

CD'DE ROME TOTAL WAR, FIFA 2005
VE EVIL GENIUS DEMOLARI

LEVEL

sayı 93

EKİM 2004 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2004-10 ISSN 1301-2134

SAVAŞ ÇEKİCİ PC'YE İNİYOR

DAWN OF WAR

EV HAPSİNDEN KURTULMAK

SILENT HILL 4

DÜNYA YİNE SALLANACAK!

QUAKE 4



YILIN EN İYİ RPG'SİYLE TANIŞMAYA HAZIRLANIN

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 SITH LORDS

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • PRINCE OF PERSIA 2

30 İNCELEME: SHELLSHOCK NAM 67 • CONFLICT VIETNAM • SHERLOCK HOLMES 2





Hele birkaç dakika soluklanalım da...

Vay be, ne aydı ama... Bitmek bilmeyen bir macera gibi geldi. Aylardır tasarladığımız Level DVD'yi hazırlamak bir maceraydı. Türkiye'de ilk kez aylık bir dergi iki farklı versiyonla piyasaya çıkacağı için, meydana gelebilecek her türlü probleme hazırlıklı olmalıydık. DVD'ler gümrükte takılabilir, DVD kapları veya kartonetler bozuk çıkabilirdi. Dağıtım şirketimizle birlikte, aynı derginin iki farklı versiyonunu aynı anda nasıl piyasaya çıkartabileceğimizi belirlemek için üç kez toplantı yaptık.

Yine de diken üstündeydik, çünkü son anda çıkacak bir aksilik her şeyi altüst edebilirdi. Çok şükür ki, şimdiye kadar bir sorun yok. Umarım siz bu satırları okurken şanslı bazılarınızın DVD-ROM'larında Türkiye'nin ilk LEVEL DVD'si dönüyor olacak. Tadını çıkartın.

DVD'yle uğraşımız bir yana, Eylül ayı içinde gelmesini beklediğimiz iyi oyunların hepsini birden ayın yirmisinden sonra üzerimize çul-

landı. Allah'tan buna hazırlıklaştık, derginin diğer bölümlerini önceden hazırlamıştık. Normalde ayın 20'sinden sonra gelen oyunları incelemek gibi bir prensibimiz var, incelemenin salahiyeti açısından böyle gerektiğine inanıyoruz. Ama bütün iyi oyunlar ayın sonuna birikince, bu prensibi biraz esnettik. Bu yüzden siz bu satırları ayın birinde değil biraz daha geç okuyorsunuz, ama sanırım buna değdi. Öyle oyunlar geldi ki, hepsini hakkıyla incelemek için dergiye bir forma ekleyip 148 sayfaya çıkarttık. Bu yüzden fiyatı da 250 bin liralık ufak bir artış yaptık, anlayışla karşılayacağınızı umuyoruz.

DVD fabrikada, dergi de bu paragrafla bitiyor ve matbaaya gidiyor... Ne kadar zamanımız var? Ne, ay başına kadar 4 gün mü? Bilgisayar, evladım, bütün oyunları kur, 1 Ekim'e kadar hepsini oynamamız lazım!

Sinan Akkol

Ayın 20'sinden sonra gelen oyunlar, ilk kez aylık bir derginin DVD hazırlaması, 16 sayfa fazla yazı. Eylül aylarını çok seviyorum!



ÇİFT KAPAK

CD'li ve DVD'li versiyonların bayi ve marketlerde karıştırılmaması için (her ne kadar fiyatları farklı olsa da) iki farklı kapak yaptık. Bu iş için aday oyunlarımız vardı, muhtemelen The Sims 2 kapak olacaktı bu ay. Ama hem yıllardır beklenen Star Wars Trilogy DVD setinin piyasaya çıkmasının şerefine, hem de muhteşem FRP Star Wars: KOTOR 2'nin detaylı ilk bakışının bulunması yüzünden tercihimizi Jedi Master ve Sith Lord'dan yana kullandık.

GERÇEK WARHAMMER

Bu ay incelediğimiz en iyi oyunlardan birisi de Warhammer 40.000: Dawn of War oldu. Ama bu muhteşem evrenin havasını gerçekten solumak istiyorsanız, minyatürlerle, masaüstünde oynamanız gerekiyor. Kendisini Warhammer'a adanmış insanlarla buluşmak istiyorsanız, İstanbul Beşiktaş'taki Sinanpaşa iş merkezindeki Sihir Cafe'ye mutlaka uğrayın. 2. katta 275 numarada bulacağınız bu hobi dünyası, belki de en büyük tutkularınızdan birisinin başladığı yer olacak. Ahmet ve Levent'e benim gönderdiğimi söyleyin isterseniz, ama onlar için fark etmeyecektir. Herkese aynı candanlıkla yaklaşıyorlar çünkü.



Dünya eskisi gibi değil EARTH 2160

Yapım: Reality Pump | Dağıtım: Belli değil | Platform: PC | Çıkış tarihi: 25 Mart 2005

Earth 2160'in devamının yapıldığını zaten biliyorsunuz. Bilmediğiniz şey, Earth 2160 hakkında yeni bilgilere sahip olduğumuz ve Taksim'deki iki uzaylıyı Sinan'ın çekmecesinde sakladığımız.

Yeni oyunda seçebileceğiniz üç farklı güç olacak. Bunlar dünyanın yok olmasının ardından geriye kalan; ED, UCS ve LC. Artık dünya olmadığı için Mars'ta savaşacağız. Bu, Ali Sami Yen Stadı -sahaya atılan bozuk paralar nedeniyle- kapatıldığı için Galatasaray'ın bir sonraki lig maçını İzmit İsmet Paşa Stadı'nda yapması gibi bir şey.

Earth serisini oynadıysanız, oyundaki serbestliği biliyor olmalısınız. Çizgisel olmayan senaryolar, görevler ve farklı seçeneklere sahip kaynak/teknoloji geliştirme sistemi oyunun sıkıcı olmasını engelliyordu.

Yeni oyunda da yapımcıların amacı bu serbestliği artırmak, ara birimi basitleştirmek.

Çok oyunculu versiyon için birçok yenilik plânlıyor. Bunlardan biri oldukça ilginç: Online olarak oynadığınız bir oyunu kaydedip sonradan devam edebilecek veya kaydettiğiniz oyunla devam eden başka bir oyuna katılabileceksiniz.

Earth 2160'ta oyuncuların asıl amacının ne olacağı sorusuna Reality Pump şu şekilde cevap veriyor: "Tek bir amaç veya tek bir görev yok. Sadece oyuncunun nasıl oynadığına, nasıl savaştığına bağlı olarak değişen birçok farklı son var."

Kısacası, yeni oyunda `daha fazla serbestlik` hedefleniyor. Bir terslik olmazsa, Earth 2160, 2160 yılında piya... "2005" diyelim biz şuna.x



haberler

EN UZUN RPG IV

En sonunda, Burak'ın bitirmek için 35 yaşına girmek zorunda kaldığı Elder Scrolls'un devamı yapılıyor. 2002 yılından beri yapım aşamasında olan Elder Scrolls IV: Oblivion şimdilik yalnızca PC için hazırlanıyor. Oblivion'ın daha serbest bir oynanış ve daha iyi grafiklerle RPG oyunlarını birkaç metre (metre?) ileriye taşımaya olası. Maalesef yeni Elder Scrolls macerası hakkında elimizdeki bilgiler bunlarla sınırlı. Yeni bilgilerle yeniden karşınızda olacağız, esen kalın.



DOOM'A DOOM'A DOOM!

Bildiğiniz gibi Doom'un da filmi yapılıyor. Ve film hakkında yeni bilgilere sahibiz: Universal Pictures, Enda McCallion'un kişisel sebeplerle filmi bırakmasının ardından, Polonyalı yönetmen ve sinema hocası Andrzej Bartkowiak'a Doom'un yönetmenliğini verdi. Bartkowiak'ı Romeo Must Die, Exit Wounds ve son olarak Cradle 2 the Grave gibi filmlerden hatırlayabilirsiniz. Bartkowiak'ın 2003 yılında çektiği son filmi Cradle 2 the Grave'de, Romeo Must Die'da ve Lethal Weapon 4'te (Cehennem Silahı 4) de oynayan Jet Li vardı. Doom'un 2006 yılında sinemalarda gösterime girmesi bekleniyor.x

BEDAVA BMX!

Hikâye: Ufakken bir BMX bisikletim vardı. Sonra çalındı. Bitti. Şimdi Codemasters'ın 18. yılı dolayısıyla verdiği hediyeden bahsedelim: 1986 yılında Commodore 64'e yapılan BMX Simulator, Codemasters'ın Web sitesinden bedava olarak yayınlanıyor. PC'de bir emulator yardımıyla çalışan oyunu www.codemasters.co.uk/downloads adresinden indirebilirsiniz. Şimdi çalınan BMX'imi yerine koyma zamanı....x



SimCity, The Sims ve Nil...

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Yapım: Tilted Mill | Dağıtım: SEGA Europe | Platform: PC | Çıkış tarihi: 26 Kasım 2004

Karışık meyve sularını seviyorsanız iyi bir haberimiz var: Mısır'da geçen ve SimCity'yle The Sims karışımı bir oyun yapım aşamasında, Immortal Cities: Children of the Nile.

Children of the Nile aslında SimCity benzeri bir şehir-inşa simülasyonu. Ancak her şey bu kadar basit değil. Oyunda; farklı işlere, farklı ihtiyaçlara ve farklı isteklere sahip birçok sosyal sınıf/kast bulunacak. Bunlar bir araya geldiği zamansa bir aile/işçi kombinasyonu ortaya çıkacak. Ailenin üyeleri kendi işlerini yapacak (bazen sadece baba, bazen anne,

bazen de ailedeki herkes çalışacak) ve ev halkına yardımcı olacaklar. Bu sistem, her üyenin değerine bağlı olduğu yaşayan bir topluluk yaratacak. Mesela evin çalışanı, ev halkının ihtiyaç olduğu zaman eve bir depo kurmak zorunda kalacak.

Ev halkının yardımlaşması bir yana, oyunda The Sims'teki gibi insanların arasındaki ilişkide bir etkinliğin olmayacak. Yalnızca, The Sims'e benzer bir şekilde, insanların aklında neler olduğunu görebilecek ve şehirde neler olduğunu anlayabileceksiniz. Şehirde dolaşır-



ken, insanların; kötü yönetiminiz (eminiz bundan) hakkında yaptıkları yorumları duyacak veya sarayın önündeki protestolarına tanık olacaksınız. Birini seçtiğiniz zaman, size ibadet edecek yeri olmadığı için mutsuz olduğunu söyleyecek. Worship, yani ibadet icon'una tıkladığınız zaman da onun Ra festivalini kutlayamadığını göreceksiniz.

Children of the Nile, 26 Kasım 2004'te piyasada olacak. Aksi halde yasal yollara başvuracağız (cidden?). ✕

BIOWARE & UNREAL ENGINE 3

KOTOR ve Neverwinter Nights gibi serilerin yapımcısı Bioware, yeni nesil Unreal motoruyla bir oyun geliştiriyor. Ne var ki proje hakkında hiç detay verilmiyor, ancak Bioware, Unreal Engine 3 ile çalışmaktan mutlu. Biz de Unreal Engine 3 videosunu izledikten sonra çıkacak oyun için heyecanlıyız. Tabii yapımcının Bioware olması da heyecanımızı artırıyor, artırmıyor değil. ✕



ANNO, 3D

Fakir ama gururlu bir strateji oyunu vardı, hatırladınız mı? Anno'dan bahsediyorum. Yeni Anno bu defa çok farklı bir şekilde karşımıza çıkacak. Oyundaki değişiklik, üçüncü boyut. Serinin son oyunu Anno 3, tamamıyla 3D olacak. Bu sayede;

detaylı binalar, gerçekçi su yansımaları, değişken hava ve ışıklandırma/gölge efektleri bulacağız yeni oyunda.

Bunlara ek olarak oynanış da geliştiriliyor. Artık daha çok savaş odaklı bir Anno oynayacağız. Oyunun çıkış tarihiyse 22 Kasım 2005. ✕





BİRİNCİ LEVELCON BİTTİ

İstanbul Kadıköy'de, Gitar Kafe'de yapılan ilk Level FRP partisi bitti. 4, 5, 11 ve 12 Eylül tarihlerinde yapılan ve tamamen okuyucularımız tarafından düzenlenen partide iki farklı oyun vardı. Bir masada editörlerimizden Burak Akmenek'in katıldığı White Wolf oynatılırken diğer masada Deniz'in yarattığı fantastik evrenin oyunu oynanıyordu. Başka bir masada ise editörlerimizden Ali Güngör, Forgotten Realms'da geçen bir macerada DM'lik yapıyor, oyuncuların Dark Elf'lerin vatanına kadar sürük-

lüyordu. 15 kişinin tıkladığı minicik fakat hoş manzaralı bir odada, geyiğin ve gürültünün had safhada olduğu, son derece eğlenceli maceralar yaşandı. Tartışmasız bir nokta var ki, Level okuyucuları aynı odada olduğunda ve ortak konunun da "oyun" olduğu bir ortamda eğlenmemenin imkânı yok. Daha önce birbirini tanıyan bir ekibin de bir arada olduğu hesaplandığında oldukça eğlendiğimizi söyleyebiliriz. İlk defa yapıldığı için katılım sınırlı tutulsa da büyük organizasyonlar hep böyle başla-

maz mı? Levelcon seneye yine yapılacak. İlk etkinliğe maalesef seyirci alınmadı ve kapalı bir şekilde yapıldı. Fakat ikincisinin daha geniş bir katılımı daha büyük bir mekânda yapılması plânlanıyor. Organizasyonu yapan Levelcon ekibine (Barış, Deniz, Birtan ve Enis) çok teşekkür ediyoruz. Levelcon'la ilgili bilgi almak ve bundan sonraki gelişmeleri takip etmek için Levelcon sitesine bakabilir (clik.to/levelcon), Level forumlarını takip edebilirsiniz.

KEDİLER Mİ 9 CANLI, YOKSA LARA MI?

The Angel of Darkness yıkımından etkilenmeyen ve yeni bir Tomb Raider oyunuyla oyuncularla inatlaşan Eidos, Tomb Raider 7 hakkındaki detayları bu Sonbahar'da açıklayacak. 2005'in Mart/Nisan aylarında piyasaya çıkarılması planlanan yeni oyunun yapımcısı Crystal Dynamics, Lara'yı; eski, çevik ve oyuncuların sevdiği haline döndür-

meye çalışıyor. Orjinal Tomb Raider'in yaratıcısı Toby Gard da, firması Confounding Factor'ün beklenmedik bir şekilde kapanmasıyla kadroya yeniden dahil olmuş.

Sonuçta Eidos, Lara'nın peşini bırakmıyor ve sanki, yeni bir hayal kırıklığına daha yelken açıyor. Umarız tahminimizde yanılıyorzduk. ✖

ID YİNE KORKUTACAK

ID'den Todd Hollenshead, CNN'de yeni projeleri hakkında ipucu verdi. Hollenshead, "Çok eskiden beri korku/aksiyon oyunları yapıyoruz, bu alanda yetenekliyiz, dolayısıyla yeni oyunumuz da bir korku/aksiyon olacak. Quake ve Doom bilimkurgu oyunları, Wolfenstein İkinci Dünya Savaşı oyunuydu, ama bu kez farklı bir şey deneyeceğiz." diyor ID'nin yeni oyunu için. Ayrıca oyunun Doom 3 gibi bir devrim gerçekleştirmeyeceğini de söylüyor Hollenshead. Bu da upgrade yapmayacağımız anlamına geliyor, sanırım ✖



AVATURKTEN PES 3 LİGİ



Yapım: Tilted Mill | Dağıtım: SEGA Europe | Platform: PC | Çıkış tarihi: 26 Kasım 2004

Avaturk, bir yıl boyunca sürecek olan, tüm Türkiye'yi kapsayan, kazananın Paris'e gideceği ve gidene kadar birçok ödül kazanacağı bir Pro Evolution Soccer 3 ligi başlatıyor. Ülkemizde ilk defa bu kadar geniş kapsamlı, uzun süreli ve büyük ödüllü bir PS2 turnuvası yapılacaktır. İlk maç 2 Ekim 2004 tarihinde Bağdat Caddesi Megavizyon'da, saat 11:00'de başlayacaktır. Ön kayıtlar ise 10:00'da açılacaktır.

İlk şampiyon yine aynı gün belirlenecek. Ligin ilerleyen aşamalarında ise, her ay sonunda belirlenen şampiyonlar, çeyrek sezon

(3ay) sonundaki finalde karşı karşıya gelecekler. Bu finalden çıkacak olan şampiyon ve kalan üç sezonun sonuçlanmasıyla ortaya çıkacak olan diğer şampiyonlar yıl sonundaki büyük finalde karşı karşıya gelecekler.

Her ay sonunda finalistler, Megavizyon'dan 50 milyon TL'lik hediye çeki ve Sony Eurasia tarafından verilecek üç adet Sony PlayStation 2 oyunu ile ödüllendirilecekler. Çeyrek periyotlarda belirlenen şampiyonlar ise Beko'dan Keysmart Dijital Fotoğraf Makinesi ve Arçelik'ten büyük ekran TV kazanacak-

lar. Ligin sonunda yapılacak olan büyük finalde ise şampiyon, Türkiye'yi temsil etmek için ESWC (Electronic Sports World Cup) Paris'e gidecek.

Lig takvimi: Ön kayıt, 15-30 Eylül; 1. Bölgesel Eleme, 1-31 Ekim; 2. Bölgesel Eleme, 1-30 Kasım; 3. Bölgesel Eleme, 1-31 Aralık; çeyrek sezon finalleri, 6-7 Ocak 2005.

Lig ile ilgili gelişmeleri www.pesligi.com adresinden takip edebilirsiniz ve aynı adresten kayıt olabilirsiniz. Lakin Gökhan? Sinan? Fırat? Gitmişler! ✘



YÜKLENİYOR...

Grand Theft Auto: San Andreas, yaklaşık bir yıl sonra, 30 Eylül 2005'te piyasada...

| OYUNUN İSMİ | TÜR | ÇIKIŞ TARİHİ | BİZİM YORUMUMUZ |
|---|------------|---------------|--|
| Age of Empires III | Strateji | Belli değil | Duyurulan çıkış tarihi iptal edildi, yeni tarih `belli değil`. |
| Bet on Soldier | FPS | 27-Mayıs-2005 | Web sitesi yakında açılacak. |
| BloodRayne 2 | Aksiyon | 26-Ekim-2004 | Tarih aynı. |
| Brothers in Arms | FPS | 25-Şubat-2005 | 29 Ekim 2004'ten 25 Şubat 2005'e ertelendi. |
| Call of Cthulhu: Beyond the Mountains... | Aksiyon | 5-Kasım-2004 | Bu gidişle ikincisi daha önce çıkacak. |
| Championship Manager 5 | Menajerlik | 22-Ekim-2004 | 22 Ekim'e alındı. |
| Close Combat: Red Phoenix | Strateji | 1-Temmuz-2005 | Değişiklik yok. |
| Earth 2160 | Strateji | 25-Mart-2005 | Web sitesini bekliyoruz, tarih aynı. |
| FIFA Football 2005 | Spor | 5-Ekim-2004 | Geride alındı. |
| YENİ Grand Theft Auto: San Andreas | Aksiyon | 30-Eylül-2005 | En sonunda... |
| Half-Life 2 | FPS | Belli değil | Resmi çıkış tarihi duyurulmadı, yakında çıkmasını bekliyoruz. |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude | Adventure | 5-Ekim-2004 | Yaklaşık 15 gün ileriye atıldı. |
| Medal of Honor: Pacific Assault | Aksiyon | 12-Kasım-2004 | Birkaç gün geriye alındı. Zamanında çıkabilir. |
| Prince of Persia 2: Warrior Within | Aksiyon | 16-Kasım-2004 | PS2 betasını inceledik. PC'si de yolda... |
| YENİ Pro Evolution Soccer 4 | Spor | 26-Kasım-2004 | Kral Kasım'da geliyor. |
| Zoo Tycoon 2 | Strateji | 26-Ekim-2004 | Listenin müdavimi Zoo Tycoon 2, bu kez 26 Ekim'e ertelendi. |



WASHINGTON'DA KAOS!

The Gladiator'ün (strateji) yapımcısından yeni bir oyun geliyor. Act of War: Direct Action, Act of War, yakın gelecekte geçen ve hikâyesi ünlü yazar Dale Brown tarafından yazılmış bir RTS.

Oyunda dikkat çeken ilk şey, yenden yaratılan, kaos içindeki Washington şehri. Şehir; müzeleriyle, galerileriyle ve anıtlarıyla -neredeyse- birebir olarak tasarlanıyor. Washington'un yanında; Londra, San Francisco, Mısır ve Rusya'da da bulunacaksınız.

Hikâye benzin fiyatlarını artırmaya çalışan bir benzin şirketi çevresinde dönecek. Bu da teröristlerin saldırılarına cevap vermenizi gerektirecek. Oyun alternatif bir gelecekte geçtiği için Amerikan ordusu da çok farklı bir şekilde karşımıza çıkacak.

Diğer RTS'lerde olduğu gibi birim kurma, kaynak bulma gibi işlemleri Act of War'da da yapacaksınız. Yapımcıların en iddialı olduğu konuya grafikler. Ekran görüntülerinden de bu iddianın boş olmadığı anlaşılıyor. ✕



Tanıdık geldi mi?

TIBERIAN TWILIGHT

Size "Beş strateji oyunu sayın." desem, Carmageddon'un yanında (?) Command & Conquer'u da saymanız kaçınılmaz. Strateji sevmiyorsanız bile bu oyunu oynamış olmalısınız. Tahmin edeceğimiz gibi, bu haber de Command & Conquer'la ilgili: EA, Command & Conquer 3'ü

resmi olarak duyurdu. Yeni oyunun ismi Tiberian Twilight. İsimden, oyunun Tiberian Sun'la ilgili olacağını tahmin etmek zor değil, ama diğer detaylar için beklemek zorundayız. Gelişmelerle yeniden birlikte olacağız, iyi akşamlar, iyi yarınlar (...). ✕

onlar da birgün gelecek

SUPERPOWER 2

Global ve politik bir simülasyon oyunu olan SuperPower 2'de ülkenizi politik, ekonomik ve askeri olarak üç ana alanda kontrol edebileceksiniz. Oyun bu kez 3D olacak.



WWII TANK COMMANDER

İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir tank simülasyonu. Saldırı, eskort, defans ve kurtarma gibi görevler alacağınız oyun, bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.



RED SHARK 2

Arcade helikopter oyunu Red Shark'ın devamında, Rus Ka-50 helikopteriyle İkinci Dünya Savaşı'na girecek (hayır!) ve müttefiklere yardım etmeye çalışacaksınız.



RUNAWAY 2

Runaway'in devamı geliyor. Oyun yine 2D, ama daha detaylı grafiklere sahip. Yeni bilgiler içinse Level'in gelecek sayılarını beklerseniz sevinirim (?).






THE UNSEELIE

KaWow adında yeni bir firmadan yeni bir korku/FPS: The Unseelie. Oyun, Damien Logan'ın (ana karakter) geceleyin karanlık bir yolda bir çocuğa çarparak kaza yapmasıyla başlayacak.



OYUN TAKVİMİ

Dükkâça yoğun geçen bir Eylül ayından sonra gelecek oyun miktarının biraz olsun azalmasını beklersiniz değil mi? Ama yanılırsınız çünkü oyun yapımcıları yılbaşı deliliğine şimdiden kendilerini verdiler.

| Pazartesi | Salı | Çarşamba | Perşembe | Cuma | Cumartesi | Pazar |
|---|--|---|--|--|---|-----------|
|  <p>PC Vampire: Bloodlines (RPG) Troika tarafından geliştirilen Vampire: Bloodlines, 12 Ekim'de piyasada. Tabii Half Life 2'nin geçikmesinden etkilenmez.</p> | | | | <p>PC Shade: Wrath of Angels (Aksiyon) Knights of Honor (Strateji) Obscure (Aksiyon)</p> <p>01</p> |  <p>Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (MMORPG)</p> | |
| <p>PC Wartime Command (Strateji) Close Combat: First to Fight (Aksiyon) PS2 BloodRayne 2 (Aksiyon) Mortal Kombat: Deception (Dövüş) ESPN NBA 2005 (Spor)</p> <p>07</p> | | | | <p>PC-PS2 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Adventure) NBA Live 2005 (Spor) FIFA Football 2005 (Spor) Tony Hawk's Underground 2 (Spor)</p> <p>08</p> | <p>PC Club Football 2005 (Spor) PS2 WRC IV (Yarış) Jackie Chan Adventures (Aksiyon) Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (MMORPG)</p> <p>09</p> | <p>10</p> |
| <p>PS2 Tak 2: The Staff of Dreams (Aksiyon)</p> <p>11</p> | <p>PC Tribes: Vengeance (Aksiyon) Vampire: Bloodlines (RPG) ER (Adventure) Pacific Fighters Simulator (Simülasyon) PS2 Under the Skin (Aksiyon)</p> <p>12</p> |  <p>PC Championship Manager 5 (Spor)</p> | | <p>PC Top Spin (Spor) Euro Rally Champion (Yarış) Sacred plus (RPG)</p> <p>PS2 Crash 'n' Burn (Yarış)</p> <p>16</p> | <p>PC - PS2 Uzun bekleyiş sona eriyor. Pro Evolution Soccer 4 sezonu bugün açıyor.</p> <p>17</p> | |
| <p>PC Armies of Exigo (Strateji)</p> <p>PS2 Death by Degrees (Dövüş)</p> <p>18</p> | <p>PC Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (Aksiyon)</p> <p>PS2 The Bard's Tale (RPG) Fight Club (Dövüş) Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (Aksiyon)</p> <p>19</p> | <p>PC Driv3r (Yarış/Aksiyon) Championship Manager 5 (Spor) Hot Wheels Stunt Track Challenge (Yarış) The Moment of Silence (Adventure)</p> <p>20</p> |  <p>grand theft auto San Andreas</p> | | | |
| <p>PC The Incredibles (Aksiyon)</p> <p>PS2 Ace Combat 5 (Simülasyon) The Incredibles (Aksiyon)</p> <p>25</p> | <p>PC Men of Valor: Vietnam (Aksiyon) BloodRayne 2 (Aksiyon) Zoo Tycoon 2 (Strateji) PS2 Killzone (Aksiyon) Neo Contra (Aksiyon)</p> <p>26</p> | <p>PC-PS2 Nexus: The Jupiter Incident (Strateji) Knight Rider 2 (Yarış/Aksiyon) Total Club Manager 2005 (Spor) LMA Manager 2005 (Spor)</p> <p>27</p> | <p>PS2 Grand Theft Auto: San Andreas (Aksiyon) Gelmiş geçmiş en iyi aksiyon oyunlarından biri olan GTA'nın son oyunu San Andreas 28 Ekim'de çıkıyor.</p> <p>R*</p> | | | |

EUROPEAN GAMES NETWORK

Diğerlerinden farklı ve gelecek vaadeden bir oyun fuarı. Level Londra'dan bildiriyor.

Her sene daha da büyüyen ve göz kamaştıran E3'e alternatif bir fuar başladı bu sene. Avrupa'nın en büyük oyun dağıtıcıları birliği olan ELSPA'nın düzenlediği EGN, yaşlı kıtanın en büyük oyun fuarı olmaya aday. E3'ün bu konudaki ezici ağırlığına rağmen yıllardır Londra'da düzenlenen ECTS fuarı Avrupa oyun sektörünü bir araya getiriyordu. Ancak son yıllarda türeyen yeni fuarlar ve özellikle de Leipzig ve Monaco fuarları ECTS'e duyulan ilgiyi azaltmıştı. Bu sene bunlara Edinburgh oyun festivali ve EGN'de eklenince ECTS'i hatırlayan bile kalmadı.

EGN'in en büyük özelliği iki ayrı organizasyonun iç içe olmasıydı. Sadece oyun dağıtıcıları, distribütörler ve basın atıldığı EGN'e ek olarak, dileyen her oyuncunun gezebildiği Game Stars Live! aynı mekandaki farklı salonlarda gerçekleşiyordu. Böylece hem haber ve ticaret için gelenler sessiz sakin bir ortamda toplantılarını yaparken, oyuncular da önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak en son oyunları oynama şansı buldular. Son yıllarda E3'ün artan kalabalık ve gürültüsünden şikayet edenler, daha küçük ve daha az verimli olsa da EGN'den fazlasıyla memnundu.



GSL'in göz alan atmosferine karşılık EGN çok sade ve sakindi.



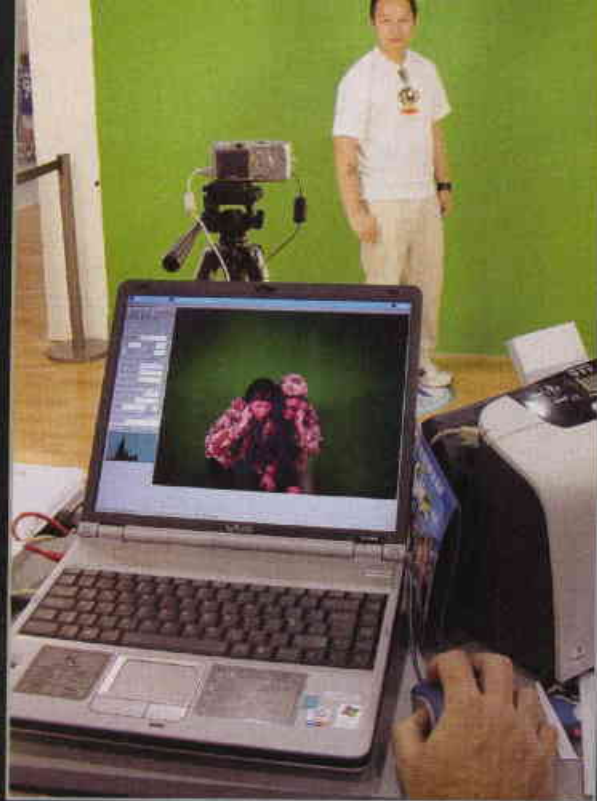
Eidos'un kızları ikinci kattan aşağıya küçük topolar almaya başlayınca büyük bir izdiham yarattılar. Arada ezilenler olsa da ciddi yaralanmaların olmaması sevindiriciydi.



Artık oyun fuarlarının kamberi haline gelen Stormtrooper'lar alışlagelen zulümlerini İngiliz oyuncularından eksik etmedi.



Parker'ın kızlara olan düşkünlüğü bilinir ama ben kostümünü giyince karızmadan ödün vermez sanıyordum. Gördüğümüz gibi Ötümcek Adam olsanız da Cooler Master kızlarının cazibesinden kaçamıyorsunuz.



MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT

EA, GSL'i ziyaret edenlere oyun resimlerinin içinde yer alma şansı sağlıyordu. Solda resimlerin nasıl çekildiğini yukarıda ise Pasifik çarpışmalarında nasıl kahramanca çarpıştığını görüyorsunuz.

GAME STARS LIVE!

İngiltere'nin en önemli TV kanallarından ITV'nin popüler oyun programı Game Stars'dan yola çıkılarak düzenlenen bu etkinlik tam anlamıyla bir oyun cennetiydi. Piyasaya çıkmasına aylar olan oyunlar, güzel kızlar, türü türü etkinlikler, canlı izleyebileceğiniz bir turnuva... Aklınıza bir oyun festivalinde olabilecek ne geliyorsa burada vardı. Üstelik dileyen her oyun-

cu (bilet olarak) girebiliyordu.

GSL'in en ilginç yanı gerçek sporlarla oyunlarının bir araya geldiği Virtual vs Reality alanıydı.

Basket potalarının yanında NBA, futbol sahalarının yanında FIFA ve kayak pistinin yanında Tony Hawk's Pro Skater. Böylece oyuncular birbirleriyle hem gerçek hem de sanal sporlarda karşılaşma şansı buldu.

Oyunculardan en ilgi göreni tartışmasız Halo 2 oldu. Oyunu 5 dakikalığına oynayabilmek için uzun kuyruklara katlanan oyuncular Halo 2'nin nasıl merakla beklendiğini kanıtlıyordu. Elbette Splinter Cell 3, Prince of Persia 2 ve

Need for Speed Underground 2'de yoğun ilgi gördü. Özellikle NFSU 2 için getirilen iki özel modifiye araba, bu tip araçları sadece oyunlarda gören oyuncuların gözlerini kamaştırdı.

GSL'da gezerken Avrupa'da özellikle de İngiltere de olduğunuzu çok iyi hissettiren iki şey vardı. Birincisi kumaştan tasarruf yapılmış kıyafetleriyle The Sun gazetesinin standında boy gösteren sarışınlar ve ikincisi futbol oyunlarının standlarını dolduran devasa kala-

Atarı, E3'deki bir kışeye atılmış bombos standının ardından GSL'de gövde gösterisi yapıyordu. Sanal Roller Coaster standlarındaki en ilgi çekici şeydi.



↑ Karşınızda oyun fuarları tarihinin en yaratıcı, en ilginç standı. Oyunun ne olduğunu ve bu küçük standın içinde sizi nelerin beklediğini söylemeye gerek var mı?

↑ Bir Playboy kıızıyla resim çekmek hem de bunu dev ekrandan bütün fura göstermek bir çok delikanlı için GSL'in en önemli deneyimiydi.



Nintendo'nun standı iskele şeklinde yapılmış ve tam bir panayır alanıydı. Ama Metroid Prime dışında pek büyüklere göre bir şey yoktu. Fuar oyunculara yönelik olunca Nintendo daha genç olanlara seslenmeyi uygun görmüş. E3'teki dansçı Nintendo kızlarını GSL'de görememek üzücüydü.



Need for Speed Underground 2 standında yer alan arabalar nefes kesici. Bu kadar hızlı bir oyun için daha güzel bir stand düşünemiyorum açıkçası. Fuar boyunca arabaların başında biriken kalabalık ellerinden geldiğince bu harika sanat eserlerini kurcaladı. Arabanın tek başına resmini çekmek için ne kadar uğraştımı bilemezsiniz.



Son zamanlardaki terörist saldırıların ardından fuar alanın güvenliğine çok önem verilmisti. Ortalıkta Stormtrooper'lar ve Marine'ler dolarken hangi kötü adam buraya gelir ki?



balık. İngiltere de geçtiğimiz sene Fifa 2004, PES'ten yaklaşık 10 kat fazla satmış olsa da GSL'e gelen sıkı oyuncuların çoğunun tercihi Pro Evolution Soccer 3'dü. Bugünlerde Avaturk'ün de başlattığı PES liginin İngiltere finallerinin de etkisi vardı tabii bunda. Ancak İngiliz gençleri CM 2005 standını boş bırakarak beni hayal kinkliğine uğrattı. Oyundaki son gelişmeleri görmek için başına şöyle bir oturdum ama en son menajerlik oyunumu 14 sene önce oynadığımı hatırlayınca aynen geri kalktım.

Festival alanın ilginç yanlarından biri oyunların uygun olduğu yaş gruplarına göre

European Games Network



GSL içindeki küçük oyun kursları oyun programlamaya meraklı olanların çok ilgisini çekti.

E3'de Doom 3 standının önünde korkunç kuyruklar oluşurken GSL'de yüzüne bile bakan yoktu. Demek ki piyasaya çıkan oyunu fuara getirmenin alemi yok.

İşte fuarın en çok ilgi gören oyunu. Buradaki sıra size az gelmesin çünkü standın diğer ucundaki girişte bir bu kadar insan daha bekliyordu. Hepsini 5 dakikalık bir Halo 2 death-match'i için.

sınırlamalar olmasıydı. Mortal Kombat veya Playboy Mansion gibi oyunlar kapalı alanlara alınmıştı ve 18 yaşından küçüklerin girmesine izin verilmiyordu.

EUROPEAN GAMES NETWORK

GSL'in parlak ve eğlenceli salonundan EGN'e geçtiğinizde dünya değişmiş gibi oluyordunuz. Sadece dar koridorlar, küçük standlar ve toplantı masalarından ibaret bir dünya. Ama diğer yandan Avrupa oyun sektöründe sözü geçen isimlerinin hepsi buradaydı. Ne yazık ki bu isimler arasında oyun geliştiricileri yoktu. Şehir merkezinde düzenlenen Game Developers Conference Europe için Peter Molyneux'dan, Ian Livingstone'a kadar pek çok ünlü tasarımcı Londra'da olsa da EGN'de bu yüzlerin hiç birini görmek mümkün olmadı.

Büyük oyun firmalarının çoğu orada olmasına rağmen EGN'de önemli yeni duyurular da olmadı. Muhtemelen tüm firmalar ellerinde avuçlarında ne varsa E3'te tükettikleri için. Fuarın en önemli haberi EA'nin mobil oyun piyasasına giriyor olmasıydı. E3'de N-Gage oyunlarını duyuran EA bu sefer de EA Sports oyunlarından başlayarak popüler oyunlarının cep telefonu versiyonlarını üreteceğini açıkladı.

Fuarda oynanabilen oyunların hemen hepsini zaten E3'te görme şansımız olmuştu. Benim E3'te dikkatimi çekmeyen ama EGN'de denediğim oyunlar PES 3, Fight Club, Rocky, Lego Star Wars ve CM 2005 oldu. PES





↑ E3'deki manzaranın tersine İngiltere'de THUG 2'ye ilgi gösteren çok azdı.



← Yeni mobil oyun konsolu Gizmodo'nun elinde gösterecek oyunu olmayınca söyle düşünmüş sanırım: "Abi fuara bir oyun yelışmiyor. Standın parasını da pesin öderdik. Oyunları kadar ilgi çekerek ne koyabilirsiniz oraya?" Cevap elbette bir Hummer ve üzerinde poz verecek iki afet kişisi. Fuarın en büyük, en bos ve buna rağmen en ilgi çeken standlarındandı.



↑ Bir milyonuncu N-Gage'i kuttayan Nokia hem fuarın içine hem de dışına kurduğu standlarla en göze çarpan firmalardandı.

GSL'daki iki donanım standından biri Cooler Master diğeri ATI'dı. Cooler Master stand biraz dar olduğu için bütün ürünlerini üst üste yığmak zorunda kalmış.



4'ün Xbox versiyonunu da deneme şansım oldu. Dynamiş PS 2 versiyonu ile aynı ama grafikler çok daha temiz ve net. Yani PES 3'ün PC versiyonu gibi değil. Bu PES fanatiklerine X-box alırdabilecek bir haber. O yüzden Xbox gamepad'ı ile PES 3 oynamanın nasıl bir işkence olduğunu hatırlatayım da boşuna ikinci bir konsola para vermesinler.

Dövüş ve menajerlik oyunları ilgimi çekmediğimden ve zerre anlamadığımdan diğer oyunlara değinmeyeceğim. Ama Lego Star Wars'dan bahsetmeden geçmek haksızlık olur. Lego karakterleriyle hazırlanmış çok sevimli bir oyun bu. Çok basit bir oynanışı olan bir hack and slash. Ama grafikler çok hoş ve ilk iki üç filmde önemli çarpıcı sahneleri içeriyor. Karakterler Lego olsa da aksiyon gayet sıkı. EGN'deki demo ilk filmin başındaki, Qui Gon ve Obi Wan'ın federasyon gemisindeki macerasını içeriyordu. Lego bir Obi Wan'ı hop hop ziplatarak droid kesmek ciddi çok eğlenceli.

EDF biraz sönük geçse de GSL sunduğu eğlenceli atmosferle 50.000'in üzerinde oyuncuyu, EGN ise 3000'in üzerinde profesyoneli çekmeyi başardı. Böylece Avrupa'nın en önemli oyun organizasyonu start almış oldu. Bu seneki iyi başlangıç sayesinde seneye E3'e bir parça daha yaklaşan bir organizasyon görmeyi bekliyoruz. Ben lafı fazla uzatmadan bir parça olsun atmosferini hissedebilmeniz için GSL'in resimleriyle baş başa bırakıyorum sizleri.

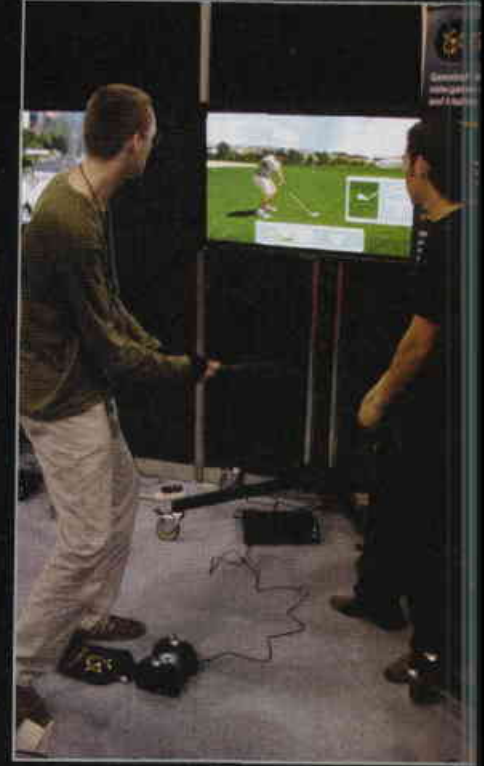
— Tuğbek Ölek



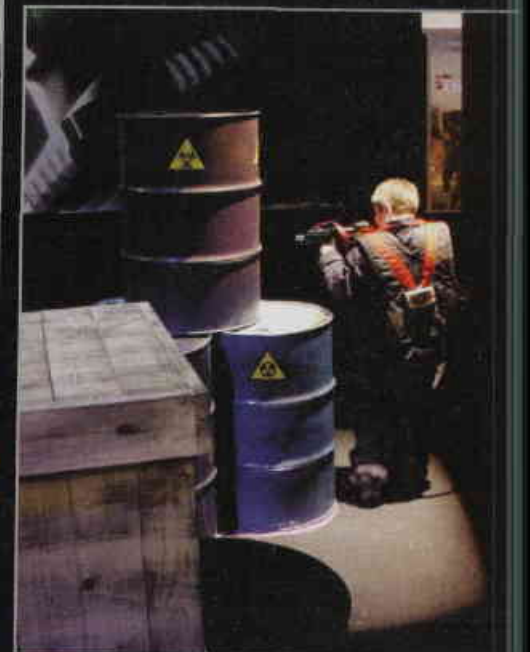
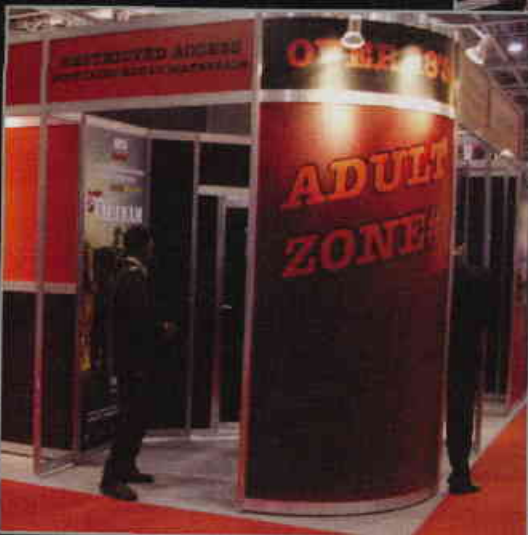
↑ GSL'in içinde adını ilk defa duyduğum European Online Gaming Championship'in finalleri de yapılıyordu.

Splinter Cell standında Elektronik Paintball'dan daha iyi bir etkinlik olabilir mi? →

← Kimse çocuk çocuğun önünde "Finish Him" yapmasın diye Mortal Kombat'ı bu duvarların arkasına gizlemişler. İçerideki diğer oyunlar Second Sight ve Conflict Vietnam'dı.



↑ Fuarda bir dolu kontrol cihazı da vardı ama içlerinde ilginç olan bir tek buydu. Elimize aşağıdaki parçaya ipile bağlı iki eldiven geçiriyorsunuz. Böylece cihaz ipleri celişinize göre el hareketinizi algılıyor. Simdiden uyumlu bir golf ve bir dövüş oyunu var.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

THE SITH LORDS

Tür: RPG
Platform: PC/X-BOX
Yapım/Dağıtım: Obsidian-
LucasArts/Activision
Çıkış Tarihi: Aralık 2004
Web: [www.lucasarts.com/games/
swkotor_sithlords/](http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/)

Fark ettiniz mi bilmem, ama oyunun adı uzadıkça uzuyor!



işin içine dergicilik girmeden önce senede birkaç oyun ancak oynardım. Mesela bir kaptırdım X-COM'a, ay içinde ne zaman vakit bulursam açar, uzun bir süre sırf onu oynardım. Dergideki herkes az çok öyleydi aslında ve işin doğrusu bir açıdan bu pek değişmedi de. Oynadığımız oyunlardan çok azı bilgisayarımızda uzun ömürlü olur. Çok daha azı ise uzun bir süre sonra bile geysiklerimize malzeme olabilecek kadar aklımızda kalır. Mesela bir Starcraft olsun, bir Diablo olsun az yemedi zamanımızı. Halen X-COM

serilerinin geysiklerini döndürür, arada meraklısına denk gelirim TIE-Fighter'in senaryosunu yadedirim.

Aradan bir sene geçtikten sonra aklımda kalan yegane oyunlardan biri de KOTOR oldu dersem yalan söylemiş olmam. Her ne kadar oyunun girişini gözüm tutmadıysa da, oynadıkça kopamaz olduğum nadir oyunlardan biriydi bu. Kenarını köşesini keşfetmek için dolanıp durduğum, arada bir çıkan program hatalarına delirdiğim, balyoz gibi senaryosu karşısında afalladığım bir oyundu KOTOR. Uzun zamandır yaşadığım, gerçekten de Star Wars adını taşımayı hak eden, LucasArts'in deli dolu günlerini hatırlatan enfes bir maceraydı. Eh, bu yazıyı okumakta olduğunuz göre, size hali hazırda yapılmakta olan KOTOR 2 hakkında bilgi vereceğimi de biliyorsunuz demektir.





Yani ömrünüzden en az bir-iki haftayı daha bir oyunla ziyan etmeye hazır olun. Sizi bilmem ama benim yapacak daha önemli bir işim yok bu gezegende.

ESKİ TÜFEKLER

Şimdi, oyun hakkında biraz fikir sahibi olabilmeniz için öncelikle yapanlardan bahsetmek lazım. Tamam ilk oyunu Bioware yaptı, çok da güzel yaptı. Ama bu defa Bioware başka büyük bir projeye meşgul olduğundan, yapımı Obsidian Entertainment'a devretmiş bulunuyor, tabii ki LucasArts'ın dikkatli gözetimi altında. Bilmeyenler kimdir bu Obsidian tayfası, böyle bir projenin altından kalkabilirler mi, merak edecektir. Size şu kadarını söyleyeyim, Obsidian'ı kuranlar kapanan Black Isle Studios'tan ayrılan hayli önemli ve tecrübeli bir grup elemandır. Bu elemanlar özellikle Fallout ve Baldur's Gate serilerinin yapımında önemli görevler almış kilit isimlerdir. Yani KOTOR 2'yi onlar yapmayı beceremezse, doğrusu kim becerebilir bilemiyorum!

Ve şu kadarını rahatlıkla söyleyebilirim ki, bu projeye getirdikleri yeni fikirler sayesinde belki de ikinci bölüm ilkinden çok daha üstün bir yapım olabilir, ki buna pek sık rastlanmaz. Öncelikle oyunun konusuna bakalım, olaylar ilk oyundan tam beş sene sonra geçiyor. Ortamı Old Republic ve Sith Armada arasındaki savaş yüzünden hayli dağılmış durumda. Jedi şövalyeleri dağıtılmış, çoğu Sith suikastçiler tarafından katledilmiş. Old Republic ordusu ise zaten daha ilk oyunda pek parlak bir durumda değilken, şimdi iyice ayıvayı yemiş bulunuyor. Sizin anlayacağınız galakside işler pek yolunda gitmiyor.

Peki ama nasıl oldu da bu duruma gelindi? Sith donanması nasıl ortaya bu kadar dağıtabildi, Jedi Order nasıl bu kadar çabuk haritadan silinecek hale düştü? Halbuki ilk oyunun sonunda herşey ne kadar güzel bitmişti! Star Forge yok edilmiş, Revan ışığın kahramanı olarak eski ününü alıp iyi insanların arasına

BÜYÜYÜNCE NE OLALIM?

KOTOR 2 üç adet yeni Force kullanıcı karakter sınıfı getiriyor. Ancak bunlar Light ve Dark Side için farklı etkilere sahip olduklarından aslında altı yeni sınıf var denebilir. Bakın bunlar neler:

LIGHT SIDE:

Jedi Master: Tıpkı Yoda gibi, etrafına ışık, bilgelik ve cesaret yayan bir karakter olabilirsiniz. Mütteliklerinizi ve sizi daha güçlü kılacak yeteneklerle donanmış olacaksınız.



Jedi Watchman: Tıpkı yaşlı Obi-Wan gibi, bu sınıftan olanlar hem Force, hem de Lightsaber kullanımı konusunda yetenekli olacaklar. Bilgeliği kılıçla dengelemeyi sevenler için ideal.



Jedi Weaponmaster: Mace Windu'nun savaş alanında nasıl esip yağdığını gördüyseniz, bu sınıfın gücünü de anlamışsınız demektir. Hızlı, çevik ve Lightsaber kullanmakta usta bir karakter olmayı isteyenler için mükemmel seçim.



DARK SIDE:

Sith Lord: Darth Sidious, namı diğer İmparator Palpatine, gelişiyile bile düşmanlarına korku ve dehşet saçan, güçlerini tüketen bir karanlık sanatlar ustasıdır. Bu yoldan gidenler de benzer güçlere sahip olacaklar.



Sith Marauder: Darth Maul sırf savaş için eğitilmişti. Acıya boyun eğmeyen, nefretinden inanılmaz bir güç alan bu dövüş ustasının yolundan gidenler savaş alanını evleri gibi göreceklerdir.



Sith Assassin: Her ne kadar adı daha çok Star Wars meraklılarınınca bilinse de, Mara Jade bizzat İmparatorun hizmetinde olan mükemmel bir suikastçi idi. Hızlı ve hileli dövmek, sırttan hançerlemek, karanlıkta kaybolmak bu sınıfın ustaları için oyun oynamak gibidir.





katılmıştı! Bir dakika, yoksa siz Light Side bitirmediniz mi? Ne? Siz oynarken Dark Side'ı zaferle ulaştı mı? Hey Allah'ım, e peki ne yapacağız şimdi?

Görüyorsunuz ya, birden fazla sonu olan oyunlara devam oyunu yapmanın böyle de bir sıkıntısı vardır. İlk oyunun nasıl bittiğini siz bellirsiniz, ama bu çoğunlukla iyi bir fikir değildir, çünkü ilk oyunu oynayan oyuncunun aldığı tüm kararlar ve yaşadığı her şey yok sayılır. Böylece oyun ve oyuncu arasında kopukluk yaşanır, bu da her şeyi berbat eder.

YENİ YETMELER

Bakin Obsidian'daki zeki arkadaşlar bu soruna nasıl bir çözüm getirmişler. Öncelikle oyuna tamamen yeni bir karakterle başlıyorsunuz. Yeni dediysem, beş yıl önce olup bitenler hakkında az çok bilgisi olan, Revan ve Malak ile birlikte Mandalorian Savaşları'na katılmış bir Jedi eskisidir bu kişi, yani çömez sayılmaz. Ne var ki adamımız tüm o savaşlar ve kıyımlar boyunca bir sürü kötü olay yaşadıkten sonra bunalıma girmiş, Force ile

olan bağıni yitirip en sonunda Jedi Order'dan dışlanmıştı. Bir dizi olay kendisini galaksinin kurtarıcısı ya da kabusu haline getirecek yola düşmesini sağlar ve böylece hikaye başlar.

İşte bundan sonrası ve öncesi artık tamamen oyuncuya bağlıdır. Seçtiğiniz diyaloglar, aldığınız kararlar, yaptığınız hareketler sadece oyunun başından sonuna kadar olanları etkilemeyecektir. Aksine, ilk oyundan sonra geçen beş yıllık zaman diliminde neler olup bittiği, kimlerin başına ne geldiği ve tabii sizin kendi tarihçeniz de buna göre yazılacak, oyunun tüm akışı da bundan etkileneyecektir. Yani yürüdükçe hem geçmiş, hem de geleceği belirleyen siz olacaksınız! Böylece sadece ikinci oyunun akışını etkilemekle yetinmeyecek, ilk oyunu nasıl bitirdiyseniz onu da doğrudan hikayeye katarak iki oyun arasında olası en az kopukluğu yaşayacaksınız. Doğrusu bugüne dek böyle bir şeyin denendiğini görmedim. Oyuncunun hem geçmişi, hem de geleceği yazması oyunun atmosferini inanılmaz etkileyecektir diye düşünüyorum.

Tabii siz ilk oyundaki karakter olmadığınızdan, her şeyi bilmenize ve görmenize imkan yok. Mesela Revan nerede, kımse bilmiyor. Ama vereceğiniz kararlar onun o beş yıllık sürede neler yaptığına ve ne şe-

kilde tekrar ortaya çıkacağına da karar vermenizi sağlayacak. Kaldı ki bir de yazmanız gereken kendi hikayeniz olacaktır, sonuçta siz iki arada bir derede kalmış gariban bir Jedi eskisi olarak ortama dönüşüyorsunuz. Star Wars evreni hakkında biraz bilgisi olan herkes, bu tür Jedi eskilerinin ne denli zengin ve bir o kadar da tehlikeli karakterler olabileceğini bilir. Üstelik bu defa gerçekten de çok güçlü bir Jedi ya da Sith haline gelmeniz mümkün olacak. Sırf Force kullanıcıları için oyna üç yeni sınıf eklenmiş. Yoda veya Darth Sidious gibi aşmış karakterler haline gelmek mümkün olacak. Ve korkarım bu gerekli de olacak.

ESKİ PÜSKÜ GRAFİKLER

Şüphesiz günümüz oyunlarında grafiklerin zenginliği ve gücü bir oyunun kaderini büyük oranda etkiliyor. KOTOR da grafik açıdan hiç zayıf bir oyun değildi, hatta çıktığı gün itibarıyla sistem kastırıldığını da rahatlıkla söyleyebiliriz. Obsidian tasarımcıları üzerine bu kadar emek verilmiş, bu kadar zaman ve para harcanmış bir oyun motorunu kalkıp çöpe atmamışlar. Sıfırdan yeni ve ne kadar başarılı olacağı belirsiz bir oyun motoru kodlamak yerine, ilk oyunda kullanılanı alıp elden geçirmeyi tercih etmişler. Zaten ikinci oyunun bu kadar çabuk hazırlanmasındaki en önemli sebep bu.

Oyun motoru üzerinde yapılan değişiklikler daha ziyade program kodunun optimize edilmesi yönünde olmuş. Bu sayede işlemci gücünü ve hafızayı daha iyi kullanması amaçlanan oyundaki pek çok hatanın da düzeltildiği söyleniyor. Tabii bu sayede programcılar çok daha güçlü bir sisteme ihtiyaç duymadan ekrana





daha fazla poligon, daha çok animasyon, daha detaylı efektler getirmeyi başarabilecek. Bunların oyuncuya iki yansıması olacaktır, öncelikle ilk oyunu sisteminizde çalıştırabiliyorsanız, ikinciyi de rahatlıkla oynayabilemeniz gerekir.

İkinci etki ise doğrudan grafiklerin oynanışa etkisiyle olacaktır. Her şeyden önce yapımcılar ek-randa daha bol ve detaylı yüzey kaplamaları kullanmayı hedeflemişler ki bu da ilkinden çok daha canlı, detaylı, inanılır mekanlar göreceğiz demektir. Etrafta dolaşan karakterlerin çeşitliliği ve animasyon kalitesinin de ilk oyundakinden çok daha iyi olmasını umabiliriz. Ve tabii kendi karakterimiz de bundan nasibini alacaktır. Özellikle Force kullanımında ustalastıkça yakın dövüş hareketlerimizin daha ustaca, daha çeşitli olacağı söylenebilir. Devamlı aynı animasyonları görmeyeceğimiz gibi, üstüne bir de gittikçe daha da ustaca yapılan çarpışmalar izleyeceğiz.

PÜRÜZLER

KOTOR 2 genel oynanış ve araştırma açısından ilkinden çok daha farklı olmayacak, ancak bazı menüler rötuşlanıyor. İlk oyunun karakter ve envanter sistemi ufak tefek sorunlara rağmen fena değildi doğrusu. Yine maceraya üç kişilik gruplar halinde çıkacağız ve tabii her karakterin bir hikayesi ve belirli yetenekleri olacak. Ne var ki

yapımcılar ilk oyunda ana karakter dışındaki pek az elemanın gerçekten de oyuna birşeyler katabildiğini farketmişler. Her ne kadar karakterler zengin birer geçmişe sahip olsalar da, çoğu oyuncunun sadece en güçlülerini yanına aldığı, diğerleriyle ise pek ilgilenmediği ortaya çıkmış. Bunun üzerine ikinci oyunda grubunuza katılacak kişilerin yetenek ve hikayelerinin daha da belirgin kılınmasına karar verilmiş. Bu defa etrafınızdaki elemanların hikayeleri de sizinle yakından bağlantılı olacak, grup içindeki değişimler ilişkilere aynen yansıtılacak. Mesela size çok bağlı elemanlar da sizinle beraber taraf değiştirebilirken, daha kararlı olanların size karşı çıkması ve sonuçta grup içinde çatışma yaşanması mümkün. İlk oyundakinin aksine bu elemanlar yan hikayeleri ve görevleri açmakla kalmayacaklar, aksine ana senaryo içinde ön plana çıktıkları ve olayları temelden etkiledikleri anlar da gelecek. Yani çevredeki karakterlerin yanı sıra yanınızdaki elemanlara da çok daha fazla kişilik kazandırılıyor, bu da oyuna çeşitlilik katacaktır.

KOTOR 2 envanter malzemeleri açısından da daha çeşitli olacak tabii ki. Belirli karakterlere ve sınıflara has zırh ve silah gibi malzemelerde çeşitlilik olacak. Tıpkı Fallout oynarken olduğu gibi bazı questlerin sırf cinsiyet ya da türe göre açılacağını düşünürseniz, bunlardan elde edilebilecek özel malzemeler ve yeteneklerin de uygun biçimde hazırlandığını tahmin edebilirsiniz. Lightsaber ve benzeri malzemeleri modifiye etmek için ise çok daha fazla seçeneğimiz olacak.

İlk oyunda sık sık karşımıza çıkan tarot kullanma ya da Speeder yanıştırma gibi

mini oyunlar ise bu defa biraz daha arka plana atılıyor. Oyuncular eğer isterlerse bunlarla eğlenebilecekler, ancak senaryonun akışında ağırlıklı bir rolleri bulunmayacak. Yapımcılar sırf bir mini oyunda takılıp ana senaryonun heyecanından kopmamızı istemiyor olsalar gerek.

Knights Of The Old Republic 2 PC ve X-BOX için bu yılın sonunda aynı anda piyasaya sürülecek, yani çok fazla bir zaman kalmadı. İlkinin senaryosu ve Star Wars evrenine getirdiği farklı, derin bakış açısı düşünülürse, bunun üzerine bir de yapımcıların eski RPG üstadları olduğu gerçeği eklenirse, The Sith Lords yine bitene dek bana başka oyun yüzü göstermeyecek gibi görünüyor! ■

M. Berker Güngör





QUAKE IV

Dünya, yeniden sallanacak...

Çıkış tarihi: Belli değil
Tür: Aksiyon
Yapım: Raven Software
Dağıtım: Activision
Web: www.ravensoft.com

Bazı oyunlar vardır ki hayatınıza girer ve bir daha çıkmaz. Arkadaşlarınızla, sevgilinizle, ailenizle aranızı bozar; yemek yemenize engel olur; hayatınızdan çalar... Her şeyi yerle bir eder. Her şeyi... Buna son vermek istediğiniz zamansa çok geçtir. Kaçmak çare değildir hiçbir zaman. Nerede olursanız olun sizi bulur, uykularınızı kaçıtır. Ama kaçsanız da "o"nu seversiniz. Kaçarken arkanıza bakmanızın nedeni de bundan başka bir şey değildir. "O" artık hayatınızın bir parçasıdır. İstemeseniz de...

Benim için "o" oyun Quake'ti. PC'de birçok oyun oynamıştım o ana-

kadar. Wolfenstein, Doom, Prince of Persia vs. Ama hiçbiri bu kadar sallamamıştı dünyamı, hiçbiri bu kadar ürkütücü değildi. Bilgisayarımın dört hızlı CD-ROM'una o kırmızı Quake CD'sini takıp oyunu açtığımda, bir şeylerin ters gittiğini anlamıştım. Oyunun başındaki sinir bozucu sesizliği hatırlıyorum. O dört kapının birinden geçtiğimde ise geriye, "eski" hayatıma dönmek için çok geç olduğunu anladım. Perdeleri, kapıları kapattım, kendimi içeriye kilitledim. O gün bugündür, baltamdan damlayan kan lekeleri beni takip eder, aynı gölgem gibi.

ARTÇI SARSINTILAR

Quake'ten sonra, sadece daha iyi grafiklerle Quake II oynayabilmek için 180 dolar verip 4 MB'lık bir Voodoo ekran kartı almıştım. Quake II de bitti. Sonra "multiplayer oynayacağım" diye kaç defa sabah sekizde yattım, hatırlamıyorum. Sonra Quake III... Sadece "multiplayer"... Sadece yine "uykusuzluk"... Değişen bir şey olmadı. Şimdiyse yeni bir deprem daha bekleniyor: Quake IV.



Hikâyeden başlayalım: Quake IV, Quake II'nin devamı olacak. Yani Quake II'nin kaldığı yerden Strogg'lar ve Marine'lerin hikâyesine devam edecek yeni oyun. Strogg'ları ve Makron'u yok etmemizin ardından Strogg'lar yeni bir Makron altında yeniden gruplanıyorlar. Quake IV'te de yine bu yaratık ırkıyla, Strogg'larla savaşacaksınız.

Quake IV'te yapımcılar tek kişilik oyuna odaklanıyorlar. Ve Quake serilerindeki yalnızlık hissi ortadan kalkıyor. Oyunun hemen hemen her anında bir Marine ordusu sizi takip ediyor olacak. Çevrenizdeki Marine'lerle konuşabilecek, etkileşime girebileceksiniz ve birçok dramatik ölüme tanık olacaksınız. Bir Marine'in ötürken gözlerindeki korkuyu göreceksiniz, o anı yaşayacaksınız. Anlayacağınız, Raven sizi oyunun içine çekmek için elinden gelen her şeyi yapıyor. Serinin diğer oyunlarındaki yalnızlık hissini yeni oyunda olmama nedenini ise Raffel şu şekilde açıklıyor: "Bir yaratık uygarlığını yok etmek, ağır silahlarla donatılmış tek kişinin yapabileceği bir iş değil."

Oyun başından sonuna kadar yaratıkların kalesi Stroggos'ta geçecek. Aksiyon, Strogg'ların kalesine girdikçe artacak ve derinleşecek. Quake IV de Quake II gibi görev tabanlı bir oyun olacak. İlk görev devasa bir baskınla başlıyor. Bu aynı zamanda "Doom 3'ten farklı olan ne?" sorusuna cevap verebilir. İlk açık alana çıktıktan sonra



Doom 3'dekinin aksine takım arkadaşlarınız gözlerinizin önünde düşecekler



üzerinize akın akın gelen Strogg'ları gördüğünüz zaman Mars'ta olmadığınızı anlayacaksınız. Buradan Strogg'ların yer altı mezarına geçiş yapacaksınız. Bu bölümse Doom 3'ü hatırlatıyor, ama Raven bu iki oyunu kesin bir şekilde ayırıyor, "Quake IV'ün her saniyesi korkunç." diyerek. Mezardayken yerde ve duvarlarda kan izleri göreceksiniz. Ama Strogg'ların fabrikasına geldikten sonra bunları unutacaksınız. Çünkü burada cesetlerin dev makinelerde öğütüldüğünü göreceksiniz. Strogg'lar bir yeri istila ettikleri zaman, hedeflerini yiyecek olarak kullanıyorlar. Bu fabrikada da insanlar parçalanıyor ve bunlarla yeni Strogg savaşçıları yaratılıyor.

Oyunun atmosferi bundan farklı olmayacak hiçbir zaman. Savaşın yarattığı korku ve tedirginliği size yansıtmak, yaratıklar tarafından istila edilmiş bir ırkın

BÜYÜK DEPREMLER



QUAKE TÜRÜ iki boyutlu grafiklerden kurtaran oyun. Gerçek bir devrim, gerçek bir deprem... Şimdiye kadar yapılmış en iyi FPS'lerden birisi. Belki de en iyisi.

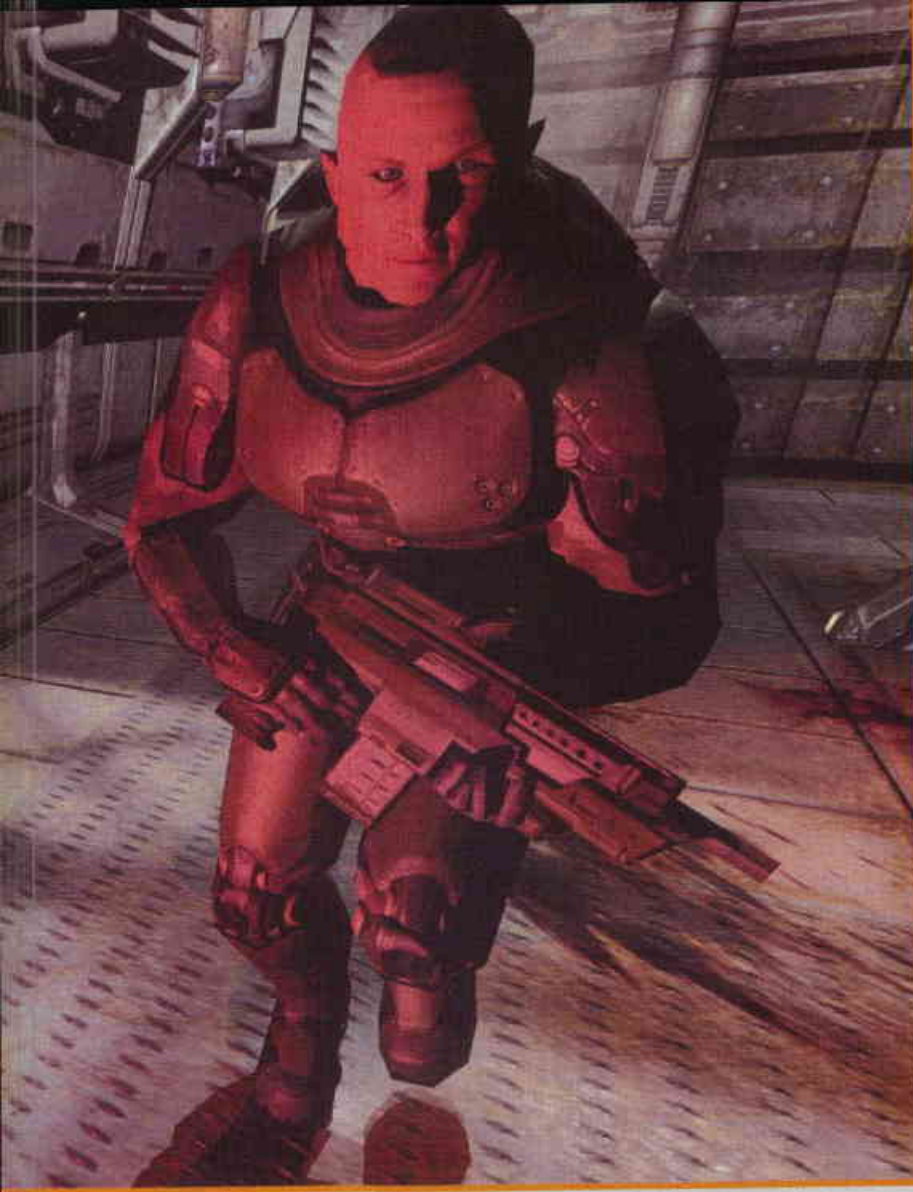


QUAKE II Benim gibi birçok insana Voodoo 3Dfx ekran kartı aldirtan oyun... Hem tek kişilik, hem de multiplayer versiyonu mükemmeldi. Hââ Quake II oynatan sunucular bulabilirsiniz.



QUAKE III: ARENA Gelmiş geçmiş en iyi multiplayer oyunlardan biri. Ama tek kişilik oyuna yer verilmedi Quake III'te. Bu da multiplayer oyunları sevmeyenleri hayal kırıklığına uğratmıştı.





bir parçası olduğunuzu hissettirmek için çalışıyor Raven. Ve bunu sinematik bir şekilde sunmak, oyunun bir aksiyon filmi atmosferi taşımasını istiyor. Doom 3 bir korku oyunuydu, bu ise bir "savaş". Aradaki fark bu kadar net.

Bir diğer görevde ise ateş altındaki Marine fabrikasından çıkmak zorunda kalacaksınız. Savaşı bıraktığınız anlarda diğer Marine'lerin Strogg'larla nasıl savaştıklarına tanık olacaksınız. Quake III'den tanıdığınız Gladiator, yaratıklar zor durumda kaldığı zaman orada olacak.

Artık oyunun tam bir aksiyon-shooter olacağını söylememe gerek yok, Quake IV'teki ana değişiklik, oyunu Doom 3'ten ayıran şey aşırı dozda aksiyon. Çevrenizde hiç durmadan devam eden bir savaş olacak. Starship'ler yer yüzeyini bombalayacak, jetler gökyüzünü kırmızıya boyayacak ve düşman araçları, piyadeler karada savaşacaklar. Aksiyonun yavaşladığı anlarda bile savaş durmayacak. Patlamalar her şeyi yerle bir edecek ve eğer içindey-

seniz, sığınağınızı sallayacak. Kısacası, bölümden bölüme savaş kontrolden çıkacak.

Oyundaki ilk görevler sizi Stroggos'un "İnsan" istilasının içine bırakacak. Starship Troopers'daki gibi engebeli bir yüzeyde yolunuzu bir Hovortank'la veya Marine'lerin aracı USS Madison'la bulabileceksiniz. Tabii bu sırada Strogg'lara ışık bombası yağdırıyor olacaksınız. Daha sonra Strogg'larla yakın savaşa girmek zorunda kalacaksınız, yanınızda yine bir Marine ordusuyla. Birçok yerde, birçok farklı şekilde savaşacaksınız. Yalnız, peşinizde bir Marine ordusuyla, içeride, dışarıda veya araçta... Nerdeyse her bölümde farklı bir oynanış var. Devasa dış ortamlar da, Doom 3'ün koridor monotonluğunu kiracağa benziyor.

İSTİLA, HER YERDE

Bu defa düşmanlardan sürprizler bekleyin. Artık yaratıklar koordine olmadan saldırmayacaklar. Her yaratığın farklı bir saldırı stili olacak. Serinin diğer oyunlarında bir düşman gördüğünüz zaman onu vurmamanız için hiçbir sebep yoktu. Ama Quake IV'teki düşmanlar koordineli bir şekilde hareket edecekler, Mesela birini vurduğunuz zaman arkasından onu koruyan yeni bir yaratık daha

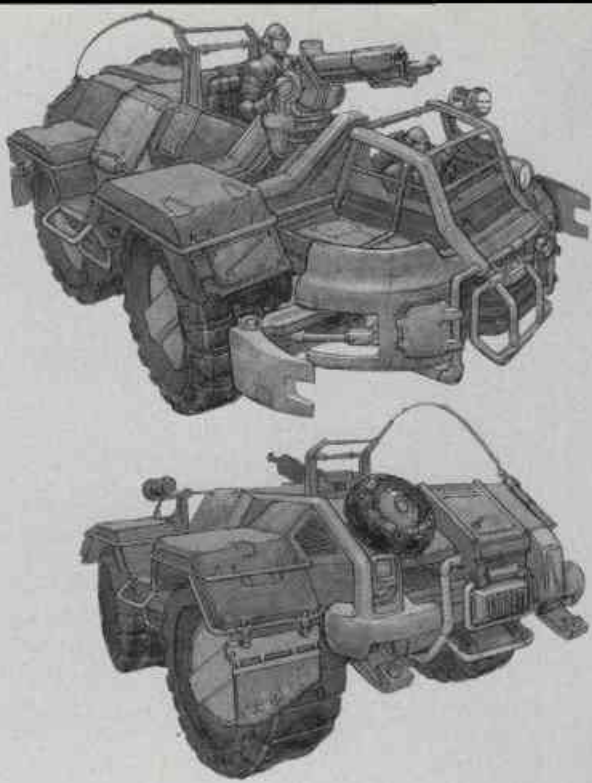
çıkabilecek. Bu da bir değil, iki yaratıkla birden başa çıkacak zorunda kalmanıza neden olacak. Düşmanlarınızın çevreyi de avantajlarına kullanacak olması işinizi zorlaştıracak.

Ve multiplayer. Bir Quake oyununu multiplayer'sız düşünmek zor. Ne de olsa şimdiye kadar online olarak en çok oynanan oyunlardan biri. Ancak Raven'in önünde büyük bir zorluk var. Mükemmel bir tek kişilik oyunla mükemmel bir multiplayer oyunu aynı anda yapmak. Yapımcılar şimdilik tek kişilik versiyona odaklanmış durumdadır. Elbette multiplayer için de çalışmalar var. İlk olarak, Quake IV'te, Quake III: Arena'yı eğlenceli bir online oyun yapan her şey bir arada olacak. Hızlı aksiyon, silahlar, zıplama pad'leri gibi özellikleri Quake IV'te de bulacağız. Raven'in yapmaya çalıştığı şey, Quake III: Arena'yı Doom 3 motoruyla yeniden yaratmak. Tabii Quake IV, Doom 3 gibi en fazla dört kişiyle oynanmayacak. Bunun dışında devrim niteliğinde bir yenilik yok. Ama multiplayer versiyonunun eskisi kadar hızlı olmayacağını söyleyebiliriz. Yeni modlar da olacak tabii ki. Deathmatch'e bağlı olan Arena ve Team Capture the Flag, yeni modlar arasında sayılabilir. Multiplayer için, -bu planların dışında- şimdilik somut bir şey yok. Ancak bölüm tasarımcısı bazı haritaları test ediyor ve "Her şey yolunda." diyor.

Tek kişilik oyundaki araçların multiplayer'a transferi gibi bir durumsa söz konusu değil. Ekip, bunun Battlefield gibi sadece "shooter" olan oyunlar için daha uygun olduğunu söylüyor ve "Quake is Quake!" diyor. Son olarak, multiplayer modunun Quake II'yle Doom 3 arasında bir şey olacağı söyleniyor. Doom 3'te yaptığınız gibi, onli-

Doom 3'dekin aksine takım arkadaşlarınız gözlerinizin önünde düşecekler





ne oyunlarda hızınızı artırmak için görsel özellikleri kapatmanıza gerek kalmayacak.

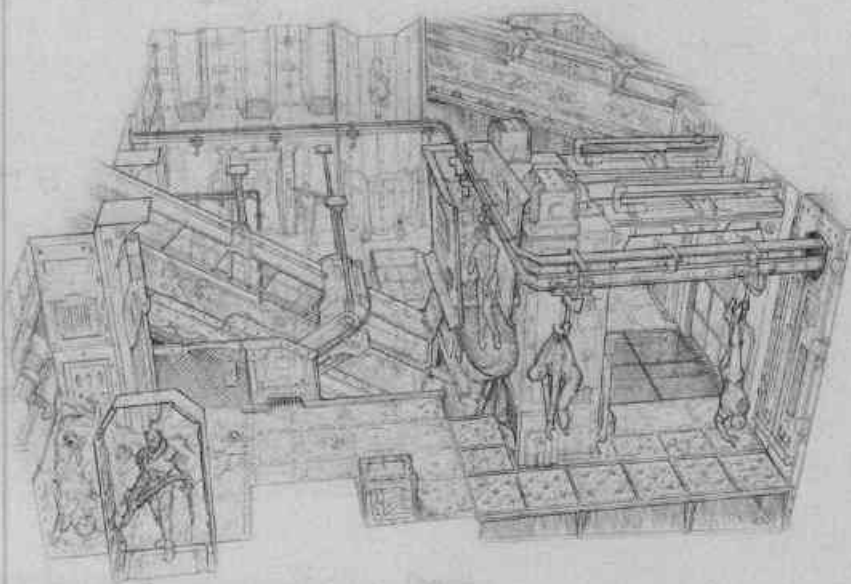
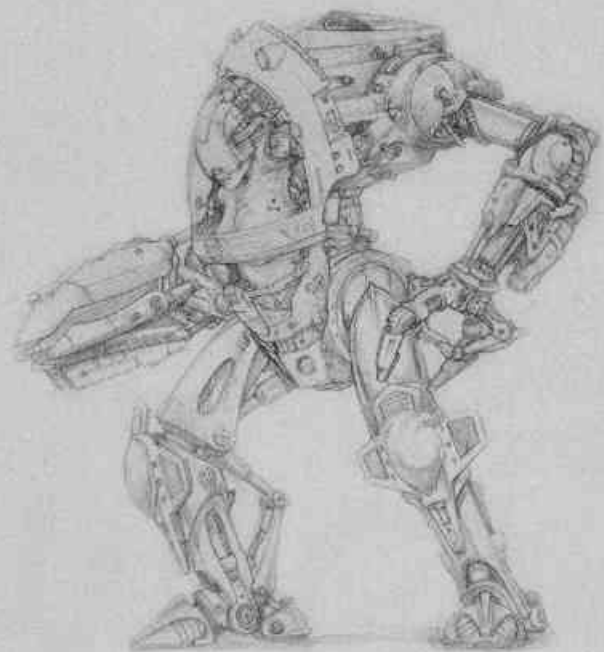
Quake II'den birçok tanınmış karakter ve silah bulacaksınız yeni oyunda. Quake II'de Gunner olarak tanıdığımız karakter, Quake IV'te Gladiatör olarak, şekil değiştirmiş bir halde karşımıza çıkacak. Diğer karakterlerin oyunda olup olmayacağı konusunda pek bilgi verilmiyor şimdilik. Eski oyundan kalan silahları da kullanabileceğiz. Quake II'deki Blaster, Shotgun, Machine Gun ve Nailgun eski oyundan yeni oyuna aktarılan silahlar arasında sayılabilir. Tabii silahların tamamı yenileniyor. Ve bunlara yenileri de ekleniyor, isimlerini bilmediğimiz.

Grafiklerden fazla bahsetmedim, farkındayım. Yeni Quake'te Doom 3 motorunun kullanılıyor olması grafikler hakkında bir ipucu vermiştir zaten size. Doom 3 motoruyla gerçek bir aksiyon oyunu oynayacak olmamız heyecan verici. Böylelikle açık alanlarda da Doom 3 motorunun neler yapabileceğini göreceğiz. Ek olarak, detaylı kaplamalar ve dramatik yüz ifadeleri de bu motorun avantajları arasında sayılabilir.

SIKI TUTUNUN

Quake IV'ün Doom 3'ten farklı olacağından eminiz. Zaten Raven da bunun için uğraşılıyor. Bir terslik olmazsa, yaratıkların istilası altında nefes nefese bir savaş yaşayacağız. Ve eğer yanılmıyorsak, bir kez daha yer yerinden oynayacak. ☺

.Fırat Akyıldız



Oyunlarda

müzik

İşte
size kulaklarınızın
pasını silecek
bir yazı!

Hiç çok sevdiğim bir oyunu oynarken bir an için tüm o gösterişli araçları, sürülebilir senaryoyu ve diğer her şeyi unutmuş bir halde kendinizi oyun müzikerini düşünürken bulduğunuz oldu mu? Mutlaka olmuştur, kendi payıma özellikle geçirdiğim son birkaç yılda bunun sık sık başıma geldiğini söyleyebilirim. İçin ilginç tarafı, ne Türk dergilerinde, ne de yabancı oyun basınında her geçen gün daha da gelişen oyun müzikerleri konusunda pek bir şey okuduğumu hatırlamıyorum. Haliyle bu konuda bir şeyler yazmam iyi olacağını düşündüm. İşte size kulaklarınızın pasını silecek ve oyun müzikerine emeği geçen herkesi yade edecek bir yazı... Orijinal Text: Pavel Dobrovský, Martin Bach, Wanda Dobrovská
Çeviren: Eva Dvorackova Beklemir, Türkçe'ye Uyarlayan: M. Berker Güngör

çaresi ancak FM sentezleme yönteminin (Frequency Modulation) geliştirilmesiyle bulunabildi. Ne var ki bu yöntem geliştirilmediğinde zaten piyasaya çıkmış bulunan C-64 gibi sistemler dezavantajlı duruma düştüler. Programcılar bunların başı çıkabilecek ve analog olarak işlenmiş sesleri dijital gibi gösterebilmek için kırk takla atmak zorunda kaldılar. Mesela sesin seviyesini devamlı değiştirmek ve olan komut setlerinin sınırlarını zorlamak gibi. İlgiçtir, bu gibi yöntemler genellikle umulandan daha iyi sonuçlar veriyorlardı.

Özellikle Commodore firmasının ses işleme sorununa getirdiği çözümler değerlerinden çok daha orijinal ve başarılıydı. Her ne kadar artık bu bilgisayarlar tarih oldu larsa da, C-64 için geliştirilen SID ya da Amiga'ya gücünü veren Paula kod adlı ses işlemcileri ve bunların yetenekleri kolay unutulur gibi değildir. 1985 yılında Amiga 1000'in sahip olduğu ses işleme kapasitesi için birkaç sene daha geçmesi gerekecekti. Commodore aynı zamanda MOD adlı kendi ses dosya formatını da geliştirmişti, bu sayede ses dosyaları üzerinde diğer herhangi birşeyden bağımsız olarak çalışabilmek kullanıcılar için son derece kolaylaşmıştı. MOD dosya formatı öyle başarılı ve kaliteliydi ki, 90'lı yılların başında PC üzerinde en çok kullanılan dosya türlerinden biriydi. Tüm bunlar Amiga sahiplerinin Protracker gibi yazılımları da kullanarak dileddikleri gibi amatör müzik çalışmalarını yapabilmelerine imkan tanıyordu. Biraz daha profesyonel işler yapmak isteyenler ise Atari'nin ST ya da Falcon serisi sistemlerine yöneliyorlardı. Bunların sunduğu çalışma prosedürleri daha oturmuş standartlara sahipti. Ancak sonuçta elektronik müziğin standartları öyle ya da böyle bu dönemde belirlenmişti.

PC VE MÜZİK

Atari ve Amiga sahiplerinin hayli hoş müzikler eşliğinde oyun oynadığı dönemde bir PC kullanıcısı olmak pek özenilecek bir durum değildi. PC'lerin ses işleme kapasitesi çok kısıtlıydı ve bir ses kartı monte edilmediği sürece kasanın içindeki basit hoparlörlerden çıkan, kulak tırmalayıcı seslere katlanmaktan başka bir seçenek yoktu. Çoğu kullanıcı için ses kartları fiyat olarak ulaşılabilir bir seviyede değildi. Piyasada olan kartların çoğu da fiyatların hakkını göstererek denli kaliteli ses üretmiyorlardı. Ancak 90'lı yılların başında bu durumu değiştirecek denli kaliteli ses üretenler çıktı. Özellikle Roland ve Gravis tarafından üretilen pahalı ses kartları hızla yerlerini Creative'in makul fiyatlı ürünlerine bırakmak zorunda kaldılar. Creative'in Sound Blaster serisi kartları ilk başlarda pek kaliteli ses üretmiyorlardı, ancak fiyatları çok uygundu ve çoğu kullanıcı tarafından tercih edildiler. Ad lib gibi bazı firmalar bununla başa çıkmayıp iflas ettiler. Ancak Creative'in esas başarısı efsanevi Sound Blaster 16 ile beraber geldi. Bu kart öyle başarılıydı ki, Creative uzun yıllar ses kartı piyasasını tekeline aldı ve endüstri standartlarını belirler hale geldi (tırışmalı olarak, halbuki öyleler). Ne var ki 90'lı yılların ortasında piyasaya çıkan Saturn, PlayStation ve N-64 gibi yeni nesil 32-bit oyun konsolları ses işleme konusunda heklenmedik yenilikler getirdiler. PC'ler bir müddet için çağın gerisinde kalmış gibi görünseler de, iki teknolojik gelişme sayesinde bir anda kullanıcılara yeni imkanlar sunabilecek hale geleceklerdi.

Jeremy Soule'un Macerası www.jeremysoule.com

Jeremy Soule müzikle ilgilenen ve Illinois Üniversitesi'nde sesli beste dersleri olarak bu dünyaya giren sıradan bir insandı. Özellikle Debussy, Mozart ve Wagner gibi bestecilere olan ilgisini hayli büyületti ve bu konuda uzun çalışmalar



yaptı. Oyun dünyasına tanışması ise on yıl kadar önce Square için triak telek çalışmaları yapmasıyla başladı. Ancak iş bununla kalmaması ve o mantımsız işler çıkararak kendili katabilirden ayrılmayı başarmıştır. Müziklerini yaptığı oyunların isimlerine bir bakalım: Total Annihilation, Icewind Dale, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate, Neverwinter Night ve Morrowind! Özellikle Morrowind için yaptığı besteler sayesinde oyun dünyasının (John Williams) olarak anılır olmuştur. Knights of the Old Republic için yaptığı besteleri 100 kişilik bir orkestrayla icra etme fırsatını bulmuştur. "Bir oyuna adını adını inceley, oyuncunun her an hissetmesini beklenen duyguları ortaya çıkarmakta yardımcı olacak besteler yaparım. Oyuncuya cesaret ya da korkuyu tatırabilir, müziği kullanarak bir tür duyguyu ona hissettirebilirsiniz." Soule'un ne kadar iyi çalıştığı anlaşılabilir. Morrowind'in girişindeki müziği duymak ve kendinizi gerçek ten de yalınca bir diyardaki izmirli bir sürgün gibi hissetmek yeterli olacaktır. Gelen habere göre kendisi en son büyük bütçeli bir Hollywood filminin müziklerini bestelemekte meşguldür.



Bill Brown ve Uzun İstilaçılar www.billbrownmusic.com

34 yaşındaki Bill Brown'in oyunlarla ilk tanışması altı yaşındayken Space Invaders'i keşfetmesiyle olmuştur. Atay yaşındayken Forrester gibi Hollywood filmlerine müzik yapıyorak Given Sunday ve Finding Forester gibi Hollywood filmlerine müzik yapıyorak olabildiği kariyerinde gerçek başarıya oyunlarla yukaladığını söylemek yanlış olmaz. Rainbow Six serisi, Utopia, Return to Castle Wolfenstein ve Undying gibi oyunların müziklerini yapan Brown, Quake 2 için de Frost Rapture'la ortak çalışmıştır. 20 civarında projeye altına imzasını atan Brown Windows XP'nin sesli sistem mesajlarını da hazırlayan kişidir. Brown en son Lineage 2 üzerinde çalışmıştır.

Bunlardan ilki Windows işletim sistemiydi. Bu işletim sistemi ve getirdiği standartlar sayesinde ses işleme bir düzene kavuşacaktı. Windows sayesinde amatör müzikle uğraşabilmek için gereken programcılık bilgisi de nispeten azalmış oluyordu. İkinci yenilik ise CD-ROM veri depolama ortamının halka arzı olmuştur. PC üzerinde müzikle uğraşmak isteyenler bir anda ufak disketlerle uğraşmaktan kurtulmuş, verilerini saklayabilecekleri yüzlerce megabaytlık depolama alanına sahip olmuşlardı. Aynı unsur oyun yapımcılarının da işini kolaylaştırarak CD üzerinde oyundan kalan boş alana yüksek kalitede müzikler kaydetmelerine imkan tanıyacaktı. Pek etkisizliği olmaması da, CD Audio uzun süre oyunlara kaliteli müzik katmanın en rahat yöntemi olarak ilgi görecekti.

Tabii tüm bunlar oyun endüstrisinin kapılarını pek çok eski ve yeni müzisyene açmıştı. Her ne kadar 80'li yıllardan kalan pek fazla usta yoksa da, yeni yetenekler belirmeye devam ediyordu. Ancak bunun dışında bir de profesyonel müzisyenler vardı ki, bunlar oyun endüstrisinde çalışmanın sağlayabileceği fırsatları görmüşlerdi. 90'lı yılları ortalarından itibaren o güne dek ağırlıklı olarak film müzikleriyle uğraşmış olan müzisyenlerden bazıları oyunlar için de çalışmalar



Chris Huelsbeck - Turrican
www.huelsbeck.com

Büyüktenarından piyano denleri alarak üç buçuk yıl önce Huelsbeck'in hayranıydım. Çalsı dünden beri bu C-64 aldığım gündür. Huelsbeck'in müziklerini yapan kişi olarak türkiye geçecek olan Huelsbeck'le görüşmekle çalışmaya karar verdim. Bu arada müziklerini yapmak için bir süre önce bir CD'ye çalışmaya başladım. Bu CD'ye çalışmaya başladım. Bu CD'ye çalışmaya başladım. Bu CD'ye çalışmaya başladım.

yapmaya başladılar. Bunun da ötesinde David Bowie, Trent Reznor, Peter Gabriel gibi müzisyenler de kendilerini büyük bütçeli oyunlar için çalıştırmaya başladılar. Bazı vakalarda iş müzikle de kalmamış, mesela Omikron projesinde David Bowie oyundaki en önemli karakterlerden biri haline gelmişti. Yeni katılımlar endüstriye yeni fikirleri de getirmeye devam edecek, ancak bunlar her zaman olduğu gibi yeni sorunlara da yol açacaktı.

KİM TAKAR OYUNLARI?

Yeni teknolojiler ve yeni oyun türlerinin ortaya çıkışıyla beraber, oyunlardaki müzikler daha da önem taşımaya başladı. Ancak ilk ciddi problem de bununla birlikte ortaya çıktı: Oyunlar sinema filmleri gibi dümdüz uzayıp giden, başı sonu belirli yapımlar olmaktan çok uzaktı. CD üzerine müzik saklamak kadar zengin bir oyun yapmaktan iş bitmiyordu. Nitekim kısa sürede tüm CD'yi dolduracak kadar zengin bir oyun yapmaktan aciz firmaların kalan boş yerini açıcı çalışan firmalar ise oyunlardaki müziklerin işe yarayabilmeleri için etkililiği temposuna göre değişmeliydi ki atmosfere ciddi bir katkı sağlayabilen, Vampire: The Masquerade'in müziklerini yapan Rob Ross'a göre "etkililiği müzik" yapmak fikri çoğu müzisyeni korkutan bir olgudur, sırf bu yüzden programcılık konusunda çoğu müzisyenin hiçbir bilgisi yoktur, bunlar olmadan ise etkililiği müzik yapabilmek imkansızdır. Çoğu müzisyen tamamen yeni bir sahaya girmekten korktukları için etkililiği müziği görmeyen yeni bir sahaya girmeyi tercih etmektedirler.

Ayrıca oyun müzikleri yaparken ulaşılmaması amaçlanan hedef çoktan belirlenmiştir, zeki bir müzik türü yaratılabilmek! O an ekranda olup bitenele, oyuncunun tavır ve karakterlerine göre değişebilen müzikler yapmak gereklidir. Ancak burada sorun bu hedefe nasıl ulaşılabileceğidir. Klasik yöntemlerle çalışan müzisyenler için gerçek bir kabus olabilir, üstelik film müzikleri yapmış olmanın bu noktada getirdiği çok büyük bir avantaj da yoktur. Ancak herşeye rağmen etkililiği müzikte hayli başarılı olmuş müzisyenler de yok değildir. Jeremy Soule (Baldur's Gate, Icewind Dale serileri, Morrowind) ve Frank Klepacki (Earth and Beyond, Ultima Online, MDK, Splinter Cell) en iyi örneklerden ikisidir. Bu gibi müzisyenler sadece atmosfere katkıda bulunmakta kalmayıp, müziği kullanarak doğrudan oyuncunun ruh halini etkileyebileceklerini ispatlamışlardır.



Harry Gregson-Williams ve Filmleri

Çoğu müzisyen için oyunlar daha sonra geçiş yapmayı tanıdıkları film endüstrisine giden yolda bir basamak ve bazıları bunu başarımlarıdır da. Ancak Harry Gregson-Williams akıntısı ters yönde yönenlerden biridir. Müzisyen bir aileden gelen ve gençliği elde kemani Avrıbiridir. Müzisyen bir aileden gelen ve gençliği elde kemani Avrıbiridir. Müzisyen bir aileden gelen ve gençliği elde kemani Avrıbiridir. Müzisyen bir aileden gelen ve gençliği elde kemani Avrıbiridir.

Nobuo Uematsu - Müziğin Samurayı
www.nobuoematsu.com

1987 yılında bir müzikleriyle Final Fantasy serilerine hayat veren bir besteci oyun müzikleri dışında hiçbir müzik üretilmemiştir. "Oyun müziklerinden başka hiçbir müzik türüne ilgi duymamışım." Final Fantasy serilerinin başarısı onun dünyasında tüm teknolojik ilerlemeye rağmen tınısı olan bu adanın, hiçbir müzik ekibini bulmadığı ve neki Elton John gibi güçlü çalgıları kendi başına öğrendiğini söylemek herhalde veterenin ilanı çalmaya yetecek. El ve köpeği ile bir hayat süren Nobuo bu zamanlarda kendi kendine başka müzik alabilmek için çalmaya öğrenmekle zaman geçirmekteydi.



KUŞAK ÇATIŞMASI

Oyun müzikleri yapmak gün geçtikçe daha da karmaşık ve pahalı bir iş haline gelmiştir. Bunun başlıca sebebi kaliteli müzik elde etmek için gereken imkanları sağlamanın ucuz olmamasıdır. Tabii ki gelişen teknoloji sırf sentezleyiciler kullanarak hayli yüksek kalitede ses oluşturabilmesini mümkün kalmaktadır. Ne var ki iyi bir orkestranın ve deneyimli bestecilerin çalıştığı projeler herşeye rağmen çok daha iyi sonuçlar sağlamaya devam etmektedir.

İşte tam bu noktada geleneksel akademisyen düşüncenin kendi kendini nasıl sınırlandırdığına ve yeni nesil müzisyenlerle nasıl çatıştığına şahit olabiliriz. Çoğu müzisyen için "oyunlar" prestij kaybına sebep olabilecek bir uğraş gibi görünmektedir. Arada sınırlı geçip oyunlar için müzik yapan ağabashi, karizma ve kariyer sahibi besteciler bile yaptıkları işin ciddiyetini anlamamış görünmektedirler. Mesela Matt Uelmann sırf Diablo 2'nin müziklerini o kadar güzel hazırladığı için binlerce oyuncudan teşekkür mektupları aldığına büyük şaşkınlığa uğramış. "Ama bu sadece bir oyundu!" diyerek de bunu açıkça göstermiştir.

Maalesef bu ciddiye alınması sendromunun etkileri hekes için çok can sıkıcı olabilmektedir. İsim ve kariyer sahibi müzisyenler sadece oyunlar üzerinde çalışmayı reddetmekte kalmayıp, bu fikirlerini dile getirdiklerinde yapımcılardan tutun da stüdyo yöneticilerine dek herkesin fikrini etkileyebilmektedirler. Bu da zaten müzik endüstrisinin detayını bilmeyen, ancak oyunlar üzerine yeni fikirlerle sahip olan yeni nesil bestecilerin tekerine çomak sokmaktan başka bir işe yaramamaktadır.

Sanatın sanat için mi, yoksa topluma için mi olduğu tartışıla dursun. reddedilmesi güç bir gerçek vardır: O da toplumda sanatçılardan çok eğlence sağlayanlara ilgi duyulduğu. Tarihin her devrinde geçerli olan bu gerçek, günümüzün büyük ölçekli tüketim toplumlarında her zamankinden daha belirgin hale gelmiştir. Bu durumda görünen odur ki, geleneksel müzisyenler bilgisayar oyunları gibi yeni çalışma alanlarını dışlayarak pek de akılcı davranmamaktadırlar.

Sırf LucasArts oyunlarını hatırlamak bile bize müziklerin oturmuş bir marka üzerindeki etkisini göstermeye yetecektir. John Williams'ın artık iddiasızlaşmış olan Star Wars müziklerinin oyunlarda da kullanılması herkese sadece fayda sağlamıştır. Öte yandan bu türden kabul edilmiş bir marka altında oyun yapmayan firmaların seçenekleri daha da fazladır.



Burada müzisyenler kendi efsanelerini yaratabilme imkanına sahip olabilirler, bu da her halde pek kötü bir şey olmama gerektir.

NASIL YAPMALI?

Bilgisayar oyunlarında müziğin yeri ve önemi artık pek tartışma götürmeyen bir konu değildir. Ancak öte yandan, nispeten yeni yeni keşfedilmeye başlanan bir alan olduğundan, yöntemler ve uygulamadaki sorunlar tükenmekten çok uzak gibidir. Her şeyden önce yeni oyun türlerinin ortaya çıkması ve müziğin bunlarda nasıl kullanılacağı sorunu vardır. Mesela Resident Evil ilk çıktığında gerek tür olarak, gerekse de oyun müziklerinin kullanımına getirdiği yeni bakış açısıyla küçük çapta bir devrim yaratmıştır.

Oyun müziklerinin efsane isimlerinden biri olan ve uzun yıllar LucasArts oyunlarında emek vermiş Michael Land özellikle oyunlardaki müzik kullanımında dozunun çok önemli olduğunu vurguluyor. Ona göre oyunlarda müziğin klasik anlamda kullanımı yarardan çok zarar verecektir. Klasik beste anlayışında müzik başlar, belli bir tona yükselir ve ardından da yavaşça söner. Ancak bir oyunda bunu yapmak oyuncunun dikkatini tamamen dağıtabilir. Bir diğer ünlü oyun müzisyeni Ron Jones oyun müziklerinin ne ön plana çıkması, ne de çok geride kalmasının iyi olmadığını vurguluyor. Genel kanı odur ki, müzik oyunlar birlikte hareket etmeli ve oyuncunun yaşadığı tecrübeye katkıda bulunmalıdır. Tabii bunu başarabilmek söylemekten daha zordur, orası başka.



Trent Reznor ve Çiçileri

www.tjn.com

Rock müziğiyle biraz ilgilenmiş olan müzikli Nine Inch Nails isimli de deryünya müzikleri.

Grüben karakteristi ve volatiliti olan Trent Reznor'un pek bilinmeyen bir tarafı ise Atari 2600 konsolunda başladığı olan oyun tutkunluğudur. Geçen yıllar içinde Doom ve onun yaratıldığı kasıtlı korku oyunu Reznor, John Carmack'ı da bir müzikçi ve bir kaç konser ileli göndererek onun yollarını takip eden bir orak çalınan ilk adınılarını arıyor. Reznor'un Quake 1 ve 2 ayrıca Return to Castle Wolfenstein müziklerinde büyük başarı yaşamış en son Doom 3'te ünlü müzisyenlere başlamıştır. Ne var ki Doom 3'te Reznor'un adından sözünüştürsün müzikleri köptüğü nokta odur ki, Reznor dikkatini yeniden Rock müziklerine vermiştir. Reznor'un yeni projeleri hakkında bilgi için.



MODERN ZAMANLAR

Peki oyun dünyasında günümüzde müziğin durumu nedir? Aslında çok da fena sayılmaz, özellikle de geçmişle kıyaslandığında. 2000 yılının bu açıdan bir milat niteliği taşıdığı söyleyebiliriz. Çünkü 2000 yılında oyun müziklerinin de üç dalda Grammy katılmaya izin verildi. Benzer bir karar da İngiltere'de düzenlenen BAFTA ödüllerinde alındı ve oyunların yeni kategoriler altında yarışmalar. Tabii bunun en büyük anlamı oyun müziklerinin ve haliyle oyunların halkın dikkatini daha fazla çekebileceği, daha fazla kabul şansına göreceğidir. Bu da tüm endüstri ve özellikle de oyun endüstrisinden etmek yemeyi isteyen müzisyenler için büyük bir fırsattır. Oyun müziklerinin ödül almaya dışındaki bir gelişme de, Almanya ve Amerika'da örnekleri ne sadece rastlatılmaya başlanan oyun müzikleri konserleridir. Her ne kadar bazılarını buna karşı çıksa da, ciddi orkestraların oyun müziklerinden oluşan repertuarlarıyla konsere çıkmaları o kadar da kötü bir şey olmaya gerekmez.

Nitekim oyun firmalarının da müzik konusuna gittükçe daha fazla yatırım yaptığı görülmektedir. Mesela Medal Of Honor müzikleri için 84 kişilik bir orkestra ile çalışılmış ve hayli büyük bir bütçe

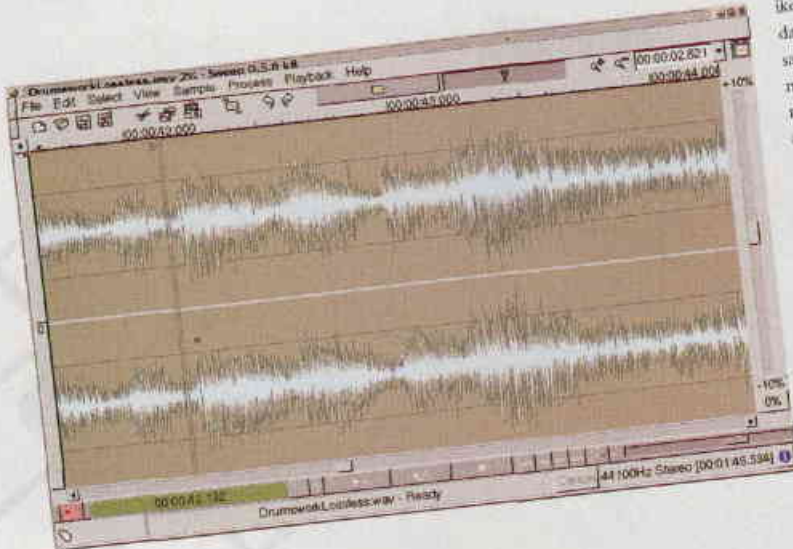


ayrılmıştır. Tabii oyunlara ayrılan müzik bütçelerinin büyümesi, normalde bu alana pek ilgilenmeyen profesyonel bestecilerin de ilgisini arttırmaya başlamıştır. Özellikle film müziği bestecilerinin bu alana daha sık girdikleri görülmektedir. Mesela Spiderman, Batman gibi filmlerin müziklerini yapan Danny Elfman, şimdilerde Peter Molyneux'un yeni oyunu Fable için çalışmaktadır. Metal Gear Solid 2'nin müziklerinde ise Harry Gregson Williams imzasını görebiliriz. Tabii bu örnekleri çoğaltmak mümkün.

İşin bir diğer ilginç tarafı ise oyun müziklerinin artık bağımsız müzik albümleri olarak ta piyasada kabul görmeye başlamış olduklarıdır. Mesela ünlü Japon besteci Nobuo Uematsu'nun Final Fantasy VII müziklerinden oluşan albümü çoktan 2 milyonun üzerinde bir satış rakamına ulaşmıştır. Ancak bunun arkasında hem Final Fantasy isminin pekmiş ünlü ürünün, hem de Uzak Doğu toplumsal yapısının büyük etkisi olduğu yadsınamaz. Her oyun müziği albümü bu kadar başarılı değildir. Müzik endüstrisinde önemli bir yeri olan Cyan Worlds müzik şirketinin yapımcılarından Tim Larkin'e göre henüz gerçek bir başarıdan bahsetmek için vakit çok erkendir. Henüz oyun müzikleri büyük ölçekli album satışlarıyla yapımcılarına para kazanılmaya kadar kabul görmemişlerdir ve bu çok yakın bir zamanda da gerçekleşecek gibi görünmemektedir. MTV gibi televizyon kanallarını bir kenara burakan, yerel radyo istasyonları bile henüz oyun müzikleri yayınlamayı kabul etmemektedirler.

Myst 3: Exile'in müziklerini yapan John Wall ise olaya ekonomik açıdan bakıyor. "Bir oyundan 25-30 dolar kazanabilmek mümkün. İken, müzik albümünden kazanılan para en fazla 5 dolar oluyor." Bu da tabii ki düşük sayıda satış yapan bir ürün için pek iyi bir miktar sayılmaz. Ve tabii ki de oyun müziklerini her zaman piyasaya sürmek mümkün olmayabiliyor. Özellikle etkileşimli olarak tasarlanmış oyun müzikleri en iyi oyun esnasında dinlenebiliyor. Ancak bunları bir albüm haline getirmeye kalkışmak genellikle çok kötü sonuçlar veriyor.

Madalyonun diğer yüzünde ise popüler müzik dünyasının oyunlarla olan ilişkisi var ki, bu da apayrı bir manzara sergiliyor. Hiphop, Rap, Rock gibi popüler türlerin müzisyenleri genellikle oyunlara modern kültürün bir parçası olarak bakıyor ve zaman zaman onları video kliplerinde de kullanıyorlar. Zaman zaman pop kültürün ikon haline gelmiş müzisyenler sırf müzik temalı oyunlar yapıyorlar. Tabii iş müzik temalı oyunlara gelince, özellikle Japonya'da büyük rağbet gören dans ve Karaoke temalı oyunları da unutmamalıyız. Ancak bu tür ürünlerin Batı ülkelerinde henüz o kadar çok rağbet görmedikleri de bir gerçek. Bu da müzik ve oyunlar söz konusu olduğunda, zevklerin bölgelere göre hayli değişebildiğini gösteriyor.



SESİN YENİ DÜNYASI

Tabii ki 21. yüzyılın başı sadece Grammy ödülleri ve toplumun oyun müzikleriyle olan ilişkisinin gelişmesi açısından değil, aynı zamanda ses teknolojilerinin gelişimi açısından da önemli bir dönüm noktası oldu diyebiliriz. Bunda en büyük paya şüphesiz evlerde kullanılmak üzere tasarlanan ve pazarlanan ev sinema sistemleri sahip. DVD-ROM'un evlere girişi, yüksek kaliteli sesi de beraberinde getirdi. Dolby Pro Logic ya da Dolby Digital 5.1 gibi yeni ses standartlarının bilgisayarlar da da kullanılmaya başlanması için çok fazla zaman geçmesi gerekmedi. Tıpkı yeni nesil grafik kartlarının PC'lerin görsel kapasitelerini artırması gibi, EAX ve EAX Advance HD benzeri ses işleme standartlarını bünyesinde barındıran yeni nesil ses kartları da işitsel alanda yeni olasılıkları gündeme getirdi. Özel tasarımlı ses kartları setleriyle birlikte kullanıldıklarında, bu tür sistemlerin oyunlara nasıl inanılmaz bir canlılık ve yepyeni bir boyut kattıkları ortaya çıktı. Zaten modern PC'lerin yavaş yavaş her tür ev eğlence sistemini bünyesinde barındıran aygıtlar haline geldiğini düşündüğümüzde bu pek şaşırtıcı bir gelişme sayılmaz. Ancak iş sadece donanıma bitmiyor, bunun bir de yazılımsal tarafı var. Bilgi-sayar oyunlarında ses ve müzikten ciddi bir biçimde faydalanabilmek, yeni teknolojileri verimli biçimde kullanabilmek için yazılma ve programcılara ciddi bir yatırım yapmak gerekiyor. Ses alanındaki en önemli şirketlerden biri olan Dolby Labs'ın PC donanım üreticileri ve programcılarla daha rahat çalışabilmek için onlara hitap eden yeni bir bölüm açmıştır. THX ise geliştirdiği yeni ses standardına uyumlu donanımları test edip onlara sertifika ve destek vermektedir. Ancak tabii ki her yeni teknolojik atılım gibi, Surround ses sistemleri de piyasada

kabul ve destek görene dek belirli bir emekleme devresinden geçmek durumundadırlar. Nüfuzün bugün piyasaya çıkan her yeni ses teknolojilerini kullanılmaktadır ve bunun mümkün olabilmesi için biraz daha vakit geçmesi gerekecektir.

1990'lı yıllarda yaşanmış olan müzik kimliği bunalımından bugün itibarıyla sıç altı tür ortaya çıkmış gibi görünmektedir: Orkestra, etkileşimli ve lisanslı müzikler. Bu üçlü oyun dünyası dışında da ciddi biçimde kabul göremeyen müzikler de olsa ulaşmaktadır. Ancak soru işaretleri tükenmiş değildir. Kaç besteci oyun müziklerini daha kârlı olan film endüstrisine geçmek için sıçrama tahtası olarak kullanacak? Yeni besteleme teknikleri kalıcı olabilecek müdir? Oyun müziklerini kendi rengini kaybetmesi ve sonunda film müziklerinden farksız bir hale gelmesi ihtimali nedir? Andy Brick bu konuda "Her yeni yapımı bir başka Lord of the Rings ya da Harry Potter versiyonuna dönüşmesini kesinlikle istemem. Elimizdeki imkanları değerlendirmeli, yeni olasılıklardan faydalanmalıyız." diyor. Sanırım bu konuyu kapatmak için en iyisi müzik gurusu George Alista'ın Sanger'den bir alıntı yapmak: "Müzik, özellikle de oyun müzikleri, gerçekten de çok güçlü bir silâhtir."



Ben Jones ve Çeşitlilik Tutkunu

Star Fleet Command, Star Fleet Academy ve Anachronox gibi oyunların müziklerini yapmış olan Ben Jones aynı zamanda Star Trek: Next Generation filmleri üzerinde de hayli emek sarfetmiştir. Bir müzisyen olarak en önemli özelliği ise hiçbir akımı takip etmeyiş her zaman için elde olmaları harmanlayarak sıra dışı işler ortaya koymasındır. "Müziyenlerin ve klasik enstrümanların daha iyi sonuç verebileceği bir noktada sentezleyici kullanmak arıyorsunuz." Ne var ki sentetik müzike de sığınmıyorsa Jones, mali kaynakların yeterli olduğu ya da kaliteli bir noktada bunları da rahatlıkla kullanabilmektedir. "Günümüzün Hit müzikleri tam bir açılmak. Müzisyenler ekonomik ve pazarlama kaygısıyla değil, yaratıcılıklarını serbest bırakarak beste olmaktadır." Oyun müziklerinin önem olarak çalıştığı herhangi bir projede geride bıraktığı da vurgulayan Jones'a göre, bugün için gidilecek daha çok yol var, ama oyun endüstrisinde koşullar gitikçe daha da iyileşiyor.



Jesper Kyd - Eski Tüfek

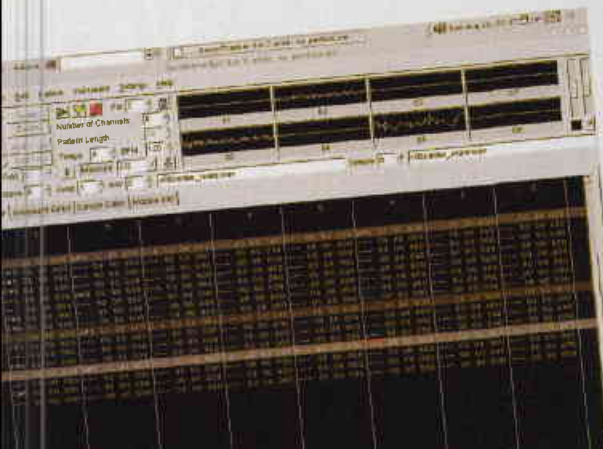
www.jesperkyd.com
1985'ten beri elektronik müzikle uğraşan Kyd, oyun dünyasıyla olan ilişkisini New York'ta kendi kayıt stüdyosunu kurduktan sonra sürdürmüştür. Yıllarca deneme müziklerinden edindiği tecrübeleri de kullanarak Kyd'in MIDI 2, Messiah, Hitman serileri ve Predator 2 gibi yapıtların altın da imzası bulunmaktadır. Müziklerin oyun atmosferi üzerindeki etkisinin çok büyük olduğunu savunan Kyd, müzikler olmadan çoğu oyunun oyun atmosferi yakalayamayacağını savunur.

KAYNAKÇA: Steven L. Kent: The Ultimate History of Videogames, Three Rivers Press, 2001; Steven Poole: Trigger Happy, Arcade Publishing, 2000; Eric Fidskameny, Levels of Sound, 2002; Veli-Pekka Tiihinen - History of Game Music, 2002; archive magazine Wired on www.wired.com; magazine Edge, ann. 2003/2004; www.vgmusic.com; www.music4games.net; www.gamasutra.com; www.mobygames.com; www.icwhen.com; www.dolby.com; www.synsoniq.de; www.gamemusicpage.org; www.wikipedia.org; www.hafta.org; www.gamespot.com; www.gignews.com; www.ocremix.org; www.google.com



MMM - Fransa'dan Sevgilerle

MMM (Multi-Media Music) Pierre Esiepe ve Stephane Picq adında iki yetenekli müzisyenin karıştığı bir formattır. Tamamen farklı okullardan gelen bu iki insan 19 yaş kadar önce tanışmış ve birlikte çalışmaya karar vermişlerdir. İlk orijinal PC parodileri Atlanta çıkmıştır. Birlikte oluşturdukları müzik o kadar başarılı, o kadar canlıdır ki, bu projelerin sinema dünyasına pek mümkün olmamasının Atlanta II, Obscura, Dragon Loce II, Riverworld, Blackmoon Chromes gibi hayli başarılı yapımların müziklerini hazırlayan MMM ikilisi, özellikle tarzdaki çeşitlilik ve sıra dışılık sayesinde isimlerini duyurmayı başarmışlardır.





BilenAdam

Çürük Elma

Deleşen oyun endüstrisi artık 20 yıl öncesinden çok farklı. Üç-beş arkadaşın bir araya gelip, en çılgin fikirlerini oyun haline getirdikleri zamanlar çok gerilerde kaldı. Artık oyun dünyası da borsa analizleri, oyun firmalarının kazançları, büyük şirketlerin küçükleri yutması, emek sahiplerinin haklarının daima yenmesi gibi ekonomik çarkları olan kocaman, hantal bir endüstri.

Bu endüstrinin bizi direkt olarak ilgilendiren kısmı olan oyunların geleceği, ne kadar başarılı olduklarına bağlı. Oyunlarının başarısının iki yüzü var: Oyun eleştirmenleri ve oyuncular açısından başarılı olması ve firma açısından, yani parasal olarak başarılı olması. Ve bu iki yüz birbirinden inanılmaz derecede farklı olabiliyor. Biz oyun editörlerinin yerden yere çaldığı oyunlar inanılmaz satış rakamlarına ulaşabilirken, yere göğe sığdıramadığımız oyunlar firmasına para kazandırmadığı için çöpe atılıyor. Neredeyse hiçbir dergi ve web sitesinin %70'in üzerinde not vermediği Driver 3 gibi oyunlar, inanılmaz reklam kampanyala-

rı sayesinde müthiş başarılı olabiliyor. Bunun bir diğer örneği de FIFA ve PES serileri. Biz dahil bütün oyun editörleri PES'in en iyi futbol oyunu olduğunu bas bas bağırdığı halde, Avrupa'da FIFA neredeyse PES'in 3 katı satış rakamlarına ulaşıyor. Yani reklamların gücü karşısında biz eleştirmenlerin sesi yetersiz kalıyor.

Bu yıl Konami, Atari, THQ, Vivendi gibi bütün büyük oyun firmaları, geçen yıla oranla %10 ila %50 arasında daha az gelir elde ettiklerini açıkladılar. Valve Half-Life 2'yi bitirip teslim ettiği halde, Vivendi'ye açtığı haksız kazanç davası yüzünden oyun piyasaya çıkamıyor. Ve söylenenler doğrusa, Vivendi 6 ay daha oyunun üstüne yatabilecek. Westwood, Sierra, Maxis gibi eşsiz firmalar kapatılıyor, Blizzard'ın bütün beyin takımı dağılıp kendi küçük şirketlerini kuruyor. Her büyük sektörde olduğu gibi, oyun sektörü de büyüüp kapitalizme uyduka kalitesiz "mass-market" ürünlerle doldu. Pazar büyüyüp firmalar kurtlar sofrasına kurulmaya başlayınca, yeni ve yaratıcı

şeyler denemektense birbirine benzeyen, ruhsuz eserler dünyayı ele geçirmeye başladı. Bütün eğlence sektörlerinde şaşmaz bir kural olan bu "global benzeşme ve kalitesizleşme" son 5 senedir canımız kanımız bilgisayar oyunlarını tehdit ediyor.

Biz ne yapabiliriz? Hiç birşey. Kesinlikle, hiç birşey. İsterseniz ruhsuz oyunları boykot edip almayın, isterseniz binlerce imza toplayıp kapatılan firmaların açılması için tepki gösterin, hiçbir şey değişmeyecek. Oyun piyasası hantallaşmaya, yaratıcılıktan yoksun ama teknoloji fişkıran, reklam pohpohlu oyunlar birbiri ardına çıkmaya devam edecek. Bizim umudumuz bu betonlaşmış kafaların arasından pırlayan yeni nesil ufak firmalarda. Obsidian Entertainment, RedShore Studios, Flagship Studios, Lionhead Studios yaratıcılıktan ödün vermeyen pırl pırl firmalar... Bunların yapımlarıyla belki oyun dünyası kendi küllerinden yeniden doğar, 20 yıl önceki rönesans benzeri bir atılım gerçekleşir diye bekliyoruz. Ama bu, maalesef, düşük bir ihtimal.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Eskiden oyunlara ne kadar bol keseden puan veriyormuşuz ya. Ekim 98 sayımızda 20 oyun incelemiş, bunların onbir tanesi 8 ve üzeri almış. Hayır, klasik olacağını o günden öngördüğümüz oyunları anlatırım (Rainbow Six - 10 üzerinden 9, Motocross

Madness - 10 üzerinden 9, Tenchu - 10 üzerinden 9), ama öyle oyunlara yüksek notlar vermişiz ki yani, şimdi hatırlamaya çalışınca aklıma dahi gelmiyor ne oldukları. Bakın, bizden sekiz alan oyunlar arasında hangi isimler var: World League Soccer 98, Urban Assault, Project Airos, Claw...

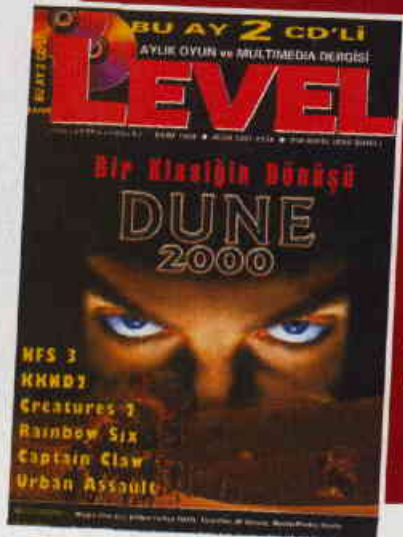
Zamanında çok iyi olabiliyorlar, ama hala bu oyunları hatırlayan var mı? 2000 yılında not verme sistemimizi değiştirinceye değin böyle %80 ve üzeri notları "dan dun" vermeye devam etmişiz. Eee, Her "canlı" gibi Level da bir olgunlaşma süreci geçirdi, bu kesin.

3 yıl önce

Zimbabwe'den bir yar gelir bizlereee, oy, bizle... Himm? Nasıl bir sayı bu? Elle tutulur bir tek iyi oyun var, o da Arcanum: Of Steamworks And Magic Obscura (%86). Eğer siz de benim gibi RPG oyunlarında sayfalarca, hatta kitaplar dolusu lama çok iyi yazılmış yazı okumaktan büyük keyif alıyorsanız, Arcanum'u hala alıp oynayabilirsiniz. Görselliği sizi korkutmasın, grafikleri o zaman bile "zamanının gerisindeydi". Arcanum'daki karakter zenginliği ve bu sizin karakterinizin tüm oyunun akışını değiştirebilmesi başarısını başka bir firma gösteremedi.

Ha, bu arada, Arcanum'un yapımcısı Troika'yı kuranlar, Fallout'u yapan üsfaclar ve gelecek ay Vampire: Bloodlines'i çıkartacaklar!

Bitti... bu kadar... 11 Eylül olayından sonra duran oyun piyasası nedeniyle böyle olmuş Ekim 2001. Poseidon (%82) ve Saiyuki: Journey West (ney? - %84) haricinde kayda değer bir oyun yok. World of Warcraft ilk bakışı haric...Dağdan bir kız geliyor döne döneee. Dağdan bir kız geliyor döne döneeeeeeğğğ...



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC
Unutulmamacak derecede güzel oyunlara verileri, bu sayfalarda sıkça rastlamayaacağımız 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 rezale! 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- The Sims 2 ★
- 2- Doom 3 ▼①
- 3- Final Fantasy XI Online ★
- 4- Codename: Panzers ★
- 5- The Sims Triple Deluxe ▼③
- 6- Championship Manager: Season 03/04 ▼②
- 7- Conflict Vietnam ★
- 8- Shellshock: Nam'67 ★
- 9- Joint Operations: Typhoon Rising ▼⑧
- 10- CSI: Dark Motives ▼⑤

PLAYSTATION 2

- 1- Burnout 3: Takedown ★
- 2- Conflict Vietnam ★
- 3- Resident Evil: Outbreak ★
- 4- Shellshock: Nam'67 ★
- 5- Spider-Man 2 ▼①
- 6- Athens 2004 ▼②
- 7- Driv3r ▼③
- 8- Silent Hill 4: The Room ★
- 9- Second Sight ★
- 10- Madden NFL 2005 ★

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



Altın Klasikler

Bu ay bayağı bir hareketli Altın Klasikler listemiz. The Sims 2'nin birincisinden çok daha iyi olacağını ve listeye kafadan birinci olarak gireceğini zaten tahmin etmiştik, bu sürpriz olmadı. Ama Silent Hill 4'ün en iyi adventure, Silent Storm: Sentinels'in de en iyi strateji oyunlarına ikinci sıradan girmelerini hiç beklemiyorduk... Yaz boyunca miskinleşen oyun kaslarımız şenlendi be! Darısı gelecek ayın başına, çünkü daha çokook Level Hit, belki de klasik gelecek.

Platform/Oyun Yıl Not | Güncel Not

AKSIYON

| | | | | | |
|----|---------------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | GTA: Vice City | 2003 | %96 | | %94 |
| PC | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 2004 | %94 | | %93 |
| PC | Grand Theft Auto 3 | 2002 | %95 | | %90 |
| PC | Tom Clancy's Splinter Cell | 2003 | %93 | | %90 |
| PC | Prince of Persia: Sands of Time | 2004 | %90 | | %89 |

FPS

| | | | | | |
|----|--------------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | Far Cry | 2004 | %93 | | %92 |
| PC | Call of Duty: United Offensive | 2004 | %90 | | %90 |
| PC | Call of Duty | 2003 | %91 | | %90 |
| PC | Medal of Honor: Allied Assault | 2001 | %95 | | %90 |
| PC | Doom 3 | 2004 | %88 | | %88 |

SPOR

| | | | | | |
|----|------------------------|------|-----|--|-----|
| PS | Winning Eleven 8 | 2004 | %95 | | %95 |
| PS | Pro Evolution Soccer 3 | 2003 | %96 | | %95 |
| PC | CM Season 03/04 | 2003 | %93 | | %92 |
| PC | Madden NFL 2004 | 2004 | %93 | | %92 |
| PS | SSX 3 | 2003 | %92 | | %91 |

YARIŞ

| | | | | | |
|----|----------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | Gran Turismo 3: A-Spec | 2001 | %98 | | %92 |
| PC | Need for Speed Underground | 2003 | %92 | | %91 |
| PC | Colin McRae Rally 04 | 2003 | %92 | | %91 |
| PC | Grand Prix 4 | 2002 | %93 | | %89 |
| PC | Colin McRae Rally 3 0 | 2003 | %90 | | %88 |

STRATEJİ

| | | | | | |
|----|-------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | Age of Mythology | 2002 | %94 | | %91 |
| PC | Silent Storm: Sentinels | 2004 | %91 | | %91 |
| PC | Rise of Nations | 2003 | %92 | | %90 |
| PC | Medieval: Total War | 2002 | %94 | | %90 |
| PC | Warcraft 3 | 2002 | %93 | | %89 |

RPG

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

ADVENTURE

| | | | | | |
|----|----------------|------|-----|--|-----|
| PC | Broken Sword 3 | 2003 | %90 | | %89 |
| PC | Silent Hill 4 | 2004 | %85 | | %85 |
| PC | Syberia 2 | 2004 | %84 | | %84 |
| PC | Silent Hill 3 | 2003 | %85 | | %84 |
| PC | Grim Fandango | 1999 | %93 | | %82 |

SIMULASYON

| | | | | | |
|----|----------------------|------|-----|--|-----|
| PC | The Sims 2 | 2004 | %95 | | %95 |
| PC | IL2 Sturmovik | 2001 | %92 | | %87 |
| PC | The Sims | 2000 | %96 | | %87 |
| PC | Operation Flashpoint | 2001 | %91 | | %87 |
| PC | Freelancer | 2003 | %86 | | %83 |

ONLINE AKSIYON

| | | | | | |
|----|-----------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | Unreal Tournament 2004 | 2004 | %95 | | %94 |
| PC | Battlefield 1942 | 2002 | %92 | | %89 |
| PC | Joint Operations | 2004 | %87 | | %87 |
| PC | Day of Defeat 1.0 | 2003 | %89 | | %86 |
| PC | Savage: Battle for Newearth | 2003 | %87 | | %86 |

DEVASA ONLINE

| | | | | | |
|----|-----------------------------|------|-----|--|-----|
| PC | City of Heroes | 2004 | %85 | | %85 |
| PC | Final Fantasy XI | 2004 | %85 | | %84 |
| PC | Asheron's Call 2 | 2003 | %87 | | %84 |
| PC | Anarchy Online: Shadowlands | 2003 | %83 | | %82 |
| PC | Star Wars Galaxies | 2004 | %81 | | %80 |



Yıllardır heyecanla bekliyorduk The Sims 2'yi. Her yeni ekran görüntüsüyle ve açıklanan her yeni özellikle heyecanımız iyice arttı. Yıllarca ek paketlerle avunduk durduk. Nihayet The Sims 2 burada ve beklediğimiz her güne değdi. Günlerce oynayıp merak ettiğiniz her şeyi anlattık. Bella nerelere kaçtı? Sim bebekler çikolatadan da tatlı mı? **The Sims 2 gelmiş geçmiş en iyi oyun mu?** Hepsi burada.

Yeni Sims jenerasyonuna merhaba deyin

İlk çıkışından itibaren, milyonlarca oyuncu için günlük hayatın bir parçası haline gelen ve genişleme paketleriyle kitlesini de iyice genişleten The Sims, esas darbesini indirdi. Şimdiye dek kullanılan "Sims çılgınlığı" ya da "Simsmania" türü sözlerin artık bir hükmü yok. Bundan sonra The Sims'in toplu kıyımı var!

Bugüne kadar çıkan 7 genişleme paketine rağmen The Sims, her oynadığımda bitmemiş bir oyun tadı bırakmıştı bende. Sim tarzı yaşam gaile-

si; haftanın yedi günü işe gitmek, vücut geliştirerek ya da ayna karşısında saatlerce çalışarak kariyer basamaklarını çıkarmak, telefon aracılığıyla başka Simler summon etmek, kazandığın paralarla eve öte beri almak, günde üç kez tuvalete, bir kez banyoya, iki kez de mutfığa girip ihtiyaç gidermek ve bunlar sayesinde sonsuza kadar **mutlu yaşamak üzere kuruluydu. Sizin yönetiminizde olduğu sürece iki Simi birbirinden ayıran hiçbir özellik yok.**

tu. Ama insan hayatını simüle eden bir oyundan kusursuz olmasını beklemek akla mantığa sığmaz deyip, oyunu eksikleri ve hatalarıyla kabul etmiştik.

Genişleme paketleri de oyunun bu genel çerçevesine müdahale etmeyen şeylerdi. Hayvan beslemek, ev partisi düzenleyecek eşyalar edinmek ya da beş yıldızlı süperstar olmak bir şey değiştirmiyordu, yine evinizde oturup çişinizin gelmesini bekliyordunuz.

HER ŞEY FARKLI ARTIK

The Sims 2'yi bilgisayara kurarken en büyük merakım oyunun kendisinden çok önce duyurulan DNA aktarımı özelliğinin nasıl bir şey olduğuydu. Sims'e yenilik getirmek konusunda şimdiye kadar pek bir cimri davranan Maxis'den bunun dışında özel bir hamle beklemiyordum. Ama bir Sim nesli yaratmanın ötesine geçen, daha özel yenilikler çıktı karşıma. Bunlardan en önemlisi Sim ırkını akvaryum balıklarından ayıran bir yenilik; arzular (Aspirations) ve korkular (Fears).

Sims 2'deki karakterleriniz artık sadece burçlarından gelen karakter özelliklerinin gerektirdiği gibi değil, geçici istek ve korkularıyla yaşıyorlar. Daha Sim'inizi yaratırken, bir hayata bakış açısı belirliyorsunuz. Beş seçeneğiniz var; ya herkesin sevdiği, popüler bir tip (Popularity), ya ailesine düşkün, mutluluğu yuvasında arayan biri (Family), ya tüm tutkusu daha çok para, en çok para, çok çok para olan bir açgözlü (Fortune), ya her şeyi öğrenmek

LEVEL CLASSIC



isteyen, insanlara uzak ama bilime yakın bir meraklı (Knowledge) ya da kendini ikili (duruma göre üçlü, dördü, beşli) ilişkilere adanmış bir uçkur düşkünü (Romance) yaratacaksınız. Ve bu seçim oyununda başınıza gelecek hemen her şeye Siminizin vereceği tepkileri belirleyecek. Siminizin en büyük korkularını belirleyen de yine bu tercihiniz olacak. Örneğin sizi hayata bağlayan tutkunuz aşk mı? O halde reddedilmek, terk edilmek ya da herkesle flört etme özgürlüğünüzü kaybetmek (evlenmek, çocuk sahibi olmak) gibi korkularınız var.

Tutkuları Sim'inizin sizden bağımsız hareket etmelerine de yol açıyor. Önceki oyundan gayet iyi bildiğimiz temel ihtiyaçlar (hijyen, enerji, yemek gibi) karşısındaki davranışlarına benzer şekilde, ilim irfan düşkünü bir Sim'in her fırsatta teleskopuna koşup mantığını ya da piyano başına geçip yaratıcılığını geliştirdiğini görebilirsiniz. Çünkü onun en büyük arzusu yeni bir şeyler öğrenmek. Tutkular konusunda en sınır tanımayan grup ise romantik Sim'ler. Sadakat'i Hindistan'da bir şehir zanneden bu arkadaşlar, hep daha çok sevgili ve buna bağlı olarak daha çok 'skor' istiyor. Çöpç-

tanlık da size kalıyor tabii. Sim'iniz tutkusuna bağlı bu gündelik isteklerini yerine getirdikçe, temel ihtiyaçlarının karşılanıp karşılanmamasına o kadar da aldırmamaya başlıyor. Altına kaçırın bir Sim'in ne kadar agresifleştiğini, nasıl üzüldüğünü içimiz parçalanarak izlediğimiz günler eskide kaldı. Özel istekleri karşılandığı sürece, böyle ufak ayrıntılara takılmayan, aşmış Sim'lerimiz var artık. Elbette ve ne fena ki, bunun tam tersi de geçerli. Örneğin popülerite meraklısı bir Sim, karnı tok sırtı pek olsa bile bir dostluğu sona erdiğinde uzun süre kendine gelemiyor.

SİM'İNİ BAŞTAN YARAT

Oyunun kendini fazlasıyla geliştirdiği bir parçası da karakter yaratma aşaması. Şimdiye dek hazır şablonlar üzerinde ufak tefek rötuşlar dışında değişikliğe izin veremeyen Sims, artık kendi tipinizi yaratmanız için gereken her ayrıntıyı sunuyor. Siminizin yüzünü şekillendirirken iki gözün birbirine mesafesinden gıdının genişliğine, dudak kıvrımlarının yönünden şakakların belirginliğine kadar her türlü detayla oynayabilirsiniz. İster gerçek hayattaki ailenizi yaratın, ister olmak istediğiniz kişiyi. Dharma ve Greg'i, Coupling'i ya da daha zorlu bir oyun istiyorsanız Malcolm in the Middle'i da yapabilirsiniz tabii. Size kalmış, ben karşımam. Ama hayır ille de ben Kurtlar Vadisi yapıcım diyorsanız ben de sadece "Ooeeh!" derim. Gerçi elinizdeki tüm imkanlara rağmen tam olarak kafanızdakini yansıtamayabilir yarattığınız tipler. Eh, o noktada da benim gibi

sizin de kendi beceriksizliğinize yanaktan başka çareniz yok.

Gelelim nesiller boyunca aktarılan şu meşhur DNA koduna. Oyunda aile yaratırken üyeleri bebek, çocuk, genç (Teenager), yetişkin ya da yaşlı olarak beş değişik yaş grubundan seçebiliyoruz. Ama mesela bir eve 15 yaşında üç genç koyayım, özgürlüğün tadını çıkarınlar diyemiyorsunuz. Her evde en az bir yetişkin (ya da yaşlı) olmak zorunda. Anne baba ya benzeyen, onların hem fiziksel hem karakter özelliklerine sahip çocuklar yapmak içinse öncelikle hem anneyi hem babayı yaratmanız lazım. Yani ortada bir anne yoksa, birbirine benzeyen bir baba-çocuk yaratma şansı da verilmemiş. Aslında Sims 2'nin aile kavramı yeni TCK tasarısına tamamen uygun! Öyle ki evli olmayan çiftlerin çocuk yapmak gibi bir seçeneği yok. Ama neyse ki, taraflardan biri diğerini aldatmıştı kapıya polis dayanmıyor.

SİM'LERİ İZLEMEK

Oyunun beni benden alan kısmı ise animasyonları oldu. Simlerin hareketlerinde öyle bir gerçekçilik, öyle inanılmaz detaylar var ki insan ister istemez bir ailenin hayatının şöyle bir 3-5 yılının Maxis tarafından kaydedildiğini ve Motion Capture'la oyuna aktarıldığını düşünüyor. Özellikle çocuk Simler ortalıkta koştururken, bir sandalyeye tırmanırken, deli dolu uyurken ve yaşlılarıyla oynarken, çevrenizdeki çocuklarda da sürekli gördüğünüz ama farkında olmadığınız detay hareketleriyle kendilerini dakikalarca izlettiriyorlar. Ve çevrenizdeki çocuklar gibi Sim çocukları da haylazlıklarıyla insanı hayattan bezdirebiliyor. Bir noktadan sonra büyüyecekleri günü ipe çekmeye başlıyorsunuz. Ve neyse ki bu ilk Sims'dekinden farklı olarak, nafile bir bekleyiş değil.

Bir ev kazasına ya da bakımsızlığa kurban gitmezlerse Sim'lerinizin hayat hikayesini doğumdan ölüme takip edebilirsiniz artık. Doğumdan sonraki ilk birkaç gün beslemek



↑ Uzaylı Smith ailesi ile Grunt'ların arası bir hayli kötü. Özellikle Johnny ile Tank daha oyunun başından birbirine giriyor.



↑ Sim'leriniz artık sadece anlamsız fablolar yapmıyor. Arkadaşlarının veya evlerindeki bir manzaranın da resmini yapabiliyorlar.



↑ Politikacı veya iş adamı olarak kariyerinizin doruğuna ulaştığınızda işe bu helikopterle gitmeye başlıyorsunuz. Evet çok gürültülü ama havası bir başka

AZRAİL'i ATLATMAK



Sim'lerinizin ebedi istirahat bulması için illa yaşlanmaları gerekmiyor. Açlıktan veya yangından da ölebiliyorlar. Ama bu durumlarda Azrail'in pençesinden kurtulmak da mümkün. Eğer Sim'inizi gerçekten seven biri, yakın bir dost veya bir aile ferdi, yakınlarıdaysa Azrail'e yalvarıp sevdiğini affetmesini isteyebiliyor. Azrail ile küçük bir oyun oynuyorlar (bil bakalım hangi elimde) ve kazanırlarsa Sim'iniz yırtıyor.

(anne sütü yok oyunda) ve uyutmak dışında müdahale edemediğiniz yavru Simler, kısa sürede emekleme ve çevresindeki yetişkinlerden ilgi istemeye başlıyor. Bu aşamadayken onlara yürümeyi ve konuşmayı öğretebilir, tuvalet eğitimi verebilir, masal okuyabilirsiniz. Ama muhtemelen tümünü yapmaya vaktiniz olmayacak. Çünkü, annelerin hep söylediği gibi, "çok çabuk büyüyorlar". Yok ama bu oyunda hakikaten çok çabuk büyüyorlar. Sim zaman birimine göre, ortalama beş Sim gününde bebeklikten çocukluğa, yaklaşık bir haftada Teenager'lığa, iki hafta sonra da yetişkinliğe terfi eden Sim'lerimizin bu aşamadan yaşlılığa geçiş süresi de 30 gün gibi bir şey. Anlayacağınız hayat epeyce kısa bu Sim aleminde.

Yaşlılıktan mutlak sona giden yolun uzunluğu ise size bağlı. Eğer mutlu ve sağlıklı bir

orta yaş dönemi geçirdiyse, son derece uzun bir süre daha yaşamaya devam ediyor ihtiyaç Sim'iniz. Hareketleri yavaşlıyor, vücut ölçüleri bozuluyor, tavırları aksileşiyor, çok çabuk yoruluyor ve oturduğu yerde uyulamaya başlıyor, hatta yanlış görmediysem biraz kamburu bile çıkıyor ama gayet güzel yaşamaya ve emekli maaşıyla ev bütçesine katkı yapmaya devam ediyor. Ayrıca yaşam iksiri (Elixir of Life) diye bir şey var ki, yaşlı Sim'iniz bundan her içtiğinde yaşadığı birkaç günü geri alabiliyor. Eskiden sonsuza kadar okula giden çocuklardan ve asabi bir şekilde çalışmaya mahkum yetişkin Simlerden ibaret oyunumuzdaki yeni kuşak cümbüşü görülmeye değer.

ÇALIŞAN SIM PAS TUTMAZ

Oyundaki kariyer kavramı tamamen değilse de oldukça değişmiş olarak çıktı karşımıza. Bilirsiniz, eskiden –ne kadar iyi bir işleri olursa olsun– çalışma koşulları çok kötüydü. İşe giden Simlere ne yemek verirdiler, ne su, ne iletişim ortamı, ne tuvalet. Eve döndüklerin-

← Oyunu uzun süre oynadığınızda çok geniş bir aile ağacına sahip oluyorsunuz.



FARKLI YAŞ GRUPLARI

Bebek
5 Gün

Çocuk
9 Gün

Genç
16 Gün

Yetişkin
30 Gün

Yaşlı
20-40 Gün



↑ Bir Sim'in asla unutmayaacağı bir an... İlk öpücük. Bu ilk öpücüğün Simleri nasıl değiştirdiğine dikkat edin. Bir anda gözleri dünyayı görmez oluyor.



↑ Eviniz kalabalık olunca çok fazla arkadaşta da ihtiyacınız olmuyor. Zaten arkadaş gelse oturacak yer mi var?

de açlıktan, yorgunluktan ve sıkıttan bitap düşmüş olurlardı. Şimdiye sabah işe gönderdiğiniz Sim'in öğle saatlerinde karnını doyurduğunu, sıkıştığında tuvalete gittiğini, ilgi alanlarına uygun bir işte çalışıyorsa eğlendiğini ve sosyalleştiğini göreceksiniz. Hatta canı istediğinde eve iş arkadaşlarını getirecek.

Eskiden Emekli Sandığı diye bir şey de yoktu. Simlerinizin bir işi ya siz oyundan sıkılıp bırakana kadar yapar ya da iki gün üst üste gitmeyerek istifa etmiş olurlardı. Şimdiye yaptığınız işin cinsine göre haftada 2-3 gün tatil yapma ve yaşlılığa geçtiğiniz günden itibaren emekli olma hakkınız var. Tabii emekli olmak için en uygun zamanı yani kariyerinizin zirvesine ulaşmayı beklemeniz yerinde olur. Günde 1.200 – 1.300 civarı kazanan kıdemli bir Sim, emekli olduktan sonra her gün ortalama 600 – 700 Simoleon alıyor. Bu da aslında 5-6 kişilik bir aileyi geçindirecek kadar iyi bir



↑ DNA aktarımı özelliği sayesinde bebekler anne ve babalarına benziyorlar.



↑ Strangetown'da yaşıyorsanız Simleriniz siz de ortalıkta dolaşan uzaylılarla karşılaşmaya hazır olun. Ama korkmayın onlar da sıradan mutlu bir aile.



↑ The Sims 2 evinizi tasarlarlarken bir çok yeni imkan sunuyor size. Yıldızlara yakın olmak mı istiyorsunuz? Hiç sorun değil.

rakam. Ölen Sim'lerinizin yaşam sigortası ise birinci dereceden aile yakınları için küçük bir servet değerinde.

Kariyer mücadelesinde zirveye ulaşmanın bir avantajı da "kariyer ödülleri". İşinizin piri olunca, mesleğinizin içeriğine göre bir hediyeye kazanacaksınız. Politikacıysanız bir konuşma kürsüsü, sporcuysanız bir kum torbası ya da iş adımıysanız bir mini golf sahası (fazlasıyla mini olması dışında harika) gibi ödüller bunlar.

Az önce sözü geçen yaşam iksiri de tıpkı kariyer ödülleri gibi parayla satın alamayacağınız özel bir aparat, bir ödül. Ancak buna ve benzeri birkaç fantastik nesneye (para veren ağaç, gibi) kariyer yaparak değil, Sim'inizin

HAYRET VEREN SIM VAKALARI

The Sims 2'yi oynarken sizi hayrete düşüren, kimi hayran, kimi ağzınızı bir karış açık bırakan pek çok detayla karşılaşacaksınız. İşte onlardan bir kısmı...

- Kimi haylaz arkadaşlarınız evlerine dönerken bahçenize yerleştirdiğiniz bahçe cücesini de yanlarında götürabiliyorlar. Cücenin çalındığını fark eden Sim'iniz hırs yapıp gecenin bir vakti evi terk ediyor ve cüceyi bulup yerine koymadan geri dönmüyor.
- Temizlik ve düzenden nasibini almayan Sim'leriniz duş alırken çişini küvete yapmakta bir sarkınca görmüyor. Onlar duş alırken dikkat edin, Bladder'ın da yükseldiğini görebilirsiniz.
- Okulda iyi not alan çocuklar heyecanla anne babalarının eve dönmesini bekliyor. Eve geldiklerinde kaşa kaşa yanlarına gidip not kağıtlarını gösteriyor sarılıp doya doya öpüyorlar.
- Satranç oynayan Sim'ler oyunun kurallarına uygun gerçek hamleler yapıyorlar.
- Simleriniz yaşlandıkça daha ağır hareket edip daha çabuk yoruluyorlar. Hatta enerjileri düşük olmasa bile oturdukları yerde uyuklamaya başlıyorlar.
- Uzaylıların kaçırdığı erkek simler hamile kalabiliyor ve bilin bakalım ne doğuruyorlar... Nur topu gibi bir Alien!
- Çocuklar da teleskoptan bakmak, satranç oynamak gibi büyüklerin hobilerini yapmaya bayılıyor. Ama boyları yetiemediği için dalme teleskopa yetişecek bir tabure veya üzerine oturabilecekleri bir kaç kitap buluyorlar.
- Siz en güzel oyuncu da olsanız bebek Sim'ler tuvaletle veya her hangi başka bir mikrop kaynağıyla oynamayı tercih ediyorlar.
- Genç Sim'lerin de sivilce problemi var. Düzenli olarak akne kremi kullanmazsanız karşı cinse itici gelebiliyorlar.

tutkularını gerçekleştirerek sahip olabiliyorsunuz. Siz onun egosunu doyurduğukça, Siminizin hanesinde mutluluk puanları birikiyor. Puanınızın miktarı ölçüsünde faydalı ve eğlenceli yaşam ödülleri toplayabiliyorsunuz. Bu aynı kredi kartı veya telefon faturasında hediye puanı toplamak gibi.

MAHALLELER

Oyunu şimdilik üç ayrı mahallede oynayabiliyoruz. Bunlardan Pleasantville eski Sims'in geçtiği bölge, Bella ve Mortimer Goth ikilisini ve onların canavar kızlarını hatırlarsınız. İşte o mahalle. Mortimer yaşlanmış, zar zor hareket ediyor, Bella evi terk etmiş, herede olduğuna dair dedikodular yapılıyor. Ufaklık büyümüş genç kız olmuş ama hala aynı saçlar,

aynı gözlükler. İkinci bir mahalle Veronville. Burası iki büyük ailenin kan davasına sahne olan ve hiç alakamız olmadığı halde sizi de bir şekilde bu işlere dahil eden bir mekan. Tam bir Brezilya dizisi yaşıyor burada. Pleasantville ile farklılıklara sahip bir nüfus yapısı olsa da oyunu bu iki kasabada oynarken arada derin uçurumlar hissetmeyeceksiniz.

Üçüncü ve son alternatifiniz ise Strangeville, ki burada oynayacaksanız şu ana kadar anlattığım paragraflar dolusu ayrıntıyı unutun. Şöyle bir örnekle açıklayayım: Burada çocuk



↑ Yıldızlara yakından bakabilmek ne güzel. Bir gün mutlaka bir UFO göreceğim.



↑ Tanrım Vidcund'u uzaylılar kaçırdı. Aahhaaa dostum neredesin ne yapıyorlar sana?



↑ Şimdi kim bakacak bu bebeğe?

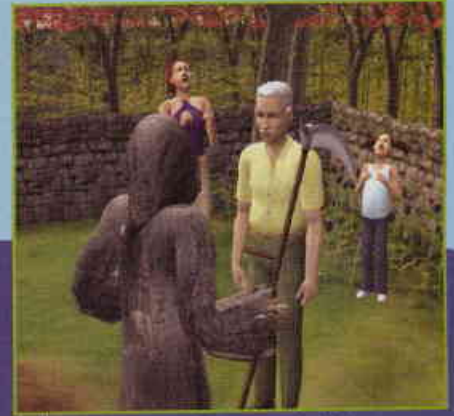
DEPRESYON YOLUN SONU DEĞİL



Diyeelim ki Sim'inizin hiç bir tutkusu gerçekleşmedi ve üstelik korkuları bir bir karşısına çıktı. Bu durumda tutku göstergesi (Aspiration Meter) sıfırlanabilir. Ama korkmanın bu durumda imdadınıza bir psikolog yetişip Sim'inize yardımcı oluyor.



↑ Evet evet... Çocuklar büyüdükçe başa çıkmak zorlaşıyor.



↑ Sim'inizin mutluluğuna ve bol bol yaşam iksiri içmesine dikkat edin. Yoksa erkenden dünya değiştirebilir. Bu noktada artık ağlamak da fayda etmiyor.

doğurmak için evli olmanız gerekmiyor. Hatta kadın olmanız da gerekmiyor. Ve hatta doğurduğunuz şey bir insan evladı bile olmayabilir! Bu tuhaf mahallede, UFO'lar tarafından bir süreliğine misafir edilen erkekler hamile kalıp yeşil, şirin Alien'lar doğurabiliyor. Sizden başka kimse de yadırgamıyor bu durumu. Komşularınız arasında dost canlısı uzaylılar olabiliyor. Yalnızlıktan bunaldığınızda konuşkan bir tavşan karşınıza çıkıp keyfinizi yerine getirebiliyor. Sonuç olarak üç mahallenin de kendine has özellikleri var ve birbirinden farklı deneyimler sunuyorlar.



layabiliyorsunuz. Üstelik mahaleniye gökte süzülen balonlar, nehirde dolanan balıkçı sandalları gibi ilginç detaylar da ekleyebiliyorsunuz.

HER SIM FARKLI BİR DÜNYA

Aslına bakarsanız farklı bir deneyim için ile de mahalle mahalle dolaşmanıza gerek yok. Kişisel özellikleri diğerinden farklı olan her bir Sim, onlar için seçtiğiniz her bir meslek, ilişki biçimleri, hele de en baştan kararlaştıracağınız farklı tutkular, aynı zamanda farklı birer oyun deneyimi anlamına geliyor.

Üstelik bu farklı seçimler doğal olarak oyunun zorluk seviyesini de belirliyor. Mesela iki çocuğuyla tek başına yaşayan bir annenin veya hepsi aşka düşkün üç bekar erkeğin işi gerçekten zor. İlkinde anneni çocuklara bakmaktan çalışıp para kazanması çok ama çok zor. Diğerinde ise aynı kıza aşık olan ev arkadaşlarının birbirine nasıl düşeceğini bir hesap edin. Diğer yandan uyumlu bir karı koca ile oynamaya başlarsanız uzun yıllar refah içinde yaşayacak büyük bir aile haline gelmeniz hiç de zor değil.

Bu açıdan bakıldığında Sims 2'nin ilk Sims'e göre çok daha fazla başında oturulmaya değer bir oyun olduğu kesin. Elime geçmesinden şu zamana kadar yaklaşık 100 saatimi Sims 2'ye ayırdım ve hâlâ oyundaki her şeyi görmediğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Bu elbette oynamaya devam etmek için yeterince güçlü bir itici kuvvet ama bu 100 saatte çok



↑ Sim çocukların çok sevimli olduğunu mu düşünüyorsunuz? İki afacanı bir araya getirin bakın neler yapıyorlar.

sıkılıp tıpkı Simler gibi yukarı doğru el sallayarak "yeter olan acıktım, çişim var, uyumak istiyorum ve rüyamda Sim'leri görmek istemiyorum!" diye bağırarak istediğim de oldu. Onları mutlu etmeye çalışırken iyice kaptırıp kendi mutluluğunuzu sıfırladığınızı (sosyal: 0, beden: 0, temizlik: 0, eğlence: 0, otur: 0!) fark ettiğinizde beni daha iyi anlayacaksınız. İşin tuhafı, Sim'lerden ve ihtiyaçlarından nefret etmeye başladığınız noktada bile oynamaktan kolayca vazgeçemiyorsunuz. Böyle tuhaf, istenmeyen bir bağımlılık yaratıyor oyun.

SIM SIM'E BAKA BAKA

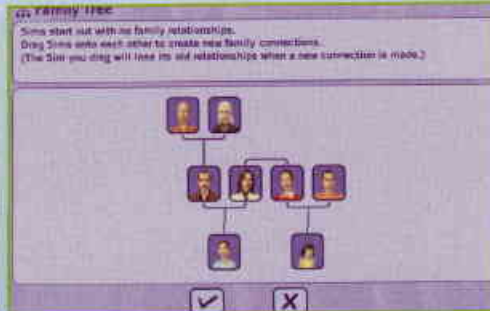
Muhakkak değinilmesi gereken bir diğer konu Simler arası etkileşim. Oyun bu açıdan bakıldığında hâlâ birkaç noktada sürünüyor ama ilk



↑ Bu oyunun en harika yanı ne biliyor musunuz?



The Mutakıp Family



↑ Oyunun başından çok geniş ve aile bağları tanımlanmış bir aile yaratabilirsiniz. Aileler sekiz Sim ile sınırlı. Ama inanın sekizden fazlası zaten çılgınlık olur. Bu kadarı ile uğraşmak bile bir derd. Ama böyle geniş, huzur dolu bir aileyi yönetmenin zevki de bir başka





↑ Hem de bizim odamızda! Hem de metresimle! Kahtlabilir miyim?



↑ Bir mini bar her havuz başı partisini renklendirir.



↑ Size bir tavsiye. Eve bir kaç para ağacı almayı ihmal etmeyin. İşten falan ahılınca çok işe yarıyor.



↑ Kariyer ödülleri biraz basit kalmış. Koskoca bir CEO'ya emekli hediyesi bu mu verilir? Bahçeye gerçek bir golf sahası kursanız neyse.



← The Sims 2'nin en can alıcı yanı çocuklar. Hareketleri, istekleri, afacanlıkları öylesine gerçek ki hiç büyümesinler istiyorsunuz.

oyuna göre inanılmaz bir gelişme var. Eskiden olduğu gibi ilişkinizin şekline ve samimiyet derecenize göre karşınızdaki Sim'le yapabileceğiniz değişiyor. Fakat artık hem samimiyet kurmaya çalışırken hem de kanka olduktan sonra, daha fazla seçeneğiniz var. Sohbeti karşınızdaki Sim'in ilgi alanlarına göre şekillendirebilir, ufak tefek oyunlar ve şakalarla havayı yumuşatabilirsiniz. Ama hâlâ yapamadıklarınız da var; aynı anda iki Sim'le birden sohbet edememek gibi. Misafir Sim evin içinde kafasına göre takılırken siz de peşinden dolaşıp iki çift laf etmek için uğraşıyorsunuz. Aralarında bir yabancı yokken ev halkı kendi başına işleri yürütecek kadar akıllı ama yeni bir dost edinmeleri gerekirken ve evde 2-3 aday toplanmışken odaya çekilip kitap okumaya başladıklarında kontrolü üstlenmek mecburiyetindediniz. Bu mecburiyeti bir de aşk manyağı Sim'leriniz eşlerinin yanında üçüncü şahıslarla kırıştırmaya başladığında hissetmelisiniz. Yoksa çok çok kötü kavgalar çıkıyor. Sonunda siz dahil herkes bunalıma girebilir.

Diğer yandan Sim'ler arası ilişkiler çok daha doğal ve güçlü. Mesela çocuklar anne ve babalarına çok bağlılar. Sürekli onların yanında olmak istiyorlar. Ama büyüdükçe de aileden bir parça uzaklaşıyorlar. Teenager'lar ise



o genç yaşların ilk aşkını tattıklarında gözleri sevgililerinden başkasını görmüyor. İkisini yan yana getirdiğinizde ayrılmak bilmiyorlar. Ayrıca üçüncü şahıslar da ilişkilere burnunu sokabiliyor. Mesela kannızı aldatırken baldızınıza yakalanmak onun sizi ablasına gammazlaması ile sonuçlanıyor. Ayrıca işten eve getirdiğiniz bir arkadaşınızla hali hazırda iyi bir ilişkiniz olabiliyor ve evde bir şeyler yapmasanız bile iş saatlerinde bağınız güçleniyor.

ANILARDA SIMS

Sims 2'nin Simlerini balıklardan ayıran bir özellikleri de anıların olması. Uzun ve yorucu bir günün sonunda günlüklerine yazmaya bayılan bu yeni neslin anılarını siz de okuyabiliyorsunuz. Ama ilginç metinler, özel sırlar bek-

lemeyin. Gayet rapor niteliğinde, hazır şablonlara uyarlanmış anılar silsilesinden ibaret göreceğiniz. Her yeni tanıştıkları Sim'i, yaptıkları yemekleri, ilk öpüşmelerini, WooHoo'larını (böyle sevişiliyor Sim evreninde), kazandıkları yetenekleri ve terfilerini yazıyorlar. Biraz göstermelik gibi duran ama günlerce oynadıktan sonra açıp göz gezdirdiğinizde "vay be, bir Sim'in kısacık hayatına bile neler sığıyor, ben-se şu bilgisayarın başında yaşlanıp gidicem" türü ironik yaşam dersleri çıkarmanızı sağlayan faydalı bir yan özellik.

Simler tarafından bakıldığında oyunla ilgili söylenebilecekler hemen hemen bu kadar. Herkesin kendine has bir yöntemle oynayıp birbirinden çok farklı hikayeler yaratacağı bir oyun hamuru... Fakat oyun bu hikayelerden ibaret değil. Bir de tasarım boyutu var. Sims'i sadece evler ve bahçeler tasarlamak, eşyalar alıp farklı dekorasyon stilleri yaratmak için oynayanların sayısı hiç de az değil. Maxis de bunun pekala farkında. Zira oyundaki tasarım araçları ve imkanları da geliştirilmiş durumda. Oda içinde ikinci bir kat yaratmak, birbirini 45 derecelik açıyla kesen duvarlar koymak, binanızı istediğiniz bir mimari stile göre şekillendirmek, boyamak, özel çatı çeşitleri kullanmak benim hayranlıkla kullandığım yenilikler. Eşya satın alırken ise kendinizi bir mobilyacıya sipariş verir gibi rahat hissedebilirsiniz çünkü çoğu satın aldığınız şeyin rengine karar verebiliyorsunuz. Ayrıca bütün evinizi tek bir

DOĞUM GÜNÜ

Simler için doğum günleri çok önemli. Hayatlarının bu dönüm noktasında aileleri ve dostlarıyla birlikte olmak ve hep birlikte eğlenmek isterler. Ama bundan da önemlisi yeni döneme yüksek bir ruh hali ile geçmek. Bu bir sonraki dönemde Sim'inizin ne kadar mutlu olacağını ve yaşlılıkta ömrünün uzunluğunu belirliyor.



FOR THE EMPEROR!

WARHAMMER
40.000DAWN
OF
WAR

LEVEL HIT



Yeni bir gün, yeni bir savaş, yeni ölümler

Çok uzun süre yeni bir Warhammer 40K bilgisayarı için bekledim. Sadece ben mi, bu oyun evreni hakkında azıcık bilgisi olan herkes neden böylesi inanılmaz bir materyalin değerlendirilmediğini merak edip durdu yıllar boyu. Tabii çok uzun zaman önce çıkmış oyunlar vardı, ancak bunlar genellikle strateji türündendi ve masaüstü oyunlarının o karmaşık kurallarını PC'ye taşımaya çalışırken oyun evreninin gerçek atmosferini kaybediyorlardı. Nedir WH40K'nin en belirgin özelliği? Her an inanılmaz savaşların yapıldığı, vahşet ve şiddetin günlük hayatın kabul görmüş bir parçası olduğu gerçeğidir. Bir oyunu oyuncuyla ortak paydada buluşturan şey oyun atmosferidir ve bunu da eldeki tüm kural kitaplarını bilgisayarı kodu haline getirerek sağlayamazsınız.

Tabii hakkını yemeyelim, geçen sene bir ara FireWarrior diye bir başka Games-Workshop onaylı WH40K oyunu daha çıktı piyasaya, çıkmadı değil. Ama keşke çıkmaz olsaydı. Tam bizi o evrenin ve savaşların kalbine götürecek sağlam bir FPS beklerken karşımıza çıka çıka beşinci sınıf bir Quake özentişi çıkmasın mı?! Nasıl hevesim kursağımda kaldı herhalde tahmin edersiniz. İşte o yüzden Dawn of War duyurulduğunda ne yalan söyleyeyim, pek de sallamamıştım. Neden sonra ilk videolarını gö-

rünce ve yapanın da Relic Entertainment olduğunu öğrenince bu defa işin ciddi olduğunu düşünmeye başladım. Düşünün, WH40K isminden o kadar fenalık gelmişti ki, Sinan söyleyene kadar zahmet edip te Dawn of War kim tarafından yapıyor araştırılmamıştı bile!

KUTSAL SAVAŞÇILAR

Relic yabancı bir isim değil, her şeyden önce Homeworld serilerini yapmış bir firma ki başka da bir oyun çıkarmamış olsaydı yine de dert etmezdim, kendilerini öyle de kanıtlamışlardır yani. Sinangil ile birlikte ilk Home-



SİLAHLARINIZI BİLİN!

Predator tanklarının ana topu ve yan makinelleri, ayrıca Dreadnought'un bir silah podu Twin Lascanon ile donatılabilir. Ancak unutmayın ki Twin Lascanon diğer araçlara ve binalara karşı etkilidirken, piyadeye karşı çok zayıftır. Bu yüzden upgrade işlemini düşündüğünüz düşmana göre yapmalısınız.



world'ün grafiklerini ağzımız açık seyredip, sonra da grafik ayarlarına girdiğimizde gördüğümüz şeyin aslında Software grafik modu olduğunu anlayınca nasıl da apışıp kalmıştık! Bizim gördüğümüz şey o zaman ki ekran kartlarının yeteneklerini bile kullanmadan çizilen bir grafikti ve deli gibi de hızlı çalışıyordu. Hardware desteğini açtıktan sonra iyice başımız döndüydü tabii, orası da ayrı. Eh, bu hiçbir şeyi beceremeseler bile, en azından Dawn of War için iyi bir program kodu yazacaklarının garantisiydi gözümüzde. Ama ne yalan söyleyeyim, doğrusu bir strateji oyununda bir sene evvel bir FPS için kullanılanlardan daha sağlam grafiklere ve animasyonlara sahip bir grafik motoru bulmayı da hiç beklemiyordum. Çok ciddiym, FireWarrior ile Dawn of War yan yana kalsa, sırf grafik kalitesine bakarak hangisinin FPS, hangisinin strateji olduğunu hayatta tahmin edemezsiniz. Eh işte, yetenekli ve yeteneksiz programcı birbirlerinden böyle ayrılıyor.

Dawn of War'ın grafiklerini Warcraft 3'e benzetmek çok yanlış olmaz, en azından pek çok unsurun üç boyutlu olması ve haritanın yerleştirilişi açısından benzerlik tartışılmaz. Ama Dawn of War kamera açısını istediğiniz gibi ayarlayıp, savaş alanında herhangi bir yere dilediğiniz mesafe ve açıdan bakmanıza izin veriyor. Tabii bunun stratejik bir önemi yok, ancak kimi zaman yoğun çarpışmalara yakından bakıp detayı izlemek isteyebilirsiniz. Birimler, binalar, çevre unsurları tamamen 3D tasarlanmış ve gerçekten de gerek detay seviyeleri, gerekse de animasyon kaliteleriyle göz dolduruyorlar. Şüphesiz çok 3D strateji gördük, ancak hepsinde de birimler karşı karşıya dikilip aynı kavga animasyonunu arka arkaya tekrarlıyorlardı. Tabii kalabalık bir savaşta bu pek dikkat çekemediğinden fena bir yöntem sayılmazdı. Ancak Dawn of War birimleri savaşa girdiklerinde birbirlerine ölümüne dalarlar ve siz de bunu aynen görebiliyorsunuz. Özellikle yakın dövüş animasyonları ciddiye çok iyi, bir Dreadnought'un Ork'u belinden yakalayıp havada savurması ve sonra yere çalmasından tutun da, süper birimlerin ellerindeki dev silahlarla ortamı yarmalarına dek tüm çarpışmalar son derece detaylı cereyan ediyor.



Üstelik bu grafikler ve animasyonlar sadece göze hitap etmiyor, oyun açısından da önem taşıyorlar. Patlama ya da darbe sonucu uçup yere yapışan bir eleman eğer ölmediyse bile sersemliyor ve yeniden kavgaya katılana dek kısa bir süre kaybediyor. Bu da dövüşün takimin uçup giden birim sayısını bir anlık bile güç kaybetmesine sebep oluyor. Eğer

karşıdaki rakip çok dişliyse, ya da durum çok vahimse o zaman birimler moral kaybetmeye başlıyorlar. Bunu sağlayan çeşitli silahlar ve durumlar var. Mesela karşı tarafın alev makinesi ya da keskin nişancı kullanması, veya bölüğün ağır top ateşi altında kalması gibi etkenler moral kaybını hızlandırıyor. Liderler özellikle bu duruma karşı etkililer, ancak so-





nuçta birlik paniklediğinde toparlanana dek savaştan çıkarılması gerekiyor, yoksa çabucak telef olabiliyorlar.

LİDERİN PEŞİNDEN

Dawn of War dört farklı ırka sahip, ancak ana senaryo sadece bir Space Marine birliği olan Blood Ravens'in perspektifinden anlatılıyor. Ancak tüm ırklar en küçük detaylarına kadar hazırlanmışlar ve multiplayer karşılaşmalarda kullanılmaya hazır. Her ne kadar bina, birim, araç türleri ve savaş taktikleri arasında hayli farklılık bulunsa da, tüm ırklar hemen hemen aynı kaynaklardan faydalanıyorlar ve aynı mantık üzerine kurulu munga düzenleriyle çarpşıyorlar.

Dawn of War piyade ve zırhlı araçlar üzerine kurulu bir strateji. WH40K dünyasında silah ya da gemi eksikliği çekilmediğinden dolayı böyle bir yapıda karar kılınmış tabii ki, burada amaç çarpışmayı mümkün olduğunca yüksek tempolu ve yakın kılmak. Bu yüzden ağır piyadeye ve onu yakından destekleyebilecek zırhlı araçlara verilmiş. Araç statüsüne giren birimler tek üretiliyorlar, ancak piyade için durum farklı. Gelen her piyade mangası belirli sayıda erden oluşuyor ve bunları seçip bir emir verdiğinizde takım halinde hareket ediyorlar. Bu takımları ek askerler ve komutanlarla takviye etmek mümkün, ancak tabii ki azami büyüklükleri ırklara göre değişiyor. Ayrıca her mangaya farklı



MORAL ÖNEMLİDİR!

Flamer ve Sniper Rifle gibi silahlar ağırlıklı olarak moral çöküntüsü yaratırlar, özellikle yoğun piyade saldırısına karşı çok işe yararlar. Öte yandan ağır topçu ateşi sadece düşmanı etrafa saçmakla kalmaz, moralini de bir anda çökertir.

DOST ATEŞİ

Birimler düşmana ateş ederken dost piyade ve tank ateşinden etkilenmeden hareket edebilirler. Ancak bu durum Leman Russ ve Whirlwind atışları için geçerli değildir! Bunlar topçu atışı yaparlar ve alan etkilidirler. Birliklerinizi ilerletmeden önce topçuların atışını durdurmayı ihmal etmeyin.



seçenekler arasından değişik koşullarda işe yarayan ağır silahlar da verebiliyorsunuz. Asla mangayı dağıtmak ya da başkasıyla birleştirmek söz konusu değil. Ancak o mangada tek bir adam kalmış olsa bile takviye ederek eski gücüne kavuşturabiliyorsunuz, bu tabii biraz zaman alıyor.

Araçlar işe farklı işler için tasarlanmış, hayli değişik yetenekleri olan birimler. Kimi yakın dövüşte başarılıyken, kimi de uzun menzilli topçu desteği sağlamak üzere hazırlanmış. Tabii asker taşıyabilen araçlar da var. Bir de süper birimler var ki, bunları çağırmak kolay değil, ancak savaş alanına girdiklerinde ortalığı tarumar ediyorlar. Dört ırk içinde en dengeli ve en kullanışlı olan Space Marines, Eldar yüksek isabet oranı ve çevikliği ile dikkat çeken bir ırk. ırklar kalabalık dövüşmek durumundalar, bu da sayıları arttıkça onlara avantaj kazandırıyor. Çünkü sayıları arttıkça sadece ırklara has Waagh! enerjisini de daha fazla kullanabiliyorlar ki, bu aslında hayli ham bir psionik enerji türü. Ve tabii Chaos, bir yandan Chaos Marines sayesinde Space Marines'in çeşitli avantajlarına sahipler, bir yandan da en güçlü iblisleri savaş alanına çağırabiliyorlar.

SAVAŞ, SAVAŞ, SAVAŞ!

Dawn of War'ın senaryosu Tartarus adlı bir İmparatorluk gezegeninin hiç umulmadık bir anda Ork sürülerince istila edilmesiyle başlıyor. Yerel Imperial Guard alayları tamamen çözülmek üzereyken gökten yağmaya başlayan indirme podlarıyla Blood Ravens adlı Space Marines bölüğü yardıma yetişiyor. Blood Ravens'in başında Gabriel Angelos adlı savaşta pışmış bir Brother-Captain var. Ona Isador Akius adında bir Imperial Librarian eşlik ediyor. Şimdi Librarian deyince aklınıza kalın gözlüklü, devlet memuru tipli bir kütüphane memuru gelmesin sakın. WH40K dünyasında Librarian, çok ileri telepatik güçlere sahip korkunç güçlü ve bilge bir savaşçı demektir. Bu ikili senaryonun göbeğindediler, ancak bildikleri şey olayların onları sadece Orklar değil, Eldar ve Chaos ile de çarpışmak zorunda bırakacağıdır.



Oyun yüksek tempolu bir strateji, buna şüpheleniz olmasın. Kaynak toplama ve bina inşaatı en aza indirgenmiş, zaten Empire tarafı söz konusu olduğunda neredeyse tüm yapılar yörüngedeki gemilerden podlarla aşağı atılıyorklar. Birimler için de benzer bir yöntem söz konusu, yani gerçekte savaş alanında hiçbir şey üretmiyorsunuz ki bu da WH40K evrenine son derece uygun. Savaş alanında iki temel kaynak gerekiyor, ilki enerji ve bunu kuracağınız plazma jeneratörleriyle sağlıyorsunuz. İkinci kaynak ise Requisition Point, yani yeni birimler isterken harcadığınız puanlar. Bu puanlar haritadaki stratejik noktaları tutarak sağlanıyor. Yani savaşın temelinde etraftan birşeyler toplayıp yığmak ve bunlarla asker kasmak değil, devamlı çarpışarak son hedefe doğru ilerlemek prensibi yatıyor. Dawn of War'ı çekingen oynamak hiç iyi bir fikir değil. Her ne kadar üs savunması için çeşitli binalar olsa da, tek bir topçu ünitesi tek puan sağlık kaybetmeden bunları hızla yok edebilir. Yani kalkıp savaşmak ve bunu hızlı biçimde yapmak şart, yoksa hızla haritadan silinmek işten bile değil. Doğrusu altın ya da odun

toplamakla uğraşmak zorunda kalmamak benim sınırlarıma çok iyi geldi diyebilirim.

LAND RAIDER

Dyunun grafikleri ve efektlerine doğrusu diyecek yok, zaten daha açılış demosunda oyunun genel kalitesi ve atmosferi hakkında bilmeniz gerekenleri öğrenmiş oluyorsunuz. Ara sahneler ise oyun içi grafik motoruyla yapılmış ve birazcık ham görünüyorlar. Bunun sebebi birimlerin karşılıklı diyalog için değil, çarpışmak için yaratılmış olması. Haliyle iş konuşmaya gelince azıcık yapay görünüyorlar, ancak kalkıp bunun için not kıracağam değilim. Hele de müzik ve ses olarak böylesine emek verilmiş, böylesine insanı saran bir oyuna.

Benim esas not kıracağım nokta görev sayısının beklentimden daha az olması. Toplam 11 ya da 12 görev var. Tam olaya ısınmışken oyun bitiyor, öylece kalıyorsunuz. Ayrıca görevler de öyle çok

yaratıcı şeyler değil. Day çoğunlukla düşmanı bul ve temizle tadında geçiyor, tabii arada birkaç tane de bina dikiyorsunuz. Bence böyle bir oyunda çok daha yaratıcı, gerçekten de taktik yetenekleri zorlayan türden görevler olmalıydı.

Bir başka sıkıntı ise Skirmish ve multiplayer haritalarının da öyle pek fazla sayıda olmaması. Bu oyun gerçekte multiplayer oynanması gereken bir oyun. Hadi diyelim ki harita sayısını az tutunuz, neden oyunda bir harita editörü yok? Unutmamak gerekir ki StarCraft'ın bu denli büyük bir patlama yapmasının esas sebebi o zaman için mükemmel bir harita editörüyle çıkmış olmasıydı. Örduların renklerini değiştirmek, kendimize has üniformalar tasarlamak mümkün, ama içinde savaşacak harita yapamıyoruz! Sanıyorum ki Relic bunu da ek görev paketine saklıyor ve bence hata yapıyor.

Genel olarak durup şöyle bir baktığımızda, Dawn of War birkaç eksiği dışında hem WH40K sevenlerin, hem de adını bile duymamış olanların rahatlıkla oynatabileceği, sağlam ve hızlı bir strateji olarak karşımıza çıkmış bulunuyor. Şükürler olsun, çünkü bir fiyatı daha olsaydı şu saatten sonra WH40K oyunu yapmaya kimse cesaret edemezdi. Eksiklere gelince, eğer yakında gelmesini beklediğimiz ek görev paketiyle bunlar da tamamlanırsa, Dawn of War zamanla kendini tam bir klasik olarak kabul ettirebilir. Stratejiden birazcık bile hoşlanan herkesin oynaması lazım.

M. Berker Güngör

BİRİMLER

Scout birimleri hızlı ve görünmezdir, ancak tek başlarına çatışmada başarılı olamayacak kadar zayıftır. Onları uzun menzilli silahların görüş alanını genişletmek için kullanın. Space Marine çeşitli silah donanımları sayesinde her türlü koşulda işe yarayan bir birimdir. Ancak mümkün olduğunca farklı silahlarla desteklenmesinde fayda vardır. Terminator en güçlü piyadelerdendir, her koşulda iyi dövüşür. Ancak yavaş ilerlediğinden ateş altında erişilebilir, o yüzden tek başına ileri sürülmemelidir. Assault Terminator ise sadece yakın dövüşte uzmanlaşmıştır, ama normalinden daha güçlü çarpışır. Terminator mangalarını sadece Land Raider aracı taşıyabilir. Assault Marine sırtındaki jet-pack sayesinde düşmana ani baskın verebilir, yakın dövüşte ustadır. Düşmana doğru ilerleyen Terminator'lere zaman kazandırmak için idealdir. Bunlara komutan atanamaz. Apothecary dostunuzdur. Her ne kadar komuta yeteneği yüksek değilse de, her Space Marine grubuna lazımdır, çünkü etrafındakileri hızla iyileştirir.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

RTS

www.avaturk.com

Yapım: Relic Entertainment Orijinal: Var Medya: 3 CD
Dağıtım: THG Fiyat: 69.000.000 TL Yaş Sınırı: 15 ve üstü

Multiplayer: İnternet Lan Oyuncu
Multiplayer Modu: 2-8 kişi Deathmatch vs

| Minimum | Önerilen |
|--|--|
| 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD | 2,2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo EAX
 4+1 5+1
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Kolay

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler | Görev yapısı biraz |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|--|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Güçlü atmosfer, gelişmiş grafikler, ▲ yüksek oynanabilirlik | ▼ tekdüze ve sayı az, ▼ harita editörü y |

LEVEL NOTU

Alternatifler: Warcraft 3



CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

Hala
Transport
Tycoon
oynayanlar,
beri bakın!

Tycoon ve yöneticilik seven herkes için anılar canlanıyor

Küçük kasabalardan ve madenlerden dev endüstrilerin beslediği metropollere 1900'lü yıllardan 2000'li yıllara bir yolculuk Locomotion. Bir taşımacılık şirketinin sahibi olarak serbest girişimlerimiz ile demiryolları, yollar, limanlar ve hava alanları yaparak bir ülkenin can damarlarını oluşturuyoruz. Bu damarlardaki kan ise trenlerimiz, otobüslerimiz, gemilerimiz ve uçaklarımız. Birbirine bağlanan ve bağlılıkça güçlenip canlanan bir uygarlığın parçası olduğumuzu hissediyor, bir yandan da ceplerimizi doldurmanın huzurunu yaşıyoruz. Tabii bu serbest girişimcilik ülkemizdeki gibi bir disiplinsizlik ve lakayitliğe dönüştüğü zaman, politik mevkilerdeki bir dayı veya eniştenizin kıyağıyla olayı kotaramadığımız için işini düğün yapan adamlar canınıza okuyor.

SİMÜLASYON USTASI

Chris Sawyer, Locomotion' un da içine dahil olduğu Tycoon oyunlarının piri ve halen devam eden en iyi Tycoon serilerinin ilk oyunlarını o yapmıştır. Oyunlarından birini bile eskiden oynamış, kaptırmış olanlar kesinlikle ustanın bütün diğer oyunlarından da hoşlanır. Nispeten birkaç yıllık taze bilgisayar oyuncuları onun eski oyunlarını, öyle aşmış grafikleri ile filan değil de karakterleri ile oyun tarihine yerleşmiş oyunlarını pek bilmez. Transport Tycoon olsun, Railroad Tycoon olsun bu taşımacılık oyunları pek çok eski oyuncunun hatıralarına ev sahipliği yapar. Ama onu tanımak için ille de eskilerden olmaya gerek yok, o deliler gibi manyaklar gibi neşeli oynadığımız ve doyamadığımız Roller Coaster Tycoon serisinin de kalbi ve beyini!



Oyun daha kurmadan tanıdık geliyor(!), hatta oynamadan önce "Allah Allah yahu!" diyorsunuz. Ama kurunca görüyorsunuz ki oyun gerçekten çok tanıdık! Hatta bu bizim Rollercoaster Tycoon' un oyun motoru değil mi yahu? Bak sen şu Chris'e, insan yeni bir oyun motoru yapar değil mi? Ama kazın ayağı öyle değil hafif perdeli efenim (bayılıyorum bu esriye hihohoyt!) Aslında Chris abimiz oyun motorunu senelerdir bu oyun için yazmasına rağmen tamamen alakasız anda gelen bir ilham ve "dur bir deneyeyim bakalım nasıl olacak" gazi ile o motor üzerine Rollercoaster Tycoon' u yapıvermiş!!! Ve işte yıllar sonra kendi evcil projesi olarak tanımlayabileceğimiz Locomotion' u da bu motor üzerinde sürdürmüş. Sonuç ise Windows XP'de süper çalışan, yüksek çözünürlüklü grafikler ile daha mutlu yarınlara vaat eden ama özünde Transport Tycoon ile aynı bir oyun olmuş. Tabii bu nostalji hastaları için iyi bir şey.

Chris Sawyer oturup PC'sinin karşına "miih miih" ve arada "tralaly-laylom" diyerek tek başına sağlam bir kod yazmış doğrusu. Senelerdir kimseden yardım görmeden, başında patron olmadan boş vakitlerinde, hatta daha doğrusu boş vakit yaratarak bu oyunu yapmış. Bitirince de Atari' ye gidip şu an için açlığı çekilen, pek bir rakibi olmayan bu oyunu piyasaya sürdürmüş.

Eh biz de hala aklımızdaki süper ve aşmış fikirler için oturup hiçbir şey yapmadan bekleyelim. Ne de olsa aşmış bir yardımseverlik ve cefakarlık ile senelerdir kafasında kod yazmaktan saç kalmamış (düzeltme: sırma saçlı programcılar da mevcut ama çoğu için sonradan ek-tirmiş diyorlar, ne derece doğru bilemem) bir programcı gelip söylediğimiz her şeyi size bir oyun haline ge-

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION STRATEJİ www.afari.com/us/games/locomotion/pc

Yapımcı: Chris Sawyer Medya: 1 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: Afari Orijinal olarak Yok Yaş sınırı: Herkes için
Multiplayer: İnternet LAN 20yuncu
Multiplayer Modu: Lan veya internette 2 kişi

| Minimum | Önerilen |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 500Mhz CPU, 128MB RAM, 85MB HDD | 1Ghz CPU, 256MB RAM, 600MB HDD |

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

EAX

Oyuna alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|--|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Tycoon oyunlarının pirinden gelen, ▲ temiz ve zevkli bir iş stratejisi. |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ Araç bakımı, ray-yol yapımı, ▼ arazi işi eski oyunlara göre gereksiz yere yorucu, ▼ eski grafikler. |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Rollercoaster Tycoon

75



tirip verecek ya da bütün bildiklerini hemen öğretilerecek, Hatta bize bir kılıç verecek, onunla kafasını kestiğinizde bütün bilgisi, tecrübesi ve ölümsüzlüğü sizin olacak... Yani kıçımızın üstünde yayıp oturarak, birilerinin çıkagelmesini, elimizden tutup öğretmesini bekleyerek çok güzel oyunlar yapılabiliyor onu anlatmaya çalışıyorum. Deneyin göreceksiniz, hatta görüyorsunuz hatta ve hatta görüyoruz... Şimdi İstanbul için halay saati...

UYGARLIĞI SEYRE DALMAK

Locomotion' da özünde Transport Tycoon olsa da çok büyük belli başlı farklar var. Rastgele yaratılmış haritalar yerine genelde önceden hazırlanmış ve her birinde farklı bir hedef olan senaryoları oynuyoruz. Kimisinde amacımız bol bol yolcu taşımak kimisinde belirli bir miktar sanayi ürünü taşımak, bazılarında rakiplerimize fark atmak bazen de kısa zamanda çok para kazanmak. Her senaryoda hava kara veya deniz taşımacılıklarına ağırlık verip kazanmaya çalışırken belirli bir görev duygusu oyuna amaç katıyor. Ama harita editörü sayesinde ya



da nispeten serbest haritalarda kafanızı fazla yormadan yüzünüzde o eski Tycoon oyunlarından kalma gülümseme ile kurduğunuz düzenin tıkır tıkır işlemlerini keyifle izliyorsunuz.

Oyuna getirilen bir kolaylık artık araç depolarının kaldırılmış olması, araçları bir hatta yerleştirmek yeterli. Ama bedeli ağır bir gerçekçilik kaybı olmuş, eski oyuncuların seveceğini sanmıyorum. Üstelik eskijip bozulan araçları tespit edip yenilemek oldukça yorucu oluyor. Maalesef yer şekilleri üzerinde oynamak da biraz zahmetli olmuş. Bir diğer büyük değişiklik oyun motorunun kendi özelliği, iki nokta arasında iki tıkla mayla ray çekmek yerine artık maalesef rayları tek tek tıkdı tıkdı diye dikeyiyoruz, tabii yolları da. Her ne kadar tek ve çift yönlü yollar gibi seçenekler konduysa da ve daracık yerlerde yolları ayarlamak yeni kolaylaştıysa da bu büyük bir oynanabilirlik kaybı. Bu iki özellik değişirse oyun harikula-de olurdu. En azından sonraki Chris oyunlarında bunlarda da eskiye dönüş bekleyebiliriz, ne de olsa bunlar kullanışlılıkları ispatlanmış ve artık oturmuş özellikler.

Locomotion'da değişmeyeceğimiz özellikle bir tek şey olsa da yaşayan şehirleri izlemektir. Yeni grafikler her ne kadar eski tip iki boyutlu olsa da detaya çok özen gösterilmiş ve manzara insanın gözüne gerçekten hitap ediyor. Trenler ve ağaçlar birazcık iri ve çizgi filmi duruyor ama olsun o kadar o da değişik bir lezzet katmış oyuna. Sonuç itibarıyla okuduğunuz birkaç olumsuz özelliğe rağmen Locomotion çok eğlenceli, keyifli ve nostaljik ama yine de yeni bir oyun. ♣

_Ali 'Ale-ister' Güngör

WARHAMMER®

40.000

İSTER TANKLARIN GÜRÜLTÜSÜ, İSTER BİR PLAZMA TOPUNUN KÖR EDİCİ PATLAMASI OLSUN. MİNYATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKİ KOMUTAN SİZSİNİZİ



Son derece detaylı minyatürler kullanarak, masa üstünde savaş destanları yazabilirsiniz. Ancak bu sadece bir oyun olmaktan çok öteye gider. Minyatür Savaşları, model toplama, boyama ve oynamayı içeren dev bir hobidir. Oyuncuların zaman içinde topladığı minyatürler, küçük öncü birlikleri olarak başlayıp, pek çok modelden oluşan dev ordulara dönüşürler.



GAMES WORKSHOP



WARHAMMER 40000 BAŞLANGIÇ SETİ

İnsanlığın en büyük savaşçıları cesur Ultramarine'ler, yaratık tehdidi Tyranid'lere karşı "Battle For Macragge" de çarpışıyorlar. Uzak geleceğin merhametsiz karantinasında iki rakip arasında geçecek müthiş savaşlar sizi bekliyor. "Battle For Macragge" başlangıç setinin içinde 10 plastik Space Marine, 10 Termagant, 6 Genestealer, 8 Spore Mine, düğmüş bir uzay gemisi, objektif, zar, cetvel ve gablonlar bulunmaktadır. Setin içindeki 32 sayfalık bir el kitabı kuraları adım adım öğrenmenizi sağlayacak. Ayrıca, yeni Warhammer 40000 kural kitabının 92 sayfalık bir versiyonu da nete dahil.



KASIM'DA ÇIKIYOR!!!

WARHAMMER FANTASY BAŞLANGIÇ SETİ

Boya Setleri - Kural Kitapları - White Dwarf



Yükümleri Ele aldın! Masalsi Strateji Oyunu Setleri



The Lord of the Rings and the characters and/or places herein. The Lord of the Rings: The Two Towers: © 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. © 2002 Games Workshop. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Tyranid and 40,000 are trademarks or registered trademarks of Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

SHIR®
HOBI DÜNYASI

Türkiye Genel Dağıtıcısı

SHIR oyuncak kitap hediyelik eşya elektronik ve dış ticaret limited şirketi
Mesirri Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/STANBUL

S³ Silent Storm SENTINELS

TAKIMI TOPLAYIN!

Yarım kalan bir işi tamamlamamız gerekiyor

LEVEL CLASSIC

Geçen yılbaşının en iyi hediyelerinden biriydi **Silent Storm**. Ben o hediyein paketini açmak için Mart'a kadar beklemiş olsam da o zaman dan beri masaüstümün sağ üst köşesinde ikonu durur. Bu masaüstü ne Far Cry, ne Doom 3 ikonları gördü bu sene. Ama hiç biri Silent Storm kadar tıklanmadı.

SENTINEL VE YENİLİK

Sentinels'in getirdiği yeniliklere bakmadan önce (evet yanlış duymadınız, yenilik getiren bir ek görev pakedi) gelin Silent Storm'u bu kadar iyi yapan özellikler neydi bir göz atalım. Kuşkusuz oyunu türün en iyilerinden biri yapan özelliklerin başında oyun motoru geliyor. Silent Storm ile ilk defa bir strateji oyununda bu kadar detaylı 3D grafikler, fizik motoru ve çevre ile etkileşim görmüştük. Oyunun grafikleri pek çok FPS'ye taş çıkartacak güzellikte. Üstelik bez bebek (rag-doll) ve fizik motoru da çok iyi. Ama Silent Storm'un en büyük özelliği oyundaki hemen her şeyin yıkılabilir olması. Kurşun ve bombalar duvarları, döşemeleri yıkabiliyor, arkasındakilere hasar verebiliyor. Bir binaya iyi korunan kapıdan girmek yerine yan duvarını el bombası ile yıkıp girebili-

yorsunuz, ahşap döşemelerde üst kat-taki birisine aşağıdan ateş açarak vurabiliyorsunuz. Oyunun bu özelliğinin sağladığı stratejik imkanlar sayesinde görevleri tamamlamak ve düşmanları haklamak konusunda daha özgürüz ve yaratıcılığımızı konuşturabiliyoruz. Bunlara bir de karakterlerin sahip olduğu komut zenginliğini, kullanabildiğimiz bir dolu ekipmanı ve detaylı karakter gelişimini ekleyince Silent Storm bu türün gelmiş geçmiş en iyi oyunu haline geliyor.

SAVAŞ SONRASI

Sentinels bu bahsettiğimiz özelliklerin hepsini koruyor, hatta bazıları bir adım öteye götürüyor; aynı hikayeyi devam ettirdiği gibi. Silent Storm'da, İkinci Dünya Savaşı'nın kaosundan faydalanaarak dünyanın hakimiyetini ele geçirmeye çalışan şeytani organizasyon Thor's Hammer, Sentinels'de de iş başında. İlk oyunda Thor's Hammer'a vurduğumuz darbe onları tamamen ortadan kaldırmış gibi görünmüyor. Savaşın sona ermesiyle organizasyon tekrar eski gücünü kazanmaya çalışıyor ve bu sefer hedefleri nükleer silah teknolojisine sahip olmak. Savaş sonrası zayıf düşen ülkeler bu tehlikeden habersiz ülkelerini yeniden inşa etmek derdindeyken, tehlikeyi durdurmak ise başka bir yer altı örgütüne, Sentinels'e kalıyor.

Aslına bakarsanız asıl karakterimizin Sentinels'e katılışı biraz apar topar oluyor. Sentinels'in kökeni hakkında pek bir bilgi edinemiyoruz ama çok umurumuzda olmuyor. Bizi ilgilendiren artık orduda olmadığımız ve burada işlerin farklı yürüdüğü.

THOMPSON KAÇA?

Sentinels'in ordudan en büyük farkı her şeyin para üzerine kurulmuş olması. Mesela görevleri başarıyla tamamlamak

artık madalya değil yüklüce bir para getiriyor. Diğer yandan "Buyur ordu cephaneliği, seç beğen al" diyen yok. Silah mi istiyorsun? Parayı bastırıcaksın. Tıbbi yardım mı? O da parayla. Artık "Ordan iki Sniper, bir Engineer ver" demek de yok. Takıma adam almak için yüklüce paralar ödüyorsunuz.

Bu yüzden her görevden sonra ortada ne kadar cephane varsa toplamanız gerekiyor ki onları satıp adamlarınıza yeni bir şeyler alabilirsiniz. Neyse ki oyundaki görevlerin sonuna özel bir "Loot" ekranı eklenmiş. Böylece görev sonunda bütün haritayı dolanıp silah aramanız gerekiyor.

Görev sonlarına eklenen diğer bir güzellik ise istatistikler. Her görevden sonra en isabetli atışı kim yapmış, en çok kim vurulmuş, bir seferde en yüksek hasarı veren kim görebiliyorsunuz. Ayrıca karakterinizin detaylarını gördüğünüz menüye oyunun başından bu yana neler yaptığınızı görebileceğiniz başka bir istatistik sayfası eklenmiş. Artık her öldürdüğünüz adamda monitörün kenarına çentik atmak yerine buraya bakabilirsiniz. Üstelik buradaki bir dünya bilgi stratejilerinizi ve ekipmanınızı belirlemede de faydalı oluyor.

BUNLAR VURUYOR YAHU!!!

Sentinels'le ilgili en güzel haberlerden biri yapay zekanın gelişmiş olması. Yapay zeka artık siper almak ve doğru mevzi pozisyonunu bulmakta zorlanmıyor. İlk oyunda ateş edip geri saklanmaktı tek yaptıkları ve "Interrupt" sayesinde kolayca avlanıyorlardı. Artık o günler geride kaldı. Yapay zeka o kadar gelişmiş ki sesinizi duyunca duvardan sektirerek el bombası atıp sizi dumur edebiliyor. Çarpışmaya girince eskisine oranla çok daha fazla düşman bulduğunuz yere akıyor.

Bu elbette oyunun zorlaşması anla-





mina da geliyor. Üstelik Nival bu sefer görevleri de zor tutmuş. Daha doğrusu daha ilk görevden sizi zorlayacak şekilde hazırlanmış oyun. Takımı 6 kişi haline getirmek ciddi bir yatırım olduğu için oyunu ilk görevlerinde tek veya bilemediniz 2-3 kişi oluyorsunuz ve bu oyunun başını, sonundan daha zor hale getiriyor.

İlk oyundaki iki senaryolardan birini tek kişi ile oynamıştım. Bu sefer tek senaryomuz var ve hem görevlerin zorluğu hem de parasal sorunlar sizi 6 kişilik bir takım kurmaya zorluyor. Sonuç da görev sonunda ne kadar silah yüklenecek yeriniz varsa o kadar çok para kazanmış oluyorsunuz. Özellikle oyunun sonlarında ilerleyebilmek için çok yüklü bir paraya ihtiyacınız olacak.

BİZ DE VURURUZ!!

Neyse ki Nival oyunu kolaylaştıracak bazı yenilikler de düşünmüş. Bunların başında kişiselleştirilebilir zorluk seviyesi geliyor. Daha önce çok az oyunda gördüğüm ve keşke her oyunda olsa demeden geçemediğim bir özellik bu. Kişisel zorluk seviyesinde düşmanın Action ve Health puanlarından oyunu ne zaman kaydedebileceğinize kadar bir dolu seçeneği ayarlayabiliyorsunuz.

Oyuna eklenen bazı küçük detaylar da işimizi kolaylaştırıyor. Mesela düşmanların kafasındaki kırmızı ikondan artık ne alemde olduklarını kontrol edebiliyoruz. Aylak aylak geziyorlar mı, şüphelenmiş bizi mi arıyorlar biliyoruz. Hatta yardım çağırıldıklarından bile fark ediyoruz. Ayrıca Critical Hit yaptığınızda düşmana nasıl bir zarar verdiğinizi görebiliyorsunuz. Böylece kör olan bir düşmanla uğraşmak yerine sizi görebilenlere odaklanıyorsunuz.

Oyunda daha önce pek işlemeyen bazı özellikler de düzeltilmiş. Mesela "Familiarization" gayet güzel işliyor. Adamlarınız aynı silahları kullandıkça bunlarda ustalaşıyor ve isabet oranları artıyor. Bunun yanında yetenek ağacı da elden geçirilmiş. Özellikle Sniper ve Engineer'lar daha cazip hale gelmiş. Üst seviye bir Sniper, Snap Shot ile uzak mesafeleri vurabildiği gibi bir turn'de 4-5 atış yapabiliyor.

Ayrıca oyunda çarpışmaları dengeleyecek bazı değişiklikler var. Mesela koşmak çok daha fazla aksiyon puanı alıyor. İlk oyundaki gibi scout'larla sıfır mesafeye koşup tabancayla işi bitiremiyorsunuz. Bir turn'de maksimum 15-20 metre koşabiliyorsunuz.

HERKESE ÖRNEK OLSUN

Nival Interactive, Sentinels ile de gerçek bir ek paket nasil olmalı göstermek ister gibi. İlk oyundaki hatalar dü-

zeltilmiş, yeni özellikler eklenmiş, harita ve görev tasarımları daha iyi ve oyunun genel mantığı ilk oyundan farklılaştırılmış. Oyunun uzunluğu ilk oyundan az olsa da bir ek paket için tatmin edici. Bir iki ısınma bölümünün ardından Sentinels karakterinize içinden seçebileceği 4 görev sunuyor. Siz görevin tipine ve parasına göre seçim yaparak bu görevlere gidip geliyorsunuz. Her dört görevden 3'ünü bitirince hikaye ilerliyor ve yeni seçenekler çıkıyor. Yani her seferinde tamamlanmamış bir görev bırakıyorsunuz geride. Bu yüzden oyunun tümünü görmek için en az iki kere oynamalısınız.

GÜLÜN DİKENİ

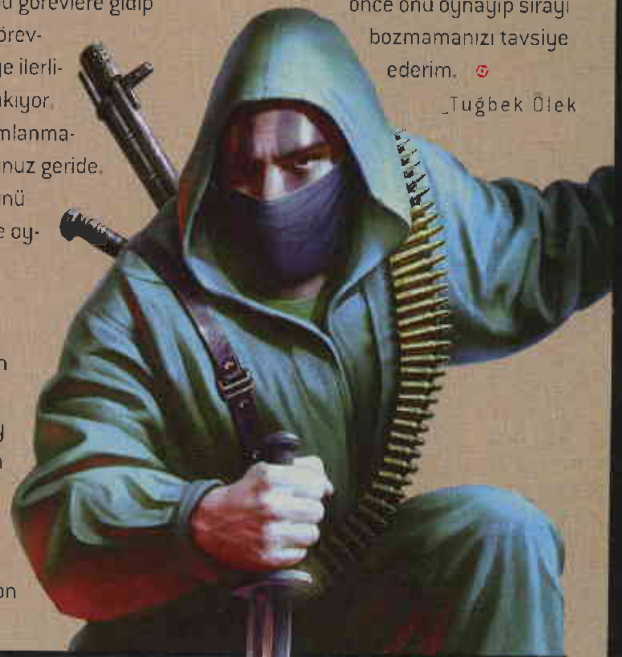
Ancak ilk oyunda bulunan üç sorun Sentinels'de de kendini gösteriyor. Yapay zekânın sırasını çok uzun tutup, bazen sizi yıldıran dek düşünmesi. Gerçek zamana geçince sistemin aşırı zorlanması. Son

olarak da uzun yükleme süreleri. Hepsi rahatsız edici olsa da bizi Sentinels oynamaktan caydıracak kadar kötü değil.

Eğer Silent Storm'u oynayıp beğenmiyorsanız Sentinels'e hayran kalacaksınız. Ama henüz Silent Storm'u denemediyse-

niz hem daha kolay olması hem de oyun süresinin çok uzun olmasından dolayı ilk önce onu oynayıp sırayı bozmamanızı tavsiye ederim.

—Tuğbek Ölek



SILENT STORM: SENTINELS STS silentstorm-online.de

Yapımcı: Nival Interactive Medya: 1 CD Fiyatı: Yok
 Dağıtım: Jowood Orjinal Olarak: Yok Yaş sınırı: 12 Yaş ve üzeri

Multiplayer: İnternet Network 2 Oyuncu
 Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX | 2.2GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|--|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ İlk oyunun hatalarını kapaması. Yenilikler |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ gefirmesi. İyi harita ve görev tasarımları |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ PC'nin sırası çok uzuyor, uzun yükleme süreleri, gerçek zamanda sistem zorlanıyor. |

LEVEL NOTU 91

Alternatifler: UFO AFTERMATH

Tam ve yemyeşil bir macera

CONFLICT VIETNAM

LEVEL HIT



Yazıya başlamadan önce sevgili Bill Gates amcama bir notum var. Sevgili Bill, neden bir işletim sistemi yaptıktan ve onu allayıp pulladıktan sonra güzel güzel çalışırken güncelleme adını verdiği paketlerle onun ÇALIŞMAMASINI sağladın? Neden bunu adam gibi test etmezsin?

Siz de Windows XP'nizi güncelledikten sonra oyunlarınızda devamlı kilitlenme yaşıyorsanız benim gibi, bu son yazımı da yazdıktan sonra, makinenize format atıp başka bir işletim sistemi kurarsınız. Çünkü bu yazıyı yazmak için

ama, takımınızdaki adamları yönetmeyi ve onların yanına gitmeden onları emir vermeyi iyice kavradıktan sonra oyun daha da keyifli bir hal alıyor. Bunun için farenin sağ tuşuna bastıktan sonra emir vereceğiniz adamı belirleyip yapmasını istediğiniz işe ya da pozisyona koşturuyorsunuz. Eğer bu yönetim işini beceremezseniz görevleri başarmanız oldukça

zor olacak. Çünkü tek başınıza her şeye koşmanız oldukça zor. Üstelikte çatışmada çantanızdan eşyayı seçip onu kullanmakla mı uğraşacaksınız, canınızı mı kurtaracaksınız yoksa tuzakları etkisiz halemi getireceksiniz ne yapacağınızı şaşıryorsunuz. Bu yüzden işin sırrı takım yönetmekten geçiyor. Bırakın işi onlar yapsın. Arada sizde onları kollayın. O zaman oyundan aldığınız keyif artmaya başlıyor.

SAĞDAN SOLDAN GELİYORLAR!

Aslında oyunda düşmanlar her taraftan geliyorlar. Oyunun genelinde neredeyse gökten yağın Vietkong imajı çok iyi vurgulanmış. Düşmanlar her taraftan geliyorlar ve durmadan üstünüze koşuşturuyorlar. Eğer onları sıkıştırırsanız kaçıyorlar ama bir süre sonra geri dönüyorlar. Eğer çok sıkıştırırsanız bu kez de direkt üstünüze koşarak ölümüne taarruz ediyorlar. Bu yüzden sıcak çatışmalara birde sağdan soldan bağırın adamlarınız ve silah sesleri de eklenince feleğiniz şaşıyor. Bir yandan ağır makinelinin sesi, öteki taraftan sniper'inizin bağırışları derken resmen eliniz ayağınız karışıyor. Zaten çatışma ortamındaki yoğun bitki örtüsü yada diğer etkenlerden düşmanı zor görüyorsunuz. Birde bu bağırışlar eklenince "neredeler neredeler"

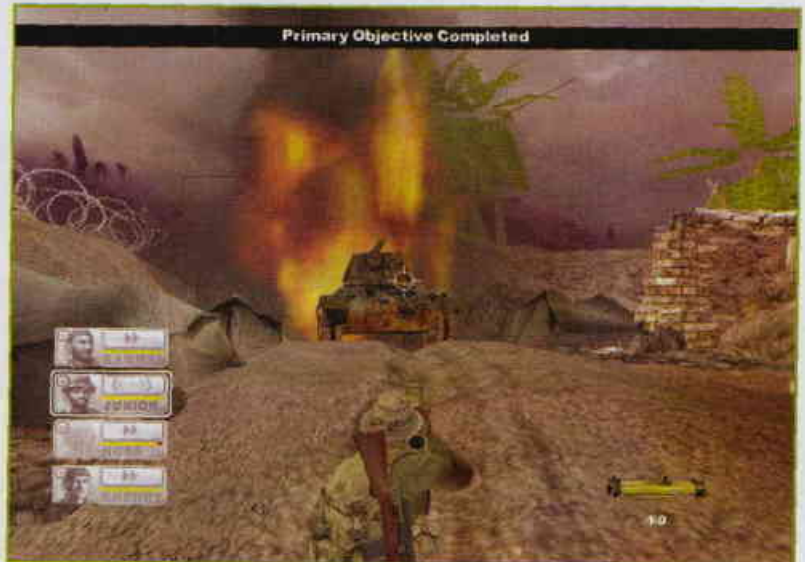


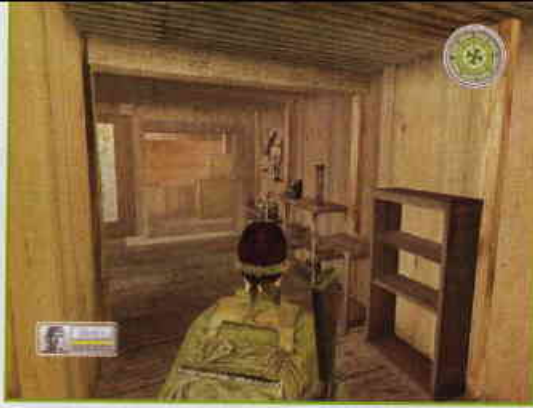
oyunu oynamaya çalışırken oyun tam 18 kez kilitlendi. Tabii ki diğer oyunlardaki kilitlenmelerini saymıyorum. Format atmak en nefret ettiğim şeylerden biri olduğundan ve onca oyunu baştan kurmam gerektiğinden şu anda Bill'i hiçbir sevmediğimi söyleyebilirim. Şimdi gelelim oyunumuza.

BİR TAKIM KI...

Conflict Vietnam bir devam oyunu olarak öncekinin önüne geçmiş ve gene oldukça eğlenceli bir oyun olmuş. Önceki oyun gibi burada da atmosfer harika. Sizi tam havaya sokan müziklerle ve tempolu oynanışıyla saatlerce çatışmalardan çatışmalara sürükleneceksiniz. Üstelik senaryolar iyi yazıldığından zamanın nasıl geçtiğini de anlamayacaksınız. Yalnız başından belirtmeliyim ki oyun zor ona göre.

Oyuna Cherry adlı sihiye erini yöneterek başlıyorsunuz. Bu karakter ile gayet başarılı bir oyunu öğrenme süreci yaşıyorsunuz. Özellikle başlarda alışmanız zor olacak





ya başladığından rahatlıyorsunuz. Özellikle ilk görevlerde sağa sola fazladan mermi saçmaktan kısa sürede mühimmatınız biterken şimdi hem mühimmatınız yetiyor hem de askerleriniz kendi favori silahlarıyla daha iyi savaşıyorlar. Eğer isterseniz düşmanın yere düşen silahlarını da kullanmanız mümkün. Fakat askerleriniz alışkın olmadığı için bunları kendi silahları kadar verimli kullanamıyor.

OLMUŞLAR OLMAMIŞLAR

Oyun atmosfer açısından bir numara. Bunu bölüm tasarımları ve görevlerin genel yapısındaki başan ve serbesti izliyor. Ayrıca ses grafikleri ve efektleri de oldukça iyi. Yalnız oyunu bir tek yerde oldukça eleştireceğim. O da fiti fiti diye minik adımlarla koşan düşmanlar, düşman askerlerinin yapay grafikleri ve o Counter Strike'daki gibi bir "ben bunu şurasından vurdum" hissini size vermemesi. Bez bebek efektleri başansız. Özetle üstünüze akan düşmanlar var ama size

ateş etmelerine karşın düşman değil de yapay bir şeyler vurduğunuzu hissediyorsunuz. Düşmanlar düzgün koşmadığından animasyonlarından ne yaptıklarını pek anlamıyorsunuz. Bazen bir kayanın arkasından size aptal aptal bakabiliyorlar. Buna benzer bir şey adamlarınızda da olabiliyor. Bazen kapıyı hatları yarmaya çalışırken bir adamıma gelmesini emretmeye karşın olduğu yerde durmaya devam etti. Taa ki ben takımımı güvene alıp onun yönetimini ele alarak onu takımın yanına getirene kadar. Son olarak yakın çatışmalarda düşman ve sizin adamlarınız çok el bombası kullanıyor ve bu bir anda takımınızın yok olmasına sebep olabiliyor. Düşman sizi görmese de çalıları tarayabiliyor. Buna da dikkat edin.

Genel havası itibarıyla Conflict Vietnam oldukça keyifli bir oyun olmuş. Mutlaka edinin ve kesinlikle XP'nizi güncelleyin. ☺

_Burak Akmenek

derken ölüveriyorsunuz. Ölmek demişken adamlarınız hemen ölmüyor. Eğer enerjileri biterse yerde kıvranmaya başlıyorlar. Bir yandan da kan kaybediyorlar. Eğer bu arada gidip onları bandajlarsanız ayağa kalkıyorlar. Fakat bunu yapamazsanız ölüyorlar ve görevi kaybediyorsunuz. Yani en son save'inize geri dönüyorsunuz.

GÖREVLER

Conflict Vietnam'ın en büyük keyfi yeni görev çeşitleri olmuş. Bazı görevlerde silahınız hiç susmazken bazılarında ise sessizlik ve fark edilmemek gerekiyor. Bazı görevlerde araçlardaki sabit makineliyi ele alıp etrafı dağıtırken bir yandan da başka bir arkadaşınızın kullandığı araçla yoldan sağ çıkmaya çalışıyorsunuz. Oyunda savaş sisi olduğundan ve radyonuz da bulunmadığından elinizde bir harita ile alternatif yollardan birini izlemek durumundasınız. Bu sayede tehlikelerden tehlike beğenirken bir yandan da bonus görevler açıyorsunuz. Ana görevi ve bonus görevleri bitirmek ise size fazladan puan sağlıyor. Görev sonunda bu puanları askerlerinizin yeteneklerine dağıtarak onların daha iyi savaşmasını sağlıyorsunuz. Böylece bir süre sonra sizin attığınız mermiler hedefin sağına soluna gitmek yerine fare imlecinin bulunduğu yere düşmeye başlıyor. Tabii ki bu ayırntı ile oyuna biraz rol yapma oyunlarındaki karakter geliştirme özelliğinin eklendiğini fark etmişsinizdir. Bu sayede bir süre sonra askerleriniz daha iyi atışlar yapma-

CONFLICT VIETNAM AKSIYON www.pivotalgames.com/

Yayıncı: Pivotal Games Medya: 2 CD Fiyatı: -

Dağıtım: SCI Games Orijinal Olarak : Yok Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet Network 2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--|---|
| 1.8 Ghz CPU, 256MB RAM, 64 MB GFX | 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| | | <input type="checkbox"/> 5+1 | <input type="checkbox"/> 6+1 |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> EAX | |

Oyuna Alışmak: Orta İngilizce Gerekir: Orta Zorluk: Orta

| | |
|---|---|
| <p>Grafik: </p> <p>Ses: </p> <p>Oynanabilirlik: </p> <p>Multiplayer: </p> <p>Eğlence: </p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Nefis atmosfer, ▲ harika efektler ve müzikler. Yaratıcı ▲ oynanış ve senaryo ▼ Kötü yapay zekalı düşmanlar ve animasyonları. |
|---|---|

LEVEL NOTU

Alternatifler: Shellshock 'Nam 67

82



Yeni eve taşınırken dikkatli olun

Silent Hill 4: The Room

Duvardaki izler su kaçağından daha kötü şeylere ait olabilir

LEVEL HIT

Konuşmayı sevmeyen bir ana karakter. Ürkütücü bir şekilde ona ve düşüncelerine benzeyen yaratıklar. İyi mi kötü mü olduğunu çözemediğiniz yan karakterler. Cevaplarından çok sorular yaratan diyaloglar. Çağrışımlar, çağrışımlar ve sis. Silent Hill'in 5 yılının özeti. Birinci ve üçüncü oyun hariç, o da çok sıkı bir bağ değil, birbiriyle bağlantısı olmayan 4 ayrı hikayenin tek ortak yanı, bir şekilde o lanetli kasabanın, Silent Hill'in çağırıldığı insanları yönetiyor olmamız.

The Room da önceki oyunlar gibi korku temalı bir aksiyon-adventure oyunu. Kendi evinden bir şekilde çıkamayan ve dış dünyaya da sesini duyuramayan Henry Towns'ın kabusundan uyandırmaya çalışıyoruz. Henry'nin ev hapsinden kurtulmasının tek yolu, bir psikopatın hayalgücüyle yönlendirilmiş ve kontrol edemediği alternatif bir evrenden geçiyor. Bu evrende karşılaştığı bulmacaları çözmek ve birçoğu ölmeyen yaratıklarla boğuşmak zorunda. Üstelik sadece Henry değil, bir süre sonra komşuları da bu kabusun içine çekiliyor.

KASABADAN GELEN

Serinin büyük ölçüde değişikliğe ihtiyaç duyduğunu düşünen yapımcılar, Silent Hill'in özünü koruyarak birçok değişiklik yapmış. En önemli değişiklik, oyunun artık Silent Hill'de geçmiyor olması. Önceki oyunlar bir şekilde hep Silent Hill'e dönerken, The Room iç içe geçmiş alternatif dünyalardan oluşuyor. Ayrıca, Silent Hill'in simgesi haline gelen radyo ve cep feneri gibi aletler yok. "Eee, olmasın..." diyebilirsiniz, ama bu ikisinin olmayışı oynanışı direkt olarak etkiliyor. Cep fenerinin olmayışı, oyunda asla karanlık bir mekan bulunmamasına, radyonun olmayışı da yaratıkların yerini anlamak için kendi göz ve kulaklarınıza daha fazla iş düşeceği anlamına geliyor.

Ama bu ikisinden çok daha önemli bir Silent Hill klasiği The Room'dan çıkartılmış: Sis. Evet, Sessiz Tepe'nin o boğucu, süt beyazı sis dördüncü oyunda tamamen dağılmış. Girdiğiniz mekanı sonuna kadar görebiliyorsunuz. Serinin fanatikleri artık "trademark"

olan Silent Hill sisinin olmayışı yadırgayacaktır, ama bu kararın iyi bir yanı var: Daha önceki oyunlarda olduğu gibi, oyunu 2 saat oynadıktan sonra ikiniz daralmıyor. Kendinizi kaptırıp nefes almadan oynayabilirsiniz.

Yeni oyundaki silahlar çok mantıklı olmuş. Silent Hill 3'te Heather'in kullandığı silahlar arasında (her ne kadar ilginç olsalar da) katana, kocaman bir gümrz, makineli tüfek gibi 17 yaşında bir kızın elinde tuhaf duran silahlar vardı. Henry'nin çok daha farklı silahları olsa da, bu silahları bulduğunuzda kendinizi hiç de güvencede hissetmiyorsunuz. Maket bıçağından, kürek ve paslı bir balta kadar birçok kosucu alet, iki çeşit tabanca, kırıncı bir şişe gibi bulduğunuzda "bunun ne işi var burada?" dedirtmeyen silahlar hepsi de.

Yalnız bütün bu silahların hayaletlere karşı işe yaramadığını fark edince işler biraz değişiyor. Evet, Silent Hill 4'ün şekilsiz hayaletleri yere inseler de bir süre sonra tekrar peşinize düşüyor. Onları öldüremiyorsunuz. Onları durdurmanın tek yolu, bütün oyun boyunca beş tane bulunan "Sword of Obedience". Yere düşmüş bir hayaletin üzerinde kullandığınızda onu yere çakıp kimildama-

masını sağlıyor. Ama peşinizdeki hayaletlerin sayısı beşten fazla (evet hep aynı hayaletler geliyor). Üstelik, size vurmadıkları zaman bile yakınına geldiklerinde sağlığınız düşmeye başlıyor. Bu yüzden bir hayalet gördüğünüzde benim yaptığımı yapın: KAÇIN!

SESSİZ TEPENİN GÜLLERİ

Oyunun ilginç bir yanı da, evinizdeyken her şeyi kendi gözünüzden görmeniz. Atmosferin daha korkunç, daha klostrofobik olmasını sağlamışlar böylece. Pencereden, kapı deliğinden ve oturma odasındaki ufak delikten bakarak dışındaki hayatın normal bir şekilde aktığını görebilirsiniz. Ayrıca oyunu save etmeniz tek yolu da evinize dönmek. Her geri dönüşünüzde yatağınızda uyanıyorsunuz. Ve genellikle ufak tefek değişiklikler fark ediyorsunuz. Oturma odanızda bir delik buluyor, çamaşır makineniz kan kusuyor, banyonuzdaki portal genişliyor... Ama eve döndüğünüzde sağlığınız yavaş yavaş doluyor ve save ediyorsunuz ve kendinizi güvende hissediyorsunuz. Değil mi? Ahahah, o zaman oyunun ortalarından itibaren sizi büyük bir sürpriz bekliyor. Spoiler vermeden söylemek çok güç, ama oyunun ortalarından itibaren



| | | |
|---|----------------------------------|--|
| Yapımcı: Konami | Medya: 1 DVD | Fiyatı: 69.000.000 |
| Dağıtıcı: Aral İthalat | Orjinal Olarak: Var | Yaş sınırı: 17 Yaş ve üzeri |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> Ağ <input type="checkbox"/> 32 Oyuncu | Multiplayer Modu: Yok | |
| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Destefi |
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GeForce3 Ti/Radeon 8500, 3 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka <input checked="" type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1 <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround |

Oyuna alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Kolay

| | | |
|----------------|--------------------------|-------------------------------|
| Grafik | Artılar/Eksiler | ▼ Değişiklikler getirdiğinden |
| Ses | ▲ Önceki oyunlardan | ▼ çok şey görmüş. Oynanış ve |
| Oynanabilirlik | ▲ farklı olması. | ▼ hikaye önceki oyunlardan |
| Multiplayer | ▲ Atmosferi ve tarzı her | ▼ daha sönük. |
| Eğlence | ▲ şeye rağmen iyi. | |

LEVEL NOTU

Alternatif: Sanitarium

81



ren paralel boyutta, kendinizi evinizden daha güvende hissedeceksiniz. Bir de ufak bir not: Oyunun dört farklı sonundan en iyisini görmek istiyorsanız, oyunun ortalarında birisinin size vermeye çalışacağı oyuncak bebeği SAKIN almayın. İkinci oynayışınızda denemek için alabilirsiniz, ama ilk seferinde almayın.

Daha önceki versiyonlarda olduğu gibi The Room da PS2'dan PC'ye başarılı bir geçiş yapmış, ama bu kez PC'nin yüksek çözünürlük imkanı oyuna çok şey katamıyor sanki. Evet, bana soracak olursanız grafik olarak Silent Hill 4, hem üç hem de ikinci oyundan daha geride. Bunda gerek mekanların tek düzeligi, gerekse karakter modellerinde (özellikle düşmanlarda) önceki oyunlardaki özen ve yaratıcılığın olmayışının etkisi var. Ayrıca, grafik opsiyonları da bir önceki oyuna göre çok az ve Realtime Shadow'u açtığınız zaman karakterlerin gölgeleri yanlış bir şekilde hep kendi üzerlerine düşüyor.

Yaratıkların Silent Hill serilerinde hep özel bir yeri olmuştur ve oynadığınız karakterle çok naif ilintiler içerir. Örneğin, Silent Hill 2'deki piramit kafalı cellat, James'in hasta kansını kendi elleriyle ötenazi etmesinin verdiği suçluluk duygusunun vücut bulmasıydı, bençe. Silent Hill 3'teki Walker'lar, Heahter gibi genç bir kızın en büyük kabusu olan "tecavüz"ü simgeliyordu (buraya kadar fark etmediyseniz, söyleyeyim: Evet Silent Hill serisi yetişkinlere göre bir oyun). Silent Hill 4'teki maymun-insanlar, kendi kendine giden tekerlekli sandalyeler, sivrisinek-kuş kanşımı yaratıklar vs. hiç bir şeyi çağırıştırıyor.



Hadi onu geçtim, animasyonları da etkileyici veya korkutucu değil. The Room'daki yeni saldırı şekliniz (sol fare tuşunu basılı tuttuğunuzda) sayesinde durup dövmek de daha kolay olmuş. Eğer ölümsüz hayaletler de olmasa, bütün mekanlardaki her yarattığı öldüre öldüre ilerleyebilirsiniz ki bu, Silent Hill'in özüne çok aykırı.

Bir diğer şikayetim de bulmacaların olmayışı oldu. Daha önceki oyunlarda bulmacaların okuduğunuz muamma şiirler ve notlar üzerine bayağı kafa patlatarak çözerdiniz. The Room'da ise bulmaca yerine yelller esiyor. Eşyaları doğru yerlerde kullanmaktan başka düşünmenizi gerektirecek bir şey yok oyunda ve bu da çok kolay. Bunu dengelemek için envanteri 10 eşya ile kısıtlamışlar, ama bu da sürrekli eve dönüp sandiğinize eşya bırakmanızı gerektirdiğinden oyunun aksiyonunu bölüyor.

SON KARAR

Yine de Silent Hill 4: The Room, seriye layık bir devam oyunu. İlk başlarda önceki oyunlardan olan farklarının doğurduğu yeni imkanlar ve yeni hikaye ilginizi dorukta tutuyor. Ama aynı bölümlere hiçbir değişiklik olmadan ikinci kez dönmeye başladığınızda ilginiz azalmaya başlıyor. Çünkü

nun ortasına doğru hikaye tamamen belli ediyor kendini. Yine de eksilerine rağmen, Silent Hill serisini takip eden herkesin alıp oynaması gereken bir oyun olmuş. Eskisi kadar psikolojinizle oynamasa da, merakınızı bileylüyor ve sonuna kadar kendisini oynatıyor.

Not: Altın Klasikler listesine baktıysanız, The Room'u Silent Hill 3'ün üstünde ve notunu %85 olarak göreceksiniz. O sayfa, bu sayfadan daha önce dizgiye gideceği için oyunun ortasına geldiğimde kafamdaki notuydu %85. Ama ikinci yarısı da aynı mekanlarda geçip atmosfer düşmeye başlayınca notu da düştü. Silent Hill 4: The Room'un esas notu %81'dir ve Altın Klasikler de gelecek ay düzeltilecektir.

_Sinan Akkol



Bitemedi şu savaş bir türlü

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXPANSION PACK

Allah'tan Call of Duty kendileri...

LEVEL CLASSIC

Yahu, bir oyunu oynarken bu kadar yorulabilir mi insan? "Ha bitti, ha bitecek!" derken sabahı ettim yine bak. Call of Duty 2003 yılında hem tek kişilik hem de multiplayer modları ile yakaladığı başarıyı United Offensive ile tekrarlıyor. Tekrarlamak ile kalmayıp yaşadığı heyecanı bir adım ileriye taşıyıp, bizleri monitör başında kan ter içinde bırakıyor.

Call of Duty genişleme paketi United Offensive, yaparsan olur olayına güzel de bir örnek ayrıca. Her ne kadar ben inatla "baydım artık savaş muhabbetinden" desem bile CoD:UO başından kalkamadım. United Offensive (UO) bizlere daha fazla Call of Duty (CoD) benzeri deneyim sunuyor. Yine Amerikan, İngiliz ve Rus askerlerinin arasında karışıyoruz ve farklı cephelerde kurşun atıyoruz. Ancak iş kurşun atmakla kalmıyor. Kalmadığı gibi sabahın dördünde yazılıyor olmasından mıdır nedir, bir türlü yazdırmıyor hakkında ki şu güzelim yazıyı. Halbuki ne kadar çok söylenecek güzel şey var hakkında. İmdat!

YAVRUM KOŞ BİR ÇAY KAP

Genişleme paketinin tek kişilik kısmı toplam 13 bölüm ile karşımıza çıkıyor. Bölüm yapısı orijinal oyundan alıştığımızla aynı: Dur durak bilmeyen bir aksiyon. Ancak değişen şey oyunun atmosferi çok daha yoğun. Öncelikle karşımıza



çıkan düşman birliklerinin haddi hesabı yok. Çatışmalar çok daha kalabalık, uzun ve çetin. Atmosferi anlatmaya neredede ise imkan yok. CoD'da yer alan çatışmalar piknik havasında kalıyor UO yanında. Ayrıca düşman mekan elverdiğince çok tank ve zırhlı araçları sıkça kullanıyor. Biz de ortamın gariban askeri olarak bir aşağı bir yukarı koşturuyoruz. Oğlum koş bazuka getir, şu tankı havaya uçur, çok konuşma sus otur. Hele ki İngiliz görevleri pek bir eğlenceli. İlk görevimize bir bombardıman uçağında başlıyoruz. Hedefimize gelene kadar durmadan düşman avcı uçakları ile uğraşmak durumunda kalıyoruz. Daracık uçağın içinde "Doyl burundaki makineliye geç, Doyl kuyruktaki makineliye geç, Doyl saat 3 yönünde düşman temizle, dur vazgeçtim, 2 numaralı motor alev aldı yakıt vanasını kapat, çay demle, zeytinli açma getir!" şeklinde askerliğimizi

yapıyoruz. Şaka bir yana her bölüm o kadar dolu ki bir başladınız mı yüklemeye ekranını görene kadar nefes bile alamıyorsunuz. Tabii sık sık ölerek bol bol nefes alma imkanı bulabilirsiniz. Düşman birimlerinin haddi hesabı yok demiştim. Bunun ilk sebebi eskisinden çok daha kalabalık gruplar halinde saldırıyor olmaları. Bir diğer nedeni ise neredeyse oyunun tamamında siz belli bir görevi tamamlamadan saldırıların kesilmiyor olması. Bunun nesi yeni? Bir şeyi yeni değil aslında. Sadece alt görev sayısı oldukça fazla tutulmuş. Bu nedenle eliniz sürekli tetikte. Oyuna tek eksisi Alman askerlerinin belli bölgelerde durmadan Spawn olması. Amerikan askeri olarak oynadığımız bir bölümde, kasabadaki şatoyu temizlememiz ve orada beklememiz isteniyor. Şatoyu ele geçirdikten sonra Nazi saldırısı tekrar başlıyor. Bir noktadan sonra "İçeri giriler! İçeride-



ler!" çılgınlıkları başlıyor. İçeri giren asker sayısı üçü geçmez iken her nasılsa içerideki Alman askeri sayısı onun üzerinde oluyor genelde. Sizde benim gibi sabredip aynı noktada beklerseniz askerlerin dibinizde direkt olarak spawn olduklarını görebilirsiniz. Bunun dışında koca oyun boyunca atmosfere balta vurabilecek pek birşeye rastlamanıza imkan yok.

Oyunun çatışmalar üzerinde iyiden iyice odaklanması, o hüzünlü havasından biraz sıyrılmasına neden olmuş. Daha doğrusu CoD'daki o duygusal havayı yakalayamıyor oyun. Müzikler de silah seslerinin arasında kaybolup gidince salt savaştan başka birşey kalmıyor geriye. Hoş, aksiyon gayet iyi kotarıldığından zerre şikayetim yok. Eğer üşenmez de yüklemeye ekranlarında ki mektupları ve notları okursanız gözleriniz dolu dolu olabilir. Uyardı demeyin. Tek kişilik maceramızın bir başka eksisi de biraz kısa olması. Eğer benim gibi kafadan en yüksek zorluk seviyesinde girerseniz yaklaşık 15 saatte mutlu sona (savaşta mutlu son olmaz!) ulaşabilirsiniz. Normal zorluk seviyesinde 10 saat civarı sürecektir. Oyuna eklenen ağır makineli tüfekler ve alev makinesi işimizi kolaylaştırırken, artan düşman sayısı zorlaştırıyor. Sonuçta bir denge mevcut.

DOYL BANA DA BİR ÇAY

Multiplayer modu oldukça popüler olan CoD, UO ile eğlencemize eğlence katıyor. Piyasadaki kardeşleri gibi o da araçları multiplayer'a dahil ediyor. Araç yelpazesi pek geniş değil. Aslında dönemi yansıtmaması açısından çok daha iyi böylesi. Yeni oyuncaklarımız tank ve jipleri kullanabilmemiz içinde 11 tane yeni harita yapmışlar sağolsunlar. Araçlar bir Battlefield 1942'deki kadar iyi oturmamış olsa bile multiplayer ortama ciddi anlamda denge getiriyor. Özellikle bir çok oyuncunun şikayetçi olduğu (ben dahil) sniperlara karşı ilaç oluyorlar.

Genişleme paketi oyuna iki yeni multiplayer mod ekliyor. Bunlardan ilki Base Assault. Her iki takımın birer sığınağı bulunuyor. Amaç haliyle rakibinkini ortadan kaldırmak. Ancak vur kır modunda ilerlememize izin verilmiyor. Belli aşamaları tamamlamamız gerekiyor. Önce sığınağı bir güzel bombalamamız gerekiyor. Savunmasını ortadan kaldırdıktan sonra bir sıra da patlayıcı ile durumu pekiştirmemiz gerekiyor. Daha sonra piyadeler içeri girip işi bitirebiliyorlar. Unreal'dan bildiğimiz Assault modunun biraz daha lezzetlisi diyebilirim. Diğer modumuz ise Domination. Bu mod hepimizin BF1942'den bildiği Conquest modu.

Araç mevzuu pek iyi oturtulamamış henüz. Ancak atmosferi artı yönde etkilediği kesin. Araçların ateş gücü yüksek olsa da kolayca imha edilebiliyorlar. Bu da piya-

de desteği almadan tek başınıza hareket etmenizi engelliyor. Ayrıca oyuna eklenen rütbe sistemi takım oyununu körükliyor. Oyun esnasında verilen görevleri tamamladıkça rütbeniz artıyor. Rütbeniz arttıkça hava desteği çağırarak, havanı topu yağmuruna tutabilmek, fazladan silah ve el bombası taşıyabilmek gibi ekstralar ile ödüllendiriliyorsunuz. Önüne geleni temizle mantığından uzaklaşmanızı sağladığı gibi, takım olarak bir şeyler başarmanıza imkan sağlıyor. Tek kişilik senaryoda duyduğunuz "Aman Tanrım, savaşın göbeğindeyim!" hissini multiplayer ortama da taşıyor.

EEEE, BEN AYRAN ALAYIM

Peki bütün bunları yaparken benim sisteme ne yapıyor? Quake 3 motoru yaşının verdiği tecrübe ile olsa gerek, yeni nesil oyun motorlarına adeta meydan okuyor. Bu motor ile bundan iyisi olamaz da. Grafikler biraz elden geçirilmiş, ortamlar biraz daha canlı ve hareketli hale getirilmiş. Patlamalar, yerden kalkan toz toprak gibi efektlerin tamamı yeniden ya-

pılmış ve oldukça iyi görünüyorlar. Özellikle topçu ateşi altındayken ortaya çıkan manzaraya diyecek tek bir söz bulamıyorum. Ses efektlerinde ise pek bir değişiklik yok. Savaşın gürültüsü yine dopdolu ve boğucu. Müzikler bu sefer biraz arka planda kalmış. Bütün bunlar ve kalabalıklaşan düşman neredeyse sisteminizin zorlanmasına sebep oluyor. "Aman!" dertirtecek rakamlara düşme de FPS'nin teklediği anlar oluyor.

Alanım daraldığı için küt diye bağlamak zorundayım yine konuyu. UO, Return to Castle Wolfenstein'in yapımcısı Gray Matter tarafından yapılmış. Doğruyu söylemek gerekirse çok iyi iş çıkartmışlar. CoD ismine yakışan, hatta yer yer bu ismi gölgede bırakabilecek bir genişleme paketi var elimizde. Ne yapın ne edin, bu paketi edinin (slogana gel). Henüz yerli sunucular olmaması bir eksi olsa bile kısa sürede açılacağından eminim. Evet, savaş oyunlarından baydım artık ama siz yinede UO'yu oynamadan bana katılmayı düşünmeyin. ☺

_Jesuskane



COD: UNITED OFFENSIVE FPS www.alsanonline.com

Yapımcı: Gray Matter Medya: 2 CD Fiyatı: 69.000.00 TL
 Dağıtıcı: Activision Orjinal Olarak: Var Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet Ağ 32 Oyuncu

Multiplayer Modu: Base Assault, Domination, deathmatch, Team Deathmatch

| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği | |
|--|-----------------------------------|---|---|
| 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1,2 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> 5+1 | <input type="checkbox"/> 6+1 |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> Direct Sound 3D | |

Dyuna alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Yüksek

| | | |
|---|---|---|
| <p>Grafik </p> <p>Ses </p> <p>Oynanabilirlik </p> <p>Multiplayer </p> <p>Eğlence </p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ Çatışmalar ve atmosfer çok yoğun.</p> <p>▲ yeni multiplayer modları.</p> | <p>▼ Biraz kısa. Araç olayı tam olarak oturulamamış</p> |
|---|---|---|

LEVEL NOTU

Alternatif: Medal of Honor: Allied Assault

90

Sen hip-check nedir bilir misin?

NHL 2005

Doktor bey, böyle yapınca çok acıyoooğrr!

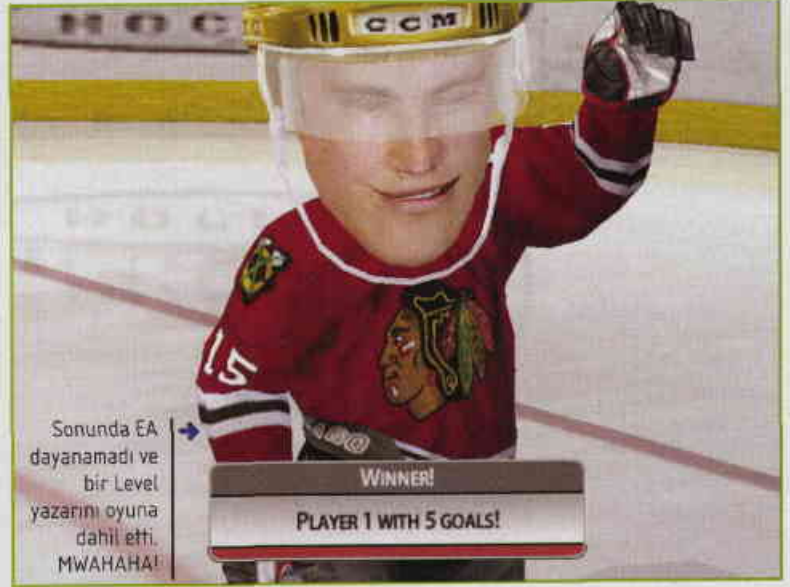
LEVEL HIT



Her yıl heyecanla beklediğim, hatta serisini takip ettiğim nadir oyunlardan biri sonunda yine elimde. Canım NHL'im hoş geldin, bakalım neler neler getirdin. Dergi tayfası PES ve yenilikleri üzerine şey ede dursun, ben NHL'imle mutlu-yum. Her yıl aynı oyunu yapıyor olmak zor olsa gerek. Ancak her yıl bir öncekinden daha iyi olmasını sağlamak, işte o bambaşka birşey. 97 yılından beri serinin takipçisi olarak henüz bir kez bile "bu ne ya?" dediğimi hatırlamıyorum. Bundan sonra da şikayet etme fırsatım olacakmış gibi gö-zükmüyor.

DYNASTY'İM, PENGUENİM

Bunca senedir NHL incelemelerinde beraberiz. Artık ince-lem tarzında biraz değişiklik yapsak iyi olacak sanırım. NHL serilerine başlayacaksanız, 2005 kesinlikle iyi bir seçim değil, saçınızı başınızı yolarsınız. Söylemedi demeyin. Öncelikle kısaca aksiyon dışı yeniliklerden bahsedelim. Saha-da olan biten ile ilgili biraz fazlaca konuşacağız. Öncelikle Dynasty mod oynarken artık belli görevler alıyorsunuz. Bu görevler yönetmeyi seçtiğiniz takıma göre değişiyor. Siz-den istenen sadece konferansı liderlikle bitirip Play-offlara girmek olabildiği gibi, Stanley Cup'ı kazanmanız da istene-biliyor. Zaman zaman 1 numaralı Draft Pick'i yapmanız bu oyuncuyu tüm sezon elde tutmanız da istenebiliyor. Bu ye-nilik gerçekçiliği arttırdığı gibi oyunun hızına ve heyecanına zaman zaman balta vurabiliyor. NHL 2004 ile gelen hemen



hemen tüm Dynasty özellikleri ise yerli yerinde duruyor. Eklenen yeni bir mod ise arkadaşlarınıza karşı ufak müsabakalar yapmanıza imkan tanıyor. Bu müsabakalar maçlardan değil, şu kadar sürede en çok kim gol atacak, şu kadar süre en kısa sürede kim atacak türünden

şeyler.

Geçtiğimiz yıl EA Sports serilerine dahil edilen Dynasty modu ile bu oyunlara yeni bir soluk getirmiş, oyuncuyu yavaş yavaş menajerlik olayının içine çekmişti. Bu yıl bu modu biraz daha geliştirdikleri gibi, menülerde de bolca değişiklik yapmışlar. Eklenen bir iki yeni modda cabası.

LİMÜZİN GİBİ VALLA

Dananın kuyruğu sahaya indiğinizde kopuyor. Geçtiğimiz yıl oynanabilirlikte radikal değişiklikler yapan ekip bu yıl da boş durmamış. Pek çok yenilik ile karşımıza çıkıyor. Öncelikle Wrist Shot ve Slap Shot ayrılmış. Artık ayrı ayrı tuşlar kullanabiliyoruz bu şut tipleri için. Bu da bize saha içinde biraz daha özgürlük tanıyor. Ayrıca şut tuşlarını kullanarak uzun aşırma paslar da atabiliyoruz. Bodycheck sistemi de elden geçirilmiş. Oldukça gerçekçi ve başarılı bir hale getirilmiş. Hem daha fazla şekilde rakibi-mize girişebiliyoruz, hem de oyunun önceki serilerinde bir türlü yer alamayan hip-check olayını oldukça sert şekillerde gerçekleştirebiliyoruz. En düşük zorluk seviyesinde pek bir sorun yok iken Medium ve Sifficult seviyelerinde karşımıza çıkan her defans oyuncusu kök sök-





türüyor. Yenilenen pas sistemi daha isabetli ve seri paslar atmamıza imkan tanıyor. Defanslara karşı tek çaremiz de paslar. Aksi taktirde ofsayt çizgisini geçtiğimiz andan itibaren buzla bir olmamız saniye meselesi. Rakip defans oyuncularını neredeyse forvetlerimiz tarafından vakumlanıyor. Ve oyunun yüzde doksanda rakip sahaya girdiğiniz anda yere indiriliyorsunuz. Daha önce direkt kaleye yönelen oyunculara oldukça zorlu anlar yaşatacağı kesin. Board'ları kullanmak zorunda kalmanız hoş birşey tabii. Sıkı rakip defansı sizi daha stratejik düşünmeye zorluyor. Bu sayede çok daha iyi oyun setleri yapıyorsunuz. Başka şansınız da yok zaten. Tek tuş ile diğer bir forveti kontrol edebiliyorsunuz. Yapay zeka Puck'ı ileri taşıırken siz de boşa kaçabiliyorsunuz. Sistem gayet başarılı çalışıyor. Yapay zeka sizi asla yarı yolda bırakmıyor. Ayrıca pas-şut zamanlamalarını oldukça iyi ayarlayabiliyor. Bu özelliğin tek handikapı ise kamera sürekli Puck'ı taşıyan oyuncuyu takip ettiğinden, Ice Cam'lerden birini kullanıyorsanız ekranın dışında kalabiliyorsunuz. Auto Zoom özelliğini kapatırsanız her durumda sahanın gerektiği kadar bölümünü görebiliyorsunuz.

Bu problemi de böylece aştıktan sonra gelelim sahadaki oyunculara. Takım oyuncularının istatistikleri ve moral durumları dışında yeni bir özellik daha geliyor 2005 ile. Oyuncuların sahadaki eğilimlerine dair bu yeni sınıflandırma oyuncuları Defensive Mind, Offensive Mind, Player Maker gibi sınıflara ayırıyor. Sahaya süreceğimiz defans ve forvet ekiplerini oluştururken kanatlarımızı biraz daha açmamızı sağlıyor. Bu sayede sahaya sürdürdüğümüz ekiplerden en yüksek verimi alabiliyoruz. Yapay zeka seçtiğimiz oyun setlerini oldukça başarılı bir şekilde uyguluyor. Yeni Fatigue (yorgunluk) sistemine alıştığınız noktada kağıt üstünde gördüklerinizi sahada oldukça rahat bir şekilde uygulayabiliyorsunuz. Yeni Fatigue sisteminde her oyuncunun altında bir bar yer alıyor. Siz Boost kullandıkça bu bar azalıyor, bıraktığınızda ise tekrar dolmaya başlıyor. Oyuncu yoruldukça bar daha yavaş dolmaya başlıyor. Tamamen boşaldığında ise biraz dolana kadar Boost kullanamıyorsunuz. Oyun içinde defansif ve atak taktiklerinizi birer tuşla değiştirebiliyorsunuz. All-on-Attack modunda iken takım halinde ileri çıkıyor, adam adama baskı uyguluyor, ataklara defans

da destek veriyor. Takım yorulmaya başladığında "Hold the Puck" ya da "Defend the Lead" moduna geçip Puck çevirmeye başlayabilirsiniz. Bu durumda defans oyuncularını siz aksini söylemedikçe orta sahada dolanacaktır. Puck kontrolünü aldığınızda ise geride paslaşarak forvet ekibinizin değişmesi için zaman yaratacaktır. Bu bir örnek elbette. Eldeki seçeneklerle pek çok farklı şey yapmak mümkün.

JUKEBOX BİLE VAR

Kalenin arkasına girebildiğiniz nadir zamanlarda yeni şutu deneme şansınızda olacaktır. Kale arkasında iken şut tuşlarından birine bastığınızda yapay zeka kalenin arkasına şut çekmek yerine yakın köşeden Puck'ı içeri sokmaya çalışıyor. Kaleciler eskisinden biraz daha seri ve iyi çalıştıklarından bu şekilde gol atmak pek

de kolay değil. Teke tek pozisyonlarda kaleci oldukça açılıyor. Eğer Deke hareketleri üstünde biraz çalışmadıysanız kaleciyi çalılmamak oldukça güç olabiliyor. En düşük zorluk seviyesinde kalecinin sopa tarafına, üst köşeye atacağınız şutların büyük kısmı gol olacaktır. Ancak Medium ve üzerinde bu tür kolay golleri kesinlikle unutun. Defans çilesini aşmayı öğrendikten sonra kaleci ile uğraşmaya başlayabilir yavaş yavaş kendinizi geliştirebilirsiniz.

Oyun sahada bitmiyor elbette. Takım antrenmanları eskisinden daha renkli. 4 tip antreman birini seçmek yerine, belli bir amaç belirleyip (örneğin takım kondisyonunu yada pas-şut setlerini arttırmak) bu yönde antreman takvimleri hazırlayabiliyoruz. Elbette sezon içinde takımın gidişatına göre bu takvimleri değiştirmek mümkün. Ayrıca geliştirilen Team Upgrades sistemi bize her başarılı maçtan sonra belli puan getiriyor ve takımı sezon içinde geliştirme imkanı sunuyor. Yapılan Upgrade'ler gözle görülür biçimde takım performansına etki ediyor.

NHL bu yıl getirdiği yenilikler ile aslında farklı bir yola sapıyor. Gerçekçilik ile eğlence pek iyi dengelenememiş aslına bakarsanız. Bu yüzden herkesin tercihi olmaması mümkün. Grafik ve sesler yine bir şölen. Ancak bazı arkadaşlar bir sonraki versiyona kadar 2004 versiyonu ile devam etmek isteyebilir. Daha engembeli ve zorlu bir hokey oyunu istiyorsanız aradığınızı buldunuz demektir.

_Jesuskane

NHL 2005 SPOR www.ara.com.tr

| | | |
|---------------------|---------------------|----------------------------|
| Yapımcı: EA Sports | Medya: 2 CD | Fiyat: 60 000 000 TL |
| Dağıtıcı: EA Sports | Orjinal Olarak: Var | Yaş sınırı: Her yaşa uygun |

Multiplayer: İnternet Ağ 2-4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Online Ligler, Turnuvalar

| Minimum | Önerilen |
|--|-------------------------------------|
| 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1.5 GB HDD | 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

Direct Sound 3D

Oyuna alıştırma: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

| | | |
|---|---|--|
| <p>Grafik: ██████████</p> <p>Ses: ██████████</p> <p>Dinlanabilirlik: ██████████</p> <p>Multiplayer: ██████████</p> <p>Eğlence: ██████████</p> | <p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ Yeni ligler ve dünya kupası seçenekleri.</p> <p>▲ Pas ve şut sistemi.</p> <p>▲ Jukebox</p> | <p>▼ Yeni kontrol sistemi seri takipçilerini rahatsız edebilir.</p> <p>▼ Dynasty görevlerinin opsiyonel olmaması can sıkıcı.</p> |
|---|---|--|

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: NHL 2004

86



I love this game!

CHESSMASTER 10TH EDITION

LEVEL HIT



Satrancın yaklaşık 4000 yıllık bir geçmişi olduğu tahmin ediliyor. Piramitlerde, oyunun o zamanlar da oynandığıni belgeleyen kabartmalar vardır. Oyunun ismiyse Hintçe "Sandregn" kelimesinden gelir. Anlamı dört cins figürünün, dört ayrı silahla sunulmasıdır. Bu figürler hakkında farklı yorumlar yapılır. Kimilerine göre bu dört figür; hava, ateş, toprak ve suyu temsil ederken, kimilerine göre de; ilkbahar, yaz, sonbahar ve kışı temsil eder.

Oyunun kuralları da zamanla değişmiştir. Mesela eski kurallarda vezir çapraz ve sadece bir kare, filse ancak bir kare atlayarak ilerleyebilirdi. Ayrıca mat yapmak da şu anda olduğundan çok daha zordu. Kazanmak için ya oyunun pat olması, yani berabere bitmesi, ya da tüm taşların alınması gerekirdi.

AT'IN L HALİ

Benimse yaklaşık 10 yıllık bir satranç geçmişimin olduğu tahmin ediliyor. Uzun zamandır oynuyorum bu oyunu. Bilgisayarda da Battle Chess'le başladım yanılmıyorsam. Sonra da 200 MMX'imi alınca ChessMaster'a geçiş yaptım. Ve ChessMaster'da takıldım, yardım et Berker, nasıl geçirim burayı? Yeni bir ekran kartı alacağım, ne almalıyım? Ayrıca neden insanları yanıltıyorsun köşene 1984 yazarak? Sen bu kadar küçük olamazsın!

ChessMaster 10th, serinin en iyi oyunu, bu kesin. Modlardan başlayalım. LAN, Online, Tournaments, Set Up Positions, Ranked Play ve Training Mode. Set Up Positions'ta istediğiniz durumda başlayabiliyorsunuz. Mesela kendinize sekiz at alıp bunları tahtada nereye koyacağınızı belirleyebilir ve karşı tarafa sadece bir şah verebilirsiniz.

Oyunun Online modu da artık puan sistemiyle işliyor. 1200 puanla oyuna başlıyorsunuz ve kazandıkça puanınız artıyor. Tabii kaybettiğiniz maçlardan sonra da puanınız azalıyor. Aynı puanlama sistemi tek kişilik oyunlarda da geçerli.

Oyunda çok kapsamlı bir Training modu da bulunuyor. Josh Waitzkin ve Larry Christiansen gibi usta satranç

oyuncularının temel stratejilerden gelişmiş oyun taktiklerine kadar her şeyi anlattığı bir akademi var oyunda. Buna ek olarak oyun içinde bir yardımcıya da sahipsiniz: Chess Coach. Seçtiğiniz taşın hangi karelerde tehlikede olacağını, şah hamlelerini Chess Coach size gösteriyor ve yapabileceğiniz en iyi hamleler için tavsiyelerde bulunuyor.

Bu defa 2 yüzden fazla rakibiniz var. Her rakibin farklı bir oyun tarzı, farklı özellikleri var. Ve artık rakibinizin oynayıp stilini değiştirebiliyorsunuz. Mesela rakibinizin defans ağırlıklı oynayıp oynamayacağını kendiniz belirleyebilirsiniz. Değiştirebileceğiniz çok fazla sayıda kriter var.

Yapay zekâ sistemi de geliştirilmiş. Artık ChessMaster seviyesi artık daha zor, sanki yeterince zor değilmiş gibi.

ChessMaster'ın sizi bunalıma sokması an meselesi.

Oyunda bu kez 35'e yakın satranç seti bulunuyor. Bunların arasında yeni 3D, animasyonlu setler de var. Grafikselsel olarak bu setler çok başarılı, ama ben taşları kanıştırdığım için klasik 2D'den vazgeçemedim.

ŞAH VE SONUÇ

Yeni ChessMaster daha çok satranca yeni başlayanlara yönelik hazırlanmış, ancak elinizde ChessMaster 9000 varsa 10th'i de alın. Yeni 3D satranç setleri, geliştirilen yapay zekâsı, turnuvaları ve puanlama sistemiyle ChessMaster 10th Edition bir satranç oyunundan bekladiklerinizi size veriyor. Fazlasıyla.

Firat Akyıldız

CHESSMASTER 10TH EDITION ZEKÂ www.chessmaster.com

| | | |
|--|----------------------------------|--|
| Yapımcı: Ubi Soft | Medya: 3 CD | Fiyatı: - |
| Dağıtıcı: Ubi Soft | Orijinal Olarak: Yok | Yaş Sınırı: Yok |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet | <input type="checkbox"/> Network | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Oyuncu |
| Multiplayer Modu: Yok | | |

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------|
| Minimum | Önerilen | Grafik |
| 450 Mhz CPU, 128 MB RAM, 4 MB GFX | 1.7 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX | Ses |
| | | Oynanabilirlik |
| | | Multiplayer |
| | | Eğlence |

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Normal

LEVEL NOTU

85

Alternatifler: Hoyle's Majestic Chess

Pipoma tütün de almamışsın zaten

SHERLOCK HOLMES

THE CASE OF THE SILVER EARRING

Watson! Büyütecimi yine nereye koydun?!

Şu günlerde dedektif deyince, hele biraz da işinin ehli birinden bahsediyor ve filmlerin etkisini göz ardı etmiyorsak, aklımıza Brad Pitt'in 'Seven'da canlandığı tarz bir karakter geliyor; biraz bıçkın, biraz bıkkın, tutkusu ve egosu uğruna büyük riskler alabilen kaotik karakterler günümüz edebiyatında ve sinemasında 'dedektif' rolünü üstleniyor. Halbuki eskiden öyle miydi? Sofistike suçları sofistike dedektifler çözerdi ve tabii ki en şöhretli olanı da ağızda piposu, elinde büyüteci ve kafasında garip şapkasıyla Sherlock Holmes idi. Yardımcısı Dr. Watson ile suç mahalline gider, detaylı gözlemlerde ve analitik çözümlerlerde bulunur ve şüpheli karakterleri sorgularken psikanaliz kullanırdı. Ama en önemlisi bunların hepsini maksimum soğukkanlılık ve burnundan kıl aldırılmazlık içinde yapmasıydı. Sherlock Holmes için 'ukala' sıfatı belki sıkça kullanılırdı ama o sadece prensipli ve sistemli birisiydi; üstelik bu sıfatı boşa çıkarmayacak kadar da bilgiliydi.

Dizi, film derken oyun aleminde de yerini buldu Sherlock Holmes. Yaklaşık iki yıl önce yine Frogwares ekibinin çıkardığı Sherlock Holmes; The Mystery of the Mummy oyununun, piyasada kendine bir yer bulmayı başarması, devamı The Case of the Silver Earring için de iyi bir referans oldu.

HER PARTİ CİNAYETLE BİTER

Oyun, Dr. Watson'ın Sherlock Holmes'a yeni görevlerini anlatan mektubu okumasıyla başlıyor. Mektup Lord Cavendish-Smith'den gelmektedir. Lord Smith, hükümet tarafından düzenlenen çok önemli bir gala gecesi için ünlü İtalyan diva Gallia'ya çağırılmış ama şöhreti hakkında şüpheleri olduğu için Holmes'a başvurmuştur. Holmes'dan istediği Gal-

lia'yı, Sir Melvyn Bromsby'nin kızı Lavinia için verdiği davette dinlemesi ve sesi hakkındaki şüphelerini gidermesidir. Lavinia'nın uzun bir aradan sonra eve dönüşünü kutlamak için verilen davette, tam Sir Bromsby kürsüye çıkıp söz aldığı sırada kapı açılır ve içeriye Lavinia'nın girmesiyle Sir Bromsby vurulur ve ölür. Herkesin gözü önünde işlenen bu cinayetin sorumlusu kimdir ve arkasında yatan nedenler nelerdir? Gallia'nın bu cinayette parmağı var mıdır? Bu soruların cevabını ancak bir kişi bulabilir: Sherlock Holmes, tabii kankası Dr. Watson'ın yardımlarıyla...

İşe çıkışları tutup, partide bulunan karakterleri sorgulamakla başlıyorsunuz; ne de olsa siz de partideydiniz ve olaya tanık oldunuz. The Case of the Silver Earring'in ilk oyuna göre en büyük farkı oynanış perspektifinin, birinci şahıs üçüncü şahıs geçmiş olması. Aslına bakarsanız bu şekilde çok daha iyi olmuş çünkü Sherlock Holmes karakteriyle özdeşleşmeniz kolaylaşıyor. Bu sefer Dr. Watson ile tam bir ekip çalışması içindedesiniz. Duruma göre Holmes ve Watson arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Holmes'un tıkanıdığı bir noktada Watson ilerleme kaydedebiliyor. Sorgulama ve ipucu toplama sonucu mantık yürütme Sherlock Holmes'un ana yöntemi. Fiziksel engellerle de karşılaşabilirsiniz ama onlar daha azınlıkta kalıyor ve genellikle o tip durumlarda vefalı arkadaşınız Watson devreye giriyor.

The Case of the Silver Earring temposu yüksek bir adventure değil. Zaten iyi bir Sherlock Holmes oyunu oynuyorsanız bunu baştan kabullenmelisiniz. Gözlem yapmak, karakter analizinde bulunmak ve Watson ile beraber fikir yürütmek başlıca aktiviteleriniz.

KİM, NASIL, NEDEN

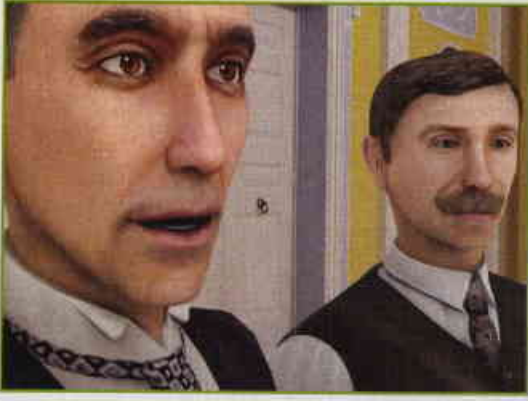
Gelelim bulmacalara. Sherlock Holmes oyun boyunca çok farklı türden bulmacalara maruz kalıyor. Karakter çözümlerinin yanı sıra büyüteç, mezura (komik ama öyle), deney tüpü gibi aparatlarla saç, kül, ayakkabı ölçüsü gibi deliller topluyor ve bunları Baker cadde-

↓ Ünlü büyütecinizi kullanarak ancak bu kadar yaklaşabiliyorsunuz.

↓ | Modelleme kötü değil, o adam gerçekten salak.



↓ Sherlock Holmes ve kankası Dr. Watson.



↑ Kamera açıları hiç fena değil.

sindeki laboratuvarınızda değerlendiriyorsunuz. Laboratuvar sonuçlarını analiz etmekten başka, dedektiflik hünelerinizi birtakım mekanik bulmacaları çözmekte de kullanıyorsunuz (bir kasa şifresini çözmek gibi). Bunun yanı sıra bir bekçi köpeğini atlatmak veya zamana karşı yarışarak labirentimsi bir ormanda çıkışı bulmak gibi daha fiziksel bulmacalarla da karşılaşabiliyorsunuz.

Bölüm sonlarındaysa bir tür baraj sınavından geçerek, sonraki bölümü görebiliyorsunuz. Bu sınavda bölüm boyunca elde ettiğiniz ipuçları ve girdiğiniz diyaloglar hakkında sorular geliyor ve doğru cevaplar vermeniz bekliyor. Topladığımız ve duyduğunuz her şey düzenli bir şekilde envanterinize (sağ tık) kaydediliyor. İstedığınız zaman envanterinize bakarak geriye dönüşler yapabiliyorsunuz. En sık kullandığımız alet ünlü büyüteciniz oluyor. Detaylar için kullanıldığını sanıyorsanız yanılıyorsunuz, çünkü Holmes ne zaman büyüteç kullansa, görebildiğiniz manzara orta ölçek bir plandan öteye geçemiyor. Anlıyorum, Sherlock Holmes ağzında piposu, elinde büyüteci esprisi kullanılmak istenmiş ama oyunun ağır atmosferi ve ciddi hikayesi üstüne böyle bir gözlem yöntemi hiç gitmiyor. Objelere çok daha yaklaşmak ve yakından incelemek istiyorsunuz.

Oyun genel olarak Sherlock Holmes filmlerinin veya dizilerinin havasını taşıyor: Ağır, ciddi ve hiç sululuk yok. Her şey ve herkes "ortada çözülmesi gereken bir cinayet var" odaklı.

VİKTORYA DÖNEMİNDEN İNSAN MANZARALARI

The Case of the Silver Earring, hem mekanları, hem de



PC İNCELEME



↑ Sanırım lens kullansam daha kolay olacak.

karakterleriyle üç boyutlu kotarılmış bir oyun. Modelleme açısından hiç fena değil, dokular da biraz daha kaliteli olsaymış, günümüz 3D adventure rüzgarını yakalayabilmiş. Hikaye ve karakter ağırlıklı bir oyun olduğu için karakter modellerine özenilmiş ama animasyonları hakkında aynı şeyi söylemek güç. Özellikle dönüşlerde çok zorlanıyor gibiler ve yoğun diyalogun olduğu bir oyun için dudak hareketleri çok zayıf; hatta yok gibi bir şey. Mekanlara ve karakterlere Viktorya dönemi

↑ Özellikle eşya dokuları çok başarılı.

mi mimarisi ve modası hakim. Her mekandan ve karakterden bunun bir Sherlock Holmes oyunu olduğu elektrikliğini alabiliyorsunuz. Grafiklerde birtakım tökezlemeler var ama seslendirme ve müzik çok başarılı. Modelleme ve kaplamadan çok seslendirme ile karakterlere kimlik verilmiş. Müzikler de atmosfere uygun olarak seçme Paganini ve Mendelssohn bestelerinden oluşuyor. Gerçi klasik müzik belli bir süreden sonra çekilmez olabiliyor. Biraz da diyaloglar ve olaylardaki iniş ve çıkışlara göre daha modern seçimler yapılsaymış, özellikle yeni nesil oyuncuların havaya girmesi çok daha kolay olabilirdi. The Case of the Silver Earring kesinlikle meraklısına göre bir adventure. Eğer Agatha Christie okumak, İpucu oynamak ve 'Cinayet Dosyası' halen sizin için bir şey ifade ediyorsa, Sherlock Holmes'a takılmalısınız (barı da fena değildir ayrıca).

_Güven Çatak

SHERLOCK HOLMES2

ADVENTURE www.frogwares.com.ua

Yapımcı: Frogwares Medya: 2 CD Fiyatı: -
Dağıtımçı: Digital Jesters Orijinal Olarak Yok Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: İnternet Ağ 2-4 Oyuncu
Multiplayer Modu:

| Minimum | Önerilen |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| 500MHz CPU, 192MB RAM, 32MB GFX | 700MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 Direct Sound 3D

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gerekşinimi: Normal Zorluk: Orta

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

Artılar/Eksiler

▲ Dışınıza göre bir cinayet hikayesi.
▲ Makul bulmacalar.
▲ Orijinal karakterler

▼ Tempo daha yüksek olabilirdi.
▼ Özellikle animasyonlar için vasaat denilebilir.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Syberia 2

71

Eğit beni bay Burn!

RICHARD BURNS RALLY

En sonunda Colin'e ciddi bir rakip geldi!

LEVEL HIT



Bana "aylardır direksiyona dokunamıyorum" diye şikayet edenleriniz vardır gibi geliyor. Şahsen ben de tam "CMR'mi kursam?" demeye başlamıştım. Ama yine de bu FPS dolu mola iyi geldi. Eh, yarış açlığım bazen tutuyor biliyorsunuz. Gerçek arabam da 100 kilometreye çıkabilmek için saniyeler harcağınca ekrana bön bön bakmaya başlıyorum. Ve emin olun, bu molayı en iyi sonlandırabilecek oyunlardan biriyle başlıyoruz tekrar start noktasında.

Subaru takımının pilotu Richard Burn adına bir oyun geleceğini geçtiğimiz aylarda duyurmuş, oyundan ümitli olduğumu da belirtmiştim. Eskiden ralli oyunu türünde ortalık bomboşken şimdi rekabetin oluşmasından dolayı haz duyuyorum. Çünkü gerçekten ortalık kızışıyor. Bazı noktaları birbirlerinden aşılıyor olsalar da eninde sonunda yeni şeyler de üretiliyor ufak ufak. Richard Burns Rally (bundan sonra RBR diyeceğim) yenilikçi sınıfında. Bu açıdan gözümün ilk çarpan nokta da RBR'nin reklam yüklü olması. Bu da desteğin kesiksiz olduğu ve oyundan bir şeyler beklendiği anlamına geliyor. Öyle ki oyun içinde zamanın gösterildiği kutunun altında bile sürekli reklam var. Yarışların da hepsi bir marka ismiyle anılmış gerçek hayattaki gibi.

Yarış oyunlarında görmeye çok alışık olmasak da, genel olarak oyun dünyasından alışışız alıştırmaya öğrenim bölümlerine. RBR bu konuya farklı bir bakış açısı getirmiş ve demiş ki, "Eğer oyunumuzun herhangi bir bölümünde yarışmak istiyorsanız, öncelikle Ralli Okulu'nda (Rally School) belli bir derece almanız gerekmektedir". Okul da öyle bir

↓ | Bifikilerin gerçekliğine bakar mısınız!
(Sayfayı yan çevirmenize gerek yoktur)

okul ki, hiç bu kadar ayrıntılı ileri sürüş teknikleri anlatan oyun görmemişim. Sol ayak freninin mantığını, neden ve nasıl yapıldığını içinizden kaç kişi biliyor? Bu oyunu oynayan herkes bu ve buna benzer taktikleri öğrenecek ama. Bu gerçekten iyi bir şey. Ralli okulunun ilk seviyesini geçtikten sonra artık bütün yarışlar açık olacak. Ama kesinlikle ikinci seviyeyi de bitirin.

"Quick Rally" her zaman olduğu gibi ilk izlenimleri (fizik motoru, grafik ayarları vs.) edinmek için kullanılabilir. Ama şahsen okul varken bu kısmı pek kullanmadım. Yine de açık olan istediğiniz haritada istediğiniz hava şartlarında parkuru öğrenme amaçlı şöyle bir yarışmanıza olanak sağlayabilir. Bu moda rakip bir diğer mod ise Richard Burn ile zaman bazında kapaşmanıza olanak sağlayan bölüm. Belli haritalarda onun yaptığı sağlam(!) zamanları geçmeye çalışmak size "gaz" verebilir. Multiplay seçeneği hemen sizi sevindirmesin çünkü yapabileceğiniz tek şey "hotseat" yani 2, 3 yada 4 kişi arka arkaya zamanlarınızı denemek.

Gelelim bir ralli oyununun en geniş bölümüne. Koca bir sezon sizi bekliyor.



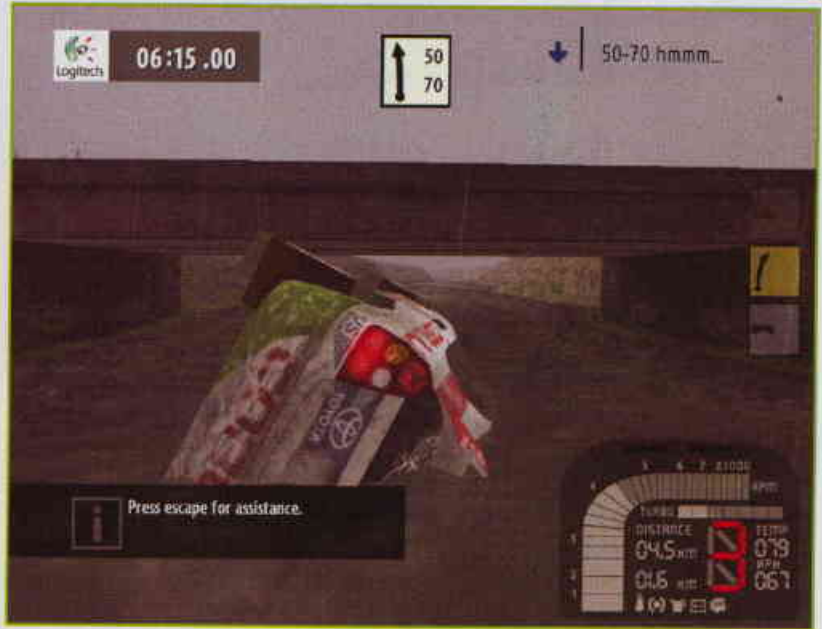
Ana ekranda ilk göze çarpan şey sezon programı ve üstündeki saat. Saat 9:00'dan başladı. Recce (deneme sürüşleri için vakit) 9:15'te bitiyor. Saniye de işliyor... Eee?! Eeesi, araca ayar yapmak süreden çalmıyor. İsteddiğiniz ayarı da yapabilirsiniz en ayrıntısından. Fakat bir ayar yapıp da onu denemek için 15 dakikanız var. Gerçek bir 15 dakika. Olmadı baştan, olmadı baştan ama sadece 15 dakika! Etap aralarında da bu olay geçerli fakat sadece size izin verildiği zaman.

Ana sezon ekranında hoşuma giden bir iki nokta daha oldu. Bir şeyler yağma ihtimali radikal olmuş. Mesela %12 ihtimalle yağmur yağabileceği bildiriliyor. Hem de gerçek zamanlı modifikasyon sırasında bu oran değişebiliyor. Yani siz bütün ayarları yaptınız ve tam yarışa başlayacaksınız, çat diye oran yükseliyor. Sıcaklık da aynı şekilde. Yine bu ana ekrandan bütün etapların harita ve yol bilgilerine, sizin ve diğer yarışmacıların o zamana kadar ki bütün zamanlarına ve bunun gibi gerekli gereksiz bir sürü ek bilgiye ulaşmak mümkün.

Bir şekilde yarışa atıldınız diyelim ki. Ekranda neler göreceksiniz. Daha

← Resmi Ralli oyunlarında bir uğursuzluk olduğuna inanıyorum. Colin Mcrae, oyunu milyonlar satarken 2005 sezonunda takımsız kaldı. Bu oyuna isim veren Richard Burn de (solda) beyin tümörü teşhisi ile yarışlardan çekilmek zorunda kaldı.





doğrusu "Farklı" neler göreceksiniz? Bir çok oyundan tanıdığımız kamera açıları RBR için de geçerli. Tavsiyem tabii ki tampon kamerası. Sağ altta aracınızla ilgili ufak bilgilerin olduğu panel var. Bu paneli tam veya minimum moda açmanız veya tamamen kapamanız mümkün. Tam moda gideceğiniz noktaya olan uzaklığınız ve gitmiş olduğunuz uzaklık da dahil olmak üzere bir çok bilgi veriliyor. Aracın belli başlı bölümlerinin arızalarını bildiren ışıklar ve turbo motor göstergesi de mevcut. Ekranı dolduran diğer bir unsur da tabii ki Richard Burn'ün co-pilot'u tarafından hazırlanmış yol yardımı. İlgili oklar hem ekranın sağında, hem harita üzerinde görülüyor. Tepede dönecek viraja kaç metre kaldığı geri sayıyor. Bir yandan da co-pilot sesi duyuluyor. Amcalar siz CMR'den çok şikayet ettiniz diye herşeyi koymuşlar. Daha ne olsun. Artık yine de anlamazsanız yolu bana şikayet etmeyin.

Yine ilginç bir eklenti de, seyircilerin yolun ortasında sizi beklemeleri ve sizi görür görmez kenara kaçmaları. İsterseniz kenardakileri ezip vakit de kaybedebilirsiniz. Eğer yan döner ya da çıkamayacağınız bir bataklığa giderseniz şıp diye geri dönmeyi beklemeyin. Escape tuşuna basıp insanlardan yardım istemek zordur. Onlar da sizi tekrar yola koyacaklar. Tabii ki zaman kaybıyla. Son anlattığım şeylerin oyunun grafik motoruna dair biraz fikir vermiş olduğunu dilerim. Çünkü oyunda 3D seyirci ve bitki modeli, hasarları çok ayrıntılı araba modelleri ve çok dinamik bir parkur grafiği var. CMR gibi oyunlara kafa tutabilir mi tartışılır. Ama oyunu saatlerce oynatmaya yetiyor ya siz ona bakın. Böyle bir oyunda ses motorunda da bahsetmek, sesler süper, motorlar gerçek gibi filan demek komik kaçmaya başladı. Ama ufak bir nokta menüden kaza anındaki "ah, oh" seslerini açıp kapayabiliriz.

Yarış modları açısından RBR'yi değerlendirirsek,

okulun ayrıntısı ve normal modlardaki bir iki ufak ayrıntı dışında oyunu çok farklı bulamayacaksınız. Dileğim okul bölümünün daha genişletilmesi. Teknik ve fizik açısından gayet yeterli olduğunu defalarca söylememe gerek yok herhal-

de. Richard Burns Rally ralli oyunları arası rekabetin nerelerde olduğunu görmek isteyenler ve CMR 2005 bekleyenler için atlanası oyun. ☺

_Onur Bayram

RICHARD BURNS RALLY

RALLY www.sci.co.uk

| | | |
|---------------------|---------------------|---------------------------|
| Yapımcı: Warthog | Medya: 2CD | Fiyat: - |
| Dağıtıcı: Sci Games | Orjinal Olarak: Yok | Yaş sınırı: 3 yaş ve üstü |

Multiplayer: İnternet Ağ 2-4 Oyuncu

Multiplayer Modu: 4'e kadar hotseat.

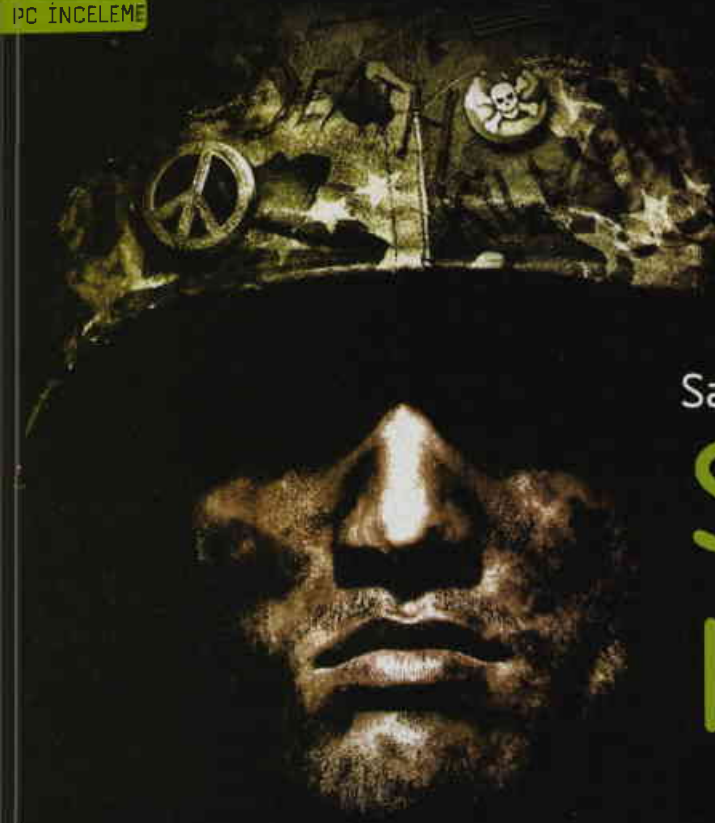
| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|
| 1 Ghz CPU, 256 MB Ram, 32 MB GFX | 2 Ghz CPU, 512 MB Ram, 64 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo | <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| | | <input type="checkbox"/> 5+1 | <input type="checkbox"/> 6+1 |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> EAX | |

Oyuna alışmak Zor İngilizce gereksinimi: Az Zorluk: Zor

| | | |
|----------------|-------------------------|---------------------------------|
| Grafik | Arhivler/Eksiler | ▼ Ralli dışında yarış çeşidi az |
| Ses | ▲ Okul, ileri sürüş | |
| Oynanabilirlik | ▲ teknikleri öğretiyor. | |
| Multiplayer | | |
| Eğlence | | |

LEVEL NOTU

Alternatif: Colin Mcrae Rally 04



Savaşın vahşeti yetmedi...

SHELLSHOCK NAM'67

...Anlamsızca abartalım dedik

Tamam biliyorum milyar kere yazmışımdır baydım artık bu savaş oyunlarından diye. Bu sebeple bununla ilgili bir cümle daha yazmayacağım. Ancak içimi baya tek şey savaş oyunları değil. Vietnam oyunları da yeni "İkinci Dünya Savaşı oyunları sendromu" olma yolunda oldukça hızlı adımlar ile ilerledi ve hatta oldu da. Aslında canımı sıkan bu tarihi olayların oyunlara konu edilmesi değil. Canımı sıkan şey zaten yeterince hassas olan bir konunun ciddi anlamda özen ve saygı gösterilmeden işlenmeye çalışılması. Tamam, ben de biliyorum bunun savaş olduğunu, bir çoğumuzun midesinin kaldırmayacağı bir sürü olay yaşandığını. Binlerce hatta milyonlarca aynı hikaye banndırıyor içinde. Çok uzatmak istemiyorum bu girişi ama güzel kardeşim, bir kıyım, bir savaş böyle saçma sapan şekilde malzeme edilmez ki.

ciiddi şok

Level Temmuz sayısını açıp ShellShock NAM'67 ilk bakış yazısına şöyle bir bakın önce. Bu yazıda muhtemelen son bakışınız olacak zaten. SS67 ile ilgili bilgilere göre bir kahramanlık destanı değil, sadece bir hayatta kalma mücadelesi.

sine tanık olmamız gerekiyordu. Savaşın kendisi kadar getirdiği pisliklerle de uğraşip pek ak kaşık kalamasak bile savaşın sonunu görebileceklerden biri olma mücadelesi. Ancak oyunda ne bundan ne de destandan maalesef eser yok. Temel olarak Vietnam'a gönderiliyoruz ve savaşıyoruz. Evet hepsi bu. Savaşıkça bir sürü "tu kaka" olaya şahit oluyoruz vs vs vs. Eeeee?

Oyuna başlayıp üsse ilk adımımızı attığımız anda biraz hevesleniyor insan. Çünkü gerçekten yaşayan bir çevre var. Askerler sağda solda takılıyor, ortamın yeni yetmesine ters ters bakıyor, kendi havalarında belden aşağı espriler yaparak hayat kadınları ile kafa buluyorlar. Aman süper, aynı Vietnam!?!?! Ancak ilk göreve başladığınız saniye kazan ayağı meydana çıkıyor.



↑ Ara videoların kalitesi idare

← Bubi tuzağını ortadan kaldırır



↑ Tuzağı ortadan kaldırmanın baş

Haliyle olayların tamamı ormanlık arazilerde gelişiyor. Ancak ormandayız demek kafamıza göre dolaşabiliriz demek değil. Belirlenen yolların dışına kesinlikle çıkmıyoruz. Belli patikalardan ilerlemek zorunda oluşumuz düşünülmediği pek çok gerilla taktiğini çöpe atıyor. İşin komiği ağaçların diğer tarafında gördüğümüz Vietcong'lara ateş edemeyişimiz. Çünkü bizim geçemediğimiz yerlerden kurşunlar da geçemiyor. Biz böyle önceden belirlenmiş yollardan doğrusal doğrusal ilerlerken, patika üzerinde kurulu çeşit çeşit Vietcong barikatları ve ekipleri ile karşılaşılıyor. İnanılmaz özen ve önem verilen, hatta iyice odaklanıp doğru dürüst bir tek kişilik oyun yapmak için kafa karıştırmaya muhtemel multiplayer modunu oyundan çıkaran ekibin yarattığı muhteşem yapay zeka ile tanışmamız bu barikatlardan ilkinde denk geliyor. Pek sevgili Vietconglar sadece 4 cümle biliyorlar ve bunları haykırarak çatışmaya giriyorlar. Muhtemelen emirler ya da uyarılar bu cümleler. Vietcong bize doğru koşarak ateş edebiliyor. Birde oldukları yerde durarak ateş edebiliyorlar. Bu durumda bu 4 cümleden ikisi bu emirler diğer ikisi de uyarı cümleleri diye düşünüyorum.

YAZIK

Yapımcı firmanın ismi Guerilla. Vietnam savaşı gerilla savaşı. Ormanda kullanılması gereken taktikler gerilla taktikleri. Ortamda bu kadar gerilla olmasına rağmen biz oyunda gerillanın "G"sine bile rastlayamıyoruz. SS67 ne yaparsa yapsın bir türlü vur kır parçala modundan çıkamıyor. Araya giren videoların da bizim yaptıklarımız ile

↓ Karşıdaki Vietcong Berserk moda girmiş üstümüze koşuyor



alakası olduğu pek söylenemez. "Vietnam'da yaşanan vahşeti gözler önüne serceğiz" diye ortaya çıkan bir yapımda, "aman dur, bir laf ettik, arkasında duralım" çabası başka birşey değil. Eğer Vietnam ile ilgili bir iki belgesel, FMJ ve Müfreze gibi filmleri izlediyseniz muhtemelen tanık olduğunuz sahneler. Ancak o kadar yersiz ve manasız bir şekilde serpiştirilmişler ki oyunda bunlara anlam vermeye imkan yok.

Görev sistemi de belli kalıplardan bir türlü çıkamıyor. Zaman zaman önünüze çok net hedefler konulsa bile olay checkpoint'ler arası bölüm temizlemekten ibaret. Save sistemi checkpoint'lerden oluşuyor. Eğer birazcık dikkat ederseniz oyunu ölmeden bitirmeniz mümkün. "Takriben 5 saatinizi alacak bu, amman dikkat" demem ne kadar gerekli bilemiyorum elbette. Ancak karakterimizin sağlık barının kendi kendine doluyor olması, takım arkadaşlarınızın tamamının ölümsüz olması gibi etkenler bunu mümkün kılıyor. Takım arkadaşlarınızın öldüğü noktalar mevcut. Ancak bunlar senaryo(!) gereği.

Karakter animasyonları pek başarılı değil. Düşmanlarınız akıl almayacak şekillerde ölebiliyorlar. Aslında bu ölümler çok trajik olması gerekirken gülmekten sandalyeden düşmenize neden olabiliyorlar.

"Aman Jesus ne yaptın!!!!?" Valla birşey yapmadım arkadaşlar, dost acı sözler. Oyuna verip veristirecek çok şey var daha. Ama ara verelim biraz. Yazdıkça sinirleniyorum. Evet yanlış duymadınız, bu kadar zaman sonra bile oyunlara umut

bağladığım ancak pek çok hayal kırıklığına uğradığım ve bilmem kaç saatimi buna harcadığım için sinirleniyorum. Sen de olmasan okurcum, çekilmez valla.

VERİLEN EMEKLERE

Oyunun grafikleri aslında fena değil. Üçüncü şahıs kamerası teklemeyen işliyor. Ancak nedenini bir türlü keşfedemediğim bir mouse lag sorunu var. Crosshair bir hızlı bir yavaş hareket ediyor. Nişan almak zaman zaman oldukça güç olabiliyor. Orman ortamı yer yer oldukça detaylı işlenmiş olsa bile genel bir basitlik soğukluk var grafiklerde. Kapalı mekanlar ise oldukça düz ve donuk. Bir tek görevler arasında ziyaret ettiğimiz üssümüz biraz canlı. Sesler ise eh üzerinden fena değil. Bazı konuşmalar oldukça başarılı ancak çatışma anında bağırış çağrılar, silah sesleri ve ormanın kendi gürültüsü birbirine haddinden fazla karışıyor. Her türlü sürücüyü denememe rağmen bu seslerden biri mutlaka aşın silik kalıyor.

Teneffüs bitti. Sonuç olarak SS bize Vietnam'daki hayat kadınlarını, küfürlü konuşan askerleri, dönen pislikleri ve vahşeti oldukça beceriksiz bir şekilde sunmaya çalışıyor. Sanırım bana katılırsınız şu cümlede; bizim de ne yeni bir kan banyosuna ne de bu kadar vahşete pek ihtiyacımız yok. Her ne kadar beni sarmamış olsa bile Doom 3 oynar hiç olmayacak bir zamanda, hiç varolmayan yaratıkları temizlerim, senaryo kaygısı duymadan az da olsa irkilerek bilgisayar başında eğlenirim, daha iyi. ■

_Jesuskane

SHELLSHOCK NAM '67

AKŞİYON

www.eidos.com

| | | |
|--|-------------------------------------|--|
| Yapımcı: Guerilla | Medya: 1 DVD | Fiyatı: - |
| Dağıtıcı: Eidos Interactive | Orjinal Olarak: Yok | Yaş sınırı: 17 Yaş ve üzeri |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet | <input type="checkbox"/> Network | <input type="checkbox"/> 2 Oyuncu |
| Multiplayer Modu: Yok | | |
| Minimum | Önerilen | Hoparlör ve Ses Desteği |
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3 GB HDD | 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
| | | <input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1 |
| | | <input type="checkbox"/> EAX |

Oyuna Abismak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Kolay

| | | |
|----------------|----------------------|---------------------------------|
| Grafik | Artılar/Eksiler | ▼ Vahşetin ekrana gereksiz |
| Ses | ▲ Grafikler bir yere | ▼ şekillerde yansımaları. Güdük |
| Oynanabilirlik | ▲ kadar idare eder | ▼ ve sıkıcı oyun yapısı. |
| Multiplayer | | ▼ Tasarım hataları. |
| Eğlence | | |

LEVEL NOTU

Alternatif: Vietcong

56

Bir zenciye ABD başkanı yapmak

THE POLITICAL MACHINE

Türünün başka örneği olmayan bir strateji oyunu

Eveet sevgili çocuğum bir zamanlar Amerika diye bir ülke varmış. Bu ülkede Bush, Schwarzenegger, Cheney, Clinton gibi çok ünlü politikacılar yaşamış. Bu politikacıların başa geçmek için halk adını verdikleri bir insan topluluğunun onayını almaları gerekmiş. Amaaa bu onayı halk kolay kolay vermezmiş. Bu yüzden önce, tıpkı benim sana her akşam uykudan önce yaptığım gibi, onların da oturup halka masallar anlatması ve daha sonra bir sonraki masala kadar

naryo seçiminden sonra Amerika'nın ana haritası ile karşılaşılıyor. Tabii ki karakteri seçtiğimizde Demokratik ya da Cumhuriyetçi olarak hangi taraftan olduğunu da seçmiş oluyoruz. Sıra tabanlı oyunda elimizde belli sayıda nakit ve hareket puanımız var. Bu ikisi yettiği kadar aksiyon yaparak kendi turumuzu

Endorsment Points ile tuttuğunuz adamların hepsi size bir avantaj sağlıyor. Bunlardan ayrı ayrı bir kaç tane tutmanız mümkün. Böylelikle siz o eyaleti sık sık ziyaret etmeseniz bile bu adamlar sizin yerinize çalışarak eyaletin oylarını sizin için garantiliyorlar. Tabii ki rakibin bu tip adamlarını saf dışı edebilecek adamlar tutmanız da mümkün.



uyutması gerekmiş. İşte uykudan hemen önce yapılan bu masal anlatma kısmı en keyifli zamanmış. Gerçi anlatıcı halkını "masallarken" biraz yorulmuş ama bu işin sonunda yorgunluk oldukça keyifli bir hal almış. İşteeee şimdi sana Amerika'daki politikacıların öyküsünü.

ÜLKE AMERİKA

Political Machine'de Amerikan Başkanı olmak için çabala-yan bir karakteri yönetiyoruz. Oyun aslında yapı olarak masa üstü oyunlarına çok benziyor. Tüm yönetimi belli puanları harcayarak yapıyoruz ve Amerika'nın tüm eyaletlerindeki oylara göz dikiyoruz. Oyunda önce nasıl bir senaryoda oynayacağımızı ve başkan yapmak için 41 haftalık mücadelede hangi karakteri canlandıracağımızı belirliyoruz. Zaten oyun tam Amerika'daki seçimin yaklaştığı bir sırada çıktığı için piyasadan para toplama konusunda oldukça yetenekli olacak gibi görünüyor. Şu anda seçime girmesi muhtemel tüm adayları yönetmemiz mümkün. Aday ve se-

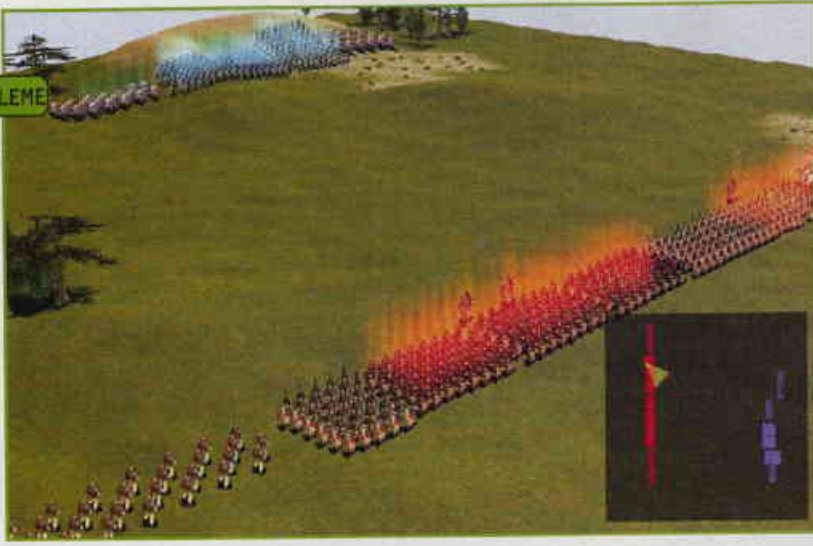
tamamlıyoruz. Bir elde ziyaret ettiğimiz eyaletlerde eyaletin bize verdiği desteğe ve nüfusuna orantılı olarak bağış toplamamız mümkün. Bir eyalete gittiğimiz zaman orada yapabilecek bir çok hareket var. İlanlar verebilir, konuşma yapabilir, kampanya merkezi kurabilirsiniz. Ayrıca "Endorsment Points" denilen puanları toplayıp o eyalette sizin adınıza çalışacak adamlar tutmanız mümkün. Bu puanları toplamak için ise bir sosyal topluluğa yalakalık yapmalısınız. Burada eyaletin genel yapısına göre bir tutum içinde bulunmanız çok önemli. Eğer Hıristiyan Konfederasyonu ile iyi ilişkiler içerisine girerseniz geleneksel değerleri ön plana çıkarttığınız için kürtaj taraftarlarının oylarını kaybedersiniz.

BASİT OYLAR

Aslında ülkeyi tanıdıktan sonra bu oyunu oynamak daha kolay olur. Ama eminim ki ülkemizde çok az insan Amerika'nın politik dünyasını bu oyunu oynayabilecek kadar iyi tanıyor. Gerçi oyun kendi dinamikleri içerisinde ipuçları veriyor ama ülkenin kendisini tanımak oyuncuya hiç şüphesiz avantaj sağlıyor. Doğru yerde doğru konuşmayı yapmak size oyları getiren en büyük anahtar. Örneğin Pennsylvania ve Ohio gibi mavi gömleklielerin bol olduğu yerlerde işleri "Out-source" etme (taşeronla verme) konusuna karşı çıkarken California gibi liberal eyaletlerde "Gay evliliği"ni ve doğayı korumayı savunmalısınız. Tabii ki oyları cebe atmak için bu konuda oldukça sorunları olan Florida da Sosyal Güvenliğin en büyük destekçisi olmalısınız. Eğer bu tıp ipuçlarını bilmiyorsanız işiniz oldukça zor.

Ana haritadaki filtreler sayesinde eyaletlerdeki farklı özellikleri gene haritadaki renk kodları ile görerek bir harekette bulunmadan önce planlamanızı buna göre yapabilirsiniz.

Rastlantısal olarak haritanın bazı yerlerinde minik kameralar çıkıyor. Bu işareti gördüğünüz yere gittiğinizde The O'Malley Scenario veya Bill Mather's HardHitter gibi politik programlara konuk oluyorsunuz. Bu programlarda size güncel sorular sorup, hemen ekranın ortasından bir sayacı izleyebileceğiniz süreniz azalırken soruları cevaplamanız isteniyor. Verdiğiniz cevaplara göre eyaletteki oylarınız artıyor veya azalıyor. Bazen ise bir eyaletin üzerinde bir soru işareti çıkıyor. Bu işaret size rastlantısal



Çevir çevir önüne koy

GATES OF TROY

Truva filminin etinden sütünden...

Slitherine Software ne yapmaya çalışıyor çok merak ediyorum. Sanırım bu seriden oyunları çok satmış olacak ki aynı motor üzerine farklı senaryolar ekleyip ismini değiştirerek "yeni bir şey yaptık diye" bize sunduklarında çok beğeneceğimizi düşünüyorlar. Sen Chariots of War ve Spartan gibi birbirinin neredeyse aynısı iki oyun yap sonra da Spartan için genişleme paketini ortaya çıkarıp adına da Gates of Troy de. İçine de 12 tane şundan 17 tane bundan koy. Daha sonra 12 fazladan birim ve 17 farklı kahramanın oyunu tamamen yeniden oynanabilir hale getireceğini düşün. Çeşit yaptım deyip satışa çıkart. Tamam, bu aralar sıra tabanlı stratejiler biraz boşlandı ama bu kadar da aç değil ki.

TRUVA'NIN ÖNÜNDE

Oyun antik çağda Ege Havzası merkez olmak üzere Avrupa ve Asya'yı da kapsayan bir haritada geçiyor. Haritada bir sürü minik devletçik mevcut. Bizim görevimiz ise senaryoya göre bu harita üzerinde manevralar yaparak hedefimize ulaşmak. Yazının bundan sonrasını okumayı bırakıp eski sayılarımızdan Spartan veya Chariots of War incelemelerini okuyarak devam edebilirsiniz. Çünkü oyunun geri kalanı neredeyse aynı. İşte bu yüzden bu oyun hiç bir zaman adam olmayacak (burada editör oyunun yapımcılarına parmak sallamaktadır).

STRATEJİ İPUÇLARI

İmparatorluğunuzda üretmeniz gereken birimler ve binalar için haritadaki kaynaklara hakim olmanız gerek. Fakat belli medeniyetler bu kaynaklara sahip. O yüzden siz de bu kadar belli olan medeniyetleri en kısa sürede ele geçirmelisiniz. Yalnız hemen savaşa girmek yapabileceğiniz en büyük yanlış olacaktır. Önce şehirlerinizi koruyup üretime geçin ve şehirler yeterince güçlendikten sonra savaşı düşünün. Oyunun genel stratejisini kurarken seçebileceğiniz minik krallıklar arasında Truva'yı tercih etmenizi size öneririm. Çünkü konum olarak genişlemeye çok uygun. Ayrıca yakın komşularınızla ve özellikle ırksal olarak sizinle aynı kanı ta-

şıyan krallıklarla birer elçi gönderip hemen kantağa geçin ve onlarla dost olun.

Her şehir belli bir kaynak üretebiliyor. Bunu haritada yalnızca kaynakları görme seçeneği ile izleyebilirsiniz. Öncelikli hedefiniz üretmediğiniz kaynakları ele geçirmek olmalıdır. Çünkü oyun ilerledikçe bu kaynaklara ihtiyacınız olacak. Eğer bir binayı yaptıktan sonra arkasından ne geleceğini görmek istiyorsanız teknoloji ağacına bakabilirsiniz. Şehirlerinizi geliştirirken ordu üretecek ve kurulan ordulari destekleyecek şehirler olmak üzere iki farklı şehir tipi üzerinde çalışın. Ordu üretildiğinde kaynaklarınız hızla tükenmeye başladığından ve bazen ticaret de bunu tam olarak desteklemediğinden stoklarınızın yeterli olması, özellikle uzun seferlere çıkarken çok önemli. Savaşırken birden

fazla krallıkla kapışmayın. Şehirlerinizde her zaman ordu bulundurun ki rastlantısal çıkan barbar saldırılarına rahatça karşı koyabilirsiniz.

SAHİPSİZ ASKERLER

Oyun içeriği yeni ve bir takım genel dinamikler daha elle tutulur olmuş. Fakat bu da oyunu kurtarmıyor. Oyunda hala savaşlara tam hakim değilsiniz ve hala imparatorluğunuz genişleyince kontrol etmek daha uzun zaman alıyor. Herşeye rağmen oyunda çok değişik bir alışkanlık yaratma özelliği var. Ben bunu uzun zamandır sıra tabanlı strateji oynamamış olmama bağlıyorum. Birbirinin aynısı olan serinin en iyi oyunu olduğu ise su götürmez bir gerçek. ☺

_Burak Akmenek

GATES OF TROY STRATEJİ www.slitherine.co.uk

| | | |
|--|----------------------------------|-----------------------------------|
| Yapımcı: Slitherine Studios | Medya: 1 CD | Fiyatı: - |
| Dağıtım: Slitherine Studios | Orijinal Olarak: Yok | Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet | <input type="checkbox"/> Network | <input type="checkbox"/> 2 Oyuncu |
| Multiplayer Modu: Yok | | |

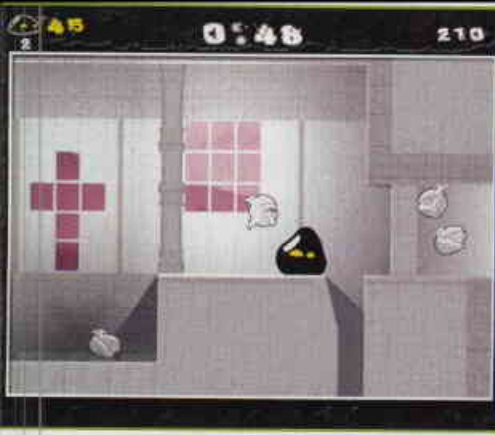
| Minimum | Önerilen | Grafik |
|----------------------------------|------------------------------------|----------------------|
| 1.2 Ghz CPU, 64MB RAM, 32 MB GFX | 1.6 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX | ----- |
| | | Ses ----- |
| | | Oynanabilirlik ----- |
| | | Multiplayer ----- |
| | | Eğlence ----- |

Oyuna Atışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Medieval Total War

74



Bizimkisi bir aşk hikâyesi...

GISH

Asfaltın da hisleri var, öyle demeyin!

O akşam da her zamanki gibi sıkıcıydı. Çünkü ertesi gün okul vardı ve ilginçtir, annem yine bana ispanak yedirmeye çalışıyordu. Temel Reis'i kötü emellerine alet ediyor, onu örnek almamı istiyordu. Temel Reis'ten nefret ettiğimi nereden bilebilirdi ki... Ispanak yiyen bir kahraman olabilir miydi gerçekten? Neyse ki sonradan Ninja Kaplumbağalar çıktı da ortaya, annem bana ispanak yedirmeye çalışırken onlarla defans yaptım.

Ama konumuz bu değil. Babamın kolunun altında, boyumdan büyük, renkli bir kutuyla çıkagelmesiyle hayatım değişti. İlk bilgisayarım ve `çocukluğum` karşımdaydı: Spectrum! Vay be! O anki heyecanımı nerede düşürdüm bilmiyorum ama, o an bunun hayatımın dönüm noktası olduğunu bilemezdim. Ve ilk oyunum, ilk platform oyunum... Panama Joe. Karanlık odaya ışıkla girmek zorunda olduğum bölümü, bir de oyunun sonundaki o dev adamı unutamam. Sonra Commodore, Amiga... Platform oyunlarının zirvede olduğu dönemler... Çocukluğumdan kalma bir şey, ya da değil, ama platform oyunlarını çok seviyorum. Ve inanın, bunda Temel Reis'in hiçbir payı yok.

ZİFT GİBİ

Eskiden oynadığımız platform oyunları tadında bir oyun Gish. Bridge Builder adlı mükemmel programın yapımcılarının eseri bu oyun.

Konu şu: Gish bir gün kız arkadaşıyla parkta otururken, canavarlar Gish'in kız arkadaşını alıp kanalizasyona götürüyorlar. Ve Gish de kalbinin, daha doğrusu kız arkadaşının peşinden gidiyor. Ha unutmadan, Gish bir zift birikintisi.

Gish'in üç hali var. Yapışkan, kaygan ve sert. Oyunda bu üç durumu da kullanarak bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. A'da basılı tutarak duvarlara tutunabiliyor, S'de basılı tutarak dar yerlerden kayabiliyor ve D'de basılı tutarak ağırlığınızı üzerinde bulduğunuz zemine verebiliyorsunuz. Bir taş yığısıyla karşılaştığınızda taşların yıkılması için D tuşunu kullanmanız gerekiyor. Veya yukarıya tırmanmak zorunda kaldığınızda A tuşuyla duvarlara tutunabiliyorsunuz. Nerede olduğunuz bir şeyi değiştirmiyor. Her an her yere tutunabilirsiniz.

Oyunda bir platform oyununda görüp görebileceğiniz en iyi fizik modellemesi kullanılmış. Dolayısıyla bu hareketleri yaparken dikkatli olmanız gerekiyor. Mesela bir duvara Gish'in ufak bir

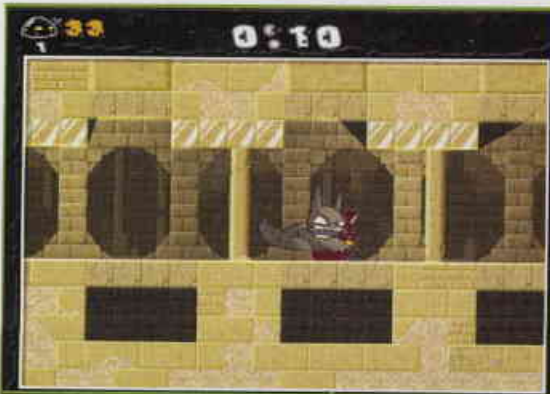
kısımla tutduğunuz zaman aşağıya düşme riskiniz var. Hareketli bir zeminin üzerindeyken de dengenizi sağlamalısınız. Gish'i kontrol etmek zor (kendisi biraz cıvık) ama oyun çok eğlenceli.

Oyunda farklı modlar da bulunuyor. Collection modunda kısıtlı bir zamanda altınları toplamanız gerekiyor. Play Room'da ise biraz dolaşarak pratik yapabiliyorsunuz. En eğlencelisiyse Versus, yani iki kişiyle oynayabildiğiniz mod. Versus da birkaç moda ayrılıyor. Mesela Football'da topu karşınızdakinin kalesine atmaya çalışıyorsunuz. Sumo'da ise hareketli bir zemin üzerinde rakibinizi aşağıya atmanız gerekiyor. Dragster'da ise bitiş çizgisine en kısa zamanda ulaşmanız... Sadece tek kişilik oyun değil, Versus modu da `fazlasıyla` eğlenceli.

VICK!

Bir şekilde bu oyunu alın. Aynı River Raid gibi, basit, ama eğlenceli ve yapışkan. 2D grafiklerin ve fizik modellemesinin mükemmelliği de buna eklenince ortaya çıkan sonuç inanılmaz. Ve bunun Temel Reis'le hiçbir ilgisi yok. Kesinlikle yok... ☹

_Firat Akyıldız



GISH

PLATFORM

www.chroniclogic.com/gish.htm

Yapımcı: Chronic Logic

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Garage Games

Original Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Football, Sumo, Greed, Pitfight, Dragster

Minimum

Önerilen

Grafik

Ses

Dynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

600 Mhz işlemci, 256

1 Ghz işlemci,

MB RAM, 16 MB

64 MB Ekran kartı

Ekran kartı

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Normal

LEVEL

NOTU

Alternatif: YOK



83





Zor olan her zaman iyi değildir

JAGGED ALLIANCE 2: WILD FIRE

Tarihin en iyi oyunlarından birinin hazin sonu

Eğer yazılarımı takip ediyorsanız benim bir paralı asker takıntım olduğunu fark etmişsinizdir. Tabiki yalnızca oyunlar söz konusu olduğunda geçerli bir takıntı. Seneler önce Jagged Alliance piyasaya çıktığında gecelerimi gündüzlerime katarak bu oyunu oynamıştım. Türe beni alıştırdıktan sonra Fallout: Tactics ve Commandos serisi ile takıntımı bol bol tatmin ettim. Arada X-Com Aftermath ile uğradığım hayal kırıklığını ise Silent Storm fazlasıyla giderdi. Şiz bu satırları okurken ise Silent Storm'un ek paketi Sentinels'i bitirmiş olacağım. İşte böyle bir boşlukta emektarın yeni görevleri gelince "yaşasın grafikleri 640 X 480 olsa da bu oyunu oynayacağım" diye atlayıverdim.

BİR ATLAYIŞIN HİKAYESİ

Oyunu kurduktan sonra ilk düşüncem şu oldu: "Eeee bu ilk oyundaki demo". Daha sonra ilk oyunun başlangıcı ile karşılaştım. Herhalde oyunun içeriğinde bir değişiklik var diye düşündüm. Çünkü herşey aynıydı. Arulco'ya inince bu değişikliği anında fark ettim. Elinde oyunun başındaki düşük menzilli silahlarla çatışmaya giren takımım tamamen yok edildi. Karşıma çıkan alelade askerlerin bile elinde çifte vardı. Üstüme el bombasını atıveriyorlardı. Bu tip oyunlarda hep kullandığım taktik olan uzun menzilli silahlarla yatıp geleni avlama taktiğim burada işe yaramıyordu. Savunmada kalmamın bir manası yoktu çünkü beni uzaktan avlıyorlardı. Ayrıca birkaç silahın da ses efektleri değiştirilmişti. Efektler biraz komik kaçsa da bana yönlendirilen silahın cinsini anlamama yaradığından bu değişiklik oldukça işime gelmişti. Oyunu baştan başlatıp, uzun menzilli silahlara sahip elemanlar kiralayıp, yeniden oyuna girdim. Böylelikle ilk çatışmadan çıktım. Havalimanına saldırıya kalktığımda ise gene doktorumu alınının ortasından mihlayıverdiler. Üstelik doktorumun sağlık çizgisi neredeyse tamamen doluydu. Demek ki ilk dersimiz şu oluyor: Oyun zor olmuş.

Başından itibaren tüm oyun boyunca karşınıza çıkan askerler resmen ayaklı cephanelik. Üstüne üstlük hepsi atığınu vurur cinsinden askerler. Ayrıca etraftan topladığınız,

orada burada öylesine bulunan sağlık paketleri vb malzemeler kaldırılmış. Yani adamlarınızın devamlı çatışmaya girip yaralanabilmelerine karşın hem ekstra sağlık malzemesi hem de mühimmat bakımından oldukça fakir kalmanız için elden gelen her türlü çaba sarfedilmiş. Bazen sağda solda bulduğunuz dolaplar, sandıklar vs ise kilit açma yeteneğiniz yüksek olsa da kolay kolay açılmıyor.

SANA GÜVENMİYORUM

Tüm bu ahval içinde bir de kilit adamların size daha zor güvenmesi, yani daha zor müttefik kazanmanız tuz biber oluyor. Önemli adamların güvenlerini kazanmaya kadar çok çabalamanız gerekiyor. Oyundaki gelir kaynaklarınızı korumanın yolu adam kiralamaktan geçiyor. Çünkü yerel güçler olarak tanımlayabileceğim "Militia", Daedra'nın güçlerine

karşı direnmekte yetersiz kalıyor. Tüm senaryoda yenilik olarak yalnızca minik bir mafya alt görevi eklenmiş. Böylece sizin tarafınıza daha çok insan katılıyor. Fakat bu da maliyeti artırıyor! Yeni kıralık askerler de beklemeyin.

Jagged Alliance2: Wildfire oyunu sevenlere ya da türe yakın olanlara daha çok hitap eden bir paket olmuş. Oyuna eklenen bir iki silah, farklı efektler ve birkaç haritadaki değişiklikler dışında farklı bir şey yok. Doğal olarak önceki oyunları sevmişseniz bu paket sizin için yalnızca yeni bir zorluk seviyesi gibi. Gördüğünüzde sizi çok tatmin etmiyor ve üstelik Silent Storm: Sentinels gibi rakibi de var. Ama illaki "iyi bir stratejistim ve zorlanmayı severim" diyorsanız, bir de benim gibi arşiv yapıyorsanız almanızı tavsiye ederim. ☺

Burak Akmenek

JAGGED ALLIANCE 2: WILD FIRE STS www.strategyfirst.com/merine.co.uk

Yapımcı: I-Deal Games Studios Medya: 1 CD Fiyatı: -
 Dağıtım: Strategy First Orijinal Olarak : Yok Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet Network 2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen | Grafik | Ses | Dynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence |
|----------------------------------|------------------------------------|------------|------------|----------------|-------------|------------|
| 800 Ghz CPU, 64MB RAM, 32 MB GFX | 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ |

Oyuna Altmak : Kolay İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Yüksek

LEVEL NOTU ██████████ 55

Alternatifler: Silent Storm: Sentinels

Dark Fall II Lights Out



Sisler içinde ışığı yanmayan bir deniz feneri ve karanlığa gömdükleri

DARK FALL II: LIGHTS OUT ADVENTURE www.xxvproductions.co.uk

Yapımcı: XXV Productions Medya: 1 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: The Adv. Co. Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: İnternet Network Aynı bilgisayarda
Multiplayer Modu: Yok

| Minimum | Önerilen | Grafik |
|---------------------------------|----------------------------------|----------------------|
| 450MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX | 700MHz CPU, 256MB RAM, 64 MB GFX | ----- |
| | | Ses ----- |
| | | Oynanabilirlik ----- |
| | | Multiplayer ----- |
| | | Eğlence ----- |

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gerekisini: Normal Zorluk: Orta

LEVEL NOTU **73**

Alternatifler: MYST Serisi

Yaklaşık bir yıl önce incelediğim Dark Fall, atmosferiyle, tasarımıyla ve en ilginç de tek bir kişinin elinden çıkmasıyla beni oldukça etkilemişti. Jonathan Boakes adındaki bu adam hem yazmış, hem yönetmiş, hem de kurgulamıştı. Müzikler ve sesler bile onun elinden çıkmıyordu. On parmağında on marifet olan Boakes, şimdi de Lights Out ile karşımızda. Her ne kadar Dark Fall II diye geçse de Lights Out bir devam oyunu değil. Oynanış ve görsel açıdan aynı olsa da hikaye ve karakterler bakımından tamamen farklı.

GARİP AMA GERÇEK

Oyunun hikayesi gerçek bir olaya dayanıyor. İskoçya kıyıların birinde gemileri ölümcül kayalardan uzak tutan bir deniz feneri bir gün karanlığa gömülür ve içinde görevli olan üç kişiden bir daha haber alınamaz. Feneri tekrar devreye sokmak ve görevlilere ne olduğunu bulmak için giden gönüllü ekip, adamların yarım bırakılmış yemekleri ve askıda duran yağmurluklarından

başka bir şeye rastlamıyor.

Hikayenin kurtmaca kısmı ise parlak bir haritacı olan Benjamin Parker'ın bu kasabaya gelme-

siyle başlıyor.

Parker, kayalıkların haritasını çıkarmaya çalışırken, kasabalıların deniz feneri hakkındaki sorularını yanıtsız bıraktığını fark ediyor. İşverenin de gazıyla olup biteni çözmek için soluğu deniz fenerinde alıyor ve malum manzarayla karşılaşılıyor...

Oyunbozanlık etmek istemiyorum ama en azından deniz fenerinin gizini kurcalarken,



kendinizi doğaüstü olayların yanı sıra bilimkurgu fantezilerinin de içinde bulacağımızı söyleyebilirim.

TEK KİŞİLİK GÖSTERİ

Lights Out yine sabit imajlar arasında gezindiğiniz, çeşitli ipuçları topladığınız ve farklı bulmacalar çözdüğünüz (veya çözemediğiniz) bir adventure. Oyunun genelihe bir sis ve duman katmanı hakim. Bu katmandan sızan renkler de gri ve mavi arasında gidip geliyor. İlk oyuna göre grafikler üzerinde çok daha fazla vakit harcanmış ama animasyonların eksikliği atmosferin ürkütücülük katsayısını bir hayli düşürüyor. Bu oyunda atmosfere çok hikayenin derinliği ön plana çıkarılmak istenmiş. Yine de ilk oyundaki tedirgin ve tekinsiz havayı yakalayamamış.

Bulmacalar bu sefer biraz daha zor gibi ama bunun sebebi parçalarının birden fazla mekana yayılmış olması. Aslında bulmacaların zorluğu biraz da tıklamanız gereken kritik noktaların gölgede kaybolmasına dayanıyor (piksel avına çıkmak şart). Mekan sayısındaki belirgin artış oyunun uzunluğuna da yansıyor. Oyunun tema müziği hariç tüm müzikler ve sesler yine Jonathan Boakes'a ait. Zaten ilk oyundaki kadar olmasa bile atmosferin gücü grafiklerden çok seslerde saklı. Lights Out karanlık bir adventure ama kanlı olanlardan değil de daha çok aklınızı bulandıran türden. Bu tek kişilik gösteri gerçekten izlenmeye değer.

_Güven Çatak

Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarını kesip mantı yapıp Level adresine yollayan son iki kişi bizden bir adet Kısa Kısa kulakçığı kazanacak... Cidden...

ROOM ZOOM

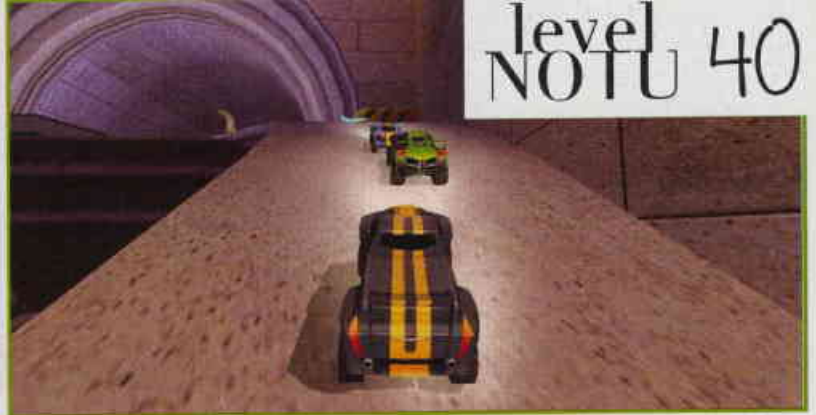
Yapım: Blade Interactive Dağıtım: Jaleco Ent. Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Dergiye girmemle Sinan'la Berker'i yerde oyuncak arabalarla oynarken bulmam ve paniğe kapılıp kapıyı hızlıca kapatmam bir oldu. Sinan "vıııı!" diye "En İyi Ses Efektü" dalında Oscar'a aday olabilecek sesler çıkararak elindeki plastik arabayı Berker'e atıyor, Berker de "pofuduk!" diye "En İyi Yastık" dalında Altın Turunçgil'e aday olabilecek sesler çıkararak arabayı karşılıyordu. Kendimi tutamayıp tekrar içeri girdim, "Abi..." demeye kalmadan B noktasından S noktasına

saatte 20 km hızla yola çıkan arabalardan birine basıp yere kapaklandım. "Mırmırmır" diyerek yerimden kalkıp gittim Berker'in yanına, "Abi çocuk musu..." demeye kalmadan bakkala gidip iki ekmeğe alıp geldim.

Micro Machines ise boroloğboroloğ... Ha, Micro Machines değilmiş bu ya. Ama ne fark eder? Ha Micro Machines, ha Room Zoom, ha Nicole Kidman (?). Yazıyorum: Room Zoom'da bu Berker'lerin oynadığı oyuncak

arabaları kullanarak ofiste, evde, evin mutfağında, Sanayi ve Ticaret Odaları'nda yuvarlanıyorsunuz. Buradan yola çıkarak şu sonuçta varabilirim ki, Room Zoom'da birçok power-up bulunuyor ve bu kitle imha silahlarıyla rakiplerinizi saf dışı bırakabiliyor veya onlarla tartışabiliyorsunuz. Buradan yola çıkarak da ilk sağdan sapayım ki kaybolmayayım, evime gidip uyuyayım, sabah kalkıp dergiye geleyim, yazı yazayım, evime gidip uyuyayım, deña vu olayım. ☺



MARINE HEAVY GUNNER: VIETNAM

Yapım: Brainbox Games Dağıtım: Groove Games Minimum Sistem: 750 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

O kadar dedim, "Savaşmayın, kavga etmeyin, paylaşımcı olun, oyuncaklarınızı arkadaşlarınızla paylaşın, yarısını onlara verin, diğer yarısını da isterlerse Burak'ın şu boş ofis koltuğunu sırtlarından sap..." Ha, ne diyordum, "Savaşmayın" dedim o kadar, ama onlar dinlediler mi? Hayır. Varsa yoksa savaş oyunu be! Savaş aşağı Savaş yukarı! Yok "Savaşçı"ğım şu pastaneden bi` pasta kapıp gel!", "Savaş şu işlemlerini bi` test ediver!" vs. Bu çocuk dergiye nasıl gelir gider, ne yer ne içer, vejeteryan mıdır, bir sorunu var mıdır, herhangi bir havuz problemi var mı, soran yok! Varsa yoksa şey işte, şey... O değil de, Marine Heavy Gunner da bir taktik/savaş oyunu. Grant adında bir denizciyi kontrol ettiğiniz oyunda yapmanız gereken şey ise şu:

Bir Kuzey Vietnam kampından birkaç Amerikalı'yı kurtarmak, evden işe işten eve gitmek, orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluğa mahal vermemek ve kanat organizasyonlarına elinizin tersiyle vurmak. Buradan çıkarılacak sonuç şu olsa gerek ya: Marine Heavy Gunner'in oynanışı birkaç aşamaya ayrılır. Bunlar; normal, helikopterli, botlu vs. Fakat oyun boyunca "cuv cuv!" diye sağa sola ateş etmekten, ona buna silahın tersiyle vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. O değil de, Savaş ya, sen dergiye nasıl gelip gidiyorsun, zor olmuyor mu? Sıram geçti mi şimdi? Savaş? Savaş? (...) ☺

level NOTU 52

SUMMER GAMES 2004

Yapım: Surfside Games Dağıtım: Surfside Games Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Yıl 1990 veya değil, unuttum. Commodore'de Summer Games oynardık. Bu bir, Winter Games iki. Joystick'leri korku filmlerinde ki katiller gibi ellerinde bıçakla çatı katına kadar kovalayan bu iki oyun, evde katledilmemiş, ağzı burnu kırılmamış tek bir joystick bile bırakmamıştı sevgili okurlar. Bunda benim



de payım yadsınmazdı tabii ki. Ama şimdi pişmanım. Nerede bir QuickShot joystick'e rastlasam, ağlarım, Sinan gelir "Ya ne ağlıyorsun Fırat, ne oldu?" diye sorar, "Ya işte mır-mırmırmı..." derim, "Ha" der ve gider. Bu hikâyeden çıkarılacak sonuçta şudur: Sapık filmi 1954 yılında çekilmiştir.



Summer Games 2004'teki modlar ise; Tournament, Arcade, Training. Diğer modlarda olduğu gibi Tournament modunda da yapmanız gereken tek şey "lapada lupada!" diye tuşlara basmak, Space tuşunu yerinden çıkarmak, klavyeyi alıp duvara çarpmak. Neyse ki Summer Games'in dergiye ulaştığını duyduğumda gamepad'im, klavyemi ve kasamı Sinan'ın arkasındaki şu Kısa Kısa kutusuna saklamıştım... Aa, klavyemin sende ne işi var Sinan? Sinan? Summer Games? Klavyem? Olamaz! ☹

level
NOTU 52

HOT ROD: AMERICAN STREET DRAG

Yapım: ValuSoft Dağıtım: ValuSoft Minimum Sistem: 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Sonuçta (?) Hot Rod şapşal ve asosyal bir oyun. Ancak (???) oyununda bir garajınız var. Burada arabanızda birçok değişiklik yapabiliyorsunuz. Peki yapabileceğiniz değişiklikler neler? Arkadaşlarınızla tartışınız, kavga çıkarınız, diğer sayfaya geçiniz. Renk değiştirmek, overclock etmek, direksiyonu çıkarıp yerine can beyzbol sopası takmak, farları çıkarıp yerine sunta takmak, bunlardan birkaçı.

Diğer yandan oyunun birkaç

eksisi var. Grafiklere sataşmak gerekirse: Tipe bak, şş, allooo! Ne var ki tek sorun bu değil. Bir defa fizik modellemesi fazla içmiş, devamlı yalpa yapıyor, sağa sola çarpıyor. Buna ek olarak rakiplerinizi sıkı sıkıya tutmak veya yanaklarınızı sıkı dikkatinizi dağıtmak yerine yarışı kırıp pist dışında uyuyorlar. Neyse ki kontroller basit. Ama bu bir şeyi değiştirmiyor. Sonuçta Hot Rod şapşal ve asosyal bir oyun. Ancak... Dêja vu? ☹



level
NOTU 35



REEL DEAL SLOTS

Yapım: Phantom EFX, Inc. Dağıtım: Phantom EFX, Inc. Minimum Sistem: 750 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Şanssız olduğum kesin. Ne zaman bir şey istesem olmaz. Mesela geçen hafta gidip Sinan'la konuştum, zam istedim, dedim "Maaşım 5 milyar olsun be Sinan!", olmadı. Kalktı el-kol hareketleri yaptı. Ben de sinirime hakim olamayıp el-kol hareketleriyle karşılık verdim. "Bana ha?" deyince yine sinirlenip "Yok abi!" dedim, konu kapandı. Bu kadar şanssızlık olmaz ya! Maaşım 3000 Euro bile değil, nedir ki, şimdi de 4.9 milyar, çok fazla fark yo... Ehm (bozuntuya vermeden konuyu kapat!). Neyse ya, ne diyordum, Reel Deal Slots. Diyor muydum? Diyordum anasını satayım!

Reel Deal Slots bir kumar oyunu sevgili okurlar. Fakat bu oyunda kollu makineden başka bir şey yok. Onlarca kollu makineden herhangi birini seçip

başlangıçta 3000 Dolar (Dolar değil, TL istiyorum!) olan paranıza para katmaya çalışıyorsunuz. Eğer kolları "ytong!" diye çekerek kirarsanız hesabınızdan birkaç dolar kesiliyor. Yavaş oynayın siz de, "ytong!" yok, "firfir!" yok (langirt?). Diyeceğim o ki, kollu makineleri seviyorsanız bu oyunu alın. Ayrıca Olimpiyat Oyunları kisvesi altında Doping Oyunları yapanlar şişko-dur, kepçe kulaklıdır (???) ☹



level
NOTU
62

_Fırat Akyıldız

KONSOL USTASI

Bağırıp çağırılmamıza değđ. Sonunda beklediğimiz oyunlar tek tek kucağımıza düşüyor. Burnout 3: Takedown mı istersiniz, Star Ocean: Till the End of Time mı, yoksa Star Wars: Battlefront mu? Her türde en azından bir tane iyi oyun Eylül ayı içerisinde piyasadaki yerini aldı. Ekim de böyle bereketli geçerse oyun oynamaktan hepimiz asosyalin önde koşanı olacağız, ama olsun. Böyle de mutluyuz. Dur ben şu oyunları kurcukliyim de Kasım sayısına kadar yazılarını yetiştireyim.

UZAYLI ÜSSÜNE HOŞGELDİNİZ AREA 51

Yapım: Inevitable Ent. | Dağıtım: Midway | Platform: Xbox, PS2 | Çıkış Tarihi: Bahar 2005

Yok kurtulamayacağız bu uzaylılardan ve Area 51 kavramından. Bu sefer de Area 51 ismi verilmiş olan "uzaylı" bölgesini araştıracağız. Hikayeye göre Area 51'de bir kargaşa çıkmış, ismi cismi belirsiz bir virüs tüm üssü ele geçirmiş ve aslında Amerikan üssünün uzaylı karargahının üstüne kurulduğu ortaya çıkmıştır. Ne kadar zekice değil mi? Birisi sizin evinizin üzerine üs kuruyor, kimseyi de oraya yaklaştırmıyor ve siz aşağıda ne gizli iş çevirecekseniz çeviri-

yorsunuz. Konunun sizi ilgilendiren kısmında da Ethan Cole var, zira yönettiğiniz karakter bu asker olacak. Tam 5 bölüm boyunca (büyük olmalarını bekliyoruz) 10 farklı insan ve uzaylı yapımı silahla, beyinleri ele geçirilmiş Area 51 personeli ve uzaylılarla savaşaacağız. Tek kişilik oyun yanında, Online olarak da hem PS2'de, hem de Xbox'ta birbirimizin peşine düşebileceğiz. Uzaylıları yerin dibinden çıkarmak için baharı bekleyin.



ESKİ DOSTA YENİ GÖRÜNÜM MINİK PS2

Eski ismiyle PSX olarak bilinen PlayStation'ın ufalıp incelerek nasıl PSOne olduğunu görmüştük. Şimdi sıra PS2'ye geldi. Sony yeni PS2 modelini 1 Kasım'da Avrupa'da satışa sunuyor. SCPH 70000 CB olarak bilinecek model, PS2'nin son modeli olan SCPH 50000'le aynı özellikleri taşıyacak, ama bir farkla. PS2'nin iç hacmi %75 oranında azalıyor, ağırlığı yarıya, 7.8 cm'lik kalınlığı da tam 2.8 cm'e düşüyor! Her şeyin azaltıldığını düşünmeyin. Yeni PS2 artık üstünde Ethernet girişi de taşıyacak. Tüm bunlara rağmen konsolun fiyatı da artmıyor. Her ne kadar portatif gibi gözüküyor idiyse de,

PS2'yi taşımayı kimsenin sevdiğini söyleyemedik. Şimdi işler değişiyor. Tam anlamıyla mobil ve kompakt yeni PS2, yakında Avrupa'da.



BASKIYI DURDURUN!

► Square Enix, Radiata Stories isminde yepyeni bir RPG hazırlıyor. Gerçek zamanlı savaşların görüleceği oyun, Japonya'da 2005'in bahar aylarında piyasada olacak.

► Bandai ve Namco yeni Gundam oyununu duyurdular. Mobile Suit Gundam: Project Pegasus PS2 için hazırlanıyor ve Soul Calibur kadar hızlı bir oynanış içerecek.

► SCI tarafından hazırlanmakta olan Roll Call isimli yeni FPS'de, evine döndüğünde şehri çetelerin

ele geçirdiğini gören bir askeri kontrol edeceğiz. Ses komutlarının büyük önem taşıyacağı oyun Xbox ve PS2'ye geliyor.

► 2005 yazında piyasada olması beklenen ve şimdiye kadar Midway olarak bilinen yeni İkinci Dünya Savaşı konulu oyunun adı Battlestations: Midway olarak değiştirildi —ki ünlü bir oyun firması olan Midway'le karıştırılmamasın.

► PC'lerde online olarak oynanabilen Tokyo Xtreme Racer'in bu özel-

liği taşıyan PS2 versiyonu geliyor, ama ne zaman biz de bilmiyoruz.

► GameCube ve PS2'de görülmesi beklenen Killer 7'in Japonya çıkış tarihi 3 ay ertelenerek bahar 2005 olarak belirlendi. Bu ertelemenin Avrupa çıkışına nasıl yansıtacağı belirsiz.

► Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus. Heyecanlandınız değil mi? Dirge of Cerberus FF VII zamanını konu alan ve yine FF VII'den tanıdığımız Vincent'in başrolde olacağı bir

aksiyon oyunu olacak. Çıkış tarihi 2005'in herhangi bir zamanı.

► Zombileri tabancayla değil de klavyeyle ortadan kaldırmayı sevenlere müjde. The Typing of the Dead: Zombie Panic PS2'ye geliyor.

► Uzun süredir adını duymadığımız tuzak kurma oyunu Kage-ro'nun devamı sonunda PS2'lerimizi esir alacak. Kagero II: Dark Illusion'da yine şatomuza izinsiz girenlere sakı, kapan, vazo gibi eşyaları kullanarak tuzak kuracağız.

PLAYSTATION'DA KATA ÇİZMEK SUPER ARCADE

Dövüş oyunlarını PS2 kontrolörü ile oynamak artık size yetmiyorsa, daha bir gerçekçi dövüşmek için üç boyutlu pozisyon saptama teknolojisi kullanan Super Arcade'i den-

emelisiniz. Super Arcade, tıpkı dans padleri gibi yere yayılan bir algılayıcı ve buna ek olarak el ve ayak bileklerinize takacağınız dört adet gövde sensöründen oluşuyor. Uyumlu

olduğu dövüş oyunlarında yumruk ve tekmelerinize ek olarak, yerden zıplayıp zıplamadığınıza ve dönüşlerinize göre özel vuruşları da yapabiliyorsunuz. Böylece dövüş oyunlarını fiziksel hareketlerinize yönlendirerek daha gerçekçi bir tecrübe yaşıyorsunuz.

Super Arcade'in uyumlu olduğu oyunlar Tekken serisi, Dead or Alive 2, Street Fighter serileri, Virtua Fighter 4 ve Evolution, Bloody Roar 4 ve Mortal Kombat. Ayrıntılı bilgi ve fiyat için www.superarenaweb.com adresine bakabilirsiniz.



KESİN ÇIKIŞ TARİHİ AÇIKLANDI NINTENDO DS GELİYOR!

Dünyanın en çok satan video oyun sistemi olan Gameboy Advance SP'den sonraki Nintendo'nun yeni bebeği çift ekranlı Nintendo DS, Kasım'da Amerika'da satışa çıkıyor. Yeni bir Gameboy olmaktan çok çok daha öte bir cihaz olan Nintendo DS, her şeyden önce katlanabilir çift ekranı ile aynı anda daha fazla şey görmeyi sağlıyor. Buna ek olarak, sadece tuşlarla değil oyunları kendi sesiniz ve ekran-



lara dokunarak da yönetebiliyorsunuz. Gelişmiş çift hoparlörleri işe sanal olarak üç boyutlu ses sağlaması üzerine tasarlanmış.

Daha önce Level'da da yazdığımız DS yazısındaki tasarımı da biraz değiştirilmiş ve son tasarımı daha ince ve şık olmuş.

Tavsiye edilen son kullanıcı satış fiyatı 150 dolar olan Nintendo DS, 21

Kasım'da Amerika'da, 2 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkacak olan Nintendo DS, 2005'in ilk üç ayı içinde de tüm Avrupa ile birlikte Türkiye'de de piyasaya çıkacak.

MECHA'LARIN ATASI ROBOTECH: INVASION

Yapım: Vicious Cycle | Dağıtım: Gathering | Platform: Xbox, PS2 | Çıkış Tarihi: Ekim 2005

1985'e dönelim. Döndünüz mü? Şimdi kimsenin kıyafetine, dansına ve çalan müziğe alırdmadan televizyonu açın. Evet! Hepimizin özlediği ünlü Anime, Robotech ekranlarda. Vicious Cycle bu ünlü Anime'nin ünlü olacağını umduğu oyununu konsollarımıza taşıyor. Amacımız dünyayı uzaylılardan kurtarmak (demişim uzaylılar dünyaya dadandı diye). Tek kişilik, aynı ek-

randa iki kişilik ve Online oyun modlarının bulunacağı Robotech: Invasion, New Generation serisindeki üç boyutlu çevre tasarımlarını taşıyacak. Paralel ilerleyen iki farklı senaryoyu, farklı kişilerin gözünden oynayacak, Cyclone motorlarını kullanıp FPS görüntüsüyle zeki yapay zekanın hakkından gelmeye çalışacağız. Gerçek Mecha aksiyonu belki şu anda piyasada.

GECE YİNE SOKAKLARDA... MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Yapım: Rockstar San Diego | Dağıtım: Rockstar Games | Platform: Xbox, PS2 | Çıkış Tarihi: Ocak 2005

Konsolların bana kalırsa Burnout'tan sonra en hızlı yarış oyunu Midnight Club'ın son versiyonunun da bilgileri elimize geçti. Araçlarını modifiye edememekten şikayet edenler, neredeyse her noktasını değiştirebileceğiniz 50 yeni aracı duyunca sevineceklerdir. Motorbisikletlerin de yine rol alacağı oyunda San Diego, Atlanta, Detroit, Michigan ve Georgia'da kapışacağız. Yapay zekası dengelenmiş rakiplerinizi, aracınızı farklı beş tabakayı kullanarak boyayarak tamamıyla özel bir araba yaratacağınız ve bu arabayı lisanslı hasar modelleriyle mahvedebileceğiniz bir oyun Dub Edition. İsimdeki Dub'a takıldığınız, o nokta da şöyle: Dub isimli yayın, Amerika'da hayli ünlü bir araba modifiye dergisi. Her şeyin daha da artırıldığı, daha da güzelleştirildiği yeni hız deliliği için yeni yıla kadar sabır.



PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN™

Daha karanlık, daha acımasız...

"Yıl 1989, hiç unutmam, arkadaşlarla toplandırm..." diye yazıya başlasam, yine de okur musunuz bu yazıyı? Hiç sanmıyorum. Ama "Ya sevgili okurlar, Prince of Persia: Warrior Within'in demosunu oynadım, birtakım izlenimler edindim, yazısını yazdım. Cidden bak?" desem okursunuz değil mi? Ha? Yine mi okumazsınız? Berker be, şuradan şu beyzbol sopasını uzatır mısın?

HIZLI ÇEKİM

Bildiğiniz gibi prens, Prince of Persia 3D yıkımından sonra The Sands of Time'la yeniden canlanmıştı. İlk Prince of Persia'yı 3D grafiklerle yeniden oynadık sanki. Yeni bir başlangıçtı bu ve serinin devam etmesi gerekiyordu. UbiSoft da sağ olsun, sorun çıkarmadı ve The Sands of Time için bir devam oyunu yaptı: Warrior Within.

Warrior Within, The Sands of Time'in bittiği yerden devam ediyor. İlk oyunun sonunda zaman geriye yansımış ve her şey eski haline dönmüştü. Demo güzel bir videolla

açılıyor. Ardından, kendinizi denizin ortasında, istifa edilmiş bir gemide buluyorsunuz. Bu sırada bardaktan boşalmasına yağmur yağıyor, fırtına gemiyi sallıyor, mideniz bulanıyor. Çok geçmeden zombiler ikişerli-üçerli gruplar halinde çevrenizi sarıp "Böyle böyle" diyerek size bir şeyler anlatmaya çalışıyorlar. Agresif tavırlar sergileyerek kılıcınızı çekiyor ve onlara saldırıyorsunuz. Bu aynı zamanda demonun "tutorial" bölümünü oluşturuyor. Hareketleri nasıl ve hangi tuş kombinasyonlarıyla yapacağınız ekrandaki uyanlarla anlatılıyor. "Single Weapon Combat" aşamasındaki hareketleri yaptıktan sonra sıra "Double Weapon Combat" a geliyor. İşte ilk yenilik... Artık iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz. Bunun için de birçok seçeneğe sahipsiniz. Bu tutorial'da geçtikten sonra yolunuza devam ediyor ve karşınıza çıkan düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Bir süre sonra ilk boss'la karşılaşıyorsunuz. Ve -kontrol edemediğiniz- ara sahnelerle keşilen bu çarpışmadan sonra ikinci bölüme geçiyorsunuz. Yükleme ekranındaysa Prince'in boss'la dövüşürken ettiği kötü lafları düşünüyor ve "Bunun da ağzı amma bozulmuş, havaya girdi tabii The Sands of Time'in satışlarından sonra, hayvan herif!" diyorsunuz.

İkinci bölüm de benzer bir şekilde başlıyor. Merdivenden iner inmez üçlü bir düşman grubu daha sizi karşıyor ve onları da geçtikten sonra, The Sands of Time'daki gibi duvardan duvara atlayarak yukarıya çıkıyorsunuz. Burada yerdeki mekanizmalara basarak yerdeki demir çubukların hareketine geçmesini sağlayabiliyor ve

Çıkış tarihi: 16 Kasım 2004

Tür: Aksiyon

Yapım: Ubi Soft Montreal

Dağıtım: Ubi Soft

Web: www.princeofpersiagame.com/feaser/us/index.php

düşmanlarınızı bu yolla tuzağa düşürebiliyorsunuz. Daha sonra bir odadaki mekanizmaya dokunarak diğer tarafa açılan kapıyı açıyor ve kapı kapanmadan buradan geçmeye çalışıyorsunuz. Birkaç silindiri tuzağı daha geçtikten sonra da ikinci boss'la karşılaşıyorsunuz. Bu devasa taş adamla başa çıkmak biraz zor. Yapmanız gereken şey onun üstüne tırmanmak ve kafasına kafasına kılıçla vurmaktır. Tabii Barni Moloztaş'ın sınırlanıp sizi yere fırlatma olasılığı da var, ama risk almadan, koşmadan, kanat organizasyonu yapmadan maç kazanılmıyor. Boss'ların ve düşmanların ne kadar güzel olduğuna bakarak "Bu Ubi Soft delikanlı çocukmuş, The Sands of Time'in satışlarına rağmen havaya girmeyip elinden gelenin en iyisini yapmış, aferin be!" diyorsunuz. Siz oyunu oynamak yerine başka şeylerle ilgilenirken Moloztaş sizi öldürüyor. Neyse boş verin, zaten bu boss'tan sonra demo da bitiyor.





AĞIR ÇEKİM

Demoyu bitirdikten sonra aklımda kalan ilk şey, oyundaki aksiyon dozuydu. Diğer bölümlerin nasıl olacağını bilmiyorum ama, demonun neredeyse her anında aksiyon vardı. Bu açıdan The Sands of Time'dan daha farklı bir oyun var karşımızda. Artan aksiyona bağlı olarak oyunun dövüş sistemi de baştan yaratılmış. Abarttığımı düşünebilirsiniz ama, oyunda 50'ye yakın hareket yapabilmeye şansına sahipsiniz. Combo listesine girdiğiniz zaman bunu siz de göreceksiniz zaten. Neredeyse bir dövüş oyunundaki kadar çok hareket yapabiliyorsunuz. Yani prensi Warrior Within'den alıp Virtua Fighter'a koysanız, kimse "Şş birader, sıraya geçsene!" demez. İşin güzeli, hareketlerin tamamı fonksiyonel. Ayrıca bu hareketlerin oyuna uyumu da kusursuz. Bazı oyunlarda olduğu gibi takla atıp kılıcınızı sallamaya çalıştığınızda bir engelle karşılaşmıyorsunuz. Çevre prensle, prens de çevreye tam uyum sağlıyor. Neler yapabileceğinize gelince: Mesela Üçgen'le Kare tuşlarına art arda bastığınız zaman düşmanın üstünden atlayıp arkasından kafasını koparabilir-



siniz. Veya elinizde iki silah varken Üçgen'de basılı tutarak düşmanınızı parçalayabilirsiniz. Veya iki defa Üçgen'e basarsanız düşmanınızı tutup fırlatabilirsiniz. Tüm hareketleri deneme fırsatım olmadı, ama denediklerimde sonuç mükemmeldi. Bu da aksiyon oyunlarında bir devrim sayılabilir. Unutmadan: Yere düşen silahları alarak bunları ikinci silahınız olarak kullanabiliyorsunuz.

Bir diğer değişiklik oyunun atmosferinde. Yapımcılar oyunu eski, "Arabian Nights" havasından uzaklaştırmak istemişler ve sonuçta ortaya daha karanlık, daha iç karartıcı bir oyun çıkmış. Yani The Sands of Time'daki masalsi ve büyüü atmosferden eser yok yeni oyunda. Bu kez Yakın Doğu Tarihi'nden esinlenmişler. Sonuçta bu, içinden bir an önce çıkmak isteyeceğiniz, bunaltıcı bir dünya. Yine de The Sands of Time'i oynayanlar eski atmosferi arayabilirler.

Müzikler de oyunun değişen tarzıyla birlikte sertleşmiş. Bunların

tam versiyonda farklı olup olmayacağını bilmiyorum ama, özellikle dövüş sırasında çalan müzikler bu oyuna hiç uygun değil.

Grafikler ise artık PS2'nin sınırlarını zorluyor. Bu oyunun 640x480 çözünürlükte olduğuna inanmak zor. Sadece kaplamaların kalitesi değil, mimari tasarım ve çevredeki hareketli objeler, sizi bambaşka bir dünyanın ortasına bırakıyor. Açılış sahnesiyle birlikte bu dünyaya alışmaya başlıyorsunuz. Yağan yağmur, alevler, üzerinize gelen düşmanlar, kendinizi tam bir kaosun içinde bulmanıza neden oluyor. Karakter modellemeleri de fazlasıyla gelişmiş. Boss'lar için söyleyecek hiçbir şey yok. Prens'in değişen tipine ise alışmanız gerekecek. Çevre ve müzikler gibi, prens de daha karanlık, daha acımasız, daha sert.

PRENS GİBİ

Köklü değişikliklere rağmen ilk izlenimim olumlu. Görüldüğü kadarıyla, Warrior Within'in The Sands of Time'dan aşağı kalır yanı yok. Yine de son karar için oyunun tam versiyonunu beklemek gerek. ■

Fırat Akyıldız



Ve sonunda Heihachi Mishima öldürüldü!!

TEKKEN 5

Bilgi için: www.tekken-official.jp

www.tekkenzabatsu.com

Yapım: Namco

Dağıtım: Namco HomeTek Inc.

Tür: Dövüş

Platform: Arcade, PlayStation 2

Tekken onuncu yıldönümünde (yeniden) en iyi dövüş oyunu olabilecek mi?

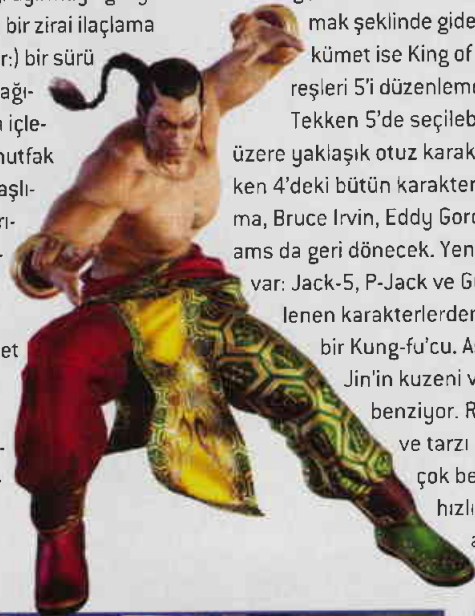


Bu yıl dövüş oyunlarının yılı olacak. Capcom, Sammy ve SNK gibi firmalar sonbaharda bir sürü oyun çıkartıyor, Dead Or Alive ve Mortal Kombat gibi oyunlar ise online oluyor. Hal böyleyken Namco'nun işi zor, çünkü hedefi bize bütün bu güzellikleri unutturacak bir oyun sunmak. Onuncu yaşını kutlayan Tekken serisinin, en iyi dövüş oyunu ünvanını sürdürmesini isteyen firma elinden geleni ardına koymuyor. Namco, ticari açıdan başarılı olmasına rağmen ciddi kusurlara sahip olan Tekken 4'ü hiç yapılmamış farz edip, fanatikleri tarafından serinin en iyi oyunu olarak gösterilen Tekken 3 üzerine geliştirmeler yapmayı uygun görmüş. Soul Calibur 2 ve Virtua Fighter 4'ün güzel taraflarını Tekken severlerin önerileri ile yoğunlukla Tekken 5'e entegre etmiş, fakat oyunun özünü bozmamaya çalışmış.

KRAL GERİ DÖNÜYOR

Oyunun hikayesi bizim köylerdeki kan davaları gibi. Hasetlik, inatçı mı inatçı Mishima ailesindeki rekabetten çıkıyor. Daha geçen turnuva yeni bitmişken Jin, Kazuya ve Heihachi, Caponya'nın Honmaru köyündeki Mishima Zaibatsu karargahında yine birbirlerine giriyorlar. Tam muhtar kavgayı ayırmaya geliyor ki, birisi tek motorlu bir zirai ilaçlama uçağı (pırpır da dırlar:) bir sürü paket salıveriyor aşağıya. Paketler açılınca içlerinden Jack-5 adlı mutfak robotları çıkmaya başlıyor ve ahaliye saldırıyorlar. Köylü elindeki orakla kürekle robotları bozadursun, habire takviye kuvvet geliyor pırpırdan. Wat iz di metrix hülen çığırıtları eşliğinde dövüşen Heihachi Emmi, artık inceden moruklamaya

başladığından mütevellit bir müddet sonunda nefessiz kalıyor ve gönderilen Jack-5'lerden birisi elinde patlıyor. Bizim Emmi ile beraber bütün köy havaya uçuyor tabii. Komşu köyden olayı izleyen yeni bıçkın delikanlımız Blade özentisi Raven, cep telefonundan Heihachi Emmi'nin öldüğünü söylüyor vicdansız. Bunun üzerine ortaya çıkan karışıklığı, resmi bir turnuvada kozları paylaşmak şeklinde gidermek isteyen hükümet ise King of Iron Fist Yağlı Güreşleri 5'i düzenlemeye karar veriyor. Tekken 5'de seçilebilir ve gizli olmak üzere yaklaşık otuz karakter olacak. Tekken 4'deki bütün karakterlerin yanı sıra Kuma, Bruce Irvin, Eddy Gordo ve Anna Williams da geri dönecek. Yeni üç çeşit Jack var: Jack-5, P-Jack ve Gun-Jack. Yeni eklenen karakterlerden Feng Wei Çinli bir Kung-fu'cu. Asuka Kazama, Jin'in kuzeni ve stili Jun'a çok benziyor. Raven, kıyafetleri ve tarzı itibarıyla Blade'e çok benzeyen güçlü, hızlı ve psikopat bir abi.



DEMİRDÖKÜM ROBOT JACK-5

Karakterler Tekken 4'deki hallerine benziyorlar ancak yeni kostümlere sahipler. Ling Xiaoyu daş gibi olmuş, Asuka'nın da maşallah'ı var; Allah bana bağışlasın. En salakatif karakter Jack-5 olmuş, teknoloji geliyor ama hala aynı demir döküm robot yani. Jin, Kazuya ve Hwoarang gibi klasik karakterler ise hemen hemen aynı kalmışlar; isabet. Karakterler eski oyundakilere ek olarak birçok şık ve kullanışlı harekete sahip olacaklar. Aynı zamanda dengeleme yapmak amacı ile Tekken 4'deki bazı çok kuvvetli hareketler kaldırılıyor. Bir de artık raunt başla-madan önce serbestçe hareket edemeyeceksiniz.

Tekken 4 ile ilgili en şikayet edilen konuların başında çevrenin çok yalın ve sıkıcı olması vardı. Yeni oyunda böyle bir problemimiz olmayacak. Örneğin arenalarımızdan bir tanesi siz dövüşürken alevler içinde yanan Honmaru ve Heihachi'nin konağı. Fona ve ön plana dalgalan-yan ısı efektleri eklenerek görsel dinamizm kazandırılmış olan bölümde, rakibinizi duvara çarptırdığınızda alevler ve yanan tahtalar dökülüyor. Bir başka arena da altınlar ve pahalı eşyalarla dolu bir korsan mağarası. Rakibinizi yere attığınızda altın paralar sıçrayıp saçılıyor. Diğer bir bölümde yere güçle vurduğunuzda iri beton parçaları fırlıyor. Tropik bir adadaki birkaç şelalenin fonda gümbürdediği bir uçurum, bir konağa nazır bahçe, bir apartmanın çatı katı ve harabe kale gibi arenalar da örneklerle eklenebilir. Oyun bu alanda yaratıcılık, derinlik, atmosfer ve etkileşim kategorilerinde yetmiş sekiz Oscar'a aday.

Görsel açıdan çok daha temiz ve akıcı görünen oyunda arena-ların yanı sıra karakter modellemeleri ve ani-masyonlar da daha önce hiçbir Tekken oyunun-da görülmediği kadar zarafet içeriyor. Eski oyunlarda çoğunlukla karakterlerin kol ve bacaklarının vücutlarından ayrılacakmış gibi olduğu anlar hissediliyordu, bu kez her karakter birbirini tutan tek bir parça gibi görünüyor.

Her şey esniyor, hareket ediyor ve çok estetik dönüşler yapıyor. İyi de her adamın elli milyon hareketi olan bir oyunda nasıl yaparsınız bu kadar animasyonu bu kuzum? Hadi onu da geçtim nasıl öğreneceğiz biz tüm hareketleri? Zor işler, zor.

KENDİ ADAMINI KENDİN YAP

Oyunun asıl bomba özelliği karakterlerinizi düzenleyebiliyor olmanız. Oyun salonlarında kasadan satın alabileceğiniz bir smart karta oyuncularınızın özelliklerini kaydedebilecek, makineye de kartınızı takıp rakiplerine kendi karakterleriniz ile meydan okuyabilirsiniz. Mesela Kazuya'ya kanat takabilir, yüzünü değiştirebilir ve onu şeytana benzetebilirsiniz. Jack-5'in bileklerine birkaç roket atar ve omzuna da silah takabilirsiniz. Her karakter için 40 civarında geliştirme ve aksesuar bulunuyor. Tabii ki bunları yapabilmemiz için oyunda rütbe ve kredi sistemi var. Bol bol maç ve turnuva kazanarak kredi ve rütbe kazanacak, kazandığınız kredilerle istediklerinizi satın alıp karakterlerinizi geliştirebileceksiniz. Fazla kazanmak için kendi rütbenizde veya sizden yüksek rütbeli rakipleri alt etmelisiniz. Satın alabileceğiniz bu aksesuarların yanı sıra, karakterinizin yüzünü, alt ve üst vücudunu istediğiniz gibi düzenleyebilir, rengi değişebilir bölgelerin renkleri ile oynayabilir-

siniz. Bu sayede şampiyona kemeri takmış Marduk, Ninja kıyafetli Raven, Siyah Smokinli Lee, belinde telsiz ve tüfek taşıyan komando elbiseli Bryan (ki bayılıyorum), şeytan kanatlı Kazuya'ya sahip olabilirsiniz. Yani heriferi yontmak ve oyuna kendi tarzınızı katmak serbest.

Bu kişisel rütbe ve düzenleme kartları ülkemizdeki oyun salonlarına gelir mi bilmem ama en azından PS2'deki hafıza kartlarında işe yarayacağı görünüyor. Sonuç olarak sağlam gelen Tekken 5'i oyun salonlarında oynamak için Ocak ayını, evinizde görmek için ise Nisan'ı beklemeniz gerekecek. Ha unutmadan, hala "acaba?" diyenleriniz için aydınlatma yapayım; Heihachi Mishima tabii ki ölmüyor. Bye&Smile... ☺

„MegaEmin“





Karanlık dünyanın kahramanları

Gizemli hayaletlerin Japon usulü, sevimli hikayesi

LEVEL HIT



Her geçen gün oyunların daha gerçekçi, daha iyi grafikli, daha yeni teknolojili olduğu günümüzde, zaman zaman eskiye dönüşler de oluyor. Mesela eski oyunları paketleyip sunuyorlar, "Doom ne güzel oyundu" dedikten sonra Doom 3 yapıyorlar, hüzünlenip ağlıyorlar, bu böyle sürüp gidiyor. Mesela Capcom da bu sırada "yepyeni bir Street Fighter yaptık" diyor. Oyunu alıp bakıyorsunuz, hala 2 boyutlu, hala pikseller etrafta koşturuyor (2 boyutlu dövüşlerin hastasıyım, o ayrı konu).

Bu düşünceyle hareket eden bir başka firma olan Nippon Ichi de Phantom Brave isimli bir RPG yarattı. Hem PS2'de, hem de RPG deyinse akla Final Fantasy'ler, Star Oce-

an'lar, Grandia'lar geliyor, ama ortadaki durum çok farklı. Phantom Brave'i alıp Game Boy Advance'e uyarlasanız, PS2 versiyonundan hiçbir şey kısmınıza gerek kalmaz, çünkü ortada kısılacak ne bir grafik, ne de sistem canavarı bir teknoloji var. Bu durum sanki sıkıntı yaratıyormuş gibi lanse ettim değil mi?

Duruma bir de şu açıdan bakalım. Doom 3 gibi bir teknoloji harikası yerine, id Software Doom 2'nin grafiklerine sahip bir oyun yapsaydı, kimse alır oynar mıydı acaba? Oysa ki Phantom Brave'e baktığımızda çok başarılı bir oyun görüyoruz. Grafiğine, görünüşüne aldanmadan... (Doom 3 şahane bir görünüme sahip olduğu için burada konu mankeni olmuştur, başka bir şey düşünmeyiniz lütfen.)

CHROMA NEDİR? PHANTOM'LAR NEDİR?

Hikayeye göre Ash adındaki genç savaşçı bir takım yaratıklar tarafından öldürülür, ama ölmez (evet). Ne ölü, ne de diri olan Ash iki alem arasında kalır. İyi bir savaşçı olduğundan 13 yaşındaki, Chroma yeteneğine sahip bir kıza yardım etmeye karar verir. Chroma, Ash gibi Phantom'ları, yani hayaletleri çağırma, onları görmeye yarayan bir yetektir ve buna sahip bir insan hem şanslıdır, hem de değildir. Anladığımız üzere burada hiçbir şey görüldüğü gibi değil. Ne ölüler ölüyor, ne de şanslılar şanslı oluyor. Marona adındaki ufak kızımız saflığından ve iyi niyetinden dolayı başı dertteki herkese yardım eden bir Chroma olarak sizin kontrolünüzde.

Ash de onun yanında hep dolaşan, onu koruyan hayalet arkadaşı.

Maceranıza Phantom Isle isimli adada başlıyorsunuz. Hikayenin ilerleyişi biraz çizgisel. Adadaki posta kutunuza deniz postaları geliyor ve bunlara göre diğer adalara seyahat edip görevleri tamamlıyorsunuz.

Marona'nın yeteneği hayaletleri çağırma ve onları yaratmak. Dolayısıyla bir görev ve gitmeden önce yanına istediği çeşitli hayaletlerden almalı. Phantom adasının belirli bir nüfus sınırı var, bu da 50. Yani Marona o adada tam 50 tane hayalet barındırabilir. Fazlalıkları başka bir boyuta yollayıp, istediği an da geri çağırabiliyor (sandığa koymak gibi). Aynı zamanda satın aldığınız, bulduğunuz her silah ve eşya da bu nüfusun içinde. Örneğin 10 karakter yarattınız ve hepsinin eline de bir silah tutuşturduunuz. Adanın nüfusu anında 20 oldu bile. Peki nedir bu karakterlerin amacı? Final Fantasy'deki gibi, yarattığınız karakterleri savaşta çağırabiliyorsunuz. "Confine" adındaki komutla, savaş alanında bulunan herhangi bir şeyi (ne olursa), bir Phantom'a dönüştürmeniz mümkün. Seçtiğiniz objeye göre de, çağırduğunuz haya-



↑ Birbirinizi kaldırmayın. Çocuk mudunuz?





Haritalardaki bazı objelerin korumaları olacak. Bu korumaların ne özellikler getirdiğini "Protection" başlığı altında görebilirsiniz.



Bu ekran görüntüsünde Marona'nın nasıl da 100. seviye olduğunu görüyoruz ve ağlık ahyoruz.

letin özellikleri değişiyor. Önünüzde bir taş var diyelim. İmleci taşın üstüne getirince Confine özelliklerine bakıyorsunuz ve çağırmak istediğiniz karakteri ona göre seçiyorsunuz. Intelligence'a %40 veren bir taşı, bir büyücü çağırmak için kullanmak istemezsiniz sanıyorum ki,

DAHA FAZLA STRATEJİ

İlk dört bölüm boyunca (oyunda 20 tane episode, yani bölüm bulunuyor) haha hini yapa yapa ilerleyebiliyorsunuz. Pek fazla düşünmeye, karakterlerinizi güçlendirmeye gerek yok. Ama sonra işin rengi değişiyor. Her savaşta çok iyi bir strateji kurmazsanız, görmek istemeyeceğiniz bir ekran görebilirsiniz (Game Over yazan).

Savaşlara dikkat etmemiz gerektiğini anladınız. Savaş konusuna da açıklık getirelim o zaman. Her savaş 4 tarafı açık bir adada (3 tarafı açık olanı var mı?) gerçekleşiyor. Adanın dışına çıkan ölmüş sayılıyor ve Phantom adasına dönüp iyileştirmezseniz bir daha da gözükmüyor. Savaş alanındaki her şeyi kaldırıp atabildiğinizi düşünürsek, bunu düşmanlar üstünde uygulamanızın kaçınılmaz olacağını da varsayabiliriz.

Karakterlerinizin hızına göre kimin daha önce saldıracağını belirlediği sıra tabanlı bir strateji aslında bu savaşlar. Hangi hayaleti, ne zaman yarattığınızı, nasıl bir hareket yaptığı çok önemli. Savaşlar detay üstüne detay içerdiği için, geri kalan yönleri sizin keşfetmenizi diliyorum, yoksa sonsuza dek strateji anlatacağım.

KİMLER HAYALET?

Marona'nın yaratabileceği karakterlerin şablonlarını oyun boyunca katıldığınız savaşlardan topluyorsunuz.

Gerçek oyuncular

MARONA: Saf, temiz ve şirin bir Chroma. Ash sürekli herkese güvenmemesini söyler, o da dinlemez. İnatçı velet.

Hikayenin birçok noktasında etkin rol oynayan karakterlerin kısa biyografilerini merak mı ettiniz? Yanıtı çok yakında.

WALNUT: Tüm kötü huylar bir insanda mı toplanır? Ukala, yalancı, dolandırıcı... Ne ararsanız bu adamda var. Ben sevmedim, onlar sevmedi, kimse de sevmeyecek.

RAPHAEL: Müthiş Raven birliğinin lideri, inanılmaz kılıç ustası. Hikayedeki rolü çok önemli. Kendini beğenmiş bir yapısı var. Kız gibi yürüyor ayrıca.

SPROUT: Phantom Brave dünyasının en karizmatik savaşçısı. Yok ettiği düşmanlarının ruhuyla kılıcını besliyor. Çok da gizemli. Uzun bir süre ne amaçla ortada dolaştığını anlayamıyorsunuz.

ASH: Eskiden Marona'nın ailesi için Chroma'lık yapan Ash, bir hayalet olduktan sonra Marona'yı korumaya yemin etmiştir. Güçlü yapısıyla dikkat çeker.

CASTILE: Sakat doğduğundan dolayı hiç dışarı çıkamamış olan Castile, Marona'yla arkadaş olur, ama yine de başkalarına yardım edemediği için mutlu değildir. Psikoloğa da götürmüyor ki ailesi. Kız gün geçtikçe daha da sakatlaşıyor.

PUTTY: Zamanı kontrol etme gibi inanılmaz bir yeteneği olan bu küçük hırsız yaratıkları kimse sevmiyor. O yüzden de nesil tükenmek üzere. Bana kalırsa her eve lazım bir adet.

SIENNA: Ghost Island'ın sahibi, garip bayan. Hakkında pek bir şey bilinmiyor. Ona buna isimsiz deniz postaları yolluyor. RPG dünyasının spammer'i.

Karakterlerle silahları birbirile birleştirip, daha güçlü bir karakter veya silah yaratma yeteneği olan Fusionist'i yaratmak için ilk önce onunla bir savaşta karşılaşmalısınız. Bu bir örnek. Tüm karakter sınıfları için aynı sistem geçerli.

Phantom Brave'in strateji ve

RPG yönünün mükemmeliğini anlatmak satarılara sığmaz. Müzikler için de aynısı geçerli. Sıkılmadan günlerce dinlenebilir. Oyunun tek sarkabileceği yön yazının başında da bahsettiğim gibi grafikleri. Bu da sizin için çok önemli değilse, piyasadaki en iyi strateji-RPG'lerden birinin incelemesini okudunuz. Karar sizin. ◉

Tuna Şentuna

PHANTOM BRAVE

STRATEJİ RPG www.nisamerica.com/games/pb/

| | | |
|-------------------------------|----------------------|----------------------------|
| Yapımcı: Nippon Ichi Software | Orijinal Olarak: Yok | Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü |
| Dağıtıcı: NIS America | Fiyatı: - | Kaç Oyuncu: 1 |

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Altmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Zor

| | | |
|----------------|-------------------------------|--------------------------|
| Grafik | Artılar/Eksiler | |
| Ses | ▲ Fazla sayıda karakter | ▼ Bir noktadan sonra çok |
| Oynanabilirlik | ▲ sınıfı. Farklı stratejiler, | ▼ zorlaşıyor. Grafikler |
| Multiplayer | ▲ eğlenceli savaşlar | ▼ herkese göre değil |
| Eğlence | | |

LEVEL

NOTU

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

86

Nerede kalmıştık?

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

PC ve Xbox versiyonlarından daha soluk, ama yine de Splinter Cell

LEVEL HIT



"Amanın süper grafikli bir oyun geliyor, sıkı dur" diye birbirimizin suratını tırmalamamıza neden olan Splinter Cell'in PS2 için devam oyunu da geldi, ama kimse kimseyi rahatsız etmedi bu sefer. Bunu nedenini aşağıdaki şıklardan seçiniz: A) Oyun fazla yenilik içermiyor. B) PS2 versiyonu yeterince iyi değil. C) PS2'nin gücü bu kadar mı? D) Paragraf içine şık koyarak nereye varılabilir?

Bu denklemde Pandora Tomorrow'un diğer sistemlerdeki versiyonlarından daha kötü demeyelim de, biraz daha sönük gözüktüğünü belirtmek gerek. Nedenlerini de az sonra açıklayacağım ki, yazı ilk paragrafta tıkanmasın.

ENDONEZYA SINIRINDA

Amerika'nın Endonezya'ya da karışması sonucu ortaya çıkan kargaşada, Endonezya'dan ayrılan Timor'da var

↓ Orman bölümü çok orijinal değil, ama güzel bir eklenti.



olan Amerikan elçiliği yerle bir edilmiştir. Durumun gittikçe kötüleşmesinden dolayı, terörist güçleri ortalığı velveleye vermeden durduracak bir formül aranır ve kolayca da bulunur: Sam Fisher.

Sağdan bakın, soldan bakın, içinden dışından, neresinden bakarsanız bakın, Pandora Tomorrow'da değişen pek bir şey yok. Yine karanlıkta kalmaya uğraş gösteriyor, yine kafanızda üç tane yeşil ışık taşıyor ve yine Sam Fisher'in işlevsel cihazlarını kullanıyoruz. Belki önceki Splinter Cell'i oynamamışsınızdır veya unutmuşsunuzdur (yok canım?). O yüzden izin verin, size oynanıştan biraz bahsedeyim.

Oyunda bölümlerimiz var. Zaten bunu bir türlü değiştiremedik. Her bölümün başında size göreviniz açıklanıyor, fakat bölüm içerisinde görevlerinizde değişiklikler de görülüyor. Bölüm sayısı az, ama bölüm içi aktivite fazla. Amacınız da görevinizi olabildiğince sessiz ve çaktırmadan tamamlamak. Bunun için karanlıklarda kalmalı, asla gözükmemelisiniz. Etraf yeterli karanlık sunmuyorsa, neden ışıkları patlatmayalım değil mi? Değil evet, Maalesef oyunun PS2 versiyonunda her istediğiniz ışığı yok edemiyorsunuz. Bu durumda da size var olan karanlık bölgeleri kullanmak düşüyor. İşte tam bu noktada Xbox ve PS2 versiyonlarının neden

farklı olduğunu açıklıyorum. Pandora Tomorrow'un içerdiği zorluk, Xbox versiyonu için zekice tasarlanmış bölümler, PS2 içinse platform benzeri "hangi karanlık köşeye daha çabuk koşarsam görülmem?" düşüncesi. Asıl şenliği daha duymadınız oysa ki. Deneme yanılma yoluyla ilerlediğiniz oyunda, yanıldığınız an çok üzüleceksiniz, zira takıldığınız yer yeniden yüklemenin bedeli çok ama çok uzun bir süre. Bu süre içerisinde oyunun kitapçığını hatmedebilir, stratejinizi bir kağıda T cetveli ve diğer çizim gereçleriyle karalayabilir veya kalkıp gidebilirsiniz. Gittiniz mi? Geri dönün ve ekrana bakın. Oyunu hala yükliyor değil mi? Pandora Tomorrow'a hoşgeldiniz...

TEK KİŞİLİK EĞLENCE

Eh bir yerde oyun sonlanıyor ma-lum. O zaman yeni oyunumuzun nimetlerinden faydalanma vakti geldi demektir. Pandora Tomorrow bize 4 kişilik Online oyun zevki sunan ilk ajancılık oyunu. İki takım oluyor. Bu takımlardan biri casuslar, diğeri de paralı askerler. Casus olma kısmını zaten tek kişilik oyundan biliyorsunuz.

Xbox ve PS2'de Pandora Tomorrow

Pandora Tomorrow'un iki platform arasındaki (PC ve Xbox'ı tek platform olarak sayıyorum) farkları sadece ışıkları vuramamak ve uzun yükleme zamanları değil, PS2'nin RAM sınırından kaynaklanan sorun, oyunun grafiklerine ve detaylarına yoğun bir baskı uygulamış. Bu durumda şöyle bir şey oluyor. Diyelim ki bir konferans salonu var. Xbox'ta bu salon yere devrilmiş sandalyeler ve mobilyalarla doluyken, PS2 versiyonunda bunların hiçbiri yok. Aynı şekilde diğer alanlarda da görsel zenginlik sağlayan birçok detaydan vazgeçilmek zorunda kalınmış. Bunun yerine her bölümde, içinde bulunduğunuz yapıları ekstra odalar ve eklentiler getirilmiş. Değişimler bununla sınırlı kalmıyor. Bazı bölümlerde ilerlemeniz gereken yollar değiştirilmiş, yeni yollar eklenmiş ve hatta bazı düşmanlar yerlerinden kaldırılıp, başka bir yere yeni düşmanlar eklenmiş. Bu demek değil ki oyunu Xbox'ta oynadıktan sonra bir de PS2'de oynamalısınız. Xbox'taki oyun keyfi sizde kalsın; bu oyunu ilk defa PS2'de oynayacak olanlar da bu değişimlerin var olduğunu bilerek ilerlesinler.

Sam Fisher'in ekipmanları



Ünlü ajanımızın bu kadar başarılı olmasını sadece kendi yeteneklerine bağlayamayız. Kullandığı aletlerin de bunda büyük bir payı var. Oyun boyunca kullanacağınız bu ufak ama kullanışlı cihazlara bir göz atalım.

Optic Cable: Kapının ardında ne var sizce? Bunu öğrenmek için kabloyu kapının yanından uzatın ve ucundaki kamerayla içeride ne var, ne yok görün.

Sticky Camera: İlerideki yolda sizi neler bekliyor öğrenmek istiyor, bir de gece, ısı görüşü diliyorsanız bu yapışkan kameralar emrinizde.

Diversion Camera: İçinde göz yaşartıcı gaz bulunan bu garip kamerayı düşmanlarınızı o yöne çekmek için kullanın ve sonra pimi çekin.

Camera Jammer: Pili durumuna dikkat ederek güvenlik kameralarını bir süre etkisiz hale getirebilirsiniz.

Disposable Lockpick: Kilitli kapılar için birebir.

Emergency Flare: Isı yayan fişekleri silah taretlerini veya düşmanları aldatmak için kullanabilirsiniz. Yardım çağırmaya çalışmayın, işe yaramaz.



↑ Sam'i orada asılı bırakın. Siz deyin 1 saat, ben söyleyeyim 10 saat orada asılı kalır durur.

↑ "Örümcek-Adam'dan ne eksikim var benim?"

↑ Gidecek başka hiçbir yer kalmadı diyorsanız, boruları deneyin. Mutlaka bir yere varırlar.

nuz. Önemli olan diğer taraf. FPS kamerasından paralı askeri oynamak, casusları karanlıktan çıkartıp ortadan kaldırmak gayet zevkli. Farklı oyun modları bulunmasa da, tek kişilik oyunla işiniz bittikten sonra buraya uğramakta fayda var.

Çok kişilik oyun bölümünü de geçtikten sonra, gelelim grafiklere. Yine gece görüşü inanılmaz bir gerçekçilik su-

nuyor. Bunun dışında gölgeler, karakter modellemeleri ve gerçekçilik de üst sınıra dayanmış. İlk bakışta diğer versiyonlar arasında grafiksel bir fark göremeyeceğinizi düşünüseniz de, aynı oyunla Xbox'ta biraz uğraştıktan sonra PS2'de detayların kısıldığını, açılışın dikleştiğini ve kenarların daha keskin olduğunu göreceksiniz. Belki çok büyük bir sorun değil bu, ama yine de ortada daha iyisi varken eleştirmeden de geçilmesi mümkün değil.

Sonuçta bilmeniz gereken şu: Oyunun Xbox veya PC versiyonunu oynadıysanız, PS2'de de görmenize gerek yok. Pandora Tomorrow'a

daha önce göz atmadıysanız ve ajancılık, gerçekçilik ve çok kişilik kedi fare oyunu diyorsanız, aradığınız tam burada. ●

_Tuna Şentuna



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

AKSIYON

www.avaturk.com

Yapımcı: Ubisoft Shanghai,

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: AVATURK

Fiyatı: 119.000.000 TL

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLENENLER

■ Stereo ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyuna Aışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Az

Zortuk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Gerçekçi grafikler.

▼ Yenilikler az. Hala

Oynanabilirlik

▲ Birçok yardımcı

▼ çizgisel oynanış. Diğer

Multiplayer

▲ ekipman. Online mod.

▼ versiyonları arasında

Eğlence

▲ ekipman. Online mod.

▼ en sönük olanı.

LEVEL

NOTU

Alternatif: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Syphon Filter, The Omega Strain

81

↑ Ya aynaya bakıyorsunuz, ya da birisi "herkes en yakınındakini rehin alsın" oyunu başlatmış.

Hızı gerçekten hissettiniz mi?

F1 04

Formula 1



Yarışı kurallarına göre oyna, ödülü kazan

LEVEL HIT



Her yıl mutlaka çıkması gereken oyunları sıralayalım: FIFA, Championship Manager, Winning Eleven, NHL, NFL, NBA ve F1. F1'i sona sakladım ki konuya oradan devam edebileyim. Ya Electronic Arts, ya da Sony her yıl F1 heyecanını bir şekilde Playstation 2'lerimize taşıyor. Bu sefer sahnedeki isim Formula 1 2004 veya kısaca F1 04 ve yapımıcı da Sony (klişe girişte sınır tanımam).

ODAMDAKİ POSTER

Evet bilgisayarımın bulunduğu odada bir poster var. F1 Championship Edition 2000. Bunu kim görse "Aaa sen F1'le mi ilgileniyorsun? Hangi takım favorin?" gibi muhabbet kurma çabasına giriyor. Oysa ben F1'le ilgilenmiyorum. Onlar bir yerde yaşıyor, ben başka bir yerde. Tabii ortadaki heyecanı anlamayacak kadar hissiz de değilim, ama yine de bu duruma alakamın bilinmesi iyi olur.

F1 04'te ne oluyor, ne bitiyor? Bunu tahmin etmek için tarot seti satın almaya gerek yok ama elimizin altında her yönüyle sağlam bir F1 maratonu bulunmakta. İlk aşamada Arcade, Simulation veya Career diyerek oyuna başlayabiliyoruz. Oyuna hemen adım atmak isteyenler Arcade'i, zamana karşı yarış ve

deneme sürüşlerine katılmaya heves edenler Simulation'ı ve gerçek oyun zevkini yaşama merakında olanlar Career'ı seçebilirler. Gördüğünüz gibi burada orijinal bir şey yok. Somut bir F1 menüsü.

YARIŞIN İLK BÖLÜMÜ

Sonuçta F1'le yakından ilgilenmediğimden dolayı, oyunları da çok yakın bir ilişki kurmadım. Bu vesileyle NFS: Underground, Burnout gibi deli yarış oyunlarına ısınmam daha kolay oldu. 2 saatlik bir Underground seansından sonra sağlıklı bir şekilde F1 oynanmayacağını tecrübeyle sabit olarak dile getirebilirim. Burada her zaman yolda kalmalı, arabanızın fiziğini iyi tanımalı, bir gözünüz sürekli hız göstergesinde olmalı ve en önemlisi yarıştığınız pistin her girintisini çıkıntısını çok iyi bilmelisiniz. Gözünüzü ekrandan bir saniyelikliğine bile ayırmanız tüm yarışı mahvedebilir. Üstelik yapay zeka da küçümsene-

cek konumda değil. Siz çimlerde tepinirken, hiç acımadan basıp gidiyorlar.

Sert bir dönüş yaparak kariyer moduna atlayalım. Burası önemli, çünkü asıl olay burada. Yaratacağınız karakteri yarıştan yarışta sürüklüyor, basit bir F1 pilotuyken zirveye oynamasına şahit oluyorsunuz. Kariyer ekranında R1 ve L1 tuşlarıyla çeşitli menüler arasında dolaşmanız gerekiyor. En başta size gelen e-postaları okuyarak durumunuzu gözden geçiriyorsunuz. Postalardaki duruma göre ajandanıza bakıyor, önünüzdeki yarışları görüyorsunuz. Kariyerinizde edindiğiniz yeri kaydetme ve yarışlara ilerleme de yine bu alt menünün öğeleri. Kariyer moduna ilk atıldığınız zaman sizi hemen test yarışına yollayacaklar. Bu yarış izleyen çeşitli araba firmaları performansınıza göre sizi yeni F1 pilotları yapmaya çalışacaklar ve önünüze sözleşmeyi dayayacaklar. Bu sözleş-



↑ | Asfalt kaplaması daha kaliteli olabiliirdi.

↑ Gerçekçi görüntüler için R2 tuşuyla kamera açısını öne alın.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Terörist güçler yine canımızı sıkıyor

Tek bir cümleyle irkilmeyi sağlayabilirim. PlayStation 2'de FPS! Nasıl, hareket ettiniz değil mi? Şimdi rahatlamayı sağlayacağım, zira bu sefer olmuş. Evet PS2'de FPS ve oynanabilir. Tabii bir mouse rahatlığı, bir mouse hızı veya kısaca bir mouse beklemeyin, ama Rainbow Six 3 çok rahat kontrol ediliyor. Hem de tahmin edeceğimizden daha da iyi bir şekilde.

YILLAR ÖNCE

Bundan çok önce, PsOne zamanında konsolda Rainbow Six nasıl oluyor şeklinde bir denemem olmuştu. Bu denemem hüznü, hüsrana ve acıyla sonlandı. Artık o günleri hatırlamak istemiyorum. Neyse ki Ubi-soft serinin üçüncü oyununu başarıyla PS2 ortamına aktarmış.

Bilmeyenler için belirteyim, Rainbow Six herhangi bir FPS değil. Çeşitli görevlere atandığınız, yanınızda 3 kişiyle birlikte dolaştığınız (Evil Prophecy'le alakası yok merak etmeyin), taktiksel bölümü yoğun bir FPS.

Önce Training diyoruz ona

menüden ve karakterimizi nasıl kontrol ettiğimizi öğreniyoruz. Bu noktada hoşunuza gitmeyen bir tuş yapısı sezerseniz, seçeneklerden çeşitli kontrol şablonlarına bakabilirsiniz. Training'de nasıl silah kullanacağınızı, nasıl ilerleyeceğinizi iyice öğrendikten sonra takım arkadaşlarınızla bir deneme bölümünün üstesinden gelmeniz gerekiyor. Takım oyunu hayli zevkli ve kontrolü de çok kolay. Varsayılan olarak tüm takım arkadaşlarınız sizi takip ediyor. Ne zaman bir düşmanla karşılaşsanız, onlar da sizinle birlikte ateş ediyor ve sizi takip etmeyi sürdürüyorlar. Takımınızı istediğiniz noktaya yollamakta serbestsiniz. Bir yere bomba atmalarını sağlayabilir veya bir esiri kurtarma komutu verebilirsiniz. Asıl olay bu değil fakat. Bir kapı gördüğünüzde bu kapıdan sanki elinizde plasma rifle varmış gibi eserek ilerlemiyoruz. Onun yerine takım arkadaşlarınıza diyoruz ki, "Bu kapıyı açın ve içerdekiler temizleyin" ya da "Kapıyı açın, içeri bir Flash Grenade atın ve sonra kör olmuş teröristleri ortadan kaldırın". Bitmedi. Olayı daha da zevkli hale getirmek için bazı yerlerde aynı odaya iki farklı kapıdan giriş konulmuş. Bu kapılardan birinin önüne gelip takımınıza "Aç, Temizle" emri veriyorsunuz, ama L1 tuşuyla bunu Zulu koduna çeviriyorsunuz. Yani takım arkadaşlarınız bu emri yerine getirmek için sizden ikinci bir komut bekliyorlar. Diğer kapının önüne de kendiniz geliyorsunuz ve Zulu kodunu verip her iki

kapıdan da aynı anda odaya akıyorsunuz. Teröristler şaşkınlıktan nereye ateş edeceklerini şaşırıyorlar, siz de onları avlıyorsunuz.

ÖNCE EŞYALARINIZI TOPARLAYIN

Her görevden önce takım arkadaşlarınızı ve silahlarınızı belirliyorsunuz. Karakteriniz bir makineli tüfek, bir tabanca, iki farklı bomba ve bir de bomba atar taşıyabiliyor. Size verilen görevin yapısına göre bu silahlarınızda oynama yapmanız hayrinize olacaktır. Yakın temasın bol olduğu bir bölümde tetikçi tüfeğiyle gezmek ne kadar saçmaysa, 500 metre ötenizde duran bir teröriste bomba atmak da o kadar garip kaçır. Hangi tüfeklerin oyunda yer aldığını sorarsanız, bunu saymak çok yerinde olmaz; zira ne ben silahlardan çok iyi anlıyorum, ne de o kadar silahlı yazmanın bir anlamını görebiliyorum.

Şimdi gelelim ipuçlarına ve nasıl ilerlemeniz gerektiğine. Bir görev sırasında takım arkadaşlarınızı kaybetmek üzücü olacaktır, ama bu yine de görevi tamamlamanızı engellemiyor. Tek başınıza, tüm algılarınız açık bir şekilde ya-



↑ Takım arkadaşlarınızı her zaman önden göndermek akıllıca değil.



↑ Genellikle renksiz ortamlarda dolaşacağınız için, ısı gözlüklerinizi takarak teröristleri daha iyi görebilirsiniz.



↑ Karanlıkta gece görüşünü kullanmakta fayda var.



vaşça ve dikkatlice ilerlerseniz zor da olsa o görevi bitirebilirsiniz. Elinizin altındaki bir FPS diye hızla ilerlemiyoruz bu oyunda. Bir köşeye geldiğimizde dijital yön tuşlarından sağ ve sol ile o köşeden kafamızı uzatıp, ileride bir engel var mı bakıyoruz. Baktığımızda bir terörist görürsek çömeliyoruz ve silahımızın zurnunu çalıştırıyoruz. Zümla ateş etmek çok önemli, çünkü düşmanlarınızın kafalarını hedeflerseniz tek atışta iniyorlar. Eğer düşmanınızı iyi hedefleyemediyse ve sizi fark edip üzerinize ateş açıyorsa, o zaman geri çekilip beklemeniz gerekiyor. Bu sırada kulaklarınızı iyi açın ve rakibinizin ne zaman şarjörünün boşaldığını ve yeni kartuşu hazırlamasını dinleyin. Bu sizin harekete geçmeniz gereken andır.

Bazı zamanlar olacak ki bir oda dolusu terörist, o odada sizi bekliyor olacak. Şimdi kapıyı açıyor ve içeri bir gaz bombası atıyorsunuz. Gaz bombasını attıktan sonra geri çekilin ve hemen ısı gözüklerinizi çalıştırın. Teröristler "Ha, ne oluyor?" derken (bu arada san-

ba" diyor) siz onları görebilecek ve bir bir ortadan kaldıracaksınız.

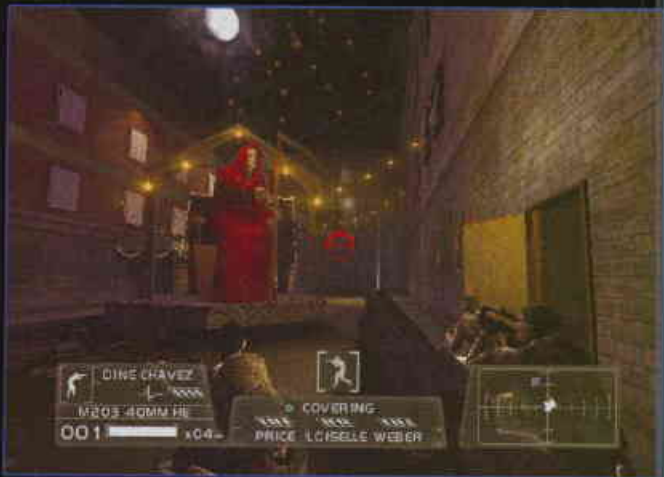
Dynamişla ilgili son olarak takımınızdan bahsetmek istiyorum. Takımınız pek zeki sayılmaz. Mesela bazı zamanlar gidip bir kapı eşliğinde duruyorlar ve göremedikleri bir düşmanın atış menzili içerisinde kalıyorlar. "Vuruluyorum, ah, vuruluyorum" diyorlar, ama geri çekilmiyorlar. Sonra bir bakıyorsunuz ki takım arkadaşınız için gitar solosu çalıyor. Bu durumun önüne geçmek için takımınızı genellikle yakınınızda bulundurun. Draya buraya göndermeyin. Kendinizi onlara teslim etmeyin; siz onları koruyun. Görevin ilk iki dakikasında tüm takım kendini harcayabiliyor eğer kendi hallerine bırakırsanız.

DEĞİŞİM

Rainbow Six 3'ü PC ve Xbox versiyonuyla karşılaştığımızda grafiksel olarak çöküntüye uğradığını görüyoruz. Yine de ışıklandırmalar ve sade tasarımlarla rahatsız eden bir yön yok. Yani diğer versiyonları görmediyseniz bu hali pek garip gelmeyecektir. Bunun yanında Xbox versiyonundan farklı olarak yeni bir bölüm oyuna eklenmiş. Buna karşılık olarak da oyunun online bölümü 6 kişiyle sınırlanmış. Oyunun online kısmına bakmanızı da öneririm, çünkü Ubisoft bu konuda hayli iddialı ve sonucunda da başarılı.

PS2'de oynanabilen bir FPS istiyor, taktik seviyor, online bağlantım da var daha ne isterim diyorsanız, Rainbow Six 3 sizin oyununuz. Bir ek pakete veya başka bir Tom Clancy yapıtına kadar böylesi zor gelir. ●

_Tuna Şentuna



↑ Azrail'le savaşmayı beklemiyordunuz değil mi?



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

FPS www.rainbowsix3.com

Yapımcı: Ubisoft Shanghai

Orijinal Olarak ??

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Bağlıcı: Ubisoft

Fiyatı: ??

Kaç Oyuncu: 6

DESTEKLENERLER

■ Dolby Surround ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Gyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gerekisini: Yok Zorluk Orta

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|-----------------------------|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Rahat ve dengeli |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ oynanış. Kolay takım |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ kontrolü. Farklı |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ silahlar, görevler |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ Yapay zeka çok iyi değil. |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ Grafikler kısılmış. |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ Online oyun sadece 3'e 3 |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ olabiliyor. |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, SWAT: Global Strike Team

74

LEVEL 10 / 2004 091

Aşağıdan yukarıya...

HEADHUNTER

REDEMPTION

Yaşlı Wade yeniden sahnede

Bir yanda camdan ve çelikten kulelerle, birbirine geçen otobanlarla çevrilmiş, halkın arkasında güçlü şirketler olan medya tarafından yönetildiği devasa bir şehir. Diğer yanda; suça, sokak serserilerine ve karanlığa ev sahipliği yapan, terk edilmiş bir yer altı şehri. "Aşağıdakiler", "Yukarıdakiler" in tüm ihtiyaçlarını yalnızca, bu şehirden bozma yerde hayatta kalabilmek için karşılıyorlar.

Bu ayrıma neden olan şeyse 20 yıl önceki Bloody Mary virüsünün yarattığı yıkım. Jack Wade, ikkiye bölünmüş bu şehirde ipleri elinde tutmaya çalışıyor. Wade'in yolu isyankâr bir çaylakla, Leeza'yla kesiliyor. İkisi de en karanlık korkularıyla yüzleşmek ve ikisi de kaos içindeki bu dünyayı günahlarından arındırmak zorunda.

Uzun zaman oldu Headhunter'ı oynatıyor. İz bırakan bir oyun değildi Headhunter. SEGA, Dreamcast için ye-



ni bir Snake yaratmak istemişti. Ama bu girişim çok fazla dikkate alınmadı. Yeni oyunda SEGA yine dağıtıcı. Yapımcıysa Xbox'ta Spikeout: Battle Street ve GameCube'te Virtua Strike 2002 gibi birkaç oyun daha geliştiren Amusement Vision...

METROPOLDE KAFKA AVI

Wade, yaşlandığı için olsa gerek, yeni oyunda geri planda kalıyor. Oyuna, Wade'in sokakta tanıştığı Leeza'yla başlıyoruz. Wade devamlı araya girip işimize karışıyor, ne yapmamız gerektiğini bize söylüyor. Tabii bu tamamıyla çaylak olmamızdan kaynaklanıyor. Neyse ki ilerleyen bölümlerde Wade'i de -eskiden olduğu gibi- kontrol edebiliyoruz. Ama bir de kötü haberim var: Wade'i motosuyla sadece ara sahnelerde görebiliyoruz. Yani ilk Headhunter'ın iyi yanlarından olan motosikletli bölümler yeni oyunda yok.

Oyuna bu kez film-vari bir hava verilmiş. İlk Headhunter'ın tersine Redemption'da çok daha fazla ara demo, çok daha fazla diyalog kullanılmış (MGS 2'ye yakın). Mesela ilk on dakika oyuna girmekte zorlanıyorsunuz. Hikâyeyi dinlemek istemiyorsanız devamlı Start tuşuna basarak bu sahneleri geçmek zorundasınız. "Hikâye" demişken... Onlarca ara demoya rağmen oyunun sunumu, kurgusu başarılı değil. Olaylar sizi şaşırtmıyor. Aksine çok klişe bir şekilde ilerliyor ve neler olacağını tahmin edebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyunun ara demolarla kesilmesi zaman kaybından başka bir şey değil. Ancak giriş demosunu ayrı tutuyorum.

Genel hatlarıyla ilkinden çok farklı bir oyun yok karşımızda. Redemption da alışılmış aksiyon oyunlarından biri. İl-

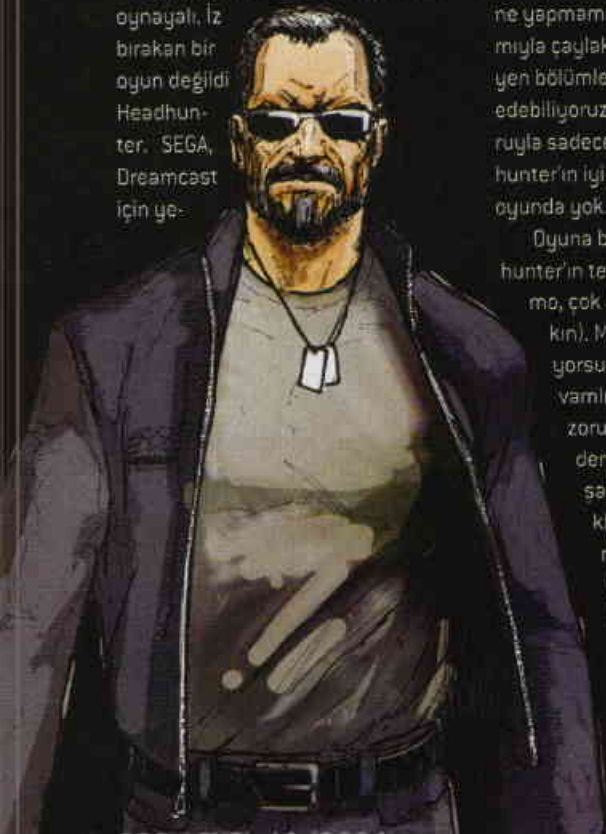
kinde olduğu gibi, çok basit bulmacalar çözüyor (köprü'nün açılması için kodları tamamlamak vs), kapıları açmak için gerekli kartları veya güç kaynaklarını buluyoruz. Bunlar aynı zamanda oyunun anarya kısmını oluşturuyor. Çünkü oyunun çizgiselliğini kırmak için tek yapılan şey kapıların nereden ve nasıl açılacağını bulmak zorunda olmanız. Bunun dışında farklı bir yoldan gitmek isterseniz, hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Yapmanız gereken her şey belli. Ve bu işleri farklı yollardan yapma gibi bir şansınız yok. Ama bu, oyuna verdiğim puanda bir etken değil. Çizgisel oyunların da eğlenceli olabileceğini biliyoruz (Max Payne 2).

IRIS (Intelligent Realtime Information Scanner), oyun boyunca size yardımcı oluyor. Bununla çevreyi tarayabiliyor ve objeler hakkında bilgi alabiliyorsunuz. L1'e burnunuzu basılı tutarken R1'e bastığınız zaman, o anda seçili olan obje hakkında birtakım bilgiler geliyor ekrana. Yön tuşlarına bastığınız zaman da; haritayı, silahlarınızı, eşyalarınızı ve yapmanız gereken işlerin bir listesini görebiliyorsunuz. Her tuş farklı bir bölümü açıyor. Ancak silah veya "item" değiştirmek için bir kısa yolun olmaması kötü. Aksiyon sırasında Resident Evil'dakine benzer, hantal bir ara birimle silah değiştirmek veya diğer işlemleri yapmak sıkıcı.

Oyunda belirli checkpoint makineleri bulunuyor. Öldüğünüz zaman oyunu en baştan oynamak istemiyorsanız, bu makinelerin yanına gidip X tuşuna basmanız gerekiyor. Ve oyunu kapatırken son checkpoint'i kaydetmelisiniz. Checkpoint noktalarının arası çok kısa değil. Bu yüzden öldüğünüz zaman aynı ara demoları yeniden izliyor, aynı düşmanları yeniden öldürüyor ve aynı yerlerden yeniden geçiyorsunuz. Bu da oyunu ypratıyor. En azından "random" haritalar kullanılabilir ve düşmanların farklı yerlerden çıkması sağlanabilir.

KANA KAN

Oyunda ağırlık çatışma kısmında. Silahlar da önemli bir yer tutuyor haliyle. İlk oyundaki





gibi oyuna bir tabancayla başlıyor, pompalı ve makineli gibi silahlarla devam ediyorsunuz. Ama bu kez lazer gibi daha teknolojik silahlar var oyunda. Zor durumda kaldığınız zaman da tekmelerinizi ve yumruklarınızı kullanabiliyorsunuz.

Gizlilik üzerine kurulu oynanış da değişmeyenler arasında. Hatta artık eskisinden daha fazla gizlenmeniz gerekiyor. Ortaya çıkıp sağa sola ateş etmek çoğu zaman sizi en son kullandığınız checkpoint makinesine yolluyor.

Peki yapmanız gereken şey ne? Bölümlerde istediğiniz zaman arkasına saklanabileceğiniz birçok obje var. Eğer bir tehlike varsa, hemen en yakın varil veya binanın arkasına atmalısınız kendinizi. Daha sonra L2'de basılı tutarak duvara yaslanmalı, duvara yaslanmalı ve, eee, yastık, uyku... Ha, duvara yaslanmalı ve duvarın köşesine gelerek kafanızı çıkararak çevreyi kontrol etmelisiniz. R1 tuşuna basarak da hedef alabiliyorsunuz. Ancak hedef çok hassas ve hareketli. Düşmanınızı vurmak için hedef sallanırken doğru zamanlarda veya hedef durduğu zaman ateş etmeniz gerekiyor.

Tamamen gizliliğe dayalı bu oynanış sistemi aslında iyi bir fikir. Ama bir sorun var: Bunun dışında hiçbir şekilde savaşmıyorsunuz. Yani devamlı aynı şekilde gizlenmek ve aynı şekilde ateş etmek zorundasınız. Tabii ortaya çıkmak da bir seçenek, ancak dediğim gibi, bu işe yaramıyor.



Karakterleriniz çok hareketli değil. Yerde takla atmak gibi birkaç hareketin dışında çok esnek değiller. Oyun sizi bu açıdan da sınırlandırıyor. Mesela sadece oyun istediği zaman zıplayabiliyorsunuz. Bir kütudan diğerine zıplayabilmeniz, diğer tarafta işinize yarayan bir şeyin olmasına bağlı.

YİNE DE

Oyunun eksilerinden bahsettim dedim bu kadar zaman, sabrettiniz, beyaz eşya gibi tepkisiz kalıp bir şey demediniz. Ama artık yeter! Her şeyin bir sınırı var: Şimdi sevgili

okurlar, bu oyun aslında eğlenceli. Oynadığım süre içinde bir sağa yuvarladım, bir sola. Düşmanların yapay zekâsı bir PS2 oyunu için gerçekten de çok iyi. Saklanıyorlar, vurdukları zaman kaçıyorlar mesela. Power-up'larla, silahlarla ve farklı düşmanlarla oyunun temposu belirli bir seviyenin altına düşmüyor pek. İlk Headhunter'daki gibi motosikletli bölümler olmasını isterdim yine de. Bir de bu kadar çizgisel olmasını isterdim bu oyun. Ayrıca çok param olsun, şu Level'i satın alayım, Sinan'ı Tuğbek'i Berker'i isten atayım isterdim. Ya düşündüm de, olur mu olur ha!.

_Firat Akıldız

HEADHUNTER: REDEMPTION AKSIYON www.hunt-the-truth.com

Yapımcı: Amusement Vision

Orjinal Olarak Aral İthalat

Yaş Sınırı: 12+

Dağıtıcı: SEGA Europe

Fiyah: 119 milyon TL

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Stereo DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

| Grafik | Ses | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence | Artılar/Eksiler |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ Nişan alma sistemi, ▼ Fazlasıyla çizgisel |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ gerçekçi sesler, ▼ oynanış gereğinden |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▲ gelişmiş yapay zekâ, ▼ fazla gizlenmek, klişe |
| ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ██████████ | ▼ kurgu. |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: MGS serisi, Ghost Hunter

Çin işi kahraman

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Dünyayı her zaman Amerikalılar kurtaracak değil ya

Durum böyleyken Bujingai'nin de sonuna gelmiş bulunuy... Daha başlamadık mı? O zaman ne bekliyoruz bu nadide parçayı incelemek için! Şöyle geçin, haydi, hemen!

OFİSTE BİR GÜN

Bizzat LEVEL ofisinde oynadığım nadir oyunlardan biri olan Bujingai'yi büyük bir sabırla oynadığımı ve ilerlemeye çalıştığımı gören Sinan'ın bana bakışını asla unutmaya-çağım. Bu bakışın arkasındaki nedenler, tek saldırı tuşuyla savaştığınız ve sürekli tekrar eden oynanışla baş başa kaldığınız bu oyunun sonsuz sıkıcı olması ve benim inatla buna ayak uydurduğumu gören Sinan'ın acıma ve bu oyunu bana saplama hisleri olsa gerek.

Evet, oyunda bir Çin'li kahramanı kontrol ediyoruz. Bir felaket sonucu yaşamın durduğu dünyada, çalı çırpıyla yaşamaya çalışan insanlar bu zor dönemlerde süper güçler elde etmişlerdir. Süper güçlerinin bir başına işe yaramayacağını gören oyun programcıları, dünyaya başka bir boyuttan gelen yaratıkları da eklemiş ve Bujingai: The Forsaken City ortaya çıkmıştır.

İlk bakışta Lau isimindeki karakterimiz inanılmaz derecede karizmatik bir görüntü sergiliyor. Silahları



ve hareketleri sizi tam on dakika boyunca etkiliyor. Ama altıncı saatin sonunda hala aynı şeyleri yaptığınızı görünce de ağlayarak ovalara, yaylalara açılıyorsunuz.

DUR DURAK BİLMİYEN SAVAŞ

Boyut kapılarıyla bölümlere ayrılmış oyunda sürekli yaratıklarla karşılaşıyoruz. Bulmaca çözmek, yön bulmaya çalışmak gibi kafanızı yoracak öğeler bu oyunda yok. Yaratıklarla tek bir saldırı tuşuyla savaşıyoruz. Bir de özel atağınız var; o da oyun boyunca aynı kalıyor. Dövüşlere farklılık getirebi-



lecek tek etken büyüler. Bölümlerde gezinirken altı parlayan kutular görürseniz, bunlara mutlaka ulaşmaya çalışın. İçlerinde farklı seviyelerde büyüler bulunuyor.

Yaratıkları yok ettikçe içlerinden çeşitli renkte toplar döküldüğüne de şahit olacaksınız –ki hiç böyle bir şey gördüğünüzü sanmıyorum daha önce(!). Toplamanız gereken ufak toplar... Nasıl orijinal, nasıl büyüleyici! Bu toplardan mavi olanlar 5 alanda geliştirebileceğiniz karakterinize tecrübe katıyor. Sarı olanlar enerjinizi, kırmızılarsa büyü gücünüzü tazeliyor. Mavi toplardan ne kadar çok toplarsanız, karakterinizi geliştirmeniz o kadar kolay olur. Kılıç saldırısını veya büyülerini güçlendirebilir, defansınızı artırabilir veya enerji barını uzatabilirsiniz. Defans konusu da oyuna renk katan bir diğer güzel özellik.

Zaman zaman saldırılarınıza karşı koyan düşmanlarla karşılıklı mücadeleye gireceksiniz. Burada defansı güçlü olan kazanıyor ve bu savaş sırasında hayli renkli görüntüler ortaya çıkıyor. Sırf bu özelliğin üzerine biraz daha fazla

giderek daha oynanabilir bir oyun yapabilirlermiş, ama olmamış. ☹

_Tuna
Şentuna

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY AKSIYON www.theforsaken-city.com

Yapımcı: Red Ent., Taito Orijinal Olarak Yok Fiyatı: - Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereklinimi: Yok Zorluk: Kolay

Artılar/Eksiler

Grafik: ██████████ ▲ ▼ Her oyunu bir kez oynamak
Ses: ██████████ ▲ Tüm olimpiyat ▼ yefiyor. Çok fazla tekrar
Oynanabilirlik: ██████████ ▲ oyunları Parlak ▼ var.
Multiplayer: ██████████ ▲ grafikler Gerçekçi ▼ var.
Eğlence: ██████████ ▲ sesler

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Spawn, Armageddon, Onimusha 3 Demon Siege

62

derindekiler

Bilgisayarınız Doom 3'ü çalıştırmaya yetmiyorsa üzülmeye gerek yok, sizin için oyun tarihinin derinliklerine dalıp "olsa da yeniden oynasak" dediğimiz oyunları dipten çıkartıyoruz.

Karanlıklar dünyasıyla tanışmayı kaçırdıysanız, işte bir fırsat daha

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

World of Darkness'ı, yani karanlıklar dünyasını anlatmayı sonraki ayların Dünyalar kısmına bırakıyoruz. Ama Half Life 2'nin hemen ardından çıkacak olan Vampire The Masquerade: Bloodlines gelmeden önce Redemption'ı bir yadedelim dedik. Pc tarihimizin neredeyse bütün RPG oyunları fantastik diyarlarda, ejderhalar, prensesler ve zindanlarda geçenken Vampire türü Blood Omen: Legacy of Cain gibi geceye ve vampirlerin dünyasına taşdı. Bununla da kalmadı kendi içindeki Storyteller sistemi ile bugün Neverwinter Nights'da bayılarak oynadığımız oyuna insan bir oyun yöneticisi katma imkanını yarattı. Sahi hiç Neverwinter Nights'in ne kadar Vampire'a benze-

diğini fark ettiniz mi?

Redemption her şeyden önce uzun süren sağlam bir çabanın ürünüydü. İçinde pek çok orijinal fikir olmasının yanı sıra ilk kez White Wolf yayıncılığın World of Darkness kural sistemi bir bilgisayar oyununda kullanıldı. Bu masaüstü oyun sistemi genel mantığı kolayca kavranabilen, kullanılması kolay, hızlı sonuçlar veren bir sistemdir. Maceralarda kazanılan tecrübe puanlarıyla karakter özellikleri, yeteneklerin ve özel vampir güçlerinin artırılmasıyla, ve bir vampir olarak yaşlandıkça inanılmaz bir kudrete sahip olmak mümkündür. Ama biz oyuna bir vampir olarak değil de savaşta yaralanıp Viyana'da iyileşmesi için kil-

sede bıraktığı bir haçlı şövalyesi olarak başlıyoruz, Christof... Ve bir rahibeyle birbirimize aşık oluyoruz. Ehm, uzun diyaloglar ve bazı klişeler oynayanların canını sıksa da oyundan biraz dizi film tadı almak da fena olmuyor.

UZUN VE DOLU DOLU BİR MACERA

Gümüş madenindeki iblisleri temizledikten sonra bir vampir olmak için seçiliyor ve bütün itirazlarımıza rağmen (öhm) zorla vampir yapıyoruz. Ve sonrası gerçekten WoD hayranları için harika! Vampir



BİLGİ

Oyun: Vampire the Masquerade: Redemption

Tür: Aksiyon- RPG

Yapımcı: Nihilistic Software

Dağıtımçı: Activision

Çıkış tarihi: 2000

Platform\ medya: PC CD

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

games.activision.com/games/vampire

www.planetvampire.com/

www.nihilistic.com/

Nereden edinebilirim?

http://www.activision.com/en_US/game_dealtime/88ce1fc6-f5a9-40cf-857b-e88681cd868e.jsp



klanları arası politik mücadelelerden başlayarak kendimizi de çevremizi de keşfediyor ve hikayede sayısız mekan ve iki farklı zamanda gezerek ilerliyoruz. Bütün bu hikaye süresince olaylar geliyor, umulmadık şekillerde umulmadık yollara sapıyor. Ama bütün bunları bir kenara bırakalım.



Oyunu ilk oynamaya 'çalıştığımız' zaman oyun devamlı çöküyor, kontroller ve kamera saçmalıyor, mükemmel grafiklerine, bugün için bile çok güzel olan grafiklerine rağmen oyun kendini oynatmıyordu! Ne büyük hayal kırıklığı böyle uzun boylu ve derin bir macera için.

Ama işin şekli birkaç yama dosyasından sonra tamamen değişiyor, oynanabilecek hale gelen oyun hem rol yapmayı sevenleri hem de karakter geliştirip güçlendirmeyi sevenler için istenen kıvama geliyor. Vampirler yaşlandıkça kudretlenirler ve Christof ile maceramız, kazandığımız bütün tecrübeler ve diğer klanlarla savaşlarımızda onlardan öğrendiklerimiz ile inanılmaz bir hale geliyor. Uzaktan bir el hareketiyle bedendeki kanı fokur fokur kaynatabilen, insanüstü hız, güç ve dayanıklılık sergileyen, şe-

kil değiştirebilen, kelebek gibi uçup arı gibi sokabilen bir vampir efendisi haline geliyoruz. Çift elli kılıçlar, kutsanmış ya da lanetlenmiş ortaçağ silahları ve zırhlarından modern çağın uzilerine, alev makinalarına ve ağır makinalarına geçiş yaşıyoruz! Hem Ortaçağ hem de WoD yorumuyla karanlık, gotik bir modern çağ. Hikayede pek yan görev yok, karşımıza çıkan bütün sorunları çözmek zorundayız. Sorunlar kılıçla çözülsün de, oyun bazıları tarafından çok fazla Hack&Slash olmakla suçlansa da gereksiz güç kullanımını sizi insanlıktan çıkartıp bir canavara dönüştürerek cezalandırıyor. Yine de bu zor yolu nasıl yürüyeceğiniz sizin tercihiniz.

Oldukça uzun, dolu dolu, bitirdiğinizde kesinlikle tatmin edici bir oyun. Ve birkaç defa farklı yetenekler geliştirecek şekilde oynanabiliyor. Henüz o kadar da eski olmayan bu oyunu oynanabilirlikteki eksiklikleri boşverip RPG seven herkesin oynamasını tavsiye ederim, ama aman yamaları olmadan kalkışmayın buna!

Ölümsüz bir konsept!

Wolfenstein 3D

Özellikle ülkemizde bilgisayar oyunları tarihinin de önemli bir parçasıdır Wolfenstein. Aynı zamanda ülkemiz gazeteciliği ve gazetelerinin de habercilik geleneğini yansıtır. Çünkü vakti zamanında bu oyunun resimleri gazetelerde çıkmış, efendim Almanlar oyun yapmış, oyunda Türkleri öldürüyormuşuz gibi haberler yer almıştı. Hatta sonunda Hitler bizzat gelip tebrik ediyormuş yine bu günümüzde hala en çok okunan gazetelerin rivayetlerine göre. Muhteşem habercilik örneği!

İşte böyle bir oyundur Wolfenstein, hatırladıkça gözlerim dolar. Çünkü ilk oynadığımda, ki 15 dk sürmüştü yanılmıyorsam, bana uzunca bir süre Pinball dışında herhangi bir oyun yasaklanmıştı. Rengimin yeşile döndüğü de anlatılır ev ahalisi tarafından, mide bulantısından bahsetmiyorum. Grafiklerin hepsi benzer olduğundan girdiğiniz her koridor bir diğerinin aynısı ve bu da dengeyi, yönü yitirmenize yol açıyor. Zamanla insan FPS'lere direnemiyor ve

kendini zorlayıp alıyor. Neyse ki günümüz oyunlarında gerçekçilik diye bir unsur olduğu için o ilk FPS'ler gibi alışmak vakit almıyor.

Nazilerin gizli üssündeki labirentlerde dönüp dolaşmak, kapıları açacak düğmeleri arayıp adam pataklamak her zaman eğlencelidir. Oyun yapımcılarının asla yapmayı bırakmayacakları bizim de oynamaktan bıkmayacağımız ve gün geçtikçe daha da zevkli hale gelen bir tür bu. Misal Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield 1942 vb sağolsun Wolfenstein 3D ile gaza gelen bu tür FPS'ler gittikçe de daha sağlam bir atmosfer ve klasikler ile yarışan, ilerleyen bir eğlence sunuyor. Ah keşke bir de bu olayı yapımcılar macera oyunlarında da başarabilse, geçtiğimiz yılların ardından hem teknik olarak hem eğlence olarak FPS'lerle yarışacak oyunlar yapılsa. Ne diyelim, olsa ile bohsayı bir araya ekmişler hayhuuy çıkmış. Tutup ta tekrar oynayacaksanız mutlaka Spear of Destiny' i

BİLGİ

Oyun: Wolfenstein 3D

Tür: FPS

Yapımcı: id Software

Dağıtım: Apogee

Çıkış tarihi: 1992

Platform\ medya: PC disket

İşletim sistemi: DOS

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.wolf3d.co.uk/

www.mac-archive.com/wolfenstein/

Nasıl ve nereden edinebilirim?

www.idsoftware.com/games/wolfenstein/wolf3d/

www.wolf3d.com/

buradan satın alıp indirebilirsiniz.



de üzerine bitirin ki ajan B. J. Blazkowicz' in Nazilerle olan macerası yarım kalmasın.

Ali Güngör



KARANLIK ZİNDANLARDAKİ İŞİĞİNİZ

DEVASA ONLINE OYUN REHBERİ -2-

C- DÜNYAYI ELE GEÇİRMEK

1-Gruplaşmak: İki elin Fireball'u var

Her oyuncu karakteri geliştikçe daha riskli zindanlara girmek, zor görevlerle boğuşmak ister. Hedef zorlaştıkça "iki elin sesi var hatta daha fazla el de fena olmaz" kuralına uyan oyuncular gruplaşmaya başlar. Gruplaşmayla halledilen güvenlik problemi yanında karakter sel eksikliklerden de kurtulursunuz. Örneğin üç kişilik bir grupta savaşçı önüne konsantre olurken, büyücü yakın dövüşçülerden uzakta büyüsünü yapacak, rahip de duasına konsantre olabilecektir. Grubun başarısı takımın yıldızı olmaktan çok görevini en iyi şekilde yerine getirmeye bağlıdır. Bu nedenle iyi takım oyuncuları daha iyi gruplardan davet alırlar. Tabii bunun tersi de geçerlidir, saldıracığı yerde yatarak XP kazanan AFK'ların takımdan uzaklaştırılması gibi.

Grubun zindan gibi her an tehlike beklenen yerlerde birbirlerini kollayarak cephe ha-



linde ilerlemesi faydalı olur. Böylece saldırı anında formasyona girmeye vakit kaybedilmez ve panik yaşanmaz. Bunun dışında oyuncuların gözlerini her an dört açmaları gerekir. Örneğin savaşçı pusu kuran yaratığın ilgisini çekerek (taunt) zor durumdaki büyücünün hayatını kurtarabilir. Sonuç hayatta kalan bir büyücü ve artık daha çok sevilen bir savaşçı olacaktır.

Grupların ganimet bulma şansı tek tabancalardan fazladır. Ganimet paylaşımı birkaç yolla yapılır. Az sayılı ve düşük seviyeli gruplarda paylaşım genelde "ganimet bulanıdır" tarzı yağmalarla gerçekleşir. Diğer bir yöntem ise ML seçmektir. Bazı oyunlar eşyaların rasgele dağıtılabilmesi için bir zar sistemi içerir. Sisteme göre eşya büyük atanın olur. Bu yöntem daha çok birbirini tanımayan gruplar için geçerlidir. Loncalarda (guild) ise genelde düşen eşyanın en ihtiyacı olan kişiye gittiği oturmuş bir sistem geçerlidir. Sistemin düzenli yürümesi oyuncuların birbirini tanıması ve ne kadar süredir beraber oynadıklarıyla doğru orantılıdır. Unutmamalı ki bir eşyaya gerçekten ihtiyacı olduğunu söyleyip sonra onu satan oyuncu grup içinde güven kaybeder. Aynı şekilde aç gözlü bir oyuncu da yalnız takılmaya mahkumdur.

2-Zaman loncalaşma zamanı

"Beraber oynama" DOO'ların kalbidir. Bu nedenle bir araya gelen oyuncular oyun tarzları-



na ve bakış açılarına göre gruplaşırlar. Minimum 8 ila 10 kişi olan oyuncular loncalarının logosunu ya da kısa ismini isimleriyle beraber taşırlar. Bir loncanın resmi olarak tanınması için gerekli kişi sayısına ulaşarak isteği web sitesi üzerinden veya direkt GM'e bildirmesi yeterlidir. Lonca adını alan bu gruplar güçlendikçe ve üye sayısı arttıkça popülerliği artar. Günümüzde internet ucuzladıkça küçük grup savaşlarındansa yüzlerce kişinin aynı anda mücadele ettiği dev lonca savaşları ilgi çekmektedir. Loncaların bir başka özelliği ise uzun süreli oyun sürelerinden sonra olayın savaş alanından çıkıp gerçek dostluklara dönüşmesidir. Hatta bırakın aynı şehri günümüzde farklı ülkelerden buluşan fanatik oyuncular bile görmek mümkün.

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

Amerika Dark Age of Camelot ek paketi New Frontiers'i oynarken sabırla bekleyen Avrupalıya güzel haber geldi. Yıl sonuna doğru gelecek Catacombs'da her krallık için yeni bir sınıf geliyor. Paket Vertex - Pixel Shader 2.0 ve Direct X 9.0 desteğiyle upgrade çantaları kaldırıyor. Yapımcı Matt Firor „Oyun kaç yaşında olursa olsun bu güçlü oyuncu kitlesi oldukça geliştirmeye devam edeceğiz.“ diyerek yeni paketleri de müjdeliyor.

<http://catacombs.darkageofcamelot.com/>

Ek paketler geleceğün Dark Age of Camelot'la ilgilenen fakat bir türlü almaya imkan bulamayanlar için yeni bir şans. Yakında çıkacak Basic Collection adlı set ana oyunun yanında Shrouded Isles eklentisini içerecek.

@ SON KURBAN: DRAGON EMPIRES

Devasa online oyun kıyımına (Mythica, Ultima X: Odyssey, True Fantasy Online ve Warhammer Online) son kurban Dragon Empires

oldu. Proje şefi uzun analizlere rağmen program kodları ve server problemleri nedeniyle projenin hayatına son verdiklerini açıkladı.

@ CITY OF HEROES

City of Heroes üç buçuk ayda 200.000 Amerikalı oyuncunun seçimi oldu. Karşılaştırma için EverQuest, Star Wars Galaxies ve Final Fantasy 11'in yaklaşık 500.000'er oyuncusu olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun Avrupa ve Asya'da resmi olarak sunulmasıyla bu rakam daha da artacak. NCSoft diğer oyunları Lineage 2, Tabula Rasa ve Guild Wars'la Avrupa piyasasında büyük parçayı alacak gibi.

@ ONLINE KLASİĞİ MODAYA UYUYOR

İlk 3D online oyunlardan Meridian 59'da nihayet gerçek gökyüzüne kavuşuyor. 96'dan beri piyasada olan oyunun grafikleri tamamen yenileniyor. Şu an bile üç sunucuda 1000 aktif oyuncusu olan oyunun yeni halini iki karakter slotu karşılığı aylık 9,99_ şeklinde belir-

3-Dövüş sistemi

DDO'larda dövüş sistemini RPG'den çok strateji oyunlarına benzetebiliriz. Bunun nedeni çarpışmaların hızlı bir sıra tabanlı sistemle yürümesidir. Başarı; karaktersel özellikler, eşyalar, savaş stratejileri, deneyim ve şans gibi birçok etmenle şekillenir. Örneğin en basitinden bir büyü saldırısının başarısı bu saydıklarım dışında büyüün yapılışı ve gerçekleşmesi arasındaki süre (Casting Time) ve hedefe olan uzaklığa da bağlıdır.

4-Uber Guild nedir?

Uber Guild'ler isimleri ve başarıları dünyaca bilinen en üst seviye loncalardır. Bu loncalar genellikle oyunun en deneyimli ve kalabalık birlikleridir. Dolayısıyla üyeleri oyundaki en iyi donanımlara sahip, yüksek LEVEL'lara ulaşmış oyuncularlardır. Aralarında tam bir disiplin ve güven ortamı vardır. UG'ler bu avantajlarıyla alt seviye loncaları yönlendirirler. Bu artlarına rağmen (veya bu artları yüzünden) UG'lerde yer almak sanıldığından zordur. Öncelikle oyuncuları süresi kesin ve katılması zorunlu oyun zamanları beklemektedir. Örneğin EverQuest'de UG'lerin zorunlu oyun zamanları haftanın altı günü saat 15.00-22.00 arası, pazar saat 12.00-24.00 gibiydi. Buna uymayanlar kesin olarak loncadan uzaklaştırılıyordu. Bunun dışında oyuncunun gerçekten sağlam bir ismi olmalı. Ayrıca verilen emirlere harfi harfine uyulmalı ve başarıyla tamamlanmalıdır. Bir UG'ye katılmadan önce iyi düşünmek gerekir. Katıldığınızda yeni bir aile kazanacaksınız, çünkü günün büyük kısmını beraber geçireceksiniz. Fakat unutmamalısınız ki bu katılım sosyal hayatınıza (iş, okul, ar-

LEVEL'İN WEB SEÇİMİ



www.finalfantasytr.com
Bulabileceğiniz geniş içerikli bir Final Fantasy sitesi bir; üstelik Türkçe.



www.liandriconflict.com
UT2004'ü çabuk sindirenler için Unreal Championship 2'nin resmi web sitesi.



www.motorcyclecruiser.com/
Maddog'un önerisi, motosiklet sevenleri ihyâ edecek site.



www.games-workshop.com/
Eee bir yerden başlarnalı diyorsanız buyrun Warhammer serilerinin ana sayfasına.



www.addmanager.com
Menajerlik oyunları üzerine Türkçe bir site. Meraklılarını tatmin edecektir.



www.motionzoo.com/animation.html
Animasyon sevenleri mutlu edecek bir site, özellikle Icewind Dale sevenleri.

Not: Tanıtılmasını istediğiniz web sitelerini gnurbeyleri@level.com.tr e-iletebilirsiniz.

kadaş çevresi) ağır bir darbe vuracaktır.

D-CORE GAMER OLMANIN ANAHTARI

1-Irklara bakış

Aslında ırklar dediğimizde bir şekilde sınıflar da demiş oluyoruz. Çünkü oyunda yöneteceğimiz karakterin ırkını seçtiğimizde bu ırkın özelliklerine bağlı olarak yapacağı işte az çok belirleniyor. Genelde iri yarı tipler savaşçı, atletik tipler suikastçı veya hırsız, ufak tefek veya narin tipler ise büyücü veya zanaatkar oluyor. Doğal olarak ırkı seçmeden önce nasıl bir

sınıf veya tip oynatmak istediğimize karar vermiş olmamız gerek. Ben zamanında barbar tipli bir okçu oynatırken sanırım Dark Age of Camelot'ta böyle bir karakteri olan tek oyuncuydum. Fakat okçu için çeviklik birinci derecede önemli olduğundan ve karakterim oldukça güçlü olmasına karşın çeviklik bakımından en üst noktaya çıkamayacağından bir yerden sonra onu silmek zorunda kaldım. Çünkü karakter ilerledikçe başta belirlediğiniz bu ufak farklar sizin bir çarpışmadan sağ çıkmanızı sağlayan tek etken olabiliyor. Üstelik, "ileride iri yarı bir tipi nasıl ağaç arkasına saklayıp

lenmiş. Yakında hayata geçecek oyun iki haftalık ücretsiz deneme süresiyle gelecek.

@ JEDI'LİĞİN YENİ KURALLARI

En büyük SWG updatelerinden biri olan „Publish 10: The Jedi Trials“ yayınlandı. Update ile Jedi karaktere sahip olmak için farklı dallarda beş ila sekiz gün ustalaşma zoruntuluğu tarihe karıştı. Artık Jedi'liğe giden yol toplayacağınız işaretler ve görevlerle mümkün olacak. Yeterli konuma gelindiğinde oyuncuya Aurilia yolunu gösterecek bir adam gelecek. Burada Padawan'dan Jedi'liğe uzanan görevleri almaya başlayacaksınız.

@ DÜNYA DURUR WOW DURMAZ

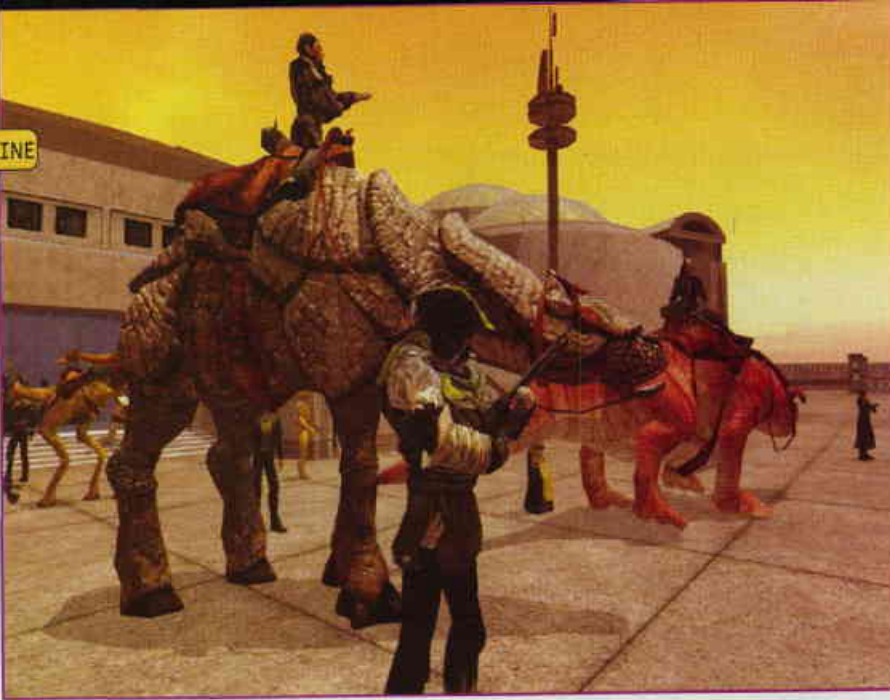
World of Warcraft Beta'da yeni yamaya değişimler devam ediyor:

- Yeni yama ile LEVEL sınırı 60 üzerine çekildi.
- Druid ve şamanlar için yeni yetenekler eklendi.
- Strarholme, Blackrock Spire ve Winterspring bölgeleri eklendi.
- Görevlerin deneyim puanları yükseltildi.

- Artık eşyalar sağ tık ile envantere direkt yerleştirilebiliyor.
- Warlock'lara özel görevler eklendi.

KISA KISA

- @ Turbine Entertainment Software D&D Online yapımıyla uğraşadursun, tasarım şefi Ken Troop bir ek pakekten bahsetmeye başladı bile: <http://www.gamebanshee.com/interviews/dndonline4-1.php>
- @ Ragnarok Online'da artık tek hesap üzerinden beş karakter açmak mümkün. Bunun yanında savaşçı, demirci ya da fuccar gibi çoklu kariyerler oluşturulabilecek.
- @ Online oyuntarda ek pakekle grafik upgrade modası Omens of War ile EverQuest'e de sıçradı. Artık LEVEL 65'in ötesine geçilebilmesi yanında, ekstra büyü slotu, Guild Tribute System ve sesli mesaj iletimi gibi yenilikler de geliyor. <http://everquest.station.sony.com/omens-of-war/>
- @ Blizzard hile yapan 7400 Warcraft 3 oyuncusunu daha Battle.net'ten uzaklaştırdı.



sniper'lık yapacağım?" da başka bir soruydu. Tabii rol yaptığınız bir sunucuda benim karakterim oldukça eğlenceli bir tip olabilirdi. Oldukça iri yarı, çevik, fakat ön saflarda savaşamayacak kadar korkak, hatta altını ıslatan bir tipi oynatıp oldukça eğlenebilirdim. Düşünsenize zindana girecek bir grubuna şöyle konuşan bir tip "Hayır hayır o zindana gitmeyelim! Gobbişler çok yakına geliyor, ben girişten ok atsam olmaz mı?"

2-Yakın dövüşe yakından bakış

Yakın dövüş sınıfları DDO'larda da en önemli sınıflardan biridir. Bu grubun üç ana sınıfı savaşçı, rogue ve keşiştir. Büyüyle pek alakası olmayan grup gücünü yakın dövüş silahları, zırhlar gibi ağır savaş teçhizatlarından ve savaş manevralarından alır.

Savaşçı cüssesiyle fantastik dünyaların tankıdır. Genellikle en yüksek hitpoint ve defans gücüne sahip olur. Böylece darbeyi absorbe ederek kendi saldırısını yapar. Kılıç, topuz, bıçak, balta gibi bilimum silahı ile en ağır kalkan ve zırhları kullanabilir. Ayrıca "Taunt" yeteneği ile düşmanı kendi üzerine çekerek çok kişinin canını kurtarabilir.

Rogue için yankesicilik yetenekleri ve kapan/tuzak bilgileriyle DDO'ların hırsızları diyebiliriz. Her ne kadar zırh adına savaşçı kadar çeşide sahip olmasada rakibi arkadan vurarak bu açığı kapatır. Ne de olsa adil dövüş gibi bir problemi yoktur. Bunun yanı sıra görünmezlik ve sessizlikle hemen her yerde olabilir.

Keşiş (Monk) fizik olarak Rogue'u andırsa da saldırıda daha çok bileklerine güvenir. Zırh seçeneği kısıtlı olmasına rağmen "Dodge" avantajına sahiptir.

3-Düşmanı uzaktan sevenler

Nasıl bir savaşta ön saflarda çarpışan savaşçılar olmadan o birlik dağılırsa aynı şekilde ön saflara destek vermeyen büyücüler olmadan savaşçılar da fazla tutunamaz. Bu sınıfların

hepsi kendine göre bir işleve sahip olmasına rağmen en önemlileri iyileştirici büyülere ve büyük alanlara zarar/destek verebilen büyülerle sahip olan oyunculardır.

Tüm uzaktan savaşan sınıflar savaşçılar tarafından korunmalıdır. Aksi taktirde büyük çaplı savaşlarda yanlarına birisi yanaştı mı pek yaşama şansı kalmaz. Çünkü hitpoint'i en düşük sınıflardır. Fakat buna karşın arkadaşlarının özelliklerini ikiye üçe katlayan büyüleri yapıp birde üstüne düşmana bir kaç alev topu sallayabilen bir büyücü çok rahat takım liderliğine kabul edilebilir. İyileştirici büyüler yapabilen sınıflar her zaman kendilerine bir grup bulabilir. Aynı zamanda okçu sınıfları yaratık avlarken fazla yaklaşıncaya kadar zarar verme yetileri sayesinde işe yarayabilirler. Bazı oyunlarda okçu ve büyücü sınıfları birebir savaşta, eğer gizlenme yetenekleri de varsa, oldukça korkulan sınıflardır. Fakat temel olarak bir büyücü asla göğüs göğüse çarpışmamalıdır.

4-Karma sınıflara bakış

Karma (hybrid) sınıflar farklı ana sınıfların birleşiminden oluşurlar. Genellikle yakın dövüş özellikleri büyüye ağır basar. Yine de ne tam anlamıyla tank, ne de büyücüdürler. Bu nedenle oyunda bazı büyüler yapabilen yaşayan kalkanlar olarak bulunurlar. Buna rağmen yarıdımına çağırıldığı yaratık düşmanı oyalarken uzaktan ok saydırabilme gibi avantajlara sahiptirler. Karma karakter oynatmanın en büyük artıysa farklı sınıfların en eğlenceli özelliklerini bir arada yaşayabilmektir. Ama sahip olduğu hiçbir sınıfta sonuna kadar gelişemez, unutmayın.

5-Büyü kullanımı

Büyüleri genelde üçe ayrılır: Destek büyüleri, hasar veren ve yarar sağlayan büyüler. Hasar veren büyüler düşman veya düşmanlara topluca veya tek tek zarar veren büyülerdir. Bir alev topu bir kaç düşmana zarar verirken bir

Magic Missile yalnızca tek düşmana zarar verir. Fakat genelde tek düşmana zarar veren büyülerin hasarı daha yüksektir. Hangisini kullanacağınız tamamen düşmanınızla alakalıdır. Birden çok fakat ortalama güce sahip yaratıklara Fireball atarken büyük ve tek bir yaratığa Magic Missile atmak çok daha akıllıcadır. Ayrıca büyüü yaparken karşınızdaki düşmanın direncini de hesaplamamız doğru olur. Bir alev yaratığına buz temelli büyüler yapmak ona alev topu atmaktan daha akıllıcadır.

Yarar sağlayan büyüler genelde iyileştirici veya yetenekleri bir süreliğine artırıcı büyülerdir. Bunları savaştan önce ve savaş sırasında etkisi tükendikçe yenileyerek yapmak bir büyücünün baş görevidir. Destek büyüleri ise rakibin direncini azaltan, onu bir süreliğine hareketsiz bırakan, kısacası grubun işini kolaylaştıran büyülerdir.

6-Tabanvay kaderiniz değil

Adı üstünde, devasa olan oyunlarda yollar yürü yürü bitmeyeceğinden farklı ulaşım yolları geliştirilmiştir. Tabanvaydan sonraki en sık kullanılan yol binek hayvanı kullanmaktır. Binekleri çoğunlukla NPC'lerden ücret karşılığı edinebilirsiniz. Kimi oyunlarda her oyuncu doğuştan seyisken bazılarında karakterin bazı yeteneklere sahip olması veya belli bir LEVEL'a ulaşması gerekebilir. Ayrıca oyununa göre teleport noktaları ya da tekne (Final Fantasy XI) ve uzay aracı (Star Wars Galaxies) gibi toplu taşıma araçları da kullanılmaktadır. Bunlar ücretsiz olmasının yanı sıra kalkış saatini kaçırdınız mı tekrar zamanı gelene kadar sizi bekletmek gibi bir dezavantaja sahiptirler. Tabii yapmanı ve grubunu istediği noktaya taşıyabilecek büyüler de vardır. Eğer büyücü müsait bir durumdaysa bir kaç altına sizi ışınlamasını talep edebilirsiniz. Gemi, motosiklet ve benzeri araçlarla hızlı ulaşım yanında ancak bu araçlarla ulaşabileceğiniz yerleri görme imkanına da kavuşursunuz.

7-Elinin kiri için ne yapmalı

Para yapmanın yolları çeşitlidir. Savaşıp etrafı yağmalamak bir yol, savaşçıların ihtiyaç duyduğu malzemeleri üretmek ise başka bir yoldur. Üstelik rol yaparak oynadığında ticaret yapmak oldukça da eğlenceli olabilir. İsminiz yayıldıkça müşterileriniz de artar. Eğer devamlı oynayan ve üreten bir oyuncuysanız kısa sürede saygın bir isim yapmanız oldukça kolay olacaktır.

Genelde üretme süreci tüm DDO'larda oldukça sıkıcıdır. Hep aynı kombinasyonlar ile üstelik başarısızlığa uğrama olasılığı yüksek olarak mal üretmeye çalışırsınız. Yapabileceğiniz en akıllıca şey arada bir kaç mal satın alıp daha pahalıya satmaktır. Fakat daha da

akıllıca olan, bir loncaya üye olup kendi başınıza ayakta durabilinceye kadar onlardan maddi destek almaktır. Nasılsa bir süre sonra ürettiklerinizden kazandıklarınızla aldığınız borçları kat kat geri ödeyeceksiniz.

DOO'larda ticaret aynı gerçek hayattaki gibidir. Doğru yerde bulunmalı ve isteyene doğru malı vermelisiniz. Mutlaka güven sağlamalısınız ve oyun dışında da ulaşılabilir olmalısınız.

8-Evim güzелейim

Bir DOO'da yapabileceğiniz en eğlenceli şey bir ev sahibi olmaktır. Bu sizi oyuna iyice bağlamanın yanında aldığınız keyfi daha da artırır. Artık arkadaşlarınızı ağırlayabileceğiniz, eşyalarınızı stoklayabileceğiniz, özene bezene dekore edebileceğiniz bir eviniz vardır. Evin konumuna göre bir süre sonra talipleriniz çoğalabilir ve evi maliyetinin çok üstüne satabilirsiniz. Yalnız, tüm oyunlarda evi yerleştireceğiniz doğru yeri kapmak tamamen bir yarıştır. Bu yüzden elinizi çabuk tutmanız gerekebilir.

9-Dünyaya veda edebilmek

Oyundan çıkarken en doğru hareket karakterinizi en doğru yerde bırakmaktır. Genelde şehirler ya da evinizde oyundan çıktığınızda karakteriniz hemen oyun dünyasını terk eder. Fakat uygun yerler dışında oyundan çıkarsanız, karakteriniz genelde 30 saniye ile 5 dak-



ka arası kendi kendine oyunda kalır. Genelde tüm oyunlarda saldırıya uğrarsa otomatik olarak kendini yakın dövüşteymişçesine savunur. Bu, karakteriniz ölmek üzereyken Log-Out olup haksız bir şekilde paçayı kurtarmayasınız diye tüm oyunlarda olan bir uygulamadır. Fakat bazı oyunlar oyundan isteğiniz dışında (elektrik kesilmesi, hat kopması vs) çıktığınızı anlayıp karakterinizi direkt olarak oyundan çıkarır. En uygun olan oyundan çıkarken normal olarak Log-Out olmaktır.

Böylece iki bölümlük Devasa Online Oyunlar rehberimizi tamamlamış olduk. Yeni yeni gelişen bu oyun türüne ilgi duyuyor, ama öğrenmeniz gereken şeyler gözünüzü korkutu-

yor idiyse, umarız biraz olsun yardımcı olabilmışizdir. Yine de unutmayın ki DOO'ların hepsi bambaşka bir evrendir. Hepsinin kendine has kuralları vardır ve birkaç sayfa bunları anlatmaya yetmez, oyunların kitapçıkları bile yetmez. Bu yüzden bir oyuna girdiğinizde yapmanız gereken en güzel şey bir akıl hocası (mentor, helper vs.) bulmaktır. Oyunun ilk birkaç saatini (bazen birkaç gününü) sizi eğiterek geçirmeye kendilerini adanmış bu oyuncuları hem bundan çok da zevk alarak yaparlar. Ondan sonrası, sizin oyundaki ve sosyal yaşamdaki yeteneğinize kalmış. Sağlıcakla kalın. ☺

_Burak Akmenek / _Göker Nurbeyler

Devasa Online Oyunlar Sözlüğü

AFK (Away from keyboard) Klavyenin başında değil.

Bank Eşyaları çalınma korkusu olmadan saklayabilen yer.

Buff (buffer) Güçlü büyülerle karakterin özelliğini arttırmak. Ters Debuff.

Camping (kamp kurmak) Bir yerde pusuya yatıp gelenleri vuran oyuncuya denir. Aynı zamanda yaralıların devamlı olarak ürettiği yerlerde yerleşmek ve onları devamlı olarak kesmek manasına da gelir.

Ging! Genelde level atlandığında bunu grup arkadaşlarıyla paylaşmak için söylenen bir kelime. Bunun yerine Lvl Up! (Level Up) ya da kısaca Up! da denir.

Exploit Bir bug! kendi avantajına kullanılmak

Faction Şehirler arası savaştan oluşan sistemdir. Genelde bu şehirlere bağlı oyuncular birbirlerine düşman gözükürler.

Farm (İngilizce çiftlik demek ama burada hasat manasında) Tecrübe puanı veya

altın toplamak için düşük dereceli yaralıları hızla kesmek. Genelde grupla yapıldığında çok yararlı olur.

Gank Savunmasız bir oyuncuyu öldürmek.

GM Grandmaster veya gamemaster kelimelerinin kısaltmaları olarak kullanılır. Aynı zamanda guild master anlamına da gelir. Grandmaster, yeteneklerini maksimum yapmış demektir. Gamemaster oyun serverında çalışan ve oyunculara yardımcı olmakla görevli, o firmanın elemanlarıdır. Guildmaster ise bir guild'in başındaki oyuncuya denir.

GP (Gold points) Altın

Inc (Incoming) Geliyor! Genelde bir düşman geldiğinde arkadaşlarınızı uyararak için söylenir.

KIA (Killed in action)- Harekatta öldü.

LD (Link Dead) Bağlanırsı koptu.

LFG/LFS (Looking for group/squad)-

Katılmak için bir grup arıyorum

Lot (Laughing out loud) Yüksek sesle

gülmek

Looting (Yağmalamak) Bir oyuncu ya da yaratığın üzerindeki eşyaları toplamak.

ML (Main Looter) Bir grupta yaralıların üzerindeki malları grup adına toplayıp dağıtan kişi.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Devasa Online Rol Yapma Oyunu

Mule Eşya depolanan karakter

NPC (Non Player Character) Bilgisayarın kontrolündeki karakter.

Nuker Genelde grupta arkada kalarak yaralıya büyüleri ile çok zarar veren büyüciene verilen ad.

Omw (On my way) Yoldayım! Genelde bir yere gidiyorsanız sizi bekleyene söylenir.

PK (Player Killer) Oyuncuları öldüren diğer oyuncular.

PKK PK'ları öldüren, düzeni koruyan oyuncular.

Pls (Please) Lütfen. Genelde bir çok kelimedden sesli harfler alınarak

konuşmak daha pratiktir. Bunu oyunda kullanabilirsiniz. Ama daha da kısaltıldığı olur. Örneğin: Ty = Thank You.

PvM (Player versus Monster) Oyuncu-yaralık arası savaş.

PvP (Player versus Player) Oyuncular arası savaş.

Quest Genelde ucunda ödül olan bir görev.

Res (Resurrection) Diriltme. Öldükten sonra, oyuna göre değişimle birlikte, bağlı olduğunuz bölgede oyuna yeniden girebilir veya bir oyuncunun sizi diriltmesini bekleyebilirsiniz.

Rolf (Rolling on the floor laughing)

Yerde yuvarlanarak gülmek

RvR (Realm versus Realm) Ülkeler arası savaş

Spawn Yaralıların çıktığı, doğduğu bölge.

Tank Bir yaralıla savaşırken darbeleri alarak arkadaşlarını koruyan karakter.

Uber Üstün, süper.

XP (Experience) Tecrübe puanı.

Savaşırsız bir Devasa Online oyun mümkün mü?

A Tale In The Desert 2

Enteresan yapısı ve içinde kaybolduğunuz detaylarıyla A Tale in the Desert 2 bugüne dek benzerini görmediğimiz bir oyun.

Son altı sene içinde toplam kaç oyun incelediğimi hatırlamıyorum bile. Üstelik daima iyi oyunları inceleyecek kadar şanslıydım. Ama ömrümden ilk defa bir oyun beni bu kadar şaşırttı ve etkiledi. Ve şimdiden oynadığım tüm oyunlar içinde çok özel bir yere sahip. A Tale In The Desert 2 (bundan sonra ATITD 2) ilk bakışta basit ara yüzü ve grafikleriyle sıradan bir oyun gibi görünebilir. Ama içine girip bir süre yaşayınca ufak ufak karşınızda oyun dünyasının en büyük klasiklerinden biri olduğunu anlıyorsunuz.

Genelde Devasa Online RPG türünde değerlendirilse de ben ATITD 2'yi Devasa Online Uygurlik oyunu olarak anmayı tercih ediyorum. Çünkü oyunun amacı binlerce kişiyle bir araya gelerek Mısır uygarlığını sıfırdan yaratmak. Mısır uygarlığının da ötesinde mükemmel bir uygarlık kurmak ve onu yedi büyük disiplini için yapılmış dev anıtlarla kutsamak.

İŞTEN SIKILDIM, GEL OYUN YAPALIM

Yıllarca güvenlik yazılımları üzerine çalıştıktan sonra işlerinden nefret edip oyun yapmaya karar veren iki arkadaşın fikri olan ATITD bundan tam 18 ay önce piyasaya çıkmış. Hem Andrew Tepper ve Josh Yelon ikilisinin, hem de eGenesis'in ilk oyunuydu. İkili, oyunlarının başarısına rağmen bağımsız çalışmaktan vazgeçmiyorlar. Bu yüzden oyunun büyük bir dağıtıcısı yok, kutulu olarak satılmıyor. Oyuna başlamak için web sitesinden 77MB'lık kurulum dosyasını çekmeniz yeterli (ya da gelecek ay Level CD'sini bekleyebilirsiniz). Sistem oyun dosyalarını sadece gerektiğinde çekiyor. Böylece asırlar süren güncellemeler yaşamıyorsunuz. Dileyen herkes oyunu çekip oynamaya başlayabiliyor. Paralı hesaba geçene kadar toplam 24 saat deneyebiliyorsunuz oyunu. Bu süre oyunun size göre olup olmadığını anlamak için yeterli. Devam etmek isterseniz ayda 13\$ ödemeniz gerekiyor.

ATITD 2'de diğer oyunların aksine direkt oyuna giriveriyorsunuz. Ne bir karakter yarat-



ma ekranı, ne sınıf ve özellik seçme, ne giriş videosu... Hiçbir şey yok. Kendinizi bir anda bomboş bir envanter ile Mısır'ın bir köşesinde dikilirken buluyorsunuz. Ne yapmanız gerektiği ve hatta nasıl yürüyeceğinize dair bir fikriniz yok. Garipsememek elde değil. Ama daha ilk dakikanızda ATITD 2'yi özel kılan bir şeyle karşılaşıyorsunuz: Hiç tanımadığınız diğer bir oyuncudan gelen bir mesaj, "Mısır'a hoşgeldin. Yardım ister misin?". İlk başta sizinle konuşanın bir NPC olduğunu düşünebilirsiniz. Ama bu oyunda bir tane dahi NPC yok.

Yardıma kabul ederseniz (ki etmelisiniz) size ulaşan bu oyuncu mentor, yani akıl hocanız oluyor. Oyunun ilk günlerinde ihtiyacınız olan tüm bilgi ve desteği veriyor. Ta ki siz evinizi kurup, katılabileceğiniz bir Guild bulana ve kendi başınıza hareket etmeye hazır olana ka-

dar. Bunun karşılığında sizden tek beklentisi onun adına bir "Mentor Shrine" dikmeniz. Bu yapıyı çok basit ama anlamı çok yüksek olan küçük bir yapı. Her oyuncu için kurulan Mentor Shrine'lar oyundaki testlerin bir parçası ve sahibine çok özel faydaları oluyor. Oyunun başında aldığınız bu yardımın, sadece bir karşılığı olduğu için verildiğini düşünmeyin. Çünkü ATITD 2'de gördüğüm oyuncular arası yardımlaşmayı başka herhangi bir Devasa Online oyunda görmenin imkanı yok. Diğer oyuncular ve özellikle de mentorunuz oyunun başından sonuna kadar her sorunuza sıklıkla cevap veriyor, yardıma ihtiyacınız olduğunda ellerinden geleni yapıyor.

SIFIRDAN UYGARLIK KURMAK

Az önce söylediğim gibi oyunun başında elinizde hiçbir şey yok ve bu her oyuncu için geçerli. Peki bir uygarlığı, dev anıtları çıplak ellerle nasıl yapacağız? İşe dere kenarlarında büyükçe taşlar toplayarak başlıyorsunuz. Bunları bir-



← Guild'ların sahip olduğu binalar genelde delicesine aletle dolu oluyor. Burası meşhur House of BeS guild'una ait bir iplik atölyesi ve mutfaklar.



← Bu sevimli (!) böcekten korkmanıza gerek yok. Çünkü oyundaki hiç bir yaratık sizi yemiyor. Bu böcekleri toplayıp (nası!), inventory'nizde saklayabilir (cebimde bişi kıpraşıyor!), hatta çiftleştirip (eek!) çoğaltabilir, yarışlara sokup heykel bile yapabilirsiniz (amanın!).

birine vurarak kırıp keskin kenarlı taş bıçakları üretiyorsunuz. Sonra palmiyelerin kabuklarını koparıp bu taş bıçaklarıyla düzgün ahşap tahtalar üretiyorsunuz. Tahtaları bir araya getirip tuğla yuvaları yapıyorsunuz. Sonra yapmanız gereken bolca çimen yolmak. Bu çimenler güneşte kuruyup saman haline gelince çamur ve kum ile karıştırıp yaptığınız tuğla yuvalarına yerleştirerek kurumaya bırakıyorsunuz. İşte bir uygarlığın başlangıcı: Tuğla. Bu işi defalarca yaparak bir ev yapacak kadar tuğla üretebilirsiniz.

ATITD 2'deki her şey adım adım ilerliyor ve ürettiğiniz her şeyde basit doğal kaynaklarla neler yapılabilirdiğine şaşır kalıyorsunuz. Ev yapmayı öğrendikten sonra keten kenevirini yetiştirmeye başlıyorsunuz. Bundan kumaş, kanvas ve ip üretiyorsunuz. Kil toplayıp tuğladan fırınlarda pişirerek testiler üretiyorsunuz. Böylece keteni sulayarak daha fazla üretebilirsiniz. Zamanla madenler kurup metali işli-

↓ Mısırın dört bir yanı şaşkınlık veren manzaralarla dolu. Mesela bir dağ boyutundaki bu kedi heykeli haritadan bile çok rahat seçilebiliyor.



Oyunda nefes kesen manzaralardan biri. Ama bu manzaranın tadını çıkarabilmek için saatlerce yürümeniz gerekiyor. Tabii sizi oraya Warp'layacak bir GM yoksa. Buradan yeterince resim aldım, ışınla beni Hapi!



yor, seralarda daha gelişmiş tarım metotları buluyorsunuz, hayvan yetiştirmeye başlıyorsunuz. Her adımda daha gelişmiş şeyler üretmek ve uygarlığı bir adım ileriye götürmek amaç. Teknolojiniz geliştikçe sıradan işleri yapmak daha da kolay hale geliyor. Ama neyi nasıl üreteceğinizi, materyalleri nerelerde kullanacağınıza ya kendiniz bulmalı ya da diğer oyuncularından öğrenmelisiniz. Mesela maden çalıştırırken madenlerden çıkan taşlar üzerinde renkli kristaller var. Birbirinden farklı 81 kristal kombinasyonundan hangisinin hangi metali vereceğini bulmak için denemeli ve deneyimlerinizi diğerleriyle paylaşmalısınız. Bu binlerce kişinin hep birlikte bir bulmaca çözmesi gibi.

BİRLİK OLMAK

Eski Mısır'da hayat çok da kolay değil ama hayatınızı en çok kolaylaştıracak şey diğer oyuncularla elbirliği yapmak. Yani guild'ler kurmak veya mevcut olanlara katılmak. Bir oyuncunun haftalarca uğraşarak ulaşabileceği seviyeye birlikte çalışan 10 oyuncu birkaç

günde ulaşabiliyor. Üstelik birlikte çalışmak uygarlığın gelişimini bir hayli hızlandırıyor. Oyunda öğreneceğiniz, kullanacağınız tüm teknolojilerin önce üniversitelerde keşfedilmesi gerekiyor. Bunun için de çok yüksek miktarda materyale ihtiyaç var. Bu materyali sağlamak ve yeni teknolojileri çözmek için bütün toplumun elbirliği etmesi ve yardımda bulunması gerek. Eğer diğer MMORPG'lerdeki gibi herkes elindekileri kendine saklarsa teknoloji gelişmiyor ve kimse ilerleyemiyor.

Oyunun benzersiz diğer bir yanı da yasa sistemi. Oyunda sürekli olarak çalışan ve sorun yaşayan oyunculara yardım eden pek çok GM (Game Master) var. Ama GM'lerin tek görevi yardımcı olmak ve polislik değil. Mesela diğer bir oyuncu size hakaret etti, guild'inize katılıp ne var ne yoksa çaldı, hatta kapınızın önüne bir ters haç dikti. Boşuna GM'lere ulaşmaya çalışmayın. Yapmanız gereken bu oyuncuya ceza verilmesini isteyen bir yasa teklifi hazırlamak ve tek tek diğer oyunculara imzalatmak. Yeterince imza alan teklifler oy sandıklarında tüm halkın oyuna sunuluyor ve 2/3

ANDREW TEPPER İLE RÖPORTAJ

Oyunun ana tasarımcısı ve fikir babası olan, ayrıca oyunda Mısır'ın efendisi Pharaoh'ı canlandıran Andrew "Teppy" Tepper ile ATITD 2 üzerine küçük bir söyleşi yaptık.

ATITD gibi bir oyun yapmak aklınıza nereden geldi, anlatır mısınız?

Aslında bu her zaman oynamak istediğim oyundu. Her zaman geleneksel devasa online oyunların gerçekte chat odası olan tek kişilik bir oyundan farklı olmadığını düşündüm. ATITD'da amaç oyun içinde yaptığınız şeyleri toptan değiştirmektir. ATITD aslında büyük bir sosyal bulmaca. Bu bulmacanın pek çok çözümü ve başarısızlığa götüren yolları var. Bu büyük sosyal bulmaca pek çok küçük bulmacalardan oluşuyor; üretim, keşif, bilim, sanat ve benzeri. ATITD bu tasarım hedefleri üzerine kurulu bir oyun ve oyunun fikri de bu hedeflerden çıktı.

Oyunun zaman ve mekanı olarak eski Mısır'ı seçmeniz özel bir sebebi var mı?

Mısır'lılar inşaat konusunda akil almazlar. Bugün bile yaptıkları şeylerin, mesela piramitlerin nasıl inşa edildiğini bilemiyoruz. Ayrıca Mısır tarihinde erişilen bazı teknolojiler zaman dışı görünüyor. Bu yüzden Mısır, ATITD için mükemmel bir seçimdi.

İçinde savaş olmayan bir devasa online oyun başta kulağa çığırca geliyor. Niçin böyle bir yol seçtiniz?

Savaşa dayalı devasa online oyunları uzun zamandır oynuyoruz. Bu oyunlarda savaşmak ana hedef olmuştur. Oyundan bu tek şeyi çıkararak pek çok hedefimiz olmasını sağlayabiliriz. Böylece oyun içinde diğer rolleri üstlenen oyuncular da kazanmış sayılabilir. ATITD'in herkesçe tanınan oyuncularına bir bakın. Her biri ünlerine farklı bir yol izleyerek kavuştular. Geleneksel bir devasa online oyunda önde gelen oyuncular arasındaki fark çok daha azdır.

Hiç oyunun çok fazla huzur dolu olduğunu düşündünüz? Daha da önemlisi oyunda "kötü" olmanın bir yolu var mı?

Gereğinden fazla huzurlu olan bir ortamın sıkıcı olacağına katılıyorum. Bu yüzden oyundaki pek çok test ve teknoloji anlaşmazlık çıkaracak şekilde tasarlandı. En enteresan kötü karakterler akıllı olanlar. Diğerlerinin güvenini kazanıp sonra onlara ihanet edenler, hem de bazen çok büyük ölçekli ihanetler.

Geldik son sorumuza. Bağımsız bir geliştirici olmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?

Bilmem, hiç bir dağıtıcı ile çalışmadım :) Yine de oyuna ne koymam gerektiğini söyleyen birileri olmaması çok iyi bir şey.

Not: Röportajın tam metnini web sitemizdeki haberler bölümünde bulabilirsiniz.



← Bu manzara da ilk oyunda Nil nehrini sülfüre boğan yanardağın tepesinden aşağı bakış. İnsanın başı dönüyor! Hapi sevmedim burayı gidelim buradan!

↓ Şehir merkezleri bir hayli kalabalık. Burada gördüğümüz binaların tümü oyuncuların evleri veya Guild'lara ait kamplar.



↑ Mısırda bugüne kadar gördüğüm en güzel heykellerden biri. Taş, kürek, kristal ve kum kovanından yapılmış



oranında evet oyu alırsa isteğiniz gerçekleşiyor. Bu yolla herhangi bir oyuncuyu oyundan atmanız dahi mümkün. Üstelik gerçekten suç işlemiş olması gerekmiyor. Sizin halkı ikna etmeniz yeterli.

Bu yasal sistem sadece can sıkıcı oyuncular için geçerli değil. Oyunla ilgili aklınıza gelen her şey hakkında yasa hazırlayabiliyorsunuz. Mesela yol kenarına ev yapılmasını zararlı buluyorsunuz. Bununla ilgili bir yasa teklifi hazırlayıp oylamaya açın. Eğer yeterli oyu alırsa programcılar hemen kodlayıp yürürlüğe sokuyor. Makul sürede kodlanıp oyuna entegre edilebilir olması ve oyunu bir hile gibi kolaylaştırmaması dışında yasalar için bir sınırlama yok. Ama yasaları tasarlarken veya oy verirken çok dikkatli olmalısınız. Çünkü saçma bir yasa bütün oyuncuların hayatını cehenneme çevirebilir. Oyunun betası sırasında şehir merkezlerinin 300 koordinat yakınına ev kurulamaması yönünde bir yasa çıkarılmıştı. Ama 300 koordinat o kadar geniş bir alan ki yasa-

nın sonucu oyundaki şehirlerin komple yıkılmasını gerektiriyordu. Oyuncular bu kötü durumla karşılaşmamak için ilk yasağı iptal eden bir yasa çıkarmak zorunda kalmıştı.

OYUN İÇİNDE OYUN

Aslında şu ana dek oyunun hep gündelik yaşama dair ve rutin yanlarından bahsettik. ATITD 2'de yapabileceğiniz eğlenceli bir dolu şey var ve bunlar genelde testlerle ilgili. Bunlardan ilk karşınıza çıkan Sanat (Art) testi için yaptığınız heykel. Yanlış duymadınız bir heykel. Üstelik bunu yaparken oyunda karşılaştığınız tüm nesnelere (koyunları bile) malzeme olarak kullanabiliyorsunuz. Samandan bir savaştı, dev bir barış sembolü, koyun pisliğinden çiçekler... Aklınıza ne gelirse, yaratıcılığınız sizi nereye götürürse. Üstelik diğer oyuncular yaptığınız heykelle oy veriyorlar. Yeterince insanın beğenisini kazanırsanız testi geçiyorsunuz. Şimdiden Mısır'ın dört bir yanı birbirinden ilginç heykellerle dolu.

Diğer bir disiplin olan Çatışma'nın (Conflict) testleri genelde küçük oyunlardan oluşuyor. Kimisi sayı oyunları, kimisi kart oyunları... Aklınıza gelebilecek her türden 23 küçük oyun. Bu disiplinin testlerini geçebilmek için bu oyunlarda başarılı olmanız gerekiyor. Benim en beğendiğim oyun Reflection oyunu. Bunda iki kişi oyuna başlayınca üç boyutlu olarak yerleştirilmiş noktalar karşınıza çıkıyor. Her oyuncu sırayla üçer nokta birleştirerek bir üçgen oluşturuyor. Ama üçgenlerin birbirini

kesmemesi gerekli. Son üçgeni oluşturan oyuncu kazanmış oluyor. Basit ama çok ciddi strateji gerektiren ve bağımlılık yaratan bir oyun.

Vücut (Body) disiplini de karşınıza çıkan Acrobat testi de çok enteresan. Bu teste başlayan her oyuncuya, sıradan bir oyuncunun yapamayacağı akrobatik bir hareket veriliyor. Ama her oyuncu farklı bir hareket öğreniyor ve toplamda 28 hareket var. Amaç bu hareketleri bir birine öğretmek yayılmalarını sağlamak ve bir yandan da hepsini öğrenmiş olmak. Ama hareketleri öğrenmek ve öğretmek özen isteyen zorlu bir iş. Bu yüzden kulağa kolay gelen bu işi başarmak aylar alabiliyor.

Belki de en ilginç testler ise Liderlik (Leadership) disiplini. Mesela bu disiplinin testlerinden birini geçmek için oyunu oynayan belli sayıda oyuncunun adını anması gerekiyor. Nasıl anarlarsa ansınlar. İsterlerse "Selam Murat" desinler ya da "Murat gibi iyi bir insan görmedim", ve hatta "Murat adisinin son marifetini gördün mü?". Bu testi geçmek için de yaratıcılığınızı kullanmalı ve insanların sizin hakkınızda konuşmasını nasıl sağlayacağını bulmalısınız. İlk oyunda bu testi geçmek isteyenlerin ne rezaletler çıkardığını bir düşünün.

MISIR'IN 7 DİSİPLİNİ

Oyunun içinde hem keyif, hem de akıllara durgunluk veren böyle onlarca test var. Peki bu disiplinlerin ve testlerin asıl amacı ne? Oyunun başında da söylediğim gibi oyundaki ana amaç Eski Mısır'ın 7 büyük disiplini ustalaşmak ve oyunun sonuna kadar her bir disiplin için büyük bir anıt dikmek. Ama aklınızdan bütün disiplinlerde ustalaşmak geçmesin. Bu öylesine zor ve uzun bir uğraş ki bir disiplinde ustalaşırsanız şanslısınız. Elbette oyunu deliler gibi oynayıp birden fazla disiplinde ustalaşmak da mümkün.

Bu disiplinlerde ustalaşırken yapmanız gereken her disiplin için ayrı testleri tamamlamak. İlk ve genelde oldukça kolay olan disipline kabul testini geçtikten sonra 7 ana testi tamamlamalısınız. Kabul testini geçin-



← Harita tasarımcıları gerçekten yaratıcı. Tabii bazen bu yaratıcılık size fazladan taban teftirebiliyor.



↳ Burada Hapi ile Reflections oyunu oynuyoruz ve beni çok feci yeniyor. Neyse ki Mısırın Yüksek Rahibine taksi şoförü muamelesi yapmanın tek cezası bu :)

↳ Pek çok şeyi başarabilmek için bir araya gelmeniz gerekiyor. Burada hep birlikte taş çıkarmaya çalışıyoruz. İş bitince çıkan taşlar paylaşılıyor.



↳ Maalesef Mısırlılar henüz deveye binemiyor. Ama eti, sütü, derisi ve hatta yağı çok işe yarıyor

↳ İşte nefes kesen bir manzaradaha. Rivayetlere göre geçmiş çağlarda Pharaoh'un karısı yaşarmış burada.



ce öğrenci (Student) payesini alıyorsunuz ve her disiplinin son basamağı kahin (Oracle) olmak. Vakti geldiğinde 7 büyük anıt için 7 Oracle halklarına liderlik ediyor ve her kademeden diğer oyuncular bu büyük anıtlar için birlikte çalışıyor.

GRAFİK VE SESLER

ATITD 2'nin en zayıf olduğu yan ses ve grafikler. İlk oyuna göre bir hayli yol kat edilmiş ve hem ses hem de grafikler geliştirilmiş olsa da StarWars Galaxies ve Lineage 2 ile karşılaştırınca grafikler çok basit kalıyor. Diğer yandan ATITD 2'de bu açığı kapatan çok önemli iki özellik var: Mimari ve Topografya. Oyundaki yapıların çoğu oyuncuların kendi yaptıkları evler. Evin büyüklüğü, şekli ve dış görünümü konusunda o kadar çok değişiklik yapabiliyorsunuz ki birbirinin aynısı iki eve rastlamak neredeyse imkansız. Evinizi ilk yaptığınızda 8 farklı seçeneğe birini seçiyorsunuz. Ama daha sonra dilediğiniz gibi değiştirebiliyor, farklı renkler, sütunlar ve kaplama çeşitleriyle zenginleştirebiliyorsunuz. Ancak ilk yaptığınız haliyle bırakırsanız sizinkine benzer evler oluyor.

Oyun tek bir büyük haritadan oluşuyor. Yani dilerseniz bir ucundan diğerine koşabilirsiniz. Ama harita öylesine büyük ki bu muhtemelen günlerinizi alacaktır. Üstelik harita

uzun uğraşlar sonucu resmen oya gibi işlenmiş. Haritanın tümüne baktığınızda gerçek Mısır haritasından birebir üretildiğini görebilirsiniz. Detayına indiğinizde ise her parçasının özenle işlendiğini görüyorsunuz. Elbette yerleşimlerden uzak göz alabildiğine uzanan çöllere de var. Ama yaşadığımız bölgede sadece çevrenize bakarak nerede olduğunuzu ve ne yöne gitmeniz gerektiğini söyleyebiliyorsunuz. Çoğu zaman haritaya veya koordinatlara hiç bakmadan bildiğiniz yerleri bulabiliyorsunuz. En keyiflisi ise yol tarif etmek. Koordinatlara çok ihtiyaç olmadığından pek çok oyuncu birbirine yol tarif ederken aynı gerçek yaşamda tarif eder gibi yapıyor bunu; "Ana yoldan düz aşağı in, Chariot Stop'dan sağa dön, ilk köprüyü geç, ikinci köprüden geçmeden sağa dön ve dümdüz batıya doğru ilerle, 5 dakika kadar sonra ismimi uzaktan görürsün". Mesela bu Valley of Kings'de mimarlık okulundan benim kullandığım madene giden yol.

Topografyanın bu zenginliği ATITD 2'yi eşsiz yapıyor. Üstelik Mısır'ın uçra köşelerinde gezinirken benzersiz nefes kesici manzaralara veya eski zamanlardan kalma devasa anıtlara rastlayabiliyorsunuz.

MISIRA DAVET

A Tale in the Desert 2 hakkında anlatılabilecek

daha çok şey var ama fazlasını oynayıp kendiniz görmelisiniz. Aslında yazının başından beri anlatmaktan kaçındığım tek bir şey kaldı: O da savaşmak. Belki kimileriniz neden bahsetmediğimi düşündünüz ama sanırım çoğunuz bu yazı boyunca savaşın eksikliğini hissetmediniz bile. Bu oyunda boşuna savaş aramayın çünkü hiç bir fiziksel çarpışma yok. Birbirinizin kafasını kesmiyor, kimseyi öldürmüyorsunuz. İlk başta söylesem size saçma gelebilirdi sanırım. Ama yazının bu son bölümüne kadar geldiyse zaten böyle bir oyunda çarpışmanın ne kadar gereksiz olduğunu anlarsınız.

Farklı yapısı, benzersiz özellikleri ve eşsiz toplumuyla A Tale in the Desert 2 tam bir şaheser. Oyunu sevip sevmeyeceğinizi söylemek çok zor. Açıkçası oynamadan bunu siz de bilemezsiniz. Bu yüzden oyunun türüne uzak da olsanız da, şu ana kadar yazdıklarımın tek bir cümlesinden etkilenmediyseniz de bu oyunu deneyin. Gelecek ay oyunu CD'de yayınlayacağımız için modeme dahi oynamanız mümkün. Kaybedeceğimiz hiç bir şey yok ama bu oyunun size kazandırabileceklerini başka herhangi bir oyunla kıyaslayamam

Eğer Mısıra uğrarsanız Valley of Kings'de beni Mefta adıyla bulabilirsiniz. Eğer o zamana kadar öğrenmiş olursam belki size balık bile pişirebilirim. ☺

_Tuğbek Ölek



Silent Hill serisinin son halkasında lanetli bir oda ile uğraşacağız. Yazıda mümkün olduğunca spoiler'lardan kaçınmaya çalışacağım ama yine de bir yerde takılmadıkça bu rehberle bakmamanızı öneririm.

BÖLÜM 1 – GİRİŞ, ODA 302

Oyuna yatak odasında başlıyoruz. İlk olarak odanın her tarafını gezin, nerede ne var iyice aklınıza yerleştirin. Bu odaya iyice alışmanız önemli çünkü sıkça ziyaret edeceksiniz. Her yere baktıktan sonra yandaki odaya geçin ve yine etrafı dikkatlice inceleyin. Özellikle de küçük masanın yukarıdaki duvara bakın. Bir süre sonra ara demo başlayacak.

Demodan sonra odayı dolaştığınızda birkaç farklılık göreceksiniz. Örneğin artık pencereden dışarı bakabiliyorsunuz. Dışarı baktığınızda sokağı seyredeceksiniz, metroya inen kız dikkatinizi çekmiştir mutlaka. Pencereden uzaklaşın ve yatak odasından çıkarak daireyi dolaşmaya başlayın. İlk olarak kitaplığın yanındaki notu alın. Sandığı inceledikten sonra etrafa bakmaya devam edin. Lambanın altındaki kırmızı defter kayıt noktası, oyunu kaydetmek istediğinizde buraya dönmeniz gerekiyor.

Banyoyu ve çamaşır odasını inceledikten sonra mutfığa geçerek buzdolabının içinden şarap şişesini ve çikolatalı sütü alın. Yanınızda taşımak istemediğiniz eşyaları sandığa koyabilirsiniz, eğer şarap şişesini silah olarak kullanmak istemiyorsanız burada bırakabilirsiniz. Kapalı olan kapıyı kontrol edip demoyu izledikten sonra kapının altındaki notu alın. Sesleri duyduktan sonra banyoya girin ve demoyu seyredin. Oyunda sıkça bu tür ara demolarla karşılaşacağız ve bu demolar belli şeyleri yaptıktan sonra çıktıkları için doğru yolda olup olmadığımızı anlayabiliyoruz. O yüzden yazı boyunca demo giren yerlerde belirtmeye çalışacağım.

Delikten boruyu alın, bu boruyu her Silent Hill oyununda olduğu gibi silah olarak kullanabiliyorsunuz. Uzun süre başka silah bulamayacağınızı düşünürsek elinizden bırakmamanızı tavsiye ederim. Artık deliğe girebilirsiniz, deliğin sonuna kadar ilerleyin.

BÖLÜM 2 – METRO (SUBWAY WORLD)

Demonun ardından koridorun sonuna kadar ilerleyin. Sağ taraftaki kapılar kilitli olduğundan yapabileceğiniz tek şey yola devam edip kadınla konuşmak. İlginç bir diyalogun ardından yola devam edin. Yine bir ara demo girecek ve ilk düşmanlarınızla karşılaşacaksınız. Elinize boruyu alın ve köpekleri öldürün. Unutmayın, oyundaki yaratıkları devirdikten sonra üzerlerine basarak öldürmelisiniz, aksi halde tekrar dirileceklerdir.

Bayanlar tuvaletinde yine bir delik göreceksiniz. Şimdilik bu deliğe girmeyin ve tuvaletten çıkarak ilerlemeye devam edin. Birkaç köpek daha öldürdükten sonra koridorun sonunun sağ tarafında kurşun bulacaksınız. Bunları alın ve bayanlar tuvaletine girerek delikten geçin.

Kendinizi yine bir rüyadan uyanmış durumda bulacaksınız. Oyundaki ilk ara demoda

üzerinde surat olan bir duvar görmüştünüz. O duvarın olduğu yere bakarsanız komidinin yerinden oynamış olduğunu fark edeceksiniz. Komidini düzeltin ve altındaki tabancayı alın. Duvardaki notu okuduktan sonra delikten bakın, yan odayı göreceksiniz. Kız odadan çıktıktan sonra delikten uzaklaşın, telefonun çaldığını duyacaksınız., Yatak odasına geçerek telefona cevap verin. Telefondaki sesi dinledikten sonra ana odaya döndüğünüzde garip bir ses duyacaksınız. Kapıdaki gözetleme deliğinden dışarıya bakın ve olanları seyrettikten sonra banyoya gidip delikten geçin.

Delikten geçtiğinizde kendinizi bayanlar tuvaletinde bulacaksınız. Bu delik, odaya dönmek için kullandığınız son deliğe götürecektir. İlerleyerek jetonu alın ve Lynch Street tabelasının olduğu turnikeye giderek jetonu kullanın. Merdivenlerden indiğinizde ara demo girecek. Burada göreceğiniz düşmanları öldürmeniz mümkün değil, bu yüzden sürekli kaçın. Hemen sağ taraftaki merdivenlerden inin.

Trende Cynthia'yı göreceksiniz ve onu dışarı çıkarmanız gerekiyor. Trenin ilk vagonuna binin ve sağ taraftaki kırmızı düğmeye basın. Vagondan inin ve Cynthia'nın yanına gidin. Şimdi burada amacınız karşı platforma geçmek. Bunun için yan yana duran iki tren arasında dolaşmanız gerekiyor. Daha önce Cynthia'nın kapalı olduğu vagona girip sağ taraftan dışarı çıkarak başlayın. İlerleyip sola girdince tekrar aynı vagona, ama daha ilerisine geçeceksiniz. Buradaki oyuncak kutusunu inceleyin. Ön taraftaki kapıyı açın ve sağdaki kapıdan çıkın. İlerleyin ve sağdaki trene geçin. Aşağıya doğru devam edin ve sol taraftan di-

şarı çıkıp aşağıdan tekrar aynı vagona girin. Aşağıya ilerleyerek kapıdan sonra vagona geçin ve kapıdan çıkın. Zaten neredeyse tüm kapılar kilitli olduğundan tek yol şeklinde ilerleyeceğiniz için çok da sıkıntı çekeceğinizi sanmıyorum.

Merdivenlerden yukarı çıkın, kurşunları alıp aşağı inin. Trenin yanından ilerleyince delik göreceksiniz. Eğer oyunu kaydetmek istiyorsanız deliği kullanabilirsiniz. Aksi halde merdivenlerden aşağı inin. Dümdüz ilerleyip merdivenden çıkın ve kurşunları alıp kapıyı açın. Merdivenden inin ve geriye dönerek yol ayırımından sağa gidin.

Yolun sonundaki kapıya ulaşana kadar koridoru takip edin. Bu platformda toplam 5 köpek bulunuyor, dolaşırken peşinize takılabileceklerinden hepsini öldürmenizi tavsiye ederim. Trene girerek 9-Iron golf sopasını alın. Biraz ilerleyip tren kontrollerine baktığımızda kolun eksik olduğunu göreceksiniz. Trenden inin ve yürüyen merdivenlerden sağlık içeceğini alın ama henüz yukarı çıkmayın. Koridorun sonundaki delikten odanıza dönün. Sağlığınız eski haline dönüp oyunu kaydettikten sonra önce odada değişiklik var mı diye inceleyin. Odaya her girdiğinizde dışarıyla tek bağlantılarınız olan pencereleri, kapıdaki gözetleme deliğini ve duvardaki deliği inceleyin. İşiniz bitince banyodaki delikten geri dönebilirsiniz.

Yürüyen merdivenlerden çıkmaya başladığınızda yaratık sesleri duymaya başlayacaksınız. Yaratıklar sağ taraftaki duvardan çıkıyorlar. Saldırı hamlesi yaptıkları anda onları geçmeye çalışın. Kötü zamanlama yaparsanız çok fazla zarar görebilir, hatta ölebilirsiniz.

Eğer yaratıkları öldürmeye karar verirseniz her biri için iki kurşun harcamanız gerektiğini hatırlatayım. Burada işiniz bitince ayırmıdan sola dönerek kurşununu alın ve merdivenlerden çıkın. Demonun ardından kapıdaki plakayı (Temptation Placard) alın ve kapıdan geçerek yeni demoyu seyreidin. Burada gördüğünüz sayıyı (bende 16121 idi) not alın.

Yine uyandık. Pencereden dışarı bakıp demoyu seyreidin ve ana odaya dönün. Pencere-leri ve delikleri kontrol ederken bir şey dikkatinizi çekecek (önceden dikkat etmediyseniz bunu fark etmeniz mümkün değil elbette), çünkü gözetleme deliğinden bakınca duvarda 15 değil de 16 el izi göreceksiniz. Kapının altındaki notu alın, eğer daha önce sandığa koysanız çikolatalı sütü yanınıza alın, plakayı kutuya sandığa koyun ve banyoya geçerek daha da büyümüş olan deliği kullanın.

BÖLÜM 3 – ORMAN (FOREST WORLD)

Ormanda uyandıktan sonra ilk olarak sağ taraftaki kuyuya bakın. İçini göremediğinizi fark edeceksiniz. Yoldan aşağı doğru ilerlemeye başlayın, etraftaki yazıları okuyamayacağınızdan boşuna vakit kaybetmeyin. Kapıdan geçin ve buradaki deliği aklınızda tutun. Bir sonraki alanda eşek arısı benzeri yaratıklarla karşılaşacaksınız, bunların sayısı da köpekler gibi sınırlı. Bu yüzden isterseniz öldürmek için zaman harcayabilirsiniz ama işlerini bitirmek için üzerlerine basmanız gerektiği unutmayın. Kurşunları alıp sonraki alana geçin ve ilerleyin, dışarı çıkıp arabanın yanına gidin.

Sürücü kutuğuna baktığınızda iki tane not



Umutsuzca
çıkma-
ya çalış-
tığımız
kapı bu
işte.

bulacaksınız. Yürümeye devam edin ve bir kapının yanında oturmakta olan adamla konuşun. Size kaya ve bir tarikat hakkında bir şeyler söyleyecek. Yola devam edin, bir sonraki ekranda bir bubi tuzağı var. Üzerinize düşmesine izin vermeyin ve üzerinde tabela olan kapıyı bulun. İçeri girince öncelikle etrafı inceleyin. Sağ tarafta odanıza dönebileceğiniz delik bulunuyor, eğer zarar gördüyseniz odaya dönmenizi öneririm. Burada eve giremeyeceğiniz için üç kapıdan birini seçmeniz gerek, bu kapılardan istediğiniz sırayla geçebilirsiniz ama hepsini temizlemeniz gerekiyor. Güney doğru yoluyla başlıyoruz.

daki işimiz de bittiğine göre son kapıdan geçmek üzere evin olduğu yere dönebiliriz.

Son kapıdan geçince 3 köpek ve arılarla karşılaşacaksınız. Hiçbirine bulaşmadan bir sonraki ekrana geçin ve ilerleyin. Yerde sağlık paketi, duvarda ise delik bulacaksınız. Etrafı gezmeniz bitince evin yanına dönün.

Kapının yanındaki adamla konuştuğunuzda sizden içecek bir şeyler isteyecek. Ona çikolatalı süt verin. Yere bıraktığı küreği alıp üzerindeki notu okuyun. Kökü ele benzeyen ağacın yanına gidin (ilk girdiğiniz kapıydı) ve kökün yanına giderek küreği kullanıp kazın. Böylece anahtarı alacaksınız, ancak anahtarın

sayısı (benimki 17121) yine not alın.

Her zaman olduğu gibi odamıza dönmüş bulunuyoruz. Eğer kapı zili çalıyorsa göz deliğinden bakmayı unutmayın, daha önce kayıt için buraya döndüğünüzde de zil çalmış olabilir, böyle bir durumda tekrar çalmayacaktır. Yalnız göz deliğinden baktığınızda 17 el izi olduğunu fark etmiş olmanız gerek. Odanızda dolaştıktan sonra plakayı sandığa bırakın, oyunu kaydedin ve banyodaki delikten geçin.

BÖLÜM 4 – HAPISHANE (WATER PRISON WORLD)

Yuvarlak şekilli bir hapishanenin ilk katındayız. Odaları saat yönünde gezmeye başlayın. İlk kapı açılmıyor. İkinci odada kurşun ve duvarda bir not bulacaksınız. Üçüncü kapı da açılmıyor ama yerde bir not var. Dördüncü kapı kilitli, buraya daha sonra geleceğiz. Beşinci odada sülükler var. Altıncı odaya girilmiyor, yedinci odada ise yatağın üzerinde bir not var. Sekizinci oda da sadece sülük içeriyor. Koridorda tekrar dolandığınızda yerde bir de not göreceksiniz. Bu notu da alın ve dışarıya çıkan kapıyı açın. Burada göreceğiniz delikten odanıza dönebilirsiniz. Soldaki kapı kilitli olduğundan sağa doğru devam edin.

Daha önce karşılaştığınız duvar yaratıkları burada da karşınıza çıkıyor, alanınız daha geniş olduğundan kolayca kaçabilirsiniz. Merdivenden indikten sonra ilerlemeye devam edin ve göreceğiniz madalyonu alın. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve ilerleyerek kapının önüne gelin.

İçeride bozuk bir jeneratör ve dev bir kapı var. Kapıyı açamadığınız için tekrar dışarı çıkın, dışarıda arılarla karşılaşacaksınız. Deliğin yerini gördükten sonra merdivenlerin altındaki tabelayı inceleyin ve anahtarı alın. Hapishanenin ilk yuvarlak kısmından çıkınca gördüğünüz kilitli kapıya dönüp dışarı çıkın.

Burada ister merdivenlerden çıkabilir, ister rampayı takip edebilirsiniz. Rampadan çıkın ve kapıdan geçin. Yine buraya ilk geldiğimiz yer gibi yuvarlak bir alandayız. Saat yönünde odaları kontrol etmeye başlayalım. İlk kapı açılmıyor, ikincisinin önünde mantar benzeri yaratıklar var. Bunları öldürseniz de bu kapının da kapalı olduğunu göreceksiniz. Bir sonraki kapı da açılmıyor ama sonrakinde masanın üzerinde bir günlük buluyoruz. Bundan sonra üç oda da gereksiz, ama dördüncü odada duvarda bir not var. Yukarıya doğru ilerleyin ve kapıdan geçerek başka bir yuvarlak alana girin.

İlk odada kitaplar var ama inceleyemiyorsunuz. Bir sonraki odada yerde bir delik var, bu delikten aşağı atlamayın. Bir sonraki kapıya gelirken yeni bir düşmanla karşılaşacaksınız. Onu geçtikten sonra odaya girince yeni



Bu iki kafalı yaratıklar hapishane bölümlerinde başınıza çok iş açıyor.

Bu yola girdiğinizde dört köpek ve bir arı ile karşılaşacaksınız. Bunları geçtikten sonra ilerlemeye devam edin. Bir sonraki ekranda bir şey yok ama sonrakinde kökü ele benzeyen bir ağaç göreceksiniz. Burayı aklınızda tutarak bir sonraki ekrana geçin. 6-Iron golf sopası ve dairenize dönen bir delik bulacaksınız. Elinizde taşıyabileceğiniz eşyaların sayısı sınırlı olduğu için odanıza dönün ve golf sopalarını sandığa bırakın. Şimdi tekrar evin olduğu yere dönüp bir sonraki kapıdan geçebilirsiniz.

Burada bir süre ilerlediğinizde yeni bir hayalet göreceksiniz. Buradaki deliği bulun ve yola devam edin. Bir sonraki ekranda göreceğiniz çocuğun yanına yaklaştığınızda ara demo girecek. Şimdi etrafı inceleyin ve kazılmış olan mezarı bulun. Üzerindeki sayıyı not alın (benimki 11121 idi) ve ileri gidin. Buradaki kapının kilitli olduğunu fark edeceksiniz. Bura-

üzerinde çok ilginç bir mesaj bulunuyor. Gerçekten de eve dönmeye çalıştığınızda garip bir şeylerin olduğunu fark edeceksiniz. Eve girmedeğimize göre geriye tek bir yol kalıyor, yoldan geriye gidin ve delikten geçerek odanıza dönün.

Anahtarı ve elinizde ihtiyacınız olmadığını düşündüğünüz her şeyi sandığınıza koyun. Tekrar delikten geçerek geldiğiniz ormana dönün ve evin yanına gidin. Şimdi buradaki delikten geçerek tekrar odanıza girin, sandıktan anahtarı alıp geri dönün. Artık anahtarı ev kapısında kullanabilirsiniz.

İçeri girdikten sonra önce sağ tarafa gidin. Kitaplığın alt tarafındaki notu okuyun ve merdivenlerden çıkıp kırılmış kilidi inceleyin. Evin sol tarafına doğru gidin ve şamdanların yanındaki günlüğü okuyun. Kapının üzerinde plakayı alıp içeri girin. Demo sırasında duyacağınız

bir delik göreceksiniz. Yola devam edin ve sonraki odada notu okuyun. Sıradaki odada kurşunlar var, bir sonrakinde ise yeni bir delik göreceksiniz. Sonraki odada mantar yaratıklar var, onlardan kurtulun ve notları okuyun. Son odada ise yerde giysi duruyor ama yapabileceğiniz bir şey yok. Buradaki işiniz de bittiğinden tekrar dışarı çıkabilirsiniz.

Yukarıya doğru devam edin ve üzerinde sembol olan kapıyı bulun. Bu kapılı kilitli, karşı tarafa geçin oradaki vanayı çevirin. Böylece üçüncü kata enerji vermiş olacaksınız. Tekrar yuvarlak kısma girin ve ilk ve sonuncu odalara girip yeni notları okuyun. Şimdi bu katta üç tane delik olduğunu biliyoruz. Eğer haritaları incellerseniz ikinci katta bu deliklere karşılık gelen odaları görebilirsiniz. İlk katta odalardan birinin kilitli olduğunu biliyoruz, bu yüzden üçüncü katta kitaplı odadan sonraki delikten aşağı atlarsak bu odaya girebiliriz.

Şu anda duş odasındasınız ve odada iki kafalı yaratıktan var. Hemen kapıya doğru koşun ve açarak dışarı çıkın. Sağa dönüp ilerleyin ve ilk kapıdan geçin. İlerideki kapı kilitli olduğundan merdivenden çıkacağız. Notu okuduktan sonra kanlı yatakları hizaya sokmanız gerekecek. Duvardaki deliklerden bakarak odaların içerisini görebilirsiniz. Kanlı yatağın olduğu odayı gördüğünüzde (sağ üst) merdivene göre yerini aklınızda tutun ve merdivenden çıkarak ikinci kata gelin. Buradaki notu da okuyun, kanlı yatağın olduğu odayı bulun ve kolu kullanarak (değişmiyorsa dört kere sol) bu kattaki kanlı yatak ile birinci kattaki kanlı yatağın aynı hizaya gelmesini sağlayın. Üçüncü kata çıkın, notu okuyup sayıyı (bende 0302) not alın. Buradaki kanlı yatağı da diğerleriyle aynı hizaya getirin (iki kere sağ). Kolu bir kez çevirdiğinizde ilk kattaki kilitli kapının açıldığını göreceksiniz ama bu yatakları hizaladığınız anlamına gelmiyor. Kolu gerektiği kadar daha çekin.

NOT: Oyundaki güçlü silahlardan biri olan Stun Gun burada gizlenmiş. İkinci kat haritasına bakarsanız içinde delik olan odalardan birinin kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz. Üçüncü katı döndürerek deliklerden birinin bu odanın üzerine gelmesini sağlayın, üçüncü kata giderek delikten aşağı atlayın. Düştüğünüz odada bir delik ve masanın üzerinde Stun Gun bulacaksınız. Onu alıp tekrar dışarı çıkabilirsiniz.

Eğer Stun Gun'ı alırsanız üçüncü kattaki kanlı yatağı tekrar ayarlamamız gerektiğini unutmayın. Üçüncü kata çıkın ve kanlı yatağın bulunduğu delikten en aşağı kadar inin. Artık mutfaktasınız: Şimdilik yemek odasında pek bir şey yok, mutfaktaki kilitli kapıyı bulun ve üzerindeki plakayı alın. Üçüncü kattaki notta öğrendiğiniz sayıyı kapıda girerek açılmasını

sağlayın. Eğer tüm katlardaki yatakları aynı hizaya getirmediyse bu kapıyı açamazsınız.

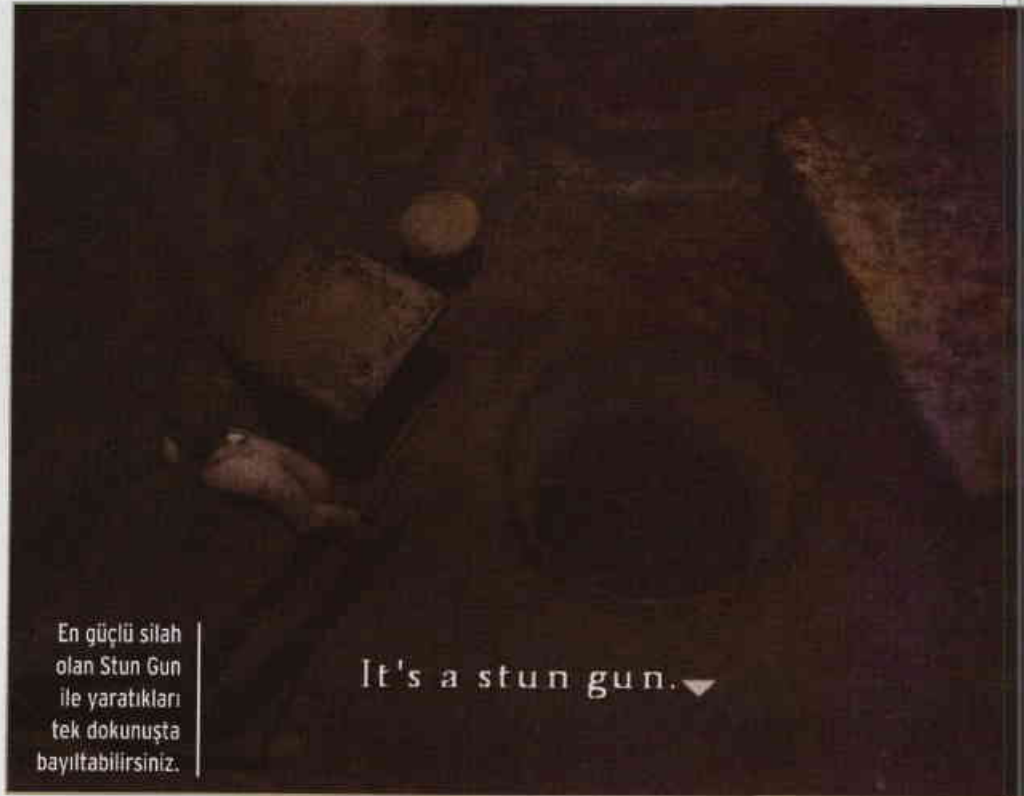
Dairenize döndüğünüzde her zaman yaptığınız işleri yapın, elinizdeki plakayı sandığa bırakın ve yeni bir dünyaya geçmek üzere banyodaki deliği kullanın.

BÖLÜM 5 – BİNA (BUILDING WORLD)

Başladığımız koridorun sonuna kadar koşarak arabaya ulaşın ve merdivenlerden aşağı inin. Burada yeni bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Merdivenlerden aşağı devam edin ve kapıdan

Düğmeye basarak üst kata çıkın ve girdiğiniz kapının karşısındaki kapıdan dışarı çıkın. Koridorun sonuna kadar gittiğinizde kürek ve bir tane daha kılıç bulacaksınız.

Asansörle en alt kata inin. Dışarıda yalnızca kurşun var, ihtiyacınız yoksa asansördeki merdivenlerden aşağı devam edin. Dışarıda, odanın ortasındaki kırık sütunun yanında sağlık içeceği bulacaksınız. Koridoru takip ettiğinizde merdivenle karşılaşıyorsunuz, yukarı çıkın. Sağdaki ve ilerideki kapılar kilitli olduğundan koridordan yürümeye başlayın. Tüm kapılar kilitli olduğundan yaratıklardan kaçarak yolun sonuna doğru gidin. Sıradaki odada beş



En güçlü silah olan Stun Gun ile yaratıkları tek dokunuşta bayıltabilirsiniz.

It's a stun gun. ▶

çıkarak ara demoyu izleyin. Maymun benzeri yaratıkları öldürün ve kapıdan girin. Burada bir kılıçla delinmiş bir hayalet göreceksiniz. Önce elindeki anahtar alın, sonra da kılıcı çıkarın. Anahtar kullanarak kapıyı açıp ilerlemeye başlayın.

İki oda sonra kurşun bulacaksınız, bir sonraki odada ise 5-Iron golf sopası ve beyzbol sopası bulunmaktadır. Bu sopa borudan daha iyi olduğu için kullanmayı tercih edebilirsiniz (stun gun almıyorsanız). Deliği geçip kapıdan dışarı çıkın.

Merdivenlerden indiğinizde yeni bir odaya geleceksiniz. Buradaki üç köpeği öldürdükten sonra Accessories rafında bulunan anahtar alıp dışarı çıkın. Şimdi sopayı bulduğunuz odaya geri dönün ve oradaki kilitli kapıyı açın. Yolun sonuna kadar ilerleyin ve asansöre binin. Demonun ardından en alt kata olacaksınız.

maymun bulunuyor ve birisinin elinde yeni bir golf sopası var. Buradaki işiniz bitince kapıdan geçin.

Merdivenlerden aşağı inin, kapıdan girin ve tekrar merdivenlerden inerek masanın üzerinde baltayı ve bann üzerinde notu alın. Nottaki bulmacayı çözmek için odanıza dönmenez gerekiyor. Odadayken pencereden bakın ve sol taraftaki tabeladaki telefon numarasının son dört hanesini not edin (bende 3750). Tekrar bara dönün ve sayıyı kullanarak kapıyı açın.

Merdivenlerden yukarı çıkmaya başladığınızda hayaletler sizi takip etmeye başlayacaklar. En üste ulaştığınızda kapıdaki plakayı alın ve içeri girin. Herhalde artık cesedin üzerinde hani sayıyı göreceğinizi tahmin edebiliyorsunuzdur.

Dairenize döndüğünüzde pencereden ve deliklerden bakın. Sandığa gereksiz eşyaları



Bu adamın size vereceği bebeği SAKIN almayın, çok pişman olursunuz.

koyun, oyunu kaydedin ve banyodan bir sonraki durağınıza geçin.

BÖLÜM 6 – APARTMAN (APARTMENT WORLD)

Sonunda az da olsa tanıdık bir yerdeyiz. Amacımız Eileen'in odasına giriş yolunu bulmak. Öncelikle 301 nolu odaya girin. Günlüğü ve kırmızı kağıdı alıp fotoğraf odasına geçin. Kırmızı resimleri incelediğinizde iki tane anahtar bulacaksınız. Günlüğü okuduktan sonra tekrar koridora çıkın. Kırmızı kağıdı kapınızın altına koyun ve merdivenlere yönelin. Burada karşılaşacağınız adam size bir bebek vermeyi önerecek, SAKIN kabul etmeyin.

Merdivenlerden en aşağı inin ve posta kutusunu açarak batı koridoruna geçin. 105 nolu odayı anahtarla açarak içeri girin ve daire anahtarlarını ve kırmızı kağıt parçalarını (iki tane) alın. Kağıtların yanındaki notu okuyun. Koridorun sonundaki yatak odasında günlük bulacaksınız, onu da okuyun. Artık odaları dolaşmaya başlayabilirsiniz, yalnız bundan sonraki kısımda mutlaka girmeniz gereken tek oda 102 nolu oda. 203 nolu odada da yeni bir kırmızı kağıt bulacaksınız. Eğer burayı hızlıca geçmek istiyorsanız diğer odalara uğramanıza gerek yok. Yine de fazladan malzeme ve hikaye hakkında daha fazla bilgi almak istiyorsanız tüm odaları dolaşabilirsiniz.

İçinde hiçbir şey olmayan odalar: 103, 104, 107, 108, 201, 204, 206.

103 nolu odaya girdiğinizde buzdolabının önünde sülükler göreceksiniz. Dolabı açın ve içeri inceleyerek yırtık kağıt parçasının diğer yarısını bulun, Etrafı dolaştıktan sonra odanın önüne gelin ve elinizdeki tüm kağıt parçalarını kapının altına yerleştirin. 301 nolu odaya girin ve delikten geçerek odanıza girin. Tüm kağıt parçalarını alıp okuduğunuzda 303 nolu odanın anahtarının yatağınızın yanına belirdiğini göreceksiniz. Onu alıp hemen delikten geçin ve 303 nolu odaya girerek demoyu seyredin.

Uyandıktan sonra kapının altındaki notu ve yanındaki tilsimi alın. Etrafı kontrol edip tüm deliklerden baktıktan sonra oyunu kaydedin ve banyoya girin. Şaşırdınız mı? Çamaşır odasına girdiğinizde duvarda bir işaret göreceksiniz. Tilsimi bu işaret üzerinde kullandığınızda dört tane sembol çıkacak. Sandıktan plakaları alıp sembollere göre yerleştirmeye başlayın. Üstteki turuncu, alttaki mor, soldaki pembe, sağdaki ise sarı plakayı temsil ediyor. Bunları yaptığınızda yeni deliğiniz açılmış olacak.

BÖLÜM 7 – HASTAHANE (HOSPITAL WORLD)

Demonun ardından kendinizi koridorda bulacaksınız. Uyandığınız odaya girince yeni bir

yaratıkla karşılaşacaksınız. Ana koridora dönüp ilerlemeye başlayın. Kısa bir demonun ardından Eileen'in çantasını bulacaksınız. Acil servis odasının tam karşısındaki odaya girin, masanın üzerinde bıçak bulunuyor; bunu da silah olarak kullanabilirsiniz. Diğer kapıdan geçerek resepsiyon odasına ulaşın ve ışıklı tahtaayı inceleyin. Ardından karşı taraftaki masada bulunan notu okuyarak kapıdan çıkın.

Kapalı kapının güneyindeki kapıdan yeni bir acil servis odasına gireceksiniz ve burada sağlık içeceği bulunuyor. Karşı taraftaki odada dairenize dönmenizi sağlayacak delik mevcut. Güneydeki depo odasında sağlık ampülü bulmanız mümkün. Koridora dönüp güneye giderek asansöre ulaşın, asansör çalışmadığından yandaki kapıdan merdivenlere çıkmanız gerekiyor. İkinci kata çıkın.

Bu uzun koridorda 22 kapı var ve oyunu her oynadığınızda bu kapılar değişiyor. Burada asıl önemli olan iki odayı bulmanız gerek, anahtarlı oda ve kilitleli oda. Anahtarlı odayı bulduğunuzda bir yılan heykeli göreceksiniz. Heykeli inceleyerek anahtarı alın ve kafesten anahtarı kullanarak kurtulun. Kilitleli odayı bulup kapısını açın ve Eileen ile konuşun. Ona çantasını verin. Bundan sonra Eileen sizinle birlikte gezecek, oyunun sonuna gelene kadar onu ne kadar koruduğun ve ne kadar zarar gördüğünü, sonu değiştirecektir. Onu mümkün

olduğunca korumaya çalışın, çok geride kalmasına izin vermeyin. Koridora çıktığınızda iki hemşire yaratık göreceksiniz. İkisini de halledin, düğmeye basarak asansörü çağırın ve içindeki hemşireyi de öldürün. Geri dönün ve merdivenlerden birinci kata inin.

Buradaki iki hemşireyi de öldürdükten sonra içinde delik bulunan odaya girin ve Eileen'le birlikte delikten geçin. O da ne? Yine yalnız başınsınız. Salona girince tavandaki pervane yere düşecek. Kapının altındaki zarfı alın. Kitaplığın yanında da üç tane günlük sayfası bulunuyor. Bu arada odanın havasının ağırlaşmasının sebebi yavaş yavaş şeytani güçlerin kendilerini göstermeye başlaması. Bir süre sonra odanızda anormal olaylar gerçekleşmeye başlayacak.

Delikten geriye geçtikten sonra bir demo izleyeceksiniz. Asansöre doğru gidin ve boşluktan karşıya geçin. Buradaki kapıyı odanızda bulduğunuz anahtarla açabilirsiniz. Merdivenlerdeki üç hemşireyi öldürdükten sonra kapının yanındaki notu okuyun ve içeri girin.

Spiral merdivenden aşağı inmeye başlayın. Artık dünya aralarında bu spiral merdivenlerle karşılaşacaksınız. Her merdivende bulunan bir yol ayrımı sizi oyunu kaydedebileceğiniz odanıza götürecektir, merdivenlerin en altında ise sıradaki dünyaya geçeceğiniz kapı bulunacak.

BÖLÜM 8 – METRO (SUBWAY WORLD 2ND TIME)

Koridordan ilerlemeye başlayın, göreceğiniz iki kapıdan soldakini yanında Holy Candle bulunuyor. Bunlar odanızdaki hayaletlerden kurtulmanız için gerekli, o yüzden alıp sandığınızı koyabilirsiniz. Ayrıca turnikeler için jeton gerekeceğinden bayanlar tuvaletindeki delikten odanıza dönmeli ve sandıktan jetonlarınızı almalısınız.

Odanıza döndüğünüzde pencerelerin vurulduğunu ve sağlığınızın iyileşmediğini fark edeceksiniz. Kapının altındaki notu okuyun ve zarfın içindeki anahtar alın. Odanızdaki hayaletlerin etkiledikleri yerlere çok yaklaşırsanız zarar görürsünüz. Eğer elinize Saint Medallion alırsanız hayaletlerden korunabilirsiniz ama bu madalyonlar bir süre sonra kırılacaktır. Daha garantili olan yol ise Holy Candle kullanmak. Hayaletli bölgede yere mum dikmeli ve mum sönene kadar başında beklemelisiniz. Böylece o alanı temizlemiş olacaksınız. Örneğin eğer odanıza döndüğünüzde tık tık sesi duyuyorsanız bu deli gibi dönen saatten geliyordur ve orayı işgal eden hayaletten kurtulmak için saatin olduğu yerde zemine mum dikmeniz gerekir. İşiniz bittiğinde anahtar, jetonları ve eğer sandığa koyduysanız bir tane kılıç alarak metroya dönün.

Gişelere yaklaştığınızda demonun ardından farklı bir hayaletle karşılaşacaksınız. Bu hayalet diğerlerinden farklı olarak size uzaktan da saldırabiliyor ve ondan kurtulmadığınız sürece oyunun sonuna kadar sürekli sizi takip ediyor. Bu can sıkıcı durumdan kurtulmak için onu yere düşürmeli ve kılıç saplamalısınız. Yoksa oyunun sonuna kadar rahat edemezsiniz.

Lynch St. Girişinden aşağı inin. Koridorun sonunda sağlık içeceği var, artık odada iyileşemediğinizden bunları kaçırmamaya dikkat edin. Ortadaki sandalyenin üzerinde duran kırba da almayı unutmayın. Bu Eileen'in kullanabileceği silahlardan biri.

Tekrar merdivenden inin ve trene girerek oyuncak kutusunu bulun. Kutuyu açarak içindeki kirli jetonu alın. İstasyonun ucundaki odaya girin ve merdivenden aşağı inin. Eileen sizi takip etmeyecek. Mumu alın ve aşağı inmeye devam edin. Böylece yine odanıza dönmüş olacaksınız. Kirli jetonu mutfak lavabosunda yıkayın ve metroya dönün. Eileen'in olduğu yere dönün ve ilerleyerek yıkadığınız jetonu otomatta kullanın ve anahtar alın. Gitmeniz gereken yer yürüyen merdivenlerin olduğu yer, bu yüzden yine Eileen'i geride bırakarak deliğin olduğu yere gider gibi merdivenden inin ve koridordan ilerleyip yürüyen merdivenlere gelin.

Yürüyen merdivenlerin tepesinde sola dönerek sağlık içeceğini alın ve merdivenlerden çıkın. Yerdeki tren kartını alın. Anahtar kullanarak kapıyı açın ve içeriden kolu alın. Tren kartını kullanarak Lynch St. Kapısından girin ve Eileen'in yanına dönün. Onu tren kartını bulduğunuz yere götürün ve yürüyen merdivenlerden inin. Trene binin ve ilk vagona kadar ilerleyin. Kolu yerine taktığınızda tren hareket edecek, geriye dönün ve açılan boşluktan aşağı inin. Kapıdan geçince hemen karşı tarafa koşun ve kapıdan girin. Yine spiral merdivene geleceksiniz. Odanıza dönmek için yol ayrımını kullanmayı ve devam etmek için yolun sonundaki kapıdan geçmeyi unutmayın.

BÖLÜM 9 – ORMAN (FOREST WORLD 2ND TIME)

Mezarlıkta başlıyorsunuz. Eileen'in garip yazıları okuma yeteneği var, herhangi bir yazının yanında durduğunuzda size anlamını söyleyecektir. Öncelikle köşeden meşaleyi alın. Bunun sayesinde karanlık yerleri görebileceksiniz. Eğer şimdi odanıza dönüp meşaleyi çamaşır odasındaki yağa batırırsanız ateş daha uzun süreli yanacak ve işinizi kolaylaştıracaktır.

İlerlemeye başlayın ve meşale ile kuyuya bakın. Burada oyuncak bebek kafası bulacaksınız. Evin olduğu yere gittiğinizde yakılmış

olduğunu göreceksiniz. Burada tekerlekli sandalyede bir bebek var, bulduğunuz bebek parçalarını ona takmanız gerekiyor. Tüm parçalar ormanın çeşitli yerlerine yayılmış kuyuların içlerinde bulunuyorlar. Kuzeydoğu yolunda iki tane olmak üzere diğer iki yolda da bir parça bulacaksınız. Evin olduğu ekrandaki demirlerin altında zincir bulacaksınız, Eileen bunu silah olarak kullanabiliyor.

Kuzeybatı yoluyla başlayalım. Kuyudan parçayı aldıktan sonra ilerlemeye başlayın. Yerde bir balta bulacaksınız. Sonraki ekranda ise bir demonun ardından madalyonu almalısınız. Eve dönün ve kuzeydoğu yoluna girin. Buradaki ikinci ekranda ilk kuyuyu buluyorsunuz. En son ekrana kadar ilerlediğinizde kuyunun yanı sıra mum ve sağlık içeceği de bulacaksınız. Kuyulardaki parçaları aldıysanız tekrar eve doğru dönün, eğer isterseniz yolda yenden ortaya çıkmış madalyonu da alabilirsiniz.

Sırada güneydoğu yolu bulunuyor. Daha önce de karşılaşmış olabilirsiniz ama burada gümüş kurşun bulacaksınız. Gümüş kurşunlar hayaletleri tek bir atışta yere serebiliyorlar ama sabırlıysanız bu işi diğer silahlarla da yapabilirsiniz. Ben yer kaplamasın diye yanımda tabanca dolaştırmadım hiç. Buradaki dördüncü ekranda kuyu ve sağlık içeceği bulunuyor. Kuyudan bebeğin bacağına alıp evin yanına dönün.

Elinizdeki tüm bebek parçalarını, sandalyedeki bebek üzerinde kullanın ve demoyu



Yan komşumuz Eileen'i oyunun sonuna kadar korumamız gerekiyor.

seyredin. Merdivenlerden aşağı inerek sunaktaki kitabı okuyun. Madalyonu kapının üzerinde kullanın ve içeri girin. Burada artık ezberlediğiniz spiral merdiven ile karşılaşacaksınız. İster yol ayırımından odanıza dönün, ister yolun sonundan bir sonraki dünyaya geçin.

BÖLÜM 10 – HAPISHANE (WATER PRISON WORLD 2ND TIME)

Asansörden çıkınca yine sizi takip eden pardösülü adamla karşılaşacaksınız, bu baş belasından kaçmaya devam ediyoruz. Aşağı inerek üçüncü kat kapısından içeri girin. Yine aynı taktiği kullanarak saat yönünde tüm odaları dolaşacağız. İlk odada kanlı yatak ve delik bu-

Şimdiki hedefiniz ikinci kat. Artık buralarda yapacak pek bir şey kalmadı, odaları dolaşip işinize yarayacağınız malzemeleri toplamalısınız. Burada ilk üç oda kilitli, dördüncüde günlük ve kurşun buluyorsunuz. Beşinci oda önemli olan oda, çünkü burada kılıç var ki birazdan karşılaşacağınız düşman üzerinde kullanmanız gerekecek. Altı ve yedinci odalar kilitli, sekizinci odada ise mum bulunuyor.

İlk kata inin ve buradaki odaları da dolaşın. Dördüncü odada kurşun, beşinci odada sağlık içeceği, yedinci odada ise mum bulunuyor. İsterseniz burayı hiç gezmeden de zemin kata inebilirsiniz. Zemin kata indiğinizde ara demo girecek ve yeni hedefiniz ile tanışacaksınız.

Odanıza dönüp kaydınızı yaptıktan sonra merdivenlerin sonundaki kapıdan bir sonraki durağınıza geçin.

BÖLÜM 11 – BİNA (BUILDING WORLD 2ND TIME)

Normalde burası uzun bir bölüm ama size bu bölümü kolay biçimde geçmenin yolunu anlatacağım. Böylece sizi oldukça uğraştıracak olan Reminiscense bulmacasını yapmak zorunda kalmayacaksınız. Tabi bu çözümü kullandığınızda bazı malzemeleri toplama imkânınız olmayacak ama yine de sanırım siz de bu çözümden oldukça memnun kalacaksınız. Burada okuduklarınızı sırasıyla yapmanız ve başka şeylerle ilgilenmemeniz çok önemli.

Öncelikle yerdeki Reminiscense notunu okuyun. Burada Richard Braintree ile dövüşebilir veya ondan kaçarak oyunu daha da kısa sürede bitirmeye çalışabilirsiniz. Eileen ile birlikte asansöre binin. Asansörde Bottom düğmesine basarak alt kata inin. Kapıdan çıkın ve çitlerin yanındaki kurşunları ve karşı köşedeki mumu alın. Bu çözümün en önemli noktalarından biri burası. En köşeye gidip Eileen'i orada bırakacaksınız. Nasıl mı? Eileen köşedeyken koşun ve asansöre binin. Bunu başarmaz birkaç deneme gerektirebilir, Henry asansörün içinde yalnız olduğu zaman başardınız demektir.

Karşıdaki merdivenlerden indiğinizde kanalizasyona inmiş olacaksınız. Buradaki mantarları öldürün ve merdivenden yukarı çıkın. Bilardo topunu SAKIN almayın. Yoldan devam edin ve ara demoyu izleyin. Çitin yanındaki sağlık paketini alıp yola devam edin. Bir sonraki ekrana geçtiğinizde ayak sesleri duyacaksınız. Burada bekleyin, çünkü gelen Eileen. Yanınıza gelince yandaki kapıdan girin. Voleybol topunu SAKIN almayın. Merdivenlerden aşağı inin ve tekerlekli sandalyelere dikkat ederek koridorun sonundaki kapıdan girin.

Merdivenlerden inmeden önce sola giderek mum alabilirsiniz. Girebileceğiniz tek kapı olan üçüncü kapıdan girin ve notu okuyun. Kapıdaki şifre değişmiş. Delikten geçerek odanıza dönün ve camdan bakın. Telefon numarasının aynı olduğunu göreceksiniz. Odanızdaki telefonu kullanarak bu numarayı aradığınızda size barın yeni numarasını söylüyorlar, bizim için önemli olan yine son dört hanesi (benimkinde 4890). Tekrar bara dönün ve panele 4890 yazarak içeri girin.

Yoldan ilerleyin ve en sondaki kapıdan girin. Burada sizi oldukça zor olabilecek bir dövüş bekliyor. Üzerinize sürekli olarak gruplar halinde yaratıklar gelecek, bunların tümünü öldürmeye çalışırsanız oldukça fazla

Samara, Ring 2
çekilene kadar
Silent Hill'de
zaman
geçirmek
istemmiş.

lunuyor. İkinci odada mum var. Dördüncü odada sadece delik var. Beşinci odada sağlık içeceği, altıncıda ise kurşun bulunuyor. Şimdi burada güzel bir taktik kullanabilir ve birinci odadaki delikten atlayarak zemine inebilirsiniz. Bunu yaptığınızda Eileen yukarıda kalacak ve karşılaşacağınız saldırlardan etkilenmeyerek güvende olacaktır.

Mutfaktan batıya doğru gidin ve mahkumun giysisini alın. Kafeye girdiğinizde madalyon ve sağlık içeceği bulacaksınız. Merdivenden yukarı çıkmaya başlayın ve üçüncü kata kadar çıkın. Burada Eileen için çok güzel bir silah bulacaksınız. Şimdi en yakın deliğe gidip evinize dönmeniz gerekiyor. Zemin merdivenlerin yukarısında delik olduğunu biliyorsunuzdur, odanıza dönüp giysiyi küvete sokun. Böylece üzerinde yazıyı okumanız mümkün olacak, tekrar hapishaneye dönebilirsiniz.

Bu hayalet eğer elinizde gümüş kurşun yoksa sizi biraz zorlayabilir çünkü yere yıkmanız biraz uzun zaman alıyor. Yapmanız gereken yere düştüğü anda üzerine gelip elinizdeki kılıcı sokmak. Hayaletin dönmeye başladığını görürseniz bir an önce ona zarar vermeye çalışın aksi halde üzerinize gelip ciddi biçimde zarar verecektir. Onu yere mihladığınızda elindeki anahtar alın. Artık Eileen'in yanına dönebilirsiniz. Ona bulmuş olduğunuz yeni silahı verin ve birlikte zemin kata inin. Deliğin yanından sağlık paketini almayı unutmayın ve kilitli kapıdan geçin. Burada sizi altı tane iki kafalı yaratık bekliyor, hepsini temizlemeden ilerlememenizi öneririm. Her ne kadar Eileen yeni silahıyla oldukça iyi iş çıkarsa da yine de zarar görmesini engelleyemeyebilirsiniz. Yolun sonundaki kapıdan geçtiğinizde tanıdık bir manzara ile karşılaşacaksınız: spiral merdiven.

zarar gördüğünüzü (Eileen'in de zarar gördüğünü söylememe gerek yok) ve zaman kaybettiğinizi göreceksiniz. Aslında tüm bu yaratıklar tek bir yaratıktan besleniyorlar ve sizin bu asıl yaratığı bulmanız gerek. Her bir yaratığın yanına yaklaşmalı ve onlara vurmalısınız. Eğer vurduğunuz yaratığın yanı sıra diğer yaratıklar da zarar görüyorlarsa doğru yaratığı bulduunuz demektir. Ona ölene kadar vurmaya devam edin, böylece diğerleri de ölecektir. Kapıdan geçtiğinizde dünya sonu spiral merdiveniyle karşılaşıacaksınız. Merdivenin sonuna geldiğinizde yerdeki günlüğü alın ve kapıdan içeri girin.

BÖLÜM 12 – APARTMAN (APARTMENT WORLD 2ND TIME)

Odanızı ilk defa üçüncü şahıs görünümüyle gezeceksiniz. İlk olarak masanın üzerindeki iki kitabı okuyun. Yatak odası ile banyo arasındaki duvara dikkat edin. Odaya girdiğinizde dört tane kırmızı not bulacaksınız. Bunları da okuduktan sonra Joseph ile tanışacak ve bir demo izleyeceksiniz. Demonun ardından duvardaki baltayı alın ve banyodaki delikten geçin.

Şimdi baltayı yine onu bulduğunuz yerde kullanarak yeni bir delik açın ve buradan geçin. Cesedi inceleyin ve üzerindeki anahtarları alın. Delikten tekrar dairenize dönün ve anahtarları ön kapınızda kullanın. Eileen ile tekrar birleşeceksiniz ama bu sefer göreceğiniz gibi odalar arasında dolaşmak çok da kolay olmayacak, odaları birbirinden ayıran engeller özellikle kayıt için kendi odanıza dönmek istediğinizde çok can sıkıcı olacak.

Yolculuğunuza 301 nolu oda ile başlayın. Madalyonu aldıktan sonra merdivenlerden aşağı inin. 201 nolu odadasınız, sağlık içeceğini aldıktan sonra koridora çıkın ve 202 nolu odaya girin. Burada sonuncu kılıcı bulacaksınız (ihtiyacınız olabilir). 203 nolu odaya, oradan da 204 nolu odaya geçin. Sağlık içeceğini aldıktan sonra koridora çıkın.

205 nolu odada sağlık içeceği, 206'da ise mum var. Duvardaki delikten 207 nolu odaya geçin, kurşunları alın ve kapıdan tekrar koridora çıkın. Buradaki merdivenlerden birinci kata ineceksiniz. 107'deki sağlık içeceğini aldıktan sonra 106'ya girin ve sağlık paketini ve ampülü alın. 105 nolu oda kilitlerle zincirlenmiş durumda, hedefimizin burası olduğu açıkça görülüyor. Birinci katın ana koridoruna çıktığınızda yerde çizim kitabı göreceksiniz, onu okuyup doğru kanadına geçin.

Burada asılmış bir ceset göreceksiniz. Konuşmanın ardından 105'teki kilitlerden biri açılacak. Koridorun sonunda bir ceset daha bulacak ve bir kilidi daha açacaksınız. 104

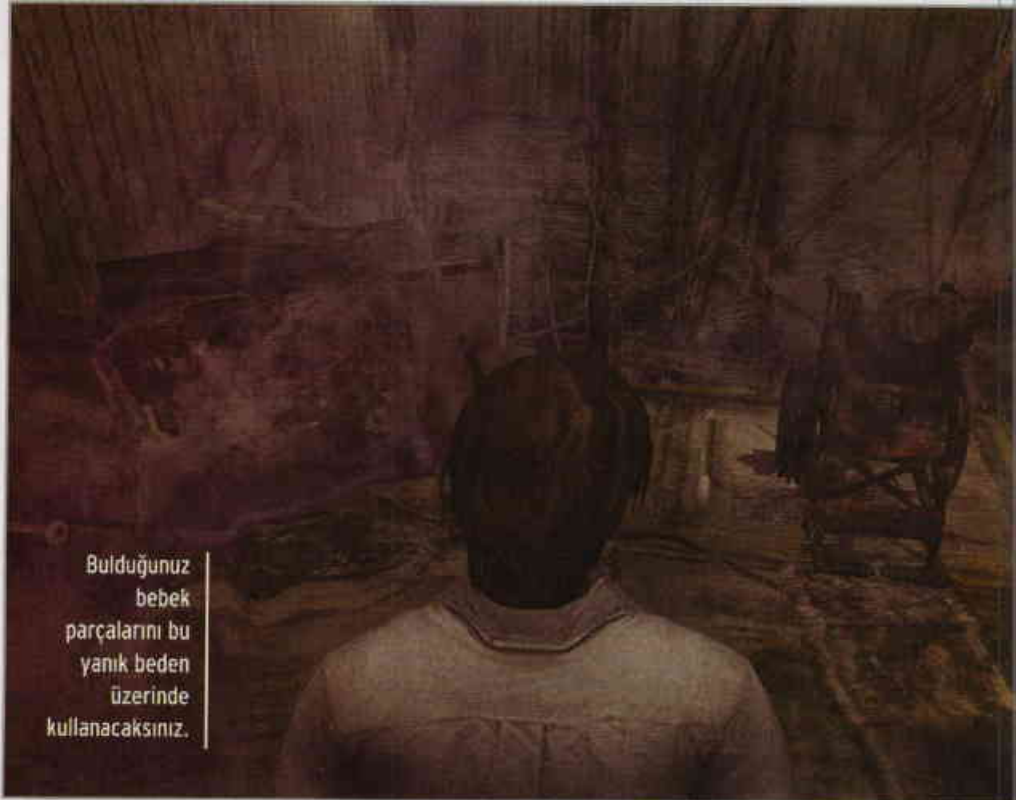
nolu odaya girin ve kafeslerden birinin içindeki asılı cesetle konuşun. Kaldı üç tane kilit. 103, 102 ve 101 nolu odalara sırasıyla girin ve buralardaki cesetlerle konuşarak tüm kilitlerin açılmasını sağlayın.

Koridora çıktığınızda bir demonun ardından 105 nolu odaya gidin, Kitaplıkta duran kırmızı kutuyu hedefiniz, içinde göbek bağı bulunuyor. Demonun ardından odadan çıkın ve bir demo daha seyredin. Şimdi tek yapmanız gereken 302 nolu odanıza geri dönmek.

Dairenize girdiğinizde oradaki ruhları mumları kullanarak uzaklaştırmanız gerekiy-

mayı başardıysanız burada oldukça yavaş hareket edecektir.

İlk iş olarak göbek bağını büyük yaratığın üzerinde kullanmak olacak. Bundan sonra etrafta bulunan mızraklı bedenlerden mızrakları almalı ve yaratığa saplamalısınız. Elinizde ne kadar çok boş yer olursa, tek seferde o kadar çok mızrak taşıyabilir ve değerli olan zamandan tasarruf etmiş olursunuz. Tüm mızrakları topladığınızda Walter Sullivan ölümlü olacak. Artık yapmanız gereken normal bir düşmanmış gibi elinizde ne varsa üzerinde kullanmanız. Onu öldürdüğünüz anda oyun bitecek ve dört sondan birini izleyeceksiniz.



or. Bu da oyunun sonunu etkileyen faktörlerden biri çünkü. Daireyi arındırdığınızda oyunu kaydedin (ya da farklı son görmek istiyorsanız doğrudan kaydedin). Burada aklınızda tutmanız gereken şey biraz sonra oyunun son dövüşüne gireceğiniz ve o yüzden yanınıza gereksiz hiçbir şey almamanız. Göbek bağı mutlaka elinizde olmalı, ayrıca sağlık ve kırılmayacak bir yakın dövüş silahı da almalısınız. Duvardaki çatıaktan geçin ve delikten girin. Kendinizi kıpkırmızı bir yerde bulacaksınız. Odanın ortasındaki delikten atlayın ve Walter Sullivan ile karşılaşın.

Burada dikkatinizi bir şeye çekeyim. Eileen bir topa doğru yürüdüğünü göreceksiniz. Topa dokunursa ölür ve kötü sonlardan biriyle bitirirsiniz. Eileen'in buradaki hızı, oyun boyunca aldığı yaralara bağlı. Eğer onu koru-

EN İYİ SON (ESCAPE) Eileen kurtulmuş ve 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmişse.

İYİ SON (MOTHER) Eileen kurtulmuş ama 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmemişse.

KÖTÜ SON (EILEEN'S DEATH) Eileen ölmüş, ama 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmişse.

EN KÖTÜ SON (21 SACRAMENTS)

Eileen ölmüş ve 302 nolu oda hayaletlerden temizlenmemişse.

Bakalım Konami'deki hayal gücü canavarları Silent Hill 5'te nasıl bir senaryoyla karşımıza çıkacaklar. O zamana kadar korkuyla kalın, farewell!

Eser Güven

PC hilekar

Evde yürürken bir anda boyunuz uzasa, komşularınız ortadan kaybolduysa, eşyalarınız oradan oraya kendi kendine gitse ne hissederdiniz? Sims 2'de hile yaparken Sim'lerimizi az da olsa düşünelim, olur mu?

SIMS 2

Oyun sırasında CTRL + SHIFT + C tuşlarına aynı anda basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kaching 1000 sim parası

Motherlode 50.000 sim parası

StretchSkeleton Sim'lerinizin boyunu uzatır.

moveObjects on Eşyaların yerini değiştirebilirsiniz. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

aging on Sim'leriniz yaşlanmaz. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

autoPatch on Otomatik oyun güncellemesini açar. Kapatmak için "on"u "off" ile değiştirin.

slowMotion # Oyunun hızını ayarlar. # yerine 0 ile 8 arasında bir sayı girin (0 normal hız olarak ayarlanmıştır).

SİNEMATİK AYARLAR

Bu hilelerin çalışması için Postprocessing'i açmanız gerekmektedir.

boolProp enablePostProcessing true Postprocessing'i açar. Kapatmak için "true"yu "false" ile değiştirin.

bloom rgb # Görüntüyü bulandırır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

vignette # # # Ekranın kenarlarında bulanık parçalar oluşturur. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

filmGrain # Eski film görüntüsü yaratır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.

letterBox # Ekranın altını ve üstünü keserek Letterbox efekti yaratır. # yerine 0.0 ile 1.0 arasında bir sayı yazın.



CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

Oyuna +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0 parametreleriyle başlayın. (Bu parametreleri oyunun masaüstündeki kısayoluna sağ tuğla tıklayınca Özelliklerden ulaşacağınız menüde görebilirsiniz)



Oyun sırasında é veya CTRL+Ü'ye basarak konsolu açın. Aşağıdaki hileleri bu konsola yazarak çalıştırabilirsiniz.

Kod/Sonuç

give ## yerine istediğiniz eşyanın adını yazın

give health Tam sağlık

give all Tüm eşyalar

give ammo Cephane

god Ölümsüzlük

notarget Düşman sizi göremez

noclip Duvarlardan geçme

ufo Uçuş modu

jumptonode # # yerine ışınlanmak istediğiniz harita bölgesini yazın

map [harita adı] Harita Adı yazan yere oynamak istediğiniz haritanın ismini yazın

kill İntihar edersiniz

g ai [0 veya 1] Yapay zekayı kapar/açar

cg_drawCrosshair [0 veya 1] Hedef göstergesini kapar/açar

r_fog [0 veya 1] Sisi kapar/açar

cg_drawFPS [0 veya 1] FPS göstergesini kapar/açar

cg_drawTimer [0 veya 1] Zaman sayacını kapar/açar

cg_letterbox [0 veya 1] Ekranın altını üstünü keserek sinematik görüntü yaratır

cg_thirdPerson [0 veya 1] Üçüncü kişi görüntüsünü kapar/açar

cg_crosshairAlpha [sayı] Hedef göstergesinin saydamlığını ayarlar (varsayılan değeri 1.0'dır)

g_gravity [sayı] Yer çekimini değiştirir (varsayılan değeri 800'dür)

timescale [sayı] – Oyunun hızını değiştirir (varsayılan değeri 1.0'dır)

Not: 0 veya 1 yazan hilelerde; 0 hileyi kapar, 1 açar. God, noclip gibi hilelerde, hileyi kapatmak için tekrar yazmanız gerekmektedir.

ZUMA DELUXE

Top hızını yavaşlatma Oyunu yüklediğiniz klasörde levels klasörünü ve bu klasörün içinde de levels.xml dosyasını bulun. Dosyanın bir yedeğini aldıktan sonra bir metin editörüyle açın.

Sayfanın yarısına geldiğinizde şöyle bir satır göreceksiniz:

lv11 yani **Bölüm 1-1**. Eğer ki bu bölümdeki top hızını yavaşlatmak istiyorsanız, hız ayarını 0.5'den 0.2'ye düşürmek olacaktır. Bu değişikliği yaptıktan sonra dosyayı kaydedin ve çıkın. Eğer daha ilerideki bir bölümde takıldysanız, mesela 12-5, o zaman biraz daha aşağı inin ve lv125 yazan satırı bulun. Aynı değişikliği tüm bölümlerde uygulayabilirsiniz.

Not: lv11 satırını, **level11** satırıyla karıştırmayın. Değişiklik yapılması gereken **lv11**'dir.

CATWOMAN

Midnight the Cat Midnight isimli bu objeye denk gelirsiniz, almaktan kaçınmayın. Kedi kıza 9 can verecektir.

Kedi dansı Oyunda hiçbir şey yapmadan durursanız, kedi kızın kedi dansını görebilirsiniz.

Kurşunlardan kurtulma Birinci bölümde üstünüze akan kurşunlardan kurtulmak için L'ye basılı tutun ve etrafta koşun. Vurulma olasılığınız azalacaktır.

Kasa şifresi Vault Code istenen yere 1940 yazın. Bu Catwoman'ın ilk olarak çizgiromanlarda görüldüğü sene'dir ve size yeni galeriler açacaktır.

CASTLE STRIKE

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

| Kod | Sonuç |
|---------------------------|------------------------------|
| therock | 1000 taş |
| ent | 1000 odun |
| gabriel | 1000 maden cevheri |
| dutyfree | 1000 altın |
| itsgoodtobetheking | Tüm kaynaklardan 10.000 adet |
| keepemcoming | Ölümsüzlük |
| enlightenme | Tüm harita |
| iamsolame | Görevi kazanın |
| blitzkrieg | Görevi kazanın |
| myhomeismycastle | Ünite limitini arttırır |

PSX hilekar

İşte beklediğiniz heyecan! "Hileler Çiftliği" isimli yarışmada birbirinden ünlü PS2 hileleri yarışacak ve oylama sonucunda seçilen hile çiftliğinin sahibi olacaktır.

HYPER STREET FIGHTER 2 ANNIVERSARY EDITION

Hyper Street Fighter 2'de Akuma Oyun seçme ekranında Hyper Street Fighter 2'yi ve oyuna başladığınızda Super Turbo modunu seçin. Karakter seçme ekranında sırasıyla şu karakterlerin üstüne gelin: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy ve tekrar Ryu. Ryu'nun üstüne yeniden geldiğinizde sırasıyla Üçgen, Kare, R1 ve Start tuşlarına basın. Eğer her şeyi doğru yaptıysanız, Akuma'nın resmi ekranda görülecek ve Akuma olarak oynayabileceksiniz.



SECOND SIGHT

Mini oyun – X-Space '92 Madness bölümünde, birçok akil hastasının bulunduğu koridorun ortalarında, içinde pompalı tüfek olan bir oda bulunuyor. Bu odadaki rafların bir tanesinin en üstünde bir disket duruyor olacak. Telemis gücünüzü kullanarak bu disketi alın ve oyundaki herhangi bir bilgisayara takarak mini oyunu oynayın.

Mini oyun – Earth Impact Reliance bölümünde sağ koldaki binada, aşağı katta bir Arcade makinesi bulunuyor. Buradan Earth Impact oyununu oynayabilirsiniz. Her iki oyunun yüksek puanları bilgi ekranınızda görülmektedir.

STREET RACING SYNDICATE

Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ tuşlarına sırasıyla basın. Bu sizi hile ekranına götürecektir. Bu ekranda aşağıdaki hileleri girin. Bir hata yapmadıysanız, hileyi onaylayan bir mesaj alacaksınız.

| | |
|----------------|------------------------|
| Kod | Sonuç |
| LETMEGO | Bedava 3 polis uyarısı |
| FIXITUP | Bedava araba tamiri |



| | |
|----------------|---|
| RENESIS | Maxda RX-8 (sadece Arcade modunda) |
| IGOTGST | Mitsubishi Eclipse GS-T (sadece Arcade modunda) |
| GORETRO | Pac-Man yapıştırması |
| GOTPOPO | Polis arabası (sadece Arcade modunda) |
| SICKGDB | Subaru Impreza S202 STi (sadece Arcade modunda) |
| MYTCGTS | Toyota Celica GT-S (sadece Arcade modunda) |
| SICKJZA | Toyota Supra RZ (sadece Arcade modunda) |

GRADIUS V

Güçlendiriciler Her "Level Complete" ile sadece bir kez kullanabileceğiniz bu güçlendiriciler "Score Attack" modunda da çalışmamaktadır. Hileleri çalıştırmak için oyunu durdurun ve aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girin.

Double Shot gücü Sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L2 ve R2 tuşlarına basın.

Lazer gücü Sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1 ve R1 tuşlarına basın.

Bonus Credits ve Free Play modu Oyunu oynadığınız her saat için 1 bonus krediye sahip olacaksınız. Bu şekilde, 18 saatin sonunda Free Play modunu açabilirsiniz.



Silah modifiyesi Oyunu bir kez bitirdikten sonra silahlarınızı değiştirme şansı elde edeceksiniz. Bunu daha sonra silah seçerken R1 tuşuna basarak çalıştırabilirsiniz.

TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

Ana menüden Credits Movie'yi seçin ve aşağıdaki kodları girin.

Ölümsüzlük: Yuvarlak + R1 + R2 tuşlarına aynı anda basın.

Upgrade'ler: Yuvarlak + Üçgen + L1 tuşlarına aynı anda basın.

Tüm bölümler: Yuvarlak + Üçgen + R2 tuşlarına aynı anda basın.

SLY 2: BAND OF THIEVES

Zaman yarışı Oyunu durdurun ve zamana karşı yarış için sırasıyla Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sağ ve Sol tuşlarına basın. Zamana karşı yarış Select tuşuna bastığınız zaman başlayacaktır.

SPY FICTION

Scarface modu ve özel seçenekler Oyunu bir kez bitirin.

İkinci son Oyunu iki kez bitirin.

Üçüncü kostüm Oyunu Billy ile bitirin.

Dördüncü kostüm Oyunu Sheila ile bitirin.

NASCAR 2005 CHASE FOR THE CUP

Tüm Thunder plakaları "Edit Driver" ekranında isim olarak Open, soyad olarak Sesame yazın. Eğer Walmart hilesini kullanmadıysanız tüm plakalar sizin olacaktır.

Dale Earnhardt, Sr.'ı açma İsmi "The", soyadı "Intimidator" olan bir karakter yaratın ve Dale Earnhardt, Sr.'ı açın.

10 milyon dolar "Edit Driver" ekranında isim olarak Walmart, soyad olarak NASCAR (hepsi büyük harf) yazın. 10.000.000\$ sizindir.

Özel pist "Edit Driver" ekranında isim olarak Walmart, soyad olarak Exclusive yazın. Özel bir pist açılacaktır.

Mr. Clean pit ekibi 25.000 puanlık platinium kartı olarak Mr. Clean ekibini açabilirsiniz. Ekipteki herkesin beyaz t-shirt giymesine ve kel olmasına dikkat edelim.

donanım

SF 123



İNCELEME

SF 125



İNCELEME

SF 127



İNCELEME

Sayın okuyucu, donanım editörlerimize şu an ulaşamıyor. Editörlerimiz WCG finallerinde ya da Rome Total War oyununun başında cakılı kalmış olabilirler. Lütfen önümüzdeki ay tekrar deneyiniz.

Tugbek Ötek & Savaş Alagoz

PCI'a veda, PCI Express'e merhaba! Hepimizin merakla beklediği bu yeni teknoloji acaba beklentileri karşılıyor mu? Paniğe gerek var mı, yoksa şimdilik AGP/ PCI slotlarıyla idare mi etmeli?

SF 122



PCI EXPRESS™

SF 120

HABERLER Gizmondo mobil oyun konsolu, dünyanın ilk lazer faresi ve Mr. Hamsi'nin maceraları...

SF 122

PCI EXPRESS PCI'a veda, PCI Express'e merhaba! Hepimizin merakla beklediği bu yeni teknoloji acaba beklentileri karşılıyor mu? Paniğe gerek var mı, yoksa şimdilik AGP/ PCI slotlarıyla idare mi etmeli?

SF 123

İNCELEME

BENQ FP783 LCD MONİTÖR
SAMSUNG 793DF MONİTÖR
CREATIVE MUVO TX FM
PHILIPS MMS460
PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE
IDEAZON ZBOARD
BENQ JOYBEE110
SAİTEK CYBORG EVO
HERCULES XPS 5 1 SILVER

SF 128

TEKNİK SERVİS Dikkat! Teknik Servis soruları arasında kaybolan Savaş'ı bulanlar sayfa 129'a götürsün.

SF 129

DONANIM PAZARI Bu ay iddialıyız, 93 sayının en yazım hatasız donanım pazarı ile karşınızdayız.

64-bit Destekli İlk PC Oyunları Piyasada

Far Cry 64-bit İstanbul'da Duyuruldu

Yanlış duymadınız, Far Cry'nin 64-bit işlemcileri destekleyen yeni sürümü Dünya'da ilk olarak İstanbul'da gerçekleşen bir basın toplantısında duyuruldu. AMD Türkiye ile Crytek'in ortaklaşa düzenlediği basın toplantısında oyunu deneme şansı da bulduk. Daha yüksek performans ve detaylı grafikler sunan bu versiyonun yıl başından önce Far Cry'nin "Game of the Year Edition" versiyonu ile birlikte piyasaya sürülmesi bekleniyor. Bu basın toplantısının detaylarını ve Far Cry'nin ardındaki üç Türk, Yerli kardeşler ile yaptığımız özel röportajı gelecek ay dergimizde bulabilirsiniz.

Diğer yandan Atari firması, ilk olarak Xbox için geliştirdiği "Shadow Ops: Red Mercury" isimli oyunun 64-bit PC versiyonunu satışa sundu. Daha yoğun ve gerçekçi grafikler ve daha yüksek bir oyun performansı vadeden 64-bit'lik versiyon şu an için AMD Athlon 64 FX ve AMD Athlon 64 işlemciler ile uygunluk gösteriyor. Zaten oyun da özellikle bu işlemcilere göre optimize edilmiş. Atari sözcüsünün yaptığı açıklamaya göre, orijinal olarak Xbox için geliştirilen oyunun 64-bit'e işlevsel olarak çevrilmesi çok uzun bir süre almamış.

Bu haberler Athlon 64 sahiplerini sevdirse de Microsoft'un 64-bit destekli Windows XP'nin çıkışını 2005 ortalarına ertelemiş olması hayal kırıcı. Hele bugünlerde Longhorn'da kırılıp dururken acaba bu tarih bir daha sarkar mı diye korkmamak elde değil. ✘



Gizmondo: Yeni Mobil Oyun Konsolu



Her şey var... Ya oyun?

Yeni ürünlerin piyasaya çıkmaya hazırlandığı mobil oyun konsolu piyasasında önümüzdeki bir kaç ay boyunca hareketli günler yaşanacağı benziyor. Bu ürünler arasında, dünyanın ilk Wireless Media İşlemcisi kullanan Gizmondo da bulunuyor. Tiger Telematics firmasının geliştirdiği Gizmondo, NVIDIA GeForce 3D 4500 işlemcisinin kendisine sağladığı avantajlar sayesinde, pek çok farklı özelliğe sahip. Üzerindeki entegre dijital kamerası ile fotoğraf çekebildiğimiz, MP3 müzik dosyalarını dinleyebildiğimiz, klip ve kısa film tanıtımlarını izleyebildiğimiz (ilerleyen zamanlarda tüm bir filmi izlemek mümkün olabilecek) bir multimedya

merkezi olarak da adlandırabiliriz Gizmondo'yu. Bunların yanında Gizmondo ile SMS ve MMS gönderebilmek ve GPRS sayesinde dünyanın herhangi bir yerindeki başka bir oyunsever ile multiplayer oyun keyfini sürmek de mümkün. Tüm bu özellikler sayesinde oldukça ilgi çekecek gibi görünün Gizmondo, ilk olarak 29 Ekim'de İngiltere'de satışa sunulacak. Ama ürünle ilgili çok önemli iki soru alkımını kurcalıyor. Birincisi SMS ve GPRS kullanabilirken neden cep telefonu olarak kullanılamıyor? İkincisi Bu ay sonunda çıkacak olan Gizmondo'nun duyurulan altı, ekran görüntüsü yayınlanmış sadece bir oyunu olması. ✘

Mr.Hamsi'nin Maceraları

Henüz uzaya insan gönderemedik ama sonunda bizim de bir bilgisayar virüsümüz oldu. Yüklendiği makinede Windows Speech Engine programını kullanarak konuşma yeteneği kazanan virüs. "How are you. I am back. My name is Mr. Hamsi. I am seeing you. Haaaaaaa. You must come to Türkiye. I am

cleaning your computer. 5. 4. 3. 2. 1. 0. Güle Güle." gibi bir virüsten beklenmeyecek kadar anlamsız bir konuşma gerçekleştiriyor. Virüs ayrıca DLL ve INI uzantılı dosyaları silmek suretiyle, Windows'un işleyişini de bozuyor. Düşük risk kategorisinde sınıflandırılan virüs, "Listen and Smile" başlıklı bir e-posta ile bulaşan bilgisayarlara. Muhte-

melen Türk vatandaşı olduğu varsayılan hacker kardeşe buradan bir kaç söz söylemek isteriz. Bu anlamlı mesajı yazmaktaki esas amaç neydi bilemiyoruz ama bu mesajı alan dünya vatandaşlarının içinde hiç de Türkiye'ye gelme hissini doğacağını zannetmiyoruz. Hatta biraz daha abartırsak bu virüsün Türkiye turizmine balta vurmak iş-

tayen dış mihrakların işi olduğunu bile düşünebiliriz.

ATI'den Doom3 ve UT2004'e Doping

ATI olarak her ay yenilediği ekran kartı sürücüsünün son versiyonu olan Catalyst 4.9'u yayımladı. Bu yeni sürücü ile beraber bazı oyun performanslarında dikkate değer

Zen'e Dokunmak

Creative Yeni MP3 Çalar ile İddialı

Creative, Nomad Zen serisi ürünlerine Zen Touch ile bir yerisini daha ekledi. Önümüzdeki aylarda ülkemizde de satışa çıkacak olan Zen Touch, dokunmatik touch pad'i, geniş LCD ekranı, ergonomik tasarımı, hafifliği ve uzun pil ömrü ile dikkat çekiyor. Daha çok dizüstü bilgisayarlarda görmeye alıştığımız touch pad, Creative Zen Touch üzerinde de kullanılmış. Bu sayede menü içerisinde şarkılar arasında geçiş yapmak daha hızlı ve kolay bir hal almış. Daha önceki modellerde yan tarafta bulunan tuşlar açma kapama ve ses tuşları dışında ön yüze alınmış ve daha ergonomik bir kullanım sağlanmış. Dahili Lityum İyon pil ile ortalama 24 saat kesintisiz müzik dinlemek mümkün. MP3, WAV ve WMA dosyalarını destekleyen Creative Zen Touch, USB 2.0 arayüzü ile daha hızlı veri transferine imkan sağlıyor. Eksikliği hissedilen FM radyo ise opsiyonel olarak alabileceğiniz

FM kablolu kumanda ile giderilebilecek. İlk olarak 20GB'lık modeli ile piyasada olacak MP3 çaların 40GB'lık modeli ise daha sonra satışa sunulacak. x



Lazerli Fareden Korkulur

Geçmişte tarihe geçmiş Gonzales ve Mighty Mouse gibi kahramanlar bir yenisi daha ekleniyor. Logitech'in geliştirdiği dünyanın ilk lazer faresi yakında piyasaya çıkmış olacak. Logitech MX 1000 Laser Cordless Mouse, yüzey tarama konusunda, led aydınlatma kullanan, günümüz optik farelerinden 20 kat daha hassas. Bu sayede optik farelerin çalışmadığı yüzeylerde bile bu fareyi rahatlıkla kullanabileceksiniz. Ayrıca tepki süresi olarak da endi-

şe etmeye hiç gerek yok çünkü Logitech MX 1000, USB kablo ile bilgisayarımıza bağladığımız fareler ile aynı performansı verebiliyor. Fare içerisindeki Lityum İyon pil 3-4 saatlik bir şarj süresinden sonra 21 gün dayanıyor. Yani ürünü on-on beş dakika kadar şarj ünitesinde bekletmek bile günlük kullanım için yeterli. Farenin üst kısmında bulunan pil göstergesi yardımıyla da ani pil bitmesi gibi sürprizlerle karşılaşmaktan kurtuluyoruz. Ayrıca baş parmağımızla kontrol edebildiğimiz tuşlar ile de açık pencereler ve gezdiğiniz internet siteleri arasında ileri ve geri olarak gezmek mümkün. Siyah ve gri renk seçenekleri ile piyasaya çıkacak olan Logitech MX 1000'ün dezavantajları, her ne kadar şimdilik inceleme fırsatı bulamadıysak da ağırlığı ve fiyatı olacak gibi. x



Şifrenizi Kimseye Kaptırmayın

Parmağınızı da...

Eminim pek çoğunuz her gün kullanıcı ismi ve şifre isteyen pek çok siteye giriyorsunuzdur. Bir, iki, üç derken bu şifrelerin sayısı her geçen gün artıyor ve bazen bunlardan bir kaçını unutmamız kaçınılmaz oluyor. İşte Microsoft'un ilk modelini Ekim ayında piyasaya süreceği parmak izi okuyucuları, şifrelerle başı dertte olan pek çok internet kullanıcısının derdine deva olacak gibi gözüküyor. Piyasaya üç farklı şekilde sürülecek olan parmak izi okuyucuları aynı zamanda bir bilgisayarı birden çok kişinin paylaştığı durumlarda da şifre yerine kullanılabilir. Bu yeniliğe, ister klavyeniz üzerine entegre edilmiş olarak Microsoft Optical Desktop olarak, ister Microsoft Wireless Intelli Mouse ile beraber ve isterseniz de sadece parmak izi okuyan üniteyi (Microsoft Fingerprint Reader) olarak sahip olabileceksiniz. Klavye ile beraber gelen model Ekim ayında, sadece okuyucu olarak alabileceğiniz ünite Kasım ayında ve fare ile beraber gelecek model ise 2005 Ocak'ından itibaren piyasada olacak. "Şifre unutmaktan kurtulduk ama ya hangi parmağı bastığımızı da unutursak?" diye düşünen arkadaşlara da "kırmızı kurdele" öneriyoruz. x



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA



artışları sağlanabiliyor, ATI Radeon X800 XT ekran kartlarıyla, anti-aliasing aktifken, Doom3 performansında %15'lik artış oluyor. ATI Radeon 9500 PRO, 9700 PRO, 9800 PRO ve 9800 XT ekran kartları ile de UT2004 oyununda, özellikle yüksek grafik ayarlarında, %25'in üzerinde artış elde etmek mümkün olabiliyor. Eğer siz de bu üst model ekran kartlarından birisine sahipseniz geçmeden ekran kartı sürücünüzü yenileyin Catalyst

4.9 sürücüsünü LEVEL CD veya DVD'si içinde bulabilirsiniz.

Bir Terabyte'lık Disk? Imperial College London'da görev yapan İngiliz fizikçiler bir Terabyte kapasiteli yeni bir optik disk geliştirdiler. MODS (Multiplexed Optical Data Storage) olarak adlandırılan diskler için gerekli araştırma fonunun sağlanması halinde 2010 ila 2015 yılları arası piyasaya sürülebileceği tahmin ediliyor. x

PCI EXPRESS™

Yeni veriyolu mimarisi yavaş yavaş raflardaki yerini alıyor. PCI Express neler getiriyor, upgrade gerekli mi, yoksa önce biraz beklemeli mi?

PCI veriyolu, uzun zamandan beri yaygın olarak kullanılan veriyolu mimarisi olmayı başardı. Her ne kadar ekran kartlarının yüksek veriyolu gereksinimleri nedeniyle

likte bu bant genişliği veriyoluna takılan diğer kartlarla da paylaşılmıyor. Kullanılan kanalların sayısına göre de PCI Express yuvalarının isimlendirilmesi gerçekleştiriliyor. Mesela anakartlardaki standart genişleme yuvalarının yerini alacak olan PCI-Express x1 yuvalarında veri aktarımı bir kanaldan gerçekleşiyor. Bu yollardan 16 tanesini paralel olarak birleştirerek grafik kartları için kullandığımız AGP yuvaları yerine geçen PCI-Express x16 yuvası elde edilmiş oluyor. 4GB/s'lik bant genişliği ile de PCI-Express x16, AGP 8x'in bize sağladığı bant genişliğinin 2 katını sunuyor.

Bu kadar geniş veriyolu bize lazım mı?

Aslına bakacak olursak günümüz 3D oyunlar şu an için PCI Express'in bizlere vaat ettiği geniş veriyoluna ihtiyaç duymuyorlar. Yani kısa vadede bu teknoloji sayesinde çok büyük performans artışları beklemek yersiz olacaktır. Yine veriyolu genişliğini iki katına çıkaran AGP 4x'ten AGP 8x'e geçişte de çok kayda değer bir performans artışı elde edilmemişti. Bugün elde edilen artış ancak %1-2'lerle sınırlı kalıyor. Bu geniş veriyolunun avantajlarını tam anlamıyla görebilmemiz için beraberinde kullanacağımız yazılım ve donanımların da bu doğrultuda geliştirilecek olmaları çok büyük önem taşıyor. Mesela ekran kartlarındaki RAM'lerin hızlarını ve miktarlarını arttırmadığımız sürece PCI Express x16'nın sağladığı geniş veriyolunun hiç bir anlamı kalmıyor. Ama

Doom III'te de gördüğümüz gibi bu değişiklik yakın bir süre zarfında gerçekleşecek. Durumu bir de farklı bir bakış açısından değerlendirecek olursak AGP 8x şu an bizler için her ne kadar yeterli olsa da, yüksek çözünürlükteki dokuların daha yaygın olarak kullanılmaları ile beraber onun da darboğaza dönüşeceği zamanları göreceğiz. Peki PCI Express'in sağladığı veriyolu genişliği dışında hiç mi başka bir getirisi olmayacak? Olaya ekran kartları açısından bakmaya devam edecek olursak, her geçen gün daha da fazla enerji tüketen üst düzey ekran kartları, AGP'ye oranla daha fazla güç sağlayabilen PCI Express x16 ile daha istikrarlı çalışabilecekler. Ayrıca yine AGP'ye oranla daha ağır ekran kartlarını bilgisayar sistemlerimize ekleyebileceğiz. Bu da demek oluyor ki ekran kartları üzerlerine daha etkili soğutma sistemleri ekleyerek ısınma sorunlarının önüne daha rahatlıkla geçebileceğiz.

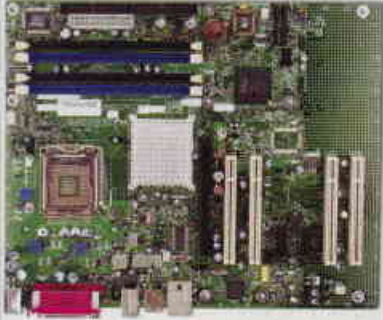
Alınabilirlik

Intel'in 925X (Alderwood) ve 915 G/P (Grantsdale) çipsetleri veriyolu olarak PCI-Express'i kullanıyorlar. Albatron firması, hem AGP hem de PCI-Express yuvalarını beraber barındıran PX915P-AGPe model anakartı ile, PCI-Express ekran kartı almak konusunda acelesi olmayan müşteriler için mantıklı bir seçenek ortaya koyuyor. AMD cephesinde ise ilk haber ABIT firmasından geldi. Socket939 Athlon 64/64 FX işlemcileri destekleyen ABIT AX8 anakartlar, üzerlerindeki bir adet PCI Express x16, üç

adet PCI Express x1 ve iki adet PCI yuvası barındırıyorlar. Bu geçiş döneminde özellikle üzerinde hem PCI hem de PCI Express x1 yuvalarını barındıran anakartların piyasada olması bizler için çok yararlı bir durum. Sonuçta elimizde hala PCI yuvasını kullanan bir çok donanım bileşeni olacak ve yeni kuracağımız sistemde de bu kartları kullanabileceğiz. Diğer yandan PCI Express ekran kartları ülkemizde de satılmaya başlandılar bile. Ancak böyle bir ekran kartını almak demek anakart ve bellekleri de değiştirmek demek ki kısa vadede böyle bir sistem yükseltmesi hiç de mantıklı değil. Yani sıfırdan bir sistem kurmayacaksanız, PCI Express veriyolu kullanan ürünlere şimdilik hücum etmenize gerek yok.

Sonuçta PCI'dan PCI-Express'e geçiş bir gecede gerçekleşecek bir olay değil. 10 yıl öncesinin ISA yuvalarının uzun süre piyasada kaldığı düşünülürse, PCI veriyolunu kullanan bileşenlerinizin birdenbire demode olacağı konusunda endişeye kapılmaya hiç gerek yok. Bizleri özellikle ekran kartlarında yaşanacak performans artışı ilgilendirdiğinden ve de henüz ortada bu kadar geniş veriyolunu kullanacak bir oyun olmamasından dolayı elimizdeki ekran kartlarıyla makul bir süre daha idare etmekte fayda var. Yok ben en yeni teknolojileri yakından takip edeceğim, sistemi de temelden değiştirmeye razıyım diyorsanız, en azından geleceğe yatırım yapmış olmanın mutluluğunu yaşayabilirsiniz.

Tuğbek Ölek



onlara özel AGP veriyolu geliştirilse de PCI günümüze kadar varlığını sürdürmeyi başardı. Ancak geçen yıllarla birlikte gerek PCI veriyolu bant genişliğinin, takılı kartlar arasında paylaşılması ve gerek ise de PCI ve AGP (Accelerated Graphic Port) arabirimlerinin yerini alacak yeni bir I/O (giriş/çıkış) arabirime duyulan ihtiyacın giderilmesi amacıyla Intel, PCI Express mimarisini geliştirdi.

Öncelikle PCI-Express'in, PCI ve AGP'den ne gibi farklılıkları olduğuna bir göz atalım. PCI-Express veriyolunda, PCI veriyolunda kullanılan paralel veri iletimi metodu yerine seri olan bir veri iletimi kullanılıyor. Bu sayede veri aktarım hızı da PCI'ya oranla arttırılmış oluyor. Bunun yanında PCI da tek yönlü olarak iletilebilen veri paketçikleri PCI-Express ile çift yönlü olarak iletiliyorlar. PCI'da 133MB/s olan bant genişliği ise PCI-Express ile birlikte her bir kanal için 250MB/s'ye çıkıyor. Üste-

BENQ FP783 LCD MONİTÖR

Üretici: BenQ | www.benq.com | İthalatçı: Datagate | www.datagate.com.tr | Fiyat: 599\$ + KDV

Yeni nesil LCDmonitörler, oyuncuların yüzünü güldürüyor.

Dünya da CRT teknolojisi yerinde sayarken LCD her geçen gün biraz daha gelişip yaygınlaşıyor. Ama bugüne kadar biz LCD'lerden uzak kalmayı tercih ettik. Çünkü LCD'lerdeki yüksek tepki süresi hareketli görüntülerin bulanıklaşmasına veya gölgelenmesine yol açıyor. Bu oyunlar için rahatsız edici bir durum. Ama LCD teknolojisi hızla gelişiyor ve kısa süre önce pek çok üretici 12 milisaniye tepki süresine sahip LCD modellerini piyasaya sürdü. Bunlardan biri de BenQ ve FP783 modeli.

BenQ FP783 LCD monitör, 17"lik geniş ekranı (CRT monitörlerde 19" e karşılık geliyor), ince ve şık tasarımı ile masaüstümüzü rahatlatmakla kalmıyor, ona aynı bir hava da katıyor. Ürün, tasarımı konusunda çok iddialı zira IDEA (Industrial Design Excellence Award) 2004 bilgisayar ekipmanları kategorisinde Bronz Tasarım Ödülü'ne sahip. FP783 yuvarlak ve modern hatları ve parlak rengiyle daha çok gençler için tasarlanmış.

Kelebek kanadı tasarımına sahip olan zarif bir kaide üzerine oturan ekranı, 35 derece kadar öne ve 90 derece arkaya eğmek mümkün. Bu sayede monitörü paketlemek ve taşımak da oldukça kolaylaşıyor. Ancak yükseklik ve sağ-sol ayarlarının eksikliği de hissediliyor.

Doğal çözünürlüğü 1280x1024 olan BenQ FP783'ün rakiplerine oranla en büyük avantajı başta bahsettiğimiz 12 ms'lik piksel tepki süresi. Bu sayede özellikle yüksek çözünürlüklü filmler ve oyunlarda iyi bir performans elde ediliyor ve herhangi bir gölgelenme olmuyor. Elbette 100HZ'de çalışan bir CRT kadar yüksek değil performans ve bunu en çok Windows'ta pen-

cereleri sürüklerken hissediyor-sunuz. Ama oyunlarda ve filmlerde bu etkiyi fark edebilmek için çok dikkat etmeniz gerekiyor.

Bir monitör, iki bilgisayar

Monitörün görüntü kalitesi uzun süre CRT kullanmış kullanıcılar için parlak ve canlı renkleriyle hoş gelebilir. Ancak LCD'ler içinde düşünürseniz ortalama bir görüntü kalitesi bu. Ayarlarla çok uzun süre uğraşmama rağmen o nefes kesen mükemmel görüntüyü yakaladığımı söyleyemem.

Monitör üzerindeki bağlantılar ise oldukça zengin. İlk olarak hem dijital hem de analog giriş mevcut monitör üzerinde. Bu sayede aynı anda iki bilgisayarı monitöre bağlamak ve kablo değiştirme zahmetinde bulunmadan, istediğimiz bilgisayardan görüntü alabilmek mümkün. Her iki bağlantı için gerekli kablolar da kutu içerisinde çıkıyor. Monitörün sol alt tarafında iki adet USB girişi mevcut. Bir USB girişi de monitörün üst orta kısmında bulunuyor ki bu giriş özellikle opsiyonel olarak alabileceğiniz BenQ Webcam için konulmuş. Bu girişlere klavye, fare veya MP3 çalar gibi çevre birimlerini bağlamak mümkün. Bu USB girişlerin aktif olması için öncelikle yine kutu içerisinde çıkan USB kablo ile monitörü bilgisayarınıza bağlamanız gerekiyor. Opsiyonel olarak alıp, monitöre alt tarafından monte edebileceğiniz bir başka bileşen de 2x2W gücündeki hoparlörler. Ancak bu hoparlörleri çoğu kullanıcının ekstra para vererek alacağını sanmıyoruz. Özellikle ofis kullanımları veya yer sorunu olan kullanıcıların yönelebileceği bir çözüm olarak duruyor hoparlörler.

Bu kadar çok kabloyu aynı anda monitöre bağladığınız za-

man arka taraf tam bir kablo kargaşasına sahne oluyor. Ancak BenQ bu durumu da göz önünde bulundurarak monitörün arkasına dikey olarak takılan bir kapak yerleştirmiş. Bu kapağı takınca hem bağlantı yerlerini kamufle ediyor hem de kabloları toparlamış oluyorsunuz.

Ayarlar

Genelde monitörlerin ön yüzlerinde görmeye alıştığımız ayar düğmeleri sağ tarafa alınmış. Burada altı tane düğme mevcut. En üstte olan açma kapama ve en alttaki otomatik ekran ayar düğmesi dışındaki 4 düğme ile menüye ulaşıp ekran ayarlarını yapabiliyorsunuz. Ancak bu tuşlarla ayar yapmak çoğu kullanıcının canını sıkacaktır. Tuşlara tam anlamıyla alışınca kadar ayar yapmak insanı oldukça zorluyor.

LCD monitör teknolojisi gelebileceği son noktaya henüz gelmedi ve alacağı daha çok mesafe var. Şu an için tam anlamıyla CRT monitörlerin performansını vermeseler de daha iyi görüntü kaliteleri sundukları bir gerçek. Gözü daha az yormaları ve daha az enerji tüketmeleri ise LCD monitörlerin diğer artıları arasında yer alıyor. Fiyatlarının da eskisine göre düştüğünü ve bu eğilimin devam edeceğini düşünürsek, BenQ FP783 gibi masaüstümüzü rahatlatacak LCD monitörler çok da uzak olmayan bir zamanda CRT'leri tarihe gömecek.

Artılar: Düşük piksel tepki değeri, hem analog hem de dijital giriş bulunması, şık tasarım.

Eksiler: Yüksek fiyat, menü ayarlarının zor oluşu.



SAMSUNG 793DF

Üretici: Samsung | www.samsung.com.tr | İthalatçı: Kont www.kont.com.tr | Koyuncu www.koyuncu.com.tr | 135\$ +KDV

Samsung'un ekonomik Flast Screen serisi DFX'in yerini yeni seri ile DF modelleri alıyor. 793DF serinin en alt dolayısıyla en hesaplı modeli. Samsung'un yüksek model MagicBright monitörlerinden farklı olarak 793DF'de DynaFlat teknolojisi kullanılıyor. Bu tüp yapısı MagicBright'lara göre daha düşük parlaklık seviyesine sahip ve Flat olsa da geride bir bombelik var.



Yani düz ama Magicbright kadar düz değil.

Monitörün görüntüsü eski seriye göre çok gözle görülür bir gelişme göstermiyor. Ancak yapısı bir hayli değişmiş ve yeni teknolojilerle desteklenmiş. Bu teknolojilerin başında MagicTune geliyor. Ürünle birlikte gelen CD'den kurabileceğiniz MagicTune monitör ayarlarını Windows'dan yapmanızı sağlayan bir arayüz.

MagicTune ile tüm monitör ayarlarını yapabiliyorsunuz. Üstelik her ayar için ekran da size yol gösteren yardım araçları bulunuyor. Mesela Parlaklık için siyah beyaz renk skalası,

Kontrast için farklı tonlarda numaralandırılmış kutular. Üstelik bu araçların nasıl kullanılacağı da oldukça detaylı olarak açıklanmış.

Bu sayede monitör ayarlarını hem çok daha kolay hem de doğru olarak yapabiliyorsunuz. Üstelik farklı ayarları kaydedebiliyorsunuz.

Samsung daha önceleri MagicBright serisinde benzer bir yazılım kullanmıştı ama bunun için monitörü ayrıca USB'den de bağlamak gerekiyordu. 793DF'de ise monitörü ekran kartına bağlamanız yeterli. Açıkçası bu özellik monitörlerde son yıllarda gördüğüm en önemli gelişmelerden biri.

793'de MagicTune kullanıldığı için monitörün üzerindeki ayar tuşlarına eskisi kadar ihtiyacımız yok artık. Oyun oynarken Parlaklık, Kontrast ayarı yapmak dışında hiç kullanmadım diyebilirim. Bu yüzden Samsung bu tuşları monitörün sağ tarafına kenara almış. Bu sayede monitörün ön yüzü daha ince bir çerçeveye sahip. Hatta tam karşıdan bakınca biraz TFT gibi görünüyor. Görünüş olarak MagicBright'lardan farkı onların metalik gümüş rengine karşılık

793DF'de mat bir gri çerçeve kullanılmış olması. Monitörün arka tarafı ise tamamen siyah.

793DF, 1024x768 çözünürlükte 85Hz tazeleme hızına sahip. Yeterli olsa da çok parlak bir değer değil bu. Eğer monitörünüzü 1280x1024 çözünürlükte kullanacaksanız tazeleme hızı 65Hz'e düşüyor. Eğer bu tazeleme hızları sizin için yeterli değilse aynı serinin üst modelleri olan 795DF veya 797DF'yi tercih edebilirsiniz.

Görüntü kalitesi ve performansına bakınca 793DF'in oyuncular için ideal bir monitör olduğunu söylemek zor. Ama 200\$'ın üzerine çıkamıyorsanız bence çok iyi bir seçim. Özellikle yeni MagicTune özelliği 793DF'i çok daha cazip kılıyor.

Artılar: Uygun Fiyat, MagicTune ile monitör ayarlarını yapmak çok kolaylaşmış.

Eksiler: Görüntü kalitesi ve performans düşük.

CREATIVE MUVO TX FM

Üretici: Creative | www.tr.creative.com | İthalatçı: Kont www.kont.com.tr | Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Multimedya www.multimedya.com
Fiyat: Firmaya sorunuz.

MuVo ailesinin bir önceki modeli olan Creative MuVo NX'te eksikliği hissedilen USB 2.0 bağlantı ve FM radyo özelliklerinin eklenmesiyle ortaya çıkan Creative MuVo TX FM'i inceliyoruz bu ay.

MP3 çalar üzerinde kulaklık girişi, Play/Pause düğmesi, tekerlek, ses açma ve kapama düğmeleri bulunuyor. Menüyle ilgili her türlü işlemi sadece bu tekerlek yardımıyla gerçekleştirebiliyorsunuz. Likit kristal ekranı MP3 çaların boyutları nedeniyle fazla büyük tutulmamış, ancak cihazın tüm fonksiyonlarını bu ekrandan kolaylıkla takip etmek mümkün. Bir adet AAA pil ile çalışan cihazın pil takılan bölümünü ayırmak suretiyle sadece bir USB bellek olarak ta kullanabiliyorsunuz. Bu sayede boyut yarı yarıya azaldığı için taşımak ta daha kolay oluyor.

Creative, MuVo TX FM'in 15 saate kadar artabilen pil ömrü olduğunu söylüyor. Elbette bu kullandığınız pile göre değişiyor bizim standart Duracell pillerle yaptığımız denemede yaklaşık 10-12 saat pil ömrü olduğunu gözlemledik. Creative MuVo TX FM'in ağırlığı ise pil hariç 32 gram.

MP3 ve WMA formatlarını çalabilen, FM radyo ve ses kayıt özellikleri de bulunan bu Muvo TX FM'in, NX modelinde kullanılan USB 1.1 yerine daha hızlı olan USB 2.0 bağlantısını kullandığını söylemiştik. Bilgisayardan cihaza 120MB yer tutan 30 adet MP3 dosyasını bir dakika 15 saniyede atabildik. Ters yönde veri transferi ise 40 saniyelik bir süre alıyor. Bu da Muvo TX FM'in, NX'e göre üç dört kat daha fazla bir hızlı olduğunu gösteriyor.

Beş bant Equalizer'ı olan Creative MuVo TX FM de ister kendi ayarlarınızı yapabilirsiniz isterse de Jazz, Pop, Rock ve Classical seçeneklerinden birisini seçebilirsiniz.

Berberinde gelen kulaklık rahat ve kaliteli; çoğu kullanıcı başka bir kulaklık alma ihtiyacı hissetmeyecektir. Ekranı bazı kullanıcılar için küçük gelebilir. Ancak bu boyutta bir MP3 çalar için, pil bölmesinin de ayrılabilmesini göz önüne alacak olursak, daha da büyük bir ekranı cihaz üzerine yerleştirmek pek

mümkün görünmüyor. Ekrandaki yazıların ters döndürerek iki yönlü olarak yazıların okunabilmesinin sağlanması ise ufak bir ayrıntı olarak gözümüze çarptı. Bu özellik sayesinde sağ veya sol elini kullanan kullanıcılar arasında herhangi bir kullanım farklılığı kalmamış oluyor.

Sonuç olarak kullanımı kolay, şık ve hafif bir MP3 çalar arayan arkadaşlar bu ürüne bir gözden kaçırmamalı.

Artılar: USB 2.0 ile hızlı veri transferi, FM radyo, USB bellek olarak kullanılabilmesi

Eksiler: Ufak ekran.



PHILIPS MMS460

Üretici: Philips | www.philips.com | İthalat: Arena www.arena.com.tr | Hızlı Sistem www.hs.com.tr | Boğaziçi www.bogazici.com.tr | 91\$ +KDV

Philips her yeni hoparlörü ile daha popüler hale geliyor ve Creative'i sıkıştırıyor. Bu ay incelediğimiz yeni model özellikle oyuncular için geliştirilmiş bir 5.1 sistem. Onu oyunculara yönelik kılan özellikleri görünümü ve az yer kaplaması.

Önceki modelleri daha düz görünen Philips bir oyuncunu hoparlörünün neye benzemesi gerektiği üstüne bir hayli düşünmüş gibi. Parlak siyah renkteki keskin hatları ile MMS460 bir oyundan fırlamış gibi görünüyor. Yan hoparlörlerin manyetik korumalı kasaları minimum yer kaplayacak şekilde tasarlanmış. Böylece bir bilgisayarın çevresine yerleştirmek kolaylaşmış. Tabii beraberinde iki ayak gelse işler daha da kolay olabilirmiş.

Merkez ve yan hoparlörleri

10W ve subwoofer'ı 30W olan MMS460 toplamda 80W RSM güce sahip. Sesini sonuna kadar açmak cesaret isteyen başka bir hoparlör yani. Merkez hoparlörün üzerinde ses ve açma kapama tuşları, Subwoofer üzerinde ise Bass ayarını buluyor. Uzaktan kumandası olmadığı için DVD Player ile kullanımı biraz zor. Ama MMS460'ın oyuncular için geliştirildiğini zaten söylemiştik.

MMS460'ın ilginç bir yanı hoparlörlerin önünde sesi perdeleyen koruyucu bir bez veya plaka olmaması. Bunun yerine hoparlörlerin yan tarafından ortaya doğru uzanan 3 parça var. Bu parçalar hoparlörün or-

tasına temas ederek yırtmanızı engelliyor. Böylece hem hoparlör korunuyor hem de ses engellenmiyor. Ama bana sorarsanız bu çözümün en büyük faydası MMS460'ın vahşi görünümü.

Doom III'ün kendinden 5.1 desteği ile gelmesi ve bu motoru kullanan her oyunun EAX olmaksızın 5.1 ses vereceğini düşünürseniz bir 5.1 hoparlör edinmek için

hiç de fena bir zaman değil. Eğer hoparlörüm hem ses hem de görüntü olarak Doom III'e yarışır olmalı diyorsanız çok fazla aramanıza gerek yok. MMS460 tam bu iş için üretilmiş.

Artılar: Şık görünüm, kaliteli ses, uygun fiyat.

Eksiler: Uzaktan kumanda yok, hoparlör ayağı yok.



PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE

Üretici: Philips | www.philips.com | İthalat: Arena www.arena.com.tr | Hızlı Sistem www.hs.com.tr | Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Günümüzde pek çok kullanıcı maliyet düşürmek için, fazladan bir ses kartı almak yerine entegre ses kartıyla yetinmeyi tercih ediyor. Diğer yandan ses kalitesine önem veren kullanıcılar, hele iyi hoparlör setleri de varsa ses kartına para vermekten kaçınıyorlar.

İşte tam bu noktada nispeten uygun fiyatı ve sağladığı yüksek ses kalitesi ile PHILIPS PSC724 ULTIMATE EDGE çıkıyor karşımıza. Sağladığı 24-bit / 96KHz'lik ses işleme yeteneği ile Audigy 2 ile aynı seviyeyi tutturarak PSC724, 106 dB'lik bir SNR (Signal to Noise Ratio) oranını ile de Audigy 2'nin 108 dB'sine çok yaklaşıyor. Böylece daha uygun bir fiyata aynı ses kalitesini verebiliyor.

Ses kartı üzerindeki giriş çıkışlara bakacak olursak; Line In, Mic In, Front Out, Rear Out, Center/LFE Out ve 5.1 hoparlörler bağlamak için dijital S/PDIF çıkışı.

Philips Sound Agent 2 HD (High Definition) yazılımı sayesinde

de ses kartının bize sunduğu tüm teknolojilerden kolayca faydalanabiliyoruz. Şimdi bu teknolojilere kısaca bir göz atalım.

QMS5.1 teknolojisi 5.1 hoparlör modunda iken, tüm stereo kaynaklardan 6 bağımsız ses kanalı yaratmamıza imkan sağlıyor.

QSurround, Philips'in daha önceki ses kartlarında da görebildiğimiz bir teknoloji; bu sayede ikili hoparlör sistemleriyle bile Surround ses etkisini bir nebze yaratmak mümkün olabiliyor.

QSize ve QRubble özelliklerini kullanarak MP3 ve WMA'lardaki frekans kayıplarını telafi etmeniz ve böylece elde edilecek ses kalitesini yükseltebilmeniz mümkün kılınmış. Bu özellikle geniş MP3 arşivi olanların çok işine yarayacak bir özellik.

QInteractive3D teknolojisi sayesinde 2, 4 ve 5.1 kanal destekli hoparlör sistemlerine 3D ses özellikleri entegre edilebiliyor ve DirectSound3D, EAX ve A3D ses

standartlarını destekleyen oyunlar destekleniyor. Tahmin edebileceğiniz gibi kartın EAX Advanced HD desteği bulunmuyor.

Bunların yanında Normalizasyon özelliğini aktif hale getirerek otomatik olarak tüm ses dosyalarındaki ses farklılıklarını ve ses kaynaklarından gelen ses değişimlerini minimuma indirmiş oluyorsunuz. Bu sayede düşük ve yüksek Kbps'deki MP3'lerinizi aynı listede dinlerken hissettiğimiz kalite farkı da azalmış oluyor. Ayrıca 10-Bant Equalizer kullanarak da ses rengini keyfinize göre ayarlayabiliyorsunuz.

CD içerisinden Philips Sound Agent 2 HD yanında, kullanım kılavuzu, MusicMatch Jukeybox ve müzik eşliğinde slayt şov yapmanıza olanak sağlayan QSound AudioPix programları da çıkıyor.

Uygun fiyata pek çok özelliği barındıran PHILIPS PSC724

ULTIMATE EDGE, entegre ses kartlarının düşük ses kalitesinden mutlu olmayanlar için çok iyi bir seçim. EAX Advanced HD özelliğinin bulunmaması dışında ürüne kusur bulmak mümkün değil.

Artılar: İyi ses kalitesi, kullanışlı yazılım desteği.

Eksiler: EAX Advanced HD desteği yok.



IDEAZON ZBOARD

Üretici: Ideazon | www.zboard.com | İthalatçı: Dijital Center | www.dijitalcenter.com | Fiyatı: 49.95\$ +KDV

Oyunlara özel kontrol cihazları her geçen gün daha da gözden düşüyor ve bunun en önemli sebebi Mouse/Klavye ikilisinin oyunların %90'ı için en ideal çözüm olması. Bunun farkında olan bir grup Kanadalı oyuncunun kurduğu bir firma Ideazon ve ürettikleri tek bir ürün var; oyuncunun klavyesi Zboard.

Zboard'u standart klavyelerden ayıran en büyük özelliği tuş takımının değiştirilebilir olması. Klavye standarda yakın bir tuş takımı ile geliyor. Ama siz sık oynadığınız oyunlar için geliştirilmiş tuş takımlarını (Keyset), standart olan ile değiştirerek oyunları çok daha rahat oynayabiliyorsunuz.

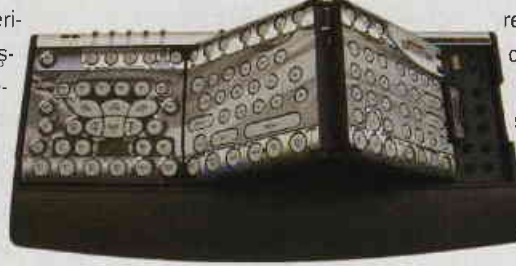
Mesela RTS oyunları için olan tuş takımlarında her tuşun hangi kısayol olduğu üzerinde yazıyor. AoM'de Knight'ı üreteceksiniz? Üzerinde Knight yazan tuşa basmanız yeterli. Bu kısayolların hepsini ezberlemekle uğraşmayan oyuncular için çok iyi bir özellik.

FPS oyunlarında durum biraz daha değişik. Klavyenin sol tara-

finda WASD tuşlarının yerini alan oldukça geniş tuşlar var. Bu tuşların çevresi en çok kullanacağınız crouch, flashlight ve reload gibi tuşlarla çevrilmiş. Oyun oynarken bir tuşun üzerinde "Jump" yazması gerçekten harika. Ama Ideazon multiplayer oyuncularını da unutmamış. Klavyenin sağ tarafı oyun içinde sohbet edebilmeniz için tam bir tuş takımına sahip.

Tuş takımını değiştirmek çok kolay. Yan taraftaki klipsi açtınız mı tuşları kolayca çıkarıyorsunuz. Ayrıca kullanmadığınız tuş takımlarını kolayca üçe katlayıp saklayabiliyorsunuz.

Zboard'un en büyük eksiği takılıp çıkarılabilir tuşların normal klavyelerdeki tuşlardan daha gevşek olması. Ayrıca tuşların esnekliği plastik yükseltilemlerle sağlandığı için yaylı klavye tuşlarıyla aynı hissi vermiyor. Elbette bu sizi beni ettiği kadar rahatsız edecek diye bir şey yok. Zamanında istedi-



ğim klavyeyi bulmak için 2 ay İstanbul'u alt üst ettiğimi söylesem bu konudaki hassasiyetimi anlarsınız herhalde. Ayrıca FPS'lerde yön tuşlarının geniş olmasını rahat bulmuyorum. Standart klavye tuşları küçük olduğu için daha seri oynayabiliyorsunuz. Zboard'da küçük parmağım Crouch'a yetişmekte bir hayli zorlandı. Ama bu da alışmaya bağlı bir mesele. Bir haftada komple farklı bir yapıya alışması zor. Diğer yandan alışmak için bir ay beklemek istemiyorsanız bu önemli bir sorun.

Zboard'un şu an en ilginçleri Doom III, Everquest, Age of Mythology ve Civilization III olan 8 ayrı oyun için tuş takımı var, Everquest II ise yolda. Ayrıca hemen her FPS'de kullanabileceğiniz Crossfire

re isimli bir tuş takımı da mevcut.

Zboard'u aldığınızda karşınıza çıkacak diğer önemli bir problem ise Türkçe desteği olmaması. Bu yüzden bir dolu ek fonksiyona sahip standart klavyesini kullanamıyorsunuz.

Bana sorarsanız ürün strateji severler için çok faydalı. Ama FPS oyunları için önce bir deneyip kendiniz görün mutlaka derim. Tuş gevşekliği, Türkçe desteği olmaması ve yüksek fiyatı ise pek çok oyuncuyu bu üründen uzaklaştırabilir. Şu an kampanya dahilinde Crossfire takımı ile birlikte 49,95\$ +KDV'ye satılıyor ve ek tuş takımları 21\$ +KDV. Yine de oyunlarda standart klavyelerin yerini alabilecek bildiğim tek ürün bu.

Artılar: Oyunlara özel üretilmiş, üzerinde oyun görselleri var, strateji oyunlarında çok faydalı.

Eksiler: Yüksek fiyat, gevşek tuşlar, Türkçe desteği yok.

BENQ JOYBEE110

Üretici: BenQ www.benq.com | İthalatçı: Datagate | www.datagate.com.tr | Fiyat: 111\$ + KDV

Bu ay incelediğimiz bir başka MP3 çalar da BenQ Joybee 110. Farklı ve şık tasarımı ile pek çok kullanıcının boynundan eksilmeyecek gibi duran BenQ Joybee110'a gelin yakından bir göz atalım.

Bu cihaz için insanların boyunlarından eksilmeyecek dedik çünkü şekil ve kullanım açısından daha çok boyun askılığı ile kullanım için tasarlanmış bir ürün BenQ Joybee110.

Kutudan beyaz bir kulaklık, USB kablo, 1 adet CD (kullanım kılavuzu, sürücü, QMusic yazılımlarını içeriyor), hızlı kurulum kılavuzu, garanti kartı ve boyun askılığı çıkıyor.

Cihazın ön yüzünde LCD ekran bulunuyor. Solda 3, sağda 4 olmak üzere toplam 7 adet tuş yardımıyla MP3 çaların fonksiyon-

larına erişebiliyorsanız. Aslına baktarsanız bu kadar çok tuş böyle bir alet için fazla olmuş. Özellikle ilk olarak bu aleti kullanıyorsanız tuşlara ve ekrandaki menüye alışmanız zaman alabilir. Daha kullanımı dostu bir tasarım olabilirdi. Ön yüzde ekran dışında ayrıca dışarıdan ses kaydı almamızı sağlayan mikrofon bulunuyor.

Kulaklık kablosu üzerinde ses ayarı bulunması pek çok firmanın düşünmediği bir ayrıntı. Ancak, herhalde boyunda asılı olarak kullanım için tasarlandığından olacak, kablo boyu biraz kısa tutulmuş. Özellikle ci-

hazı bel hizasında kullanmayı düşünüyorsanız kulaklığı daha uzun kablolu bir modelle değiştirme ihtiyacı hissedebilirsiniz.

Berberinde gelen CD içerisinde ürünün sürücüsünü, CD'lerindeki parçaları MP3 formatına çevirmenizi sağlayan ve müzik dosyalarını organize etmenize yardımcı olan QMusic programını ve PDF formatındaki ayrıntılı kullanım kılavuzunu bulmanız mümkün.

MP3 ve WMA formatındaki müzik parçalarını çalabilen BenQ Joybee110'da pil cihaz içerisinde bulunuyor ve USB üzerinden şarj olu-

yor. Pil ömrü dinlediğiniz müziğin ses şiddetine ve formatına göre 10 saate kadar çıkabiliyor.

Toplamda 120 MB'lık yer tutan 30 tane MP3 parçasını, dört dakika otuz beş saniyede bilgisayarımızdan MP3 çalara aktarabildik. Aletin USB 1.1 olmasının sonucu olarak bu süre normal ancak USB 2.0 tercih edilmesi daha iyi olabilir.

Joybee 110, USB'den şarj edilebilmesi ve güzel görünümü ile dikkat çekiyor. Ama daha fazla teknik özellik arıyorsanız sizin için uygun olmayabilir.

Artılar: Artılar: Şık ve farklı tasarım, USB'den şarj olabilmesi, kablo üzerindeki ses ayarı, USB bellek olarak kullanılabilmesi

Eksiler: USB 1.1 olması, menü kullanımı zor.



SAITEK CYBORG EVO

Üretici: Saitek | www.saitek.com | İthalatçı: Dijital Center | www.dijitalcenter.com

Bilgisayar başında gökyüzünde gezinti yapmayı sevenlerin vazgeçilmezidir Joystick'ler. Ancak her zaman kaliteli ve kullanışlı bir modeli uygun fiyata bulmak kolay olmuyor. Özellikle geçen sene inceleme fırsatı bulduğumuz Thrustmaster Hotas Cougar gibi ürünler her oyuncunun hayallerini süslüyor. Ancak bu ürünlerin dudak uçuklatan fiyatları, onları hayallerimizde gördüğümüzle bırakıyor bizleri. Bu durumda bizler de daha uygun fiyatlı ama hiç olmazsa gerçekçi bir uçuş deneyimi yaşatabilecek ürünlerin arayışına giriyoruz. Saitek Cyborg Evo da kaidesinin hafifliğini bir yana bırakacak olursak oldukça konforlu ve sağlam bir ürün izlenimi veriyor ilk bakışta.

Kumanda kolu üzerinde baş parmağınızla kontrol edebileceğiniz beş adet düğme ve işaret par-

mağımızın rahatça erişebileceği tektik bulunuyor. Burada ayrıca gökyüzünde rahatlıkla etrafımızı gözeleyebilmemizi sağlayan sekiz yönlü Hat Switch de bulunuyor. Kolun en üstünde iki adet metal ayar düğmesi bulunuyor. Bunlar yardımıyla tuşların bulunduğu tepesi kısmı sağa-sola ve yukarı-aşağı olarak ayarlayabiliyor ve baş parmağınızı en rahat bir şekilde tuşlara erişebilecek şekilde kullanabiliyorsunuz. Elimize alttan destek veren parça da ayarlanabilir olarak tasarlanmış. Bu parçayı el büyüklüğümüze göre aşağı veya yukarı monte edebiliyoruz; ayrıca ters tarafa monte edilebilmesi sayesinde de ürün hem sağ elini hem de sol elini kullanan oyun severler tarafından rahatlıkla kullanılabilir. Kaide ile kol arasına yerleştirilen yay mekanizması sayesinde de daha hassas manev-

ralar yapabilmek mümkün.

Tepede bulunan tuşlar dışında kaidede dört tane base tuşu, iki tane Shift tuşu ve hemen arkada merkeze yerleştirilmiş Throttle bulunuyor.

USB 1.1 ve USB 2.0 uyumlu olan ürün, beraberinde gelen Smart Technology Software yardımı ile tamamen programlanabilir olarak tasarlanmış. Bu sayede tuşları istediğimiz fonksiyonlara atayarak pek çok başka tür oyun da bu ürünü kullanabilmemiz mümkün kılınmış.

Ürünün hafifliği dışında pek fazla olumsuz bir özelliğimiz yok aslında. Ama sadece bu durum bile çoğu zaman can sıkıcı olabiliyor. Diğer elinizle kaideye destek vererek oyun oynamak bir süre sonra insanı rahatsız edebiliyor. Ancak bu durumu kaideyi masaya



veya ağırlık verecek başka bir parçaya sabitleyerek giderebilirsiniz ve daha gerçekçi bir simülasyon keyfini bilgisayarlarınız başında yaşayabilirsiniz.

Artılar: Ayarlanabilir ve rahat olması

Eksiler: Hafif bir kaideye sahip olması

HERCULES XPS 5.1 SILVER

Üretici Firma: Hercules | www.hercules.com | İthalatçı: DijitalCenter | www.dijitalcenter.com | Fiyatı 170\$

Bilgisayarınıza 5.1 bir hoparlör bağlamak hem oyunlardan hem de film ve müziklerden aldığınız keyfi artırır. Ama 6 parça hoparlörü bilgisayarın çevresine yerleştirmek her zaman için ciddi bir sorundur. Diğer pek çok donanım ürününde olduğu gibi hoparlör üreticileri de daha az yer kaplayacak tasarımlara yöneliyorlar. Hercules XPS 5.1 Silver da bu ürünlerden. Hercules firmasının eXtended Personal Sound hoparlör serisinden olan bu 5.1 ses sistemi daha bilgisayarınıza bağlamadan şık tasarımı ile ilk bakışta beğeni kazanıyor.

40W RMS subwoofer ve 5x10W RMS uydu hoparlörler ile toplamda 90W RMS'e sahip Hercules XPS 5.1 Silver. Her bir uydu hoparlör iki kanal Neodymium hoparlör içeriyor. İnce ve şık bir tasarıma sahip olan uydu hoparlörleri, tabanındaki katlanabilir ayaklıklar

sayesinde duvara monte etmeniz de mümkün. Uydu hoparlörler manyetik olarak korundukları gibi üzerlerindeki sürücüler de fiziksel darbelerle karşı bir kafes ile korunmuşlar. Çarpmalarda çok kolay hasar alan bu tip hoparlörler için önemli bir detay bu. Güç kaynağını da üzerinde barındıran ahşap Subwoofer bas sesleri başarıyla verdiği gibi estetik bir tasarıma da sahip.

Hoparlörleri kutusundan çıkardıktan sonra kurulumu oldukça kolay. Kabloları doğru renk girişleri ile eşleştirdikten sonra Subwoofer üzerindeki açma kapama düğmesini açmanız yeterli oluyor. Beraberinde gelen ufak bir kablolu kumanda üzerinden ses, bas ve çevresel efekt ayarlarını yapabilmemiz mümkün. Hoparlörleri yine bu kumanda üzerinden açıp kapatabilir ve üzerinde bulunan kulaklık girişi ile de kolayca kulaklı-

nızdan ses alabilirsiniz.

Hoparlörlerin ses kalitesi ve yer tasarrufu sağlayan tasarımı bizi oldukça memnun etti ancak kullanılan kablolar daha kaliteli olabilirmiş. Kutudan çıkan bu kablolar ile DVD Player ve oyun konsollarına da bu hoparlörleri bağlayıp 5.1 ses çıkışı amanız mümkün. Bu aralar 5.1 hoparlör almayı

düşünüyorsanız ve hem ses kalitesine hem de fazla yer kaplamasına önem veriyorsanız Hercules XPS 5.1'i mutlaka göz önünde bulundurun.

Artılar: Şık ve az yer kaplayan tasarım, iyi ses kalitesi.

Eksiler: Kablolar daha kaliteli olabilirmiş.



Teknik Servis



Bir sene önce gelip de teknik servisi yazacağsın deseler hayatta inanmazdım, ama kaderde bu da varmış. Gerçi bu ay "ben okudum Tuğbek cevapladı" servisi gibi oldu biraz ama, idare edeceğiz artık.

UYGUN FIYATA LAPTOP

Oyun oynanabilecek makul fiyata laptop bulunabilir mi yoksa illa da masaüstü almak mı lazım? Oyun oynatabilmek için nasıl bir sistem alabiliriz? En fazla 1500 dolar verebilirim...

Usame Ceylan

Selam Usame,

Dizüstü bilgisayar fiyatları eskisine oranla oldukça ucuzladı. Hele LCD ekranlı bir masaüstü sistem ile karşılaştırdığında (Sonuçta dizüstü sistemler LCD). Tabii iş oyun performansına gelince biraz daha dikkatli olmak lazım. Aynı masaüstü sistemlerde olduğu gibi dizüstü sistemlerde de öncelikle sistemdeki ekran kartına dikkat etmek gerekiyor. Entegre ekran kartları kullanan dizüstü bilgisayarlar daha uygun fiyatlı oluyorlar ama burada oyun performansına baktığımız için onları baştan eliyoruz. Bu durumda üzerlerinde ATI ve NVIDIA'nın geliştirdiği mobil ekran kartlarını taşıyan dizüstü modellerine yönelmek lazım. NVIDIA GeForce Go5700 ve ATI Mobility Radeon 9800 şu anda bir dizüstü bilgisayarda bulabileceğin en iyi ekran kartları. Ancak bunlar tahmin edersin ki keseye zarar. Şu ara en ideal ve popüler mobil ekran kartı Mobility Radeon 9600. Bu ekran kartını taşıyan dizüstü bilgisayarları ülkemizde rahatlıkla bulunuyor. Ama 1500\$ seviyesinde bu ekran kartını bulmak da bir hayli zor. Düşeceğin en alt seviye ise Radeon 9200 olmalı. Bu ekran kartını kullanan dizüstü sistemleri mutlaka bu fiyata bulabilirsin. Dikkat edeceğin bir başka konu da RAM miktarları. Genelde maliyeti azaltmak için firmalar 256MB RAM kullanmayı tercih ediyorlar. Ama benim tavsiyem en az 512MB RAM'e sahip bir sistem alman.

RAM DUAL CHANNEL MI?

Bu ayki Doom 3 incelemesinde 1 GB Ram ile Dual Channel ise %15 daha fazla performans alabileceğimiz yazıyordu. (512 MB'a göre). Benim bilgisayarda 1 GB DDR

400MHz Kingston RAM bulunuyor (iki adet 512 MB'lık). Acaba RAM'lerim Dual Channel midir? Anakart ile ilgili ise, anakartım Asus

P4P800 Deluxe (Intel 865PE chipset) BIOS dan bir ayar yapılması gerekir mi?

Bu arada ekran kartım Asus 128 MB ATI Radeon 9600SE. Ekran kartımı terfi ettirmem doğru olur mu? Eğer doğru ise ne ile değiştirmemi önerirsiniz? Yardımcı olabilirsiniz sevinirim.

Anıl Şendil

Selamlar Anıl,

Öncelikle iyi bir anakart tercih etmişsin. Senin de belirttiğin gibi anakartın Intel 865PE chipsetli ve Dual Channel teknolojisini destekliyor. RAM'lerinin Dual Channel olarak çalışabilmesi için, DIMM yuvalarına çiftler çiftler yerleştirmen gerekiyor; zaten sen de doğru bir tercih yapıp RAM'lerini iki parça halinde satın almışsın. Geriye kalan tek şey bu RAM'leri aynı renkleri taşıyan DIMM yuvalarına yerleştirmek. Kasa kapağını açıp bu durumu kontrol edersen eminim kafadaki soru işaretleri yok olacaktır. Ekran kartı meselesine gelince, diğer donanım bileşenlerine göre biraz zayıf kalsa da, anladığım kadarıyla ek-

harcatıyorsunuz? Sonuç; bu gereksiz harcamaların yerine sisteme daha güzel parçalar koyulabilir; mesela en basit örnek hoparlör "Philips A5.600" olabilir.

Tiestorn

Sana da selam Tiestorn,

1) Grafik tasarımı sırasında, özellikle donanım pazarında, gerçekleşen yazım hatlarından biri senin de gözünden kaçmamış. Evet Ağustos Ayı İdeal sisteminde önerdiğimiz AMD Athlon XP 2800, Eylül ayındaki sayımızda AMD Athlon XP 2500 olarak çıkmış. Fark ettiğin gibi bir rakamın yanlış yazılması gözümüzden kaçmış.



2) Biz donanım pazarı köşemizde sizlere hem genel bir sistem olarak hem de parça

bazında öneride bulunuyoruz. Belki 9800 PRO'yu XT olarak çalıştırmak avantajlı bir tercih ama her Level okurunun bunu yapmak isteyeceğini san-

Ansalon'da yayınlanmaya başladık da benim mi haberim yok?

ran kartın şimdilik seni idare ediyor. Eğer oyunlarda takılma veya oyundan atma gibi sorunlar yaşamıyorsan, bir müddet daha idare edebilirsin. Upgrade için ayırdığın parayı şimdilik harcama, zamanla biriktireceğin fazladan parayla da upgrade kaçınılmaz olduğu zaman üst düzey bir ekran kartı satın alabilirsin. Şu an illa değiştirmek istersen de en azından X800 serisi bir ekran kartına geç ki tatmin edici bir performans farkı görebilesin.

İDEAL SISTEMDEKİ HATALAR

Diğer sistemlerde de mutlaka vardır bir şeyler ama, ben ideal sistem hakkında konuşacağım; çünkü en büyük hatalar orada.

- 1) Amd 2500+ 150\$ değil bir kere çok abartmışsınız. 87\$ sadece.
- 2) Neden "HIS" Radeon 9600XT öneriyorsunuz ki ondan 6\$ daha pahalı olan Sapphire 9800pro@XT dururken. 9600XT alınmak istense FIC yada Sapphire marka alınarak boşuna 70\$ daha harcanmaz, olay 140-150\$'a kapatılır.
- 3) ve hataların en büyüğü; Abit NF7-S'in üzerinde ancak Audigy2'nin rakip olabileceği muhteşem bir onboard ses kartı dururken

(Soundstorm) neden gereksiz bir şekilde Audigy aldırarak bir ton para

mam. FIC'nin ürettiği ne ekran kartlarını ne de anakartlarını öneremem. Ama bu ay zaten İdeal sistemde Sapphire marka bir ekran kartı yer alıyor. 3) Biz Sound Blaster Audigy DE ses kartını özellikle EAX Advanced HD desteği olduğu için öneriyoruz oyun severlere. Abit NF7-S'nin üzerindeki tümleşik çözüm seni tatmin ediyorsa ne güzel, ama bizim önem verdiğimiz bu ses standartını desteklemiyor. Ayrıca biz bu ses kartını, mevcut sistemleri için ses kartı almayı düşünen okuyucularımız için de öneriyoruz ve bu yüzden listemizden çıkartmıyoruz. Donanım Pazarı "İlla ki gidin bu bilgisayarın alın" diye yayınlanmıyor. Siz bu rehberi baz alarak kendi konfigürasyonlarınızı oluşturmalısınız.

SP2'DEKİ FIREWALL PROBLEMİ

Sorum bir donanım ile ilgili değil ama kimseden cevabını alamadığım için size yazıyorum. Ben SP2'yi multiplayer sorununu yeni öğrendiğim için daha önceden yüklemiştim. Bir yazınızı okudum, bu sorun oyunların ya da programların portlarını öğrenip açmak ile çözülebiliyormuş. Ama ben portların nereden öğrenileceğini ve nereye yazılacağını bilmediğim için size bu e-maili attım. Cevabınızı bekliyorum, teşekkürler.

Tomer

Selam Tomer,

Yapman gerekenleri şimdi adım adım anlatalım. İlk olarak Başlat'a tıklayıp, Kontrol Paneli, Security Center ve nihayet Windows Firewall'a geliyor. Exceptions (İstisnalar) seçeneği altında programlar ve servisler tablosunu göreceksin. Burada Firewall'ın engellemesini istemediğin program veya servisleri işaretliyorsun ve tamam ile çıkıyor-



SORU 512 MB'lık). Acaba RAM'lerim Dual Channel midir? Anakart ile ilgili ise, anakartım Asus P4P800 Deluxe (Intel 865PE chipset) BIOS dan bir ayar yapılması gerekir mi? Bu arada ekran kartım Asus 128 MB ATI Radeon 9600SE. Ekran kartımı terfi ettirmem doğru olur mu? Eğer doğru ise ne ile değiştirmemi önerirsiniz? Yardımcı olabilirsiniz sevinirim.

sun. Eğer senin aradığın oyun veya program listede yoksa, tablonun hemen altındaki program ekle ile listeye ekleyebilirsin.

Eğer programı hala listeye ekleyemediyse son çare olarak yine aynı yerdeki port ekle ile istediğin portu belirterek sorununu çözebilirsin. Hangi oyun için hangi portu kapatacağını oyunların destek (support) sayfalarından öğrenebilirsin.

PS: Size tavsiye etmediğimiz gibi biz de SP2 kurmadık (Gönüllü çıkmadı :). Bu bilgileri MS Knowledge Base'e dayanarak veriyorum.

SES KARTINA GÖRE HOPARLÖR?

Sorularım çok önemli olduğundan sorularima geçiyorum. Lütfen cevapla..

- 1) 4-5 sene önce Creative ses kartı almıştım (SoundBlaster live value!). Şimdi yeni bir 5.1 sistem almak istiyorum. Acaba önerdiğin Philips A2.610, ses kartımla iyi kalite verir mi? Gerçi, donanım köşesinde ses kartı olarak SoundBlaster Live Value 5.1'i önermişsin ama benimkişi baya eski bir model. Kafama takıldı.
- 2) Yeni bir CDRW/DVD combo sürücü almak istiyorum. CHIP, MSI'ni önermiş fakat o Serial-ATA'yi desteklediğinden eski model anakartlarda kullanılmamalı demiş. Acaba ideal sistemde öner-

diğin Samsung da aynı problemi çıkarır mı?

Lütfen sorularımı cevapla, çok zor durumdayım...

Tisana

Salam Tisana,

Biz de cevapların önemli olduğundan hemen cevaplara geçelim. Ya da geçmeyelim de aklıma bişi takıldı. Bu ay nedir bu isimler Tisana, Tiesorn falan. Ansalon'da yayınlanmaya başladık da benim mi haberim yok? Hep Adana'lılar yakınıyor dergi geç geliyor diye Palanthes'da kaçında çıkıyor? Neyse büyü yemeden işte cevaplar...

1) Mevcut kartında 5.1 desteği olmadığı için alacağın yeni 5.1 hoparlör sisteminin de pek bir anlamı olmayacak. Yani, hoparlör yanında 5.1 desteği veren bir ses kartı da alman gerekecek. İdeal sistemdeki Philips A2.610'u, Philips MMS460 ile değiştirdik zaten. Onun yanına Live Value 5.1 veya Audigy alabilirsen bizce daha iyi olur.

2) Ortada bir problem yok sadece uyumsuzluk var. Samsung markalı combolar IDE bağlantısını kullandıkları için böyle bir uyumsuzlukla karşılaşmazsın. Gönül rahatlığıyla kullanabilirsin.

Gördüğünüz gibi korkulacak hiç bir şey yokmuş, 36 saatlik bir uykusuzluğun son demlerinde teknik servisi bitirebilmek insana tarifi zor bir iç huzur veriyor... Bu ara da biz kaçınıcı sayfadayız, bu derginin adı neydi?*

_Savaş Alagöz

Ahiretten Forum Topiği

Bu ay forumlarda geçen diyaloglardan bir "Ahiretten Forum Topiği" köşesi yapmayı daha uygun gördük, işte karşılaştığımız ilginç bir beddua kışması.

BuSevdaBitmez; Millet, çok tuhaf bisi oldu ben şimdi normal halde yazı yazarken normal hersey okey ama google ve forumlarda ise oley bambaska yerine 1; 2 yerine 3; 3 yerine de hiç bir sey cikmiyor.. ne yapmam lazım... Cevap vermeyen disconnect olsun pasoo....

Norman Cook: Zaten 56k kullanıyorum, bağlantı bıçak sırt, adam birde beddua ediyor... Bilmiyorum olm!!! İyişallah temp dosyaların dolarda Windows'un kör topal kalır, eritem,celik: Bunun donanımına alakası ne?

Arkadaşları bu sanalitik düşünce tarzlarından dolayı tebrik ediyor, forum hayatlarında başarılar diliyoruz.



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

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

Bu ay sistem fiyatlarında hafif bir düşüş gözliyoruz. PCI Ekspres destekli ürünlere bu ay sistemlerimizde yer vermedik. Bu teknolojiyi destekleyen ürünlerin piyasada yaygınlaşmalarını bekleyip ona göre hareket edeceğiz.

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

| | Ekonomik | İdeal | Süper |
|---------------|-----------------------------------|---------------------------------|--|
| İşlemci | AMD Athlon XP 2400+ (Box) 95\$ | AMD Athlon XP 2800+ (Box) 140\$ | AMD Athlon 64 FX-53 1091\$ |
| Anakart | MSI KT4V (6712) 54\$ | Abit NF7-S 113\$ | MSI K8T Neo2-FIR 122\$ |
| Bellek | 512MB DDR-400 Twinmos 87\$ | 2 x 512MB DDR-400 Twinmos 174\$ | 2 x 1GB DDR-500 Twinmos 666\$ |
| Sabit-disk | Samsung Spinpoint 80 GB 80\$ | Samsung SP1213C 120GB 106\$ | Seagate Barracuda SATA (8MB)200 GB 150\$ |
| Ekran Kartı | HIS Radeon 9550 128MB 124\$ | Sapphire 9600 XT 256 MB 186\$ | HIS X800XT ICEQ2 256MB 625\$ |
| Monitör | Samsung 793 DF Flat 17" 135\$ | Samsung 797MB 17" 207\$ | Sony HX93 LCD 19" TFT 860\$ |
| Optik sürücü | Samsung 16/52/32/52 Combo 49\$ | Samsung 16/52/32/52 Combo 49\$ | Plextor PX-712A/T3 DVDRW 182\$ |
| Ses Kartı | Sound Blaster Live Value 5.1 31\$ | Sound Blaster Audigy DE 77\$ | Sound Blaster Audigy-II Platinum 188\$ |
| Kasa | Aopen KA50D 54\$ | Aopen H600B 61\$ | Chieftec Matrix Big Tower 145\$ |
| Klavye | Microsoft PS2 8\$ | MS Multimedia Blue 20\$ | Wr. Opt. Desktop 49\$ |
| Mouse | MS Intelli Explorer 3.0 32\$ | MS Intelli Explorer 3.0 32\$ | Logitech MX900 101\$ |
| Hoparlör | Philips A2.510 54\$ | Philips MMS460 91\$ | Logitech Z-680 449\$ |
| Floppy | 7\$ | 7\$ | 7\$ |
| Toplam | 810\$ | 1263\$ | 4633\$ |

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.



M. Berker Güngör

RIDE OF THE VALKYRIES

Düşüncelerimin üstüne kaya düştü...

Bölük pörçük düşünmek, şu fikirden buna, o kitaptan bu besteye geçmek hastalıklı bir zihnin belirtisi midir? Şizofren teşhisi koymakta o kadar da acele etmeyin fakat, çünkü devamlı kendiniz için istediğiniz "demokrasi" denen o ulaşılmaz nanenin yetiştiği topraktır bu. Sabit fikirler, tartışılması teklif edilemez dogmalar, taşa kazınmış ideolojiler, kanunlaşmış fizik kuralları. Bunlar sizi öldürür, çünkü yeni fikirleri, canınızı kurtarabilecek çıkış noktalarını görmenizi engellerler.

Köprüden önceki son çıkış. Bu ya da benzeri başka bir tabelayı ne zaman görsem, aklıma sırf "başka türlü düşünemediğim" için yaptığım hatalar gelir. Geriye baktığımda hataları görmek kolaydır derler, oysa bu da pek doğru değildir. Görmek istemediklerini nasıl görebilirsin, sana kim gösterebilir? Sırf bu yüzden "nasihat" denen şeyin faydasızlığına iman etmişim. Görmek istemiyorsam kimse bana yolun sonundaki uçurumu gösteremez.

Öte yandan kim gerçekten de neyin geldiğini görebilir ki? Bir konuda fikir birliğine varalım, gerçek tarafsız değildir. "Görecelik Kuramı" üzerine biraz kafa yormuş herhangi bir insan evladı için hayat asla aynı olmayabilir. Burada yazdığım birkaç satıra bakıp benim kendinden emin, dediği dedik, çaldığı düdüğü bir herif olduğumu mu sanıyorsun? Oysa ben sık sık şeytanın avukatını oynamaktan alamam kendimi. Ama sadece bu topraklarda değil, nereye gitseniz karşılaşacağınız bir gerçek var, o da insanların "şeytan taşlamayı" pek bir sevdikleridir. Herşeye rağmen "hayatta kalma" içgüdüğü ağır bastığında susmak kaçınılmazdır. Galileo bile Engizisyon'un "makinelere" karşısında pısmışken, değil mi ya canım efendim? Ateşle vaftiz edilmek hoş değil velhasıl-ı kelam!

Onbinlerce yıl ve onbinlerce yıl. Resmi tarih İsa diye bir elemanla

başlama eğiliminde olsa da, yazılı tarihin birkaç bin yılı geçmediği iddia edilse de, işin bu kadar basit olmadığını sen de ben de iyi biliyoruz, değil mi? Bu kadar yıldan, nesilden ve şurada burada boy atmış şehir kalıntılarından sonra gelebildiğimiz nokta çok acı. İnsan klonlamaktan bahsedip duruyorlar, sanki gezegende yeterince zekası oda sıcaklığının altında seyreden mahluk yokmuş gibi. Nedir efendiler, mallarınızı tüketecek daha çok insan mı lazım? Sonuçta "insan" tüketim ürünlerinin en başında geliyor artık ne de olsa, şaşırılmak lazım. Rahat koltuğumuzda oturup ekrana sıçrayan kanlara bakmaya öyle alıştık ki. Ne o? Ölümsüz müsün? Bana hiç bakma, sıcak kanın özgürce akışını ve hayatı da beraberinde götürüşünü iyi

biliyorum ben. Ve herşeye rağmen hâlâ her defasında ensemden aşağı bir kova buz boşalıyor.

Bilgisayar oyunları çok kötüdür. İçinde kan, vahşet, şiddet, entrika, cinsellik, yani hiç sevmediğimiz, yeşil sahalarda görmek istemediğimiz herşey vardır. Çocuklarımız bunları görmemeli, göbekli marul misali huzur içinde yetişmelidirler. Yoksa ağızlarını burunlarını kıranız onların! Bak şimdi, gene mi şeytanla aynı yatağa girdin be eşek kafalı adam? Okurlarına bunlardan bahsetmek için mi para alıyorsun sen?

Bir de bu var tabii. Kendinle çelişmek. Kendiyle çelişmeyen hiçbir insan olamaz. Yeni bir şeyler öğrendikçe, yeni gerçeklerin farkına vardıkça bir önceki günün saçmalıklarını farketmek gerekir. Kendinle çeliştini hissetmiyorsan, arada bir de olsa, üzgünüm ama ispanak kökünden farkı yok demektir. Acı mı

Sırf orada bir yol var diye gitmek gerekir bazen...

geldi? İspanak kökü de pek tatlı değildir zaten, o yüzden yapraklarını pişirip yiyoruz ya.

Arada bir hiçbir yere gitmeyen, amaçsız yolculuklar yapmak gerekir aslında. Yavaş gitmek, varacak hiçbir yeri olmamanın acısını hissetmek gerekir. Özgürlük budur çünkü, sırf gidebiliyor olmak. Biri çağırıyorsa özgür değilsindir. Ama sırf beynin bile sana "Lan olm ne işimiz var burada?" diye küfür ederken -ki benimki çok uzun zaman önce sesi kesmeyi öğrendi- evet o zaman bile gidiyorsan birazcık olsun özgürsün demektir. Git, gidebiliyorken. Ama unutma, "Carpe Diem" senin sandığın şey değil. En azından sana anlatılan şey değil. ☺





Burak Akmenek

PARÇALAYANLAR

Aşağıdaki hikaye kanlı biraz. (PEGI Rating 16+)
Size çok sert gelirse okumayın.

Burada bir geceden fazlasını geçiremeyiz biliyorum. Tam ortadayız. Bizi buraya kadar sürükleyip sıkıştıran takipçilerimiz ve orman arasında kaldık. Ormana kadar bizi takip ettiler ama sonrasında onlarda gelemiyor. Çünkü orman yalnızca parçalayanlara ait. Sanırım bu adı, kurbanlarını ufak lokmalar halinde daha kolay yutabildikleri için almışlar. Bu yüzden kurbanlarını parçalayıp tüm kanını akıtmadan büyük bitkilerin yapraklarına sarıp öyle yiyorlar. Onlar yamyam. Biz ise onlar için 64 et parçasıyız. Arkamızdaki beş yüzden fazla adam ile onlar arasında tercih yapmak zorundayım. Bu benim sağlıklı düşünebilme yetimi aşıyor. 64 adam için hangi ölümü tercih edeceğimi bilemiyorum. Adamlarım bitkin. Çoğu yaralı. Zaten yürüyemeyecek olanlar burada değiller. Onlar yolda düştü. Yaralı olmayanların bile bir kaç ufak çizdiği var. Normal hayatta kolunuzun arkasına yandan giren ve öteki tarafından çıkıp kolunuzda asılı kalan bir ok ciddi bir yaradır. Oysa burada çizik sayılıyor. Ekipmanları yalnızca bir hançer yada kılıçtan ibaret. Mızraklar ise baston görevi görüyor. Üzerlerinde yalnızca, dövüştür çiktıkları için paçavra halini almış, elbiseleri var. Bazılarının botları çoktan parçalanmış. Çıplak ayakları kaniyor. Şu ormanın ucuna azıcık yanaşmış halimizle bile aldığımız her nefes sayılı aslında. Gece olduğu için dışarıdakiler içeriye giremiyor ama içeridekiler her an bizi parçalamaya gelebilirler. Kaçabileceğimiz hiç bir yer yok. Adamlarımı ağaçların üstüne çıkarttım. Birbirine yakın ağaçlara 10'ar 15'er dağıldık. Herkes çıkabildiği kadar üst dallara çıktı.

Bizi takip edenlerin kampını buradan görebiliyorum. Hem kendi güvenliklerini sağlamak için hem de bizi çıkartmamak için, ormana biraz uzak bir mesafede, kamp kurdular.

MIHLANANLAR

Parçalayanlar ateşi sevmeyiz. Ama çok iyi cirrit attıklarını biliyorum. Biz ormana girmeye çalışırken bir kaç aramızdan kurbanlar seçip alıverdiler. Arkadaşına yardım etmeye çalışanlar ise daha sonra yenmek üzere yere yada ağaçlara mihlanıverdiler. Bu onların tarzı. Öldürmek için değil yalnızca kaçmanı önlemek için seni bir yere sabıtlıyorlar. Bunu da mızraklarıyla vücudunu delerek yapıyorlar. Daha sonra yeni et peşinde koşuyorlar. Mihlananların iniltilerini duymuyoruz artık. Sanırım çoktan toplanıp yendiler. Parçalayanların hala aşağıda olduklarını biliyorum. Çünkü kokularını alabiliyorum. Yıkanmadıkları için kendi kokularına kan kokusu da karışır. Bu ağır ve mide bulandırıcı kokuyu almamanın imkanı yok zaten.

Kokuyu aldığımız sürece güvendedeyiz. Çünkü bu insan diyemeyeceğim hayvanlar ava çıktıklarında, nasıl yaptıklarını bilmiyorum ama, hiç kokmuyorlar. Bu gece hepimiz o kadar çok korkuyoruz ki. Ne açlığı ne de yaralarımızı düşünecek halimiz var. Tek düşündüğümüz sabah güneşini doğarken görmek. Çünkü o zaman parçalayanlar uyumaya gidecek. Onlar gittiğinde ise ya biz bu ormandan çıkacağız ya da ormanı geçmek için gece oluncaya kadar koşacağız. Eğer yakındaki çaya ulaşabilirsek belki kurtuluruz.

BAŞLIYOR İŞTE!

İşte hırıtılar başladı! Tanrım saldıracaklar. Bizi ağaçların üzerinden meyveler gibi toplayacaklar. Ayaklarımı yere basmak istemiyorum.

rum. Ama öleceksem onlardan da bir kaçını götüreceğim. Yalnız ölmeyeceğim!

Hırıtılar bizden uzaklaşıyor. Bağınşlar başladı, borazanlar ötüyor. Bizi izleyenlerin kampındaki ateşler çoğalıyor. Tanrım! Kamplarının etrafındaki tüm otlar ayağa kalktı sanki. Parçalayanlar tüm gece sürünmüş olmalı. Ah hayvanlar! Daha çok eti tercih ettiler! Biz onlar için depolanmış durumdayız. Önce oradaki hasadı yapacak ve sonra bize gelecekler. Şimdi kaçmalıyız. Yoksa bir saate kadar sıradaki hasat biz olacaktır. ☹





Fırat Akyıldız

ÇIĞLIK

Ne kadar güçlü olursanız olun, bazen sessizdir çığlık.

Savrulan kumlardan korunmak için gözlerini kapattı ufak elleriyle Vosviddin. Çevreye saçılan, saklambaç oynayan düşüncelerini bulamayacak, bir araya getiremeyecek kadar yorgundu. Dinen rüzgâr kumların peşini bıraktı. Ellerini gözlerinden çekti yavaşça. Gökyüzüne kaldırdı kafasını, siyah bulutların sessizliğine. Bu defa kulaklarını kapatmaya çalıştı, bulutların gürültüsünden kaçmak için. Kalan gücüyle sessiz bir çığlık attı. Sesi yaşlı şehirde yankılandı, ağaçların sarı yaprakları döküldü, bulutlar ağladı, kırmızı toprak bulutların göz yaşlarını yakaladı. Ellerini çekti kulaklarından, iki yana açarak. Yıkımı izledi etrafındaki. Gökyüzüne dokunan gri, penceresiz binaların yıkılışını izledi. Başka karşılık gelmedi. Yıkılan binaların yanında uzun, eski bir iskele vardı, sisi delen. Demir aldı kırmızı topraktan iskeleye gitmek için. Birkaç dakika sonra orada buldu kendisini. Bir adım attı, sonra bir adım daha. Ve koşmaya başladı. Gitgide küçülüyordu arkasında bıraktığı yaşlı şehir, gitgide uzaklaşıyordu çığlığının sessizliğinden. Dalgalar iskeleye vuruyordu, düşünceleriyle, belki de hayatıyla birlikte. Koşmaya dev...

Demir aldı kırmızı topraktan iskeleye gitmek için. Birkaç dakika sonra orada buldu kendisini. Bir adım attı, sonra bir adım daha. Ve koşmaya başladı. Gitgide küçülüyordu arkasında bıraktığı yaşlı şehir, gitgide uzaklaşıyordu çığlığının sessizliğinden. Dalgalar iskeleye vuruyordu, düşünceleriyle, belki de hayatıyla birlikte. Koşmaya devam etti. Dalgaları aştı, denize ulaşmak için. Sonunda iskeleinin sonuna geldi. Yavaşladı ve dondu, kaldı. Deniz yoktu yolun sonunda. Beklediği gibi olmadı, her zaman olmadığı gibi. Uçsuz bucaksız, karanlık bir tarla vardı

muş bir şekilde. Kimse yoktu Vosviddin'in çevresinde konuşacak, kimse yoktu ne olduğunu anlatacak, kimse yoktu sessizliğini dinleyecek. Çekinerek kıza yaklaştı. Omzuna dokundu. Kırmızı yanaklı, küçük burunlu kız uyandı aniden, korkuyla. Dizlerini kendisine çekerek korkuluğa yaslandı. Kıza tarlada ne ekili olduğunu sordu Vosviddin, kız "Umut..." dedi, titreyen bir sesle; umudun nereden geldiğini sordu, "Uzaktan..." diye cevap verdi; umudunu neyin koruduğunu sordu, korkuluğu gösterdi kırmızı yanaklı kız. Vosviddin döndü, kaldı. Şaşırmıştı. Her zaman korktuğu, yalnızlığa çakılmış korkuluğun umutlarını koru-

Kıza tarlada ne ekili olduğunu sordu Vosviddin, kız "Umut..." dedi, titreyen bir sesle; umudun nereden geldiğini sordu, "Uzaktan..." diye cevap verdi; umudunu neyin koruduğunu sordu, korkuluğu gösterdi kırmızı yanaklı kız.

ufak ayaklarının altında. Geldiği yerdeki gibi kırmızıydı toprak. Tarlanın her yerinde bir şey ekiliydi. Ne ekili olduğunu anlamaya ça...

... Bir anda tarlanın diğer ucunda buldu kendisini Vosviddin. Nasıl olduğunu anlamadı bunun, hiçbir şey hatırlamıyordu buraya nasıl geldiğine dair. Sadece yorgundu, fazlasıyla. Siyaha boyanmıştı her yer, gittikçe solan hayatının ilk rengi gibi. Kalbi çok hızlı atıyordu. Dinlendi bir süre, sadece olduğu yerde durarak. Ve ileride, ekinlerin arasında bir kız gördü. Kız büyük bir korkuluğun yanında uyuyordu, ellerini kafasının altına koy-

yabileceğini düşünmemişti hiç. Kıza elini uzattı. Kız tepki vermedi. Kendisiyle birlikte gelmesini istedi. Kız "Nereye?" diye sordu, Vosviddin "Uzağa..." diye cevap verdi ve kıızı elinden tutarak yerden kaldırdı, korkuluğu tarlanın ortasından çıkardı. Korkuluğu arkalarından sürükleyerek uzaklaşmaya başladılar. Ve kargalar tarlaya girip umutları götürdüler... Her şey dondu aniden; Vosviddin, kız, bulutlar, uçan kargalar... Ardından siyaha boyandı dünya.

Sallanan sandalyede oturan yaşlı adam gözlüğünü ve kumandasını yanındaki masaya yavaşça bıraktı. Ve yerinden kalkarak biten kasedi videodan çıkardı. ☺



EKİP YOK, EKİPMAN YOK!

Artık bana nasıl film çekilir diye mail atmanıza gerek yok. Zaten işin aslı ben de bilmiyorum, daha doğrusu halen öğreniyorum. Ama bu işi kesinlikle bilen ve bize de kitabı 'Ekipsiz Asi (Rebel Without a Crew)' ile öğretmek isteyen biri var: Robert Rodriguez. Onu çektiği Desperado, From Dusk Till Dawn, Once Upon a Time in Mexico gibi ateşli aksiyon filmlerinden tanıyoruz. Rodriguez tam bir sinemacı; çekiyor, kurguluyor, yönetiyor, hatta müzikleri bile yapıyor. Anlaşılan "10 dakikalık film okulu" web sitesi Rodriguez'i kesmemiş olacak ki almış kalemi eline ve 7000 dolara mal ettiği ilk uzun metrajı 'El Mariachi' ile Hollywood'u nasıl fethettiğini anlatmış Ekipsiz Asi'de (hem de 23 yaşındayken!). Kitap, senaryo, kamera, montaj gibi sinemanın teknik olayları hakkında ders vermiyor. Tam aksine bir film çekmek için nasıl para bulunur, fele-

ğin hangi çarklarından geçilir ve insanlar nasıl ikna edilirden bahsediyor. Rodriguez'in tabii ki kendine has yöntemleri var (para için ilaç şirketlerine kobay olmak, hısım akrabayı filmlerinde oynatmak, vs.) ve orası Amerika; diğer bir deyişle her şey farklı ama Rodriguez'in El Mariachi'nin yapım hikayesini anlatırken satır aralarında vurgulamaya çalıştığı şey filme adeta dalmak. Ne adam gibi bir ekip, ne de düzgün bir ekipman bulamayabilirsiniz ama olaya kendinizi adanmanız, sorunlara pratik çözümler getirmeniz ve elinizdeki imkanları sonuna kadar kullanmanız filminizin kaderi değiştirebilir. Belki ilk seferde olmaz ama sıkılıp denemeyi bırakmazsanız hiç beklemediğiniz sonuçlar elde edebilirsiniz. Ekipsiz Asi insanı hem gaza getiriyor, hem de kendi 'Türk işi' film çekme yöntemlerinizi icat etmek için ilham veriyor.

EKİPSİZ ASI

23 yaşında
bir Film Yönetmeni
\$7000'la
Hollywood'u
nasıl fethetti?



ROBERT RODRIGUEZ

EL MARIACHI, DESPERADO, DUSK TILL DAWN,
FOUR ROOMS VE SPYING KIDS'in yönetmeni

YENİ BİR GÖKYÜZÜ

Sky Captain and the World of Tomorrow sessiz sedasız vizyona giren bir bilimkurgu ama olaylar gelecekte değil de geçmişte, 1930'ların New York'unda geçiyor. Üstelik şatafatlı görünüşünün ve sanki kalemlerle çizilmiş karakterlerine rağmen bir çizgi roman uyarlaması değil. Tamamen yönetmen Kerry Conran'ın hayal gücünden ibaret bir film. Dünyanın en iyi bilim adamları kaçırılıyor ve aradan çok geçmeden insanlık uçan dev robotların istilasına uğruyor. Bu kötülüğü durdurabilecek tek kişiye tabii ki Sky Captain... Genç yönetmen, ilk filmi

olmasına rağmen oldukça yüksek bir bütçeyle Jude Law, Gwyneth Paltrow ve Angelina Jolie gibi ünlü isimlerle çalışma imkanı bulmuş. Projenin Paramount tarafından bu kadar desteklenmesinin nedeniyse Conran'ın kendi icadı olan ve mavi ekran önündeki oyuncularını istenilen mekana yerleştirmeye yarayan yazılımı. Filmde oyuncular ve oyunculukları hariç her şey bilgisayarda üretilmiş; hatta oyuncuların görüntüleri bile atmosfere uyum sağlaması için yumuşatılmış. Ortaya ilginç bir film çıktığı kesin. En azından görsel açıdan öyle. Acaba devamı gelir mi bu filmin ve teknolojinin?

Bu yıl seyrettiğim en
keyifli filmi Sky
Captain.

- Sinan Akkol

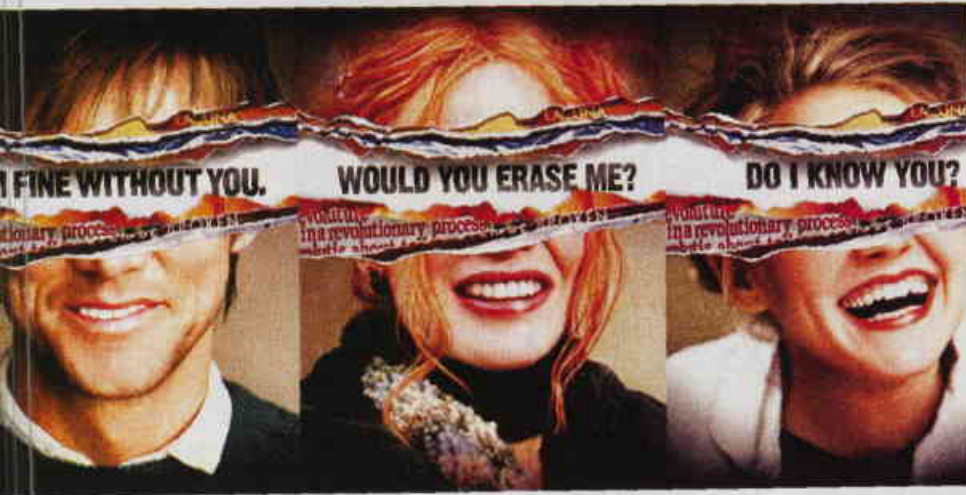
film



4/5

FİLMDEN...

Penny: Belki ikinizi bir daha görürüm.
Blake: Belki seni ararım... yalnız olduğumda.
...
Penny: Peki Francis... resimde sen neredesin?
Francis: Resimde benim için yeterli yer yok.
(twin falls idaho)



BU KALP SENİ UNUTUR MU?

Eternal Sunshine of the Spotless Mind halen gösterime girmedi ve belki de girmeyecek ama size ısrarla bu filmi bulmanızı ve izlemenizi tavsiye ediyorum. Filmin yönetmeni Michel Gondry.

Onu Björk'ün ve Daft Punk'ın video kliplerinden tanıyoruz. Bu yetenekli Fransız yönetmene, senaryosuyla başka bir yetenek Charlie Kaufman (Being John Malkovich) eşlik ediyor. Jim Carrey'nin başı çektiği kadroda Kate Wins-

let, Kirsten Dunst ve Elijah Wood gibi tanıdık isimler var. Olaylar, Joel'in (Carrey), sevgilisi Clementine'in kendisini hafızasından sildirdiğini öğrenmesiyle patlak veriyor. Adeta yıkılan Joel, çareyi aynı işlemi kendisine de uygulamakta buluyor. Ama operasyon sırasında hâlen Clementine'i sevdiğinin farkına varan Joel, işlemi durdurmak için anıları arasında yer değiştirmeye, hatta bilinçaltına saklanmaya bile çalışıyor. Böylece Joel'in zihninde, tam bir kovalamaca başlıyor... Eternal Sunshine of the Spotless Mind, gerek hikayesi, gerekse de kurgusuyla uzun süredir izlediğim en ilginç ve özgün film. Aşk acısı çeken herkesin böyle kısmi bir formata başvurması inanılmaz durumlar yaratırdı herhalde. Unutulmak bir yana, o kişiye tekrar kendinizi hatırlatmak için her şeyi sil baştan yaşamamız gerekecektir.

Güven Çatak

4/5

SERİ İNTİKAM

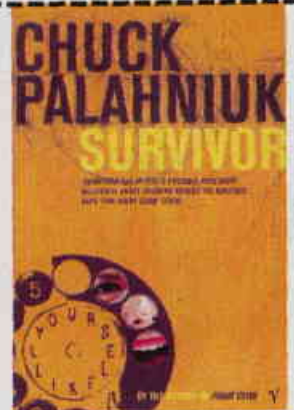
Creasy (Denzel Washington) geçmişteki günahlarını alkole unutmaya çalışan eski bir CIA tetikçisidir. Yakın dostu Rayburn'ü (Christopher Walken) görmek için, çocuk kaçırmalarıyla kaynayan Meksika'ya gelir. Kafasını meşgul edeceğini düşünerek, Rayburn'ün iş teklifini kabul eder. Zengin bir ailenin Pita adındaki küçük kızlarına göz kulak olacaktır. Başlangıçta soğuk davranırsa bile bir süre sonra Creasy, Pita'nın şirinliği karşısında gardını indirir. Yaşama sevincini tekrar kazanan Creasy, Pita'nın kaçırmalarıyla adeta yıkılır. Ama emin olun bunu yapanlar hesabını verecektir, hem de tek tek!.. Man on Fire (Gazap Ateşi), Meksika soslu hızlı bir intikam filmi. Tony Scott yine kamerada ve kurguda hünerini konuşurmuş. Görsel açıdan MTV tadında takılan film bazen yorucu olabiliyor. Oyunculardan mekanlara her şey çok cilalı olsa da senaryonun aksiyon dozu yüksek bir intikam hikayesinden öteye geçememesi, ilk yarıdan sonra filmi tekdüze kılıyor. Gerçek bir olaya dayanan Man on Fire başka bir Amerikan tarzı günah çıkarma olarak da izlenebilir.



GERİYE SARMAK

Elimde yine bir Chuck Palahniuk (kendisi Fight Club'ın yazarı olur) kitabı var. Adı Survivor. Türkçe'ye çevrilmemiş olabilir. Yazarın daha önce de Choke ve Lullaby adlı kitaplarından bahsetmiştim. Adama takmış olsam gerek ki tam gaz kitaplarını okumaya devam ediyorum. Yine uçuk kaçık olaylar, ilginç bir kurgu ve basit bir dil mevcut. Bu seferki anti-kahramanımızın adı Tender Branson. Kendisi diğer Palahniuk karakterleri gibi tamamen özgün bir kaybeden. Her şey bağlı bulunduğu Creedish

Church üyelerinin birer birer intihar etmesiyle başlıyor. Tender bir anda kendini artık Creedish Death Cult diye çağrılan tarikatın son müridi olarak medyanın göbeğinde buluyor ve olaylar onu bir Boeing 747 kaçırmaya kadar sürüklüyor. Zaten kitap da Tender'in, Boeing 747'nin kara kutusuna "Deneme, deneme. 1, 2, 3." diye seslenişleriyle başlıyor. Okuduğukça olaylar gibi sayfalar da geriye sarıyor ve bizi yine yüzümüzde hain bir gülümsemeyle yazarın hayal gücüne hayran bırakıyor. Palahniuk günümüz gerçeklerini alaycı ve bir o kadar da yaratıcı bir şekilde aktarabilen bir yazar. Daha fazla bilgi için yazarla aynı adı taşıyan web sitesine bakabilirsiniz.



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikayeler anlatmaktadır. Hikayeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...

Ölümlü gözler görmezden evvel taş duvarların ardındaydılar. Hayalet temkinli bir şekilde etrafına baktı, Barbar ve Kara Kılıç da tetikteydiler. Sonra Hayalet eliyle koridorun demir bir arka kadar uzandığı yönü işaret etti. Hızla, sessizce yol aldılar. Saray nöbetçileri bazı noktalarda aylıklıkları içinde oturuyorlardı, sarayın bu kadar yükseklerinde, sıkı korunan bu kulede ziyaretçiler beklemiyorlardı. Ne de olsa burası **Saray**'di, **Kral**'in **Saray**'i. Birinin buraya gizlice girmesi için deli olması gerekirdi... Ya da bir hayalet...

Üç yoldaş zaman zaman nöbetçilerin yanından dikkatlice süzülerek, zaman zaman da yollarını değiştirmek zorunda kalarak hedeflerine doğru yol aldılar. Nereye gittiklerini yalnızca Hayalet biliyordu, ne Barbar ne de Kara Kılıç bu durumdan hoşnuttu ama tek söz etmediler.

Kulenin sarayın kubbeli gövdesine bağlandığı yere geldiklerinde Hayalet bir defa daha büyü yapmayı denemek zorunda kaldı. Saatin geç olmasına karşın ortalıkta

gereğinden fazla asilzade, bekçi, nöbetçi, asker, uşak, hizmetkar vardı. Lakin büyü yine Hayalet'den kaçındı. Uzunca bir süre karaltılara ve onları görünmez kılan Madde Pelerini'ne sarınıp saray mutfaklarından birinde beklediler.

"Et kokuyorum" Diye mınıldandı Barbar. "Gittiğimiz her yerde izimizi bu koku sayesinde sürebilirler... Crom..."

"Sessiz ol barbar. Sana söz veriyorum yeni yoldaşımızı alalım, seni Kadıköy'deki tarihi hamama götürmek için tüm geçitleri tek tek zorlayacağım."

"Kimmerya'nın buzlu pınarlarını tercih ederim Hayalet."

"Orası seçeneklerin dışında dostum. Ancak istediğin buysa binlerce dünyada en az Kimmerya kadar serin pınarlar bulabiliriz." Kara Kılıç'ın güçlü eli Barbar'ın kaslı omzunu sıkı.

Bir süre sonra ortalığı biraz daha sakınlaşması üzerine saklandıkları yerden çıkararak salonları aştılar ve Hayalet'i takip ederek,

yumuşak halıların üzerinden demir kapıların önüne geldiler. Ağır, yılmaz görünümlü, garip işlemelerle bezeli kapılardı bunlar.

"Burası sarayın ana salonlarıyla mahzen ve depoları ayıran kısım olmalı. Katakombalara, törensel kapıların dışında buradan da bir geçiş var. Daha az korunan, daha az kullanılan, bir nevi arka kapı." Sonra hafifçe iterek demir kapıları denedi, kilitleydim. Hafifçe uzamaya başlamış sakalını sıvazlayarak bir an düşüncelere daldı. Kapıyı sessizce açmanın yolu yok gibiydi.

"Bir daha büyü yapmayı denemem gerekecek. Eğer büyü bana gelirse kapıdan süzölebileceğim, ne yazık ki bu sihir sadece beni taşıyabilecek. İkinizin burada nöbet tutması gerek. En azından yeni dostumuzu çekene kadar. Sonra istediğimiz kadar gürültü, karmaşa ve yıkım yaratarak buradan çıkabiliriz."

İki yoldaşının yakışıklı yüzlerinde sinsi gülümsemeler belirdi. Kafalarını, Hayalet'i onaylarcasına salladılar.

Hayalet pelerinini yayararak yere çömeldi. Transa geçip büyüye, uzaklarda hissettiği o kudrete ulaşmaya çalıştı. Önce büyü onu şaşırtacak kadar süratle gelerek Hayalet'i sarstı, sonra ise bir delikten sızan su gibi kaydı gitti. Ama Hayalet pes edecek değildi, daha büyük bir güç harcamayarak kayıp giden o duyguyu yakaladı ve çekti. Onu düğümleyerek istediği şekle soktu, kendi varlığını gerçek bir hayalet gibi madde boyutundan çıkardı ve kapıdan süzülerek ardındaki karanlık labirente girdi.

Nihayet aradığı geçidin önünde duruyordu. Madde boyutuyla ruhani boyut arasında dengede duran bedeni haffif ışık altında parlıyordu. Hayalet avucundaki kum saati dövmesine bakarak rahatladı, zamanında



gelmişti. Dövme eli boyunca süzülerek karşı yönü işaret etti. Hayalet hızla ilerledi.

Duvarlardaki iri heykeller onu selamladılar. Ölümsüzlüğün hapis-hanesinde tutuklu kalmış bu eski insanlar ona doğru bakmaktaydı. Lahitler ve garip şekilli anıt mezarlar bu koridor boyunca sıralanmışlardı. Hayalet ölümlere kısa bir selam çakarak koridorda koştu, kapı yolunu sonundaydı.

Koridorun açıldığı oda büyük sayılmazdı, sağ tarafta üstlerini toz kaplamış altından ve başka değerli madenlerden büyük yığınlar göze çarpıyordu. **Öte tarafa götürülmeyen, fuzuli hediyeler.** Diye düşündü Hayalet, sonra bu düşüncesini haksız buldu. Bu uzun ömründe sayısız kere şaşırılmış, her şeyin mümkün olabileceğini görmüştü. Ona yakışmayan bir düşüneydi bu. Bir yerlerde altın ve zünnet gölü içinde oynayan eski bir kral hayaletli olabileceği düşüncesini kafasından kovarak dikkatini mezar odasının duvarına yöneltti.

Bir kum saati.

Duvara oyulmuş dev bir kum saati göze çarpıyordu. Altında ise Hayalet'in kısa zamanda çözdüğü bu ülkenin dilinde **"Zaman en güçlülere bile alır"** yazıyordu.

"Çok doğru" diye mırıldandı Hayalet ve avucunu duvardaki yontmaya dayadı. Siyah kum, avucundan akararak Kum Saatini doldurdu. Kum Saati, kadim gıcırtilarla içindeki kumu bir hazneden ötekine boşaltarak duvarda dönmeye başladı. Hayalet elini geri çekerek bir adım uzaklaştı. Duvardaki oyma şimdi büyük bir hızla dönmekteydi. Etrafındaki hava titreşiyordu. Sonra bir vakum sesi oldu ve önceden oymanın olduğu yerde, duvarda parlak bir çember belirdi.

Hayalet zihninde birbirine dolanmış ağaçları, buruk kokulu batakları ve cırcır böceklerinin hiç bitmeyen melodisini canlandırdı. Bataklardan birinin yanında, çamur içinde bir uzay gemisi düşledi. Sıcak görünüşlü, şirin bir kulübe kurdu kafasında. Kulübenin içinde bir yatak, yatağın başında endişeyle bekleyen, her şeyi değiştirmeye muktedir sarışın bir genç ve yatakta yatan asil kişi. Yeşil derili, yaşlı mı yaşlı, ölümün

eşiğindeki bir kişi.

Sonra geçitten adımını attı.

Rahiplerin önünü çektiği kalabalık asker grubu koridora hışımla daldı. Siyahlar gilyen, garip görünüşlü varlığın onları uyarmasının üzerinden henüz on dakika bile geçmemişti. Askadjas önceden görmüştü bütün bunları, hepsini tahmin etmişti o. Kral'ın gözlerini bağlayan o yabancı ucuz bir hırsızdan başka birşey değildi. Belki peşlerinden gönderdiği askerler başansız olmuşlardı ancak Askadjas olmayacaktı. Kral'ı harekete geçmek için ikna etmesi zor olmuştu, yaşlı adam büyük bir hükümdar olmanın gereklerini unutmuşa benziyordu. Diğerlerine, tebaasına örnek teşkil edecek kararları hızla verme becerisini yitirmiş gibiydi. Ama Kral'in ailesinde, kanında vardı bu özellik, bu sorun... Onun babası da yaşlandığında dişsiz bir aslana dönüşmüştü. Kararsız, beceriksiz. Bu yüzden, daha hırslı, daha güçlü olan oğluna, şimdiki Kral'a yer açmak için sahnedeki çekilmeliydi. Askadjas da buna yardımcı olmuştu. Ve neyse ki Kral'in büyük oğlu sorumluluk alabilecek yaşa gelmişti. Tacı takabilecek yaşa. Yakında yeni bir ayarlama yapılması gerekecekti. Kral'in değişmesi gerekecekti, çok yakında. Ne de olsa kral olacak kişinin adı değildi mühim olan... Önemli olan ülkeydi. Tanrıyı temsil edecek kudretli birinin tacı takmasıydı önemli olan.

Rakip ülkeyi ilhak etmeye yetecek bir güçle katakombaların temizlik geçidine girdi. Varlığın söylediğine göre kapıdaki iki savaşçı bu kadar büyük bir gücü bile zorlayabilirdi. **Hayalet aralarında olmayacak, bu yüzden yenilecekler ve Hayalet bir tuzağa doğru gidiyor, o tuzağı atlarsa - ki bu imkansız gibi birşey ama Hayalet söz konusu olduğunda imkansız kellesini kullanmak aptalıktır - onun icabına ise hiç ummadığı birisi bakacak... Tabii eğer işler yolunda giderse.** Demişti varlık. **Gitmezse hiçbirinin önemi kalmayacak ama daima başka zamanlar olacak. Hayalet'i öldürmek için.** Bunların hepsi varlığın sözleriydi. Başlığının karanlığından sürünerek çıkan, birbirine girmiş kelimelerden oluşan sözler.



Askadjas bu muhabbetleri anlamamıştı. Anlamak istediğinden de emin değildi. Tek istediği Hayalet tehdidini ortadan kaldırmaktı.

Küçük ordu demir kapılara doğru ilerledi.

Hayalet ters giden birşeyler olduğunu anlamıştı. Kapıdan geçerken çok fazla acı duymuştu, sanki organları aynı yönlere çekiliyormuş, zihin nereye gideceğine karar verememiş gibi. İçinden geçtiği zaman ve mekanı ayıran tünel çarpılmış, şekilsizleşmiş gibiydi.

Sonra makinelerin, ışıklı panellerin arasında buldu kendini. Bir hava akımı ötedeki havalandırma panellerinden geçerek pelerini dalgalandırıyordu. Uzak vınlamalar bir yerlerde çalışan makinelerin varlığına işaret ediyordu. Bulunmak istediği, bulunmayı düşlediği, olması gereken yerle alakası olmayan şeyleri yani.

Hayalet nerede olduğunu ve neyin yanış gittiğini düşünürken yavaşça ilerledi. Geniş odaları birbirine bağlayan ışıklandırılmış geçitleri aşarak bir hangara geldi. Ötede uzay boşluğu esrarlı esrarlı onu dikizliyordu ve yerde...

...Hiç beklemediği biri yatıyordu.

Bir an Hayalet dehşete düştü, tüm planlar altüst olmuştu. Ürperdi. Kumlar'a ne olmuştu? Bu tersliğin sebebi neydi? Kim ya da kimler işe karışmıştı? Ya da ne? Barbar ve Kara Kılıç'a ne olacaktı? Ne kadar zamanı kalmıştı?

Ve en önemlisi şimdi Hayalet ne yapacaktı?

-Devamı gelecek-

AYIN MEKTUPLARI:

Bu ay oldukça çok mektup geçti elime. Bir mektubu seçmek yerine üç tanesine birden yer vermeyi uygun gördüm.

Semih

Selam Ali abi, ben yaklaşık olarak 1 yıldır FRP oynuyorum (ve çoğu kişinin aynı şekilde başladığını biliyorum, evet beni de LotR başlattı). Tolkien'in Orta Dünya hakkında bütün kitaplarını okuduktan sonra DL'in 13 kitabını okudum şu anda da Buzyeli Vadisi Üçlemesi'ni okuyorum. Benim bir kaç sorum var umarım cevaplandırırsın.

- 1) Ruhlar Savaşı'nın 3. kitabı daha neden çıkmadı ya kaç aydır bekliyoruz ?
- 2) DL ve FR'in elkitabı ne zaman çıkacak?
- 3) Ben de senin gibi Tanis'i severim ama nedenini anlayamadım şu ana kadar :) Tamam Raistlin'i karizmatik olduğu için, Drizzt harika bir karakter olduğundan ama Tanis'i neden seviyorum hala anlamış değilim. Peki sen neden Tanis'i seviyorsun?
- 4) DL ve FR'den sonra ne okumamı tavsiye edersin?
- 5) Weis & Hickman'ın daha çevrilememiş DL kitabı var mı acaba?

Merhaba Semih,

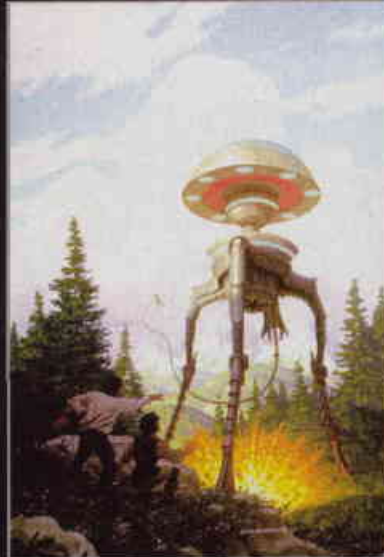
- 1- Müjde, kitap raflarda.
- 2- Arkabahçe roman basımına hız vermiş görünüyor. Oyun materyalleri üzerinde daha ince bir çalışma yürüttüklerini tahmin ediyorum. Sanırım bu kıs DL ve/veya FR El Kitapları piyasaya çıkmış olur.
- 3- <http://lostlibrary.org/normalgoster.asp?altbolum=1&yazi=332> bu adresten sorunun cevabını uzun uzun alabilirsin.
- 4- Hızlıca cevaplayayım. Fk olsun istiyorsan

Kara Kule, Gediksavaşları, Zaman Çarkı, Yerdeniz, Perg Efsaneleri, Diskdünya, Thomas Covenant, Vlad Taltos serisi, Yeryüzü Çocukları, Shannara serisi okunabilecek seriler. Bk için Kaplan! Kaplan!, Dune, Bitmeyen Savaş, Bitmeyen Barış, Ağır Görev, 2001 serisi, Rama serisi, Işık Tanrısı, Neuromancer gibi eserleri deneyebilirsin. 5- Weis & Hickman'ın beraber kaleme aldığı iki seri kaldı, biri eskilerden Starshield diğeri de Sovereign Stone serileri. Beraber The Players of Gilean'ın editörlüğünü yaptılar. Yine kendi dünyalarını tanıtan Realms of Dragons: The Worlds of Weis and Hickman var. Bunların dışında Hickman'ın eşikle birlikte yazdığı Bronze Canticles serisi, Bronze Canticles El Kitabı ve tek başına yazdığı Starcraft romanı Speed of Darkness, Song of the Stellar Wind'in ilk eseri Requiem of Stars, The Immortals mevcut. Weis ise Star of the Guardians'ı yazdı, şimdilerde Mina etrafında netleşen yeni kitabı Amber and Ashes'i baskıya veriyor. Beraber yazdıkları birçok modül de piyasada bulunabilir. Kendine dikkat et.

İnanç BARAL

Pek Sevgili Ali Ağabey, Sana önce işinin arasında bu, son derece önemsiz, aptal soruyu sorduğum için kendimden utanıyorum ama, sormam gerekli. Bendeniz İnanç Baral, 16 yaşında, kariyerinin başında bir Zindan Ustasıyım (DM) ve düzgün oyun yönetmem için sana ufak bir soru sormalıyım.

Türkçe Oyuncunun El Kitabı çıkmadan önce, İngilizce'sini okudum ve sindirdim. Ardından da Dungeon Master's Guide kitabını bir güzel okudum ve FRP gurubu aramaya



başladım. Aşağı yukarı Temmuz sonuna doğru da buldum. Ancak, geçen yaz Türkçe Oyuncunun El Kitabını aldım ve allak bullak oldum. Evet, iki kitap da aynı oyunu anlatıyor ama, ikisi de sanki bambaşka kitaplar. Herşey farklı. Tamam büyü isimleri, yaratık isimleri, yetenekler tamam da neden Tanrılar değişmiş? Benim bildiğim tanrılar Helm, Lathander, Mask, Illimater, Oghma vs... bu kitapda ise Aziz Churtbert, Hextor, Pelor vs... var. Bu ne demek? Benim bildiğim tanrılar mı yanlış? Bir açıklık getirir misin lütfen?

Bir de Saklıkent Kafe niye kapandı? Bilgin var mı? Sevgiler.

Sevgili İnanç, Evvelden hatırladığın tanrılar FR tanrıları. 3rd ed. Elkitaplarında ise temel olarak Greyhawk tanrıları ele alındı. Fark buradan kaynaklanıyor. Endişelenecek birşey yok, Faiths and Pantheons alıyor ve oyunlarına devam ediyor. Saklıkent'in kapanma sebebi hakkında ise ne yazık ki bir malumatım yok. Kal sağlıklıca.

Sarp TOSUN

Merhaba Ali Abi; Aslında ben Fantastik kitaplar ve FRP konusunda çok yeniyim. Bu konuda elimden geldiğince bilgi edinmeye çalışıyorum. Ben ilk önce DragonLance'in ilk 4 kitabını okudum ve çok beğendim, zaten DragonLance'e devam etmeyi düşünüyorum fakat bunun dışında acaba bana daha başka

hangi yazar-kitap önerebilirsin?

Bir de Forgotten Realms'i okumayı da düşünüyorum. Ayrıca Lostlibrary sitesindeki kitap eleştirilerini de okudum ve bunların dışında Stephen King'in Kara Kule serisini okumaya karar verdim. Eğer hemen cevap yazabilirsen tatile gitmeden önce kitap almayı düşünüyorum umarım çok şey istemiyordumdur.)

Ayrıca Level'daki yazıların çok güzel, hep böyle yazmanı temenni ederim. Şimdiden çok teşekkür ederim.

Sevgili Sarp, yaz tatil geride kaldı ama hala önümüzdeki uzun kışı atlatmak için sıkı kitaplara ihtiyacın olacak. Seçimlerin gayet iyi, bunlar dışında lütfen yukarı, Semih'in dördüncü sorusuna verdiğim cevabı oku. Kolay gelsin ve iyi eğlenceler.

Eh, bu ay da buraya kadar. Havalarda soğumaya başladı, vitrinler ve billboard'lar kişilikleri kuşandı, yazla beraber gelen harika enerji, o dopdolu yaşama hissi kendini rölanjiye aldı. Kat kat elbiseler, soğuk ve ıslak havalar, okul ve iş karmaşası kapıya dayandı bile.

Takriben altı Hayalet sonra yine güzel günler göreceğiz a dostlar. O zamana dek kışın güzel yönlerini görmeye çalışın.

Mojo kapıyı göster kızım...

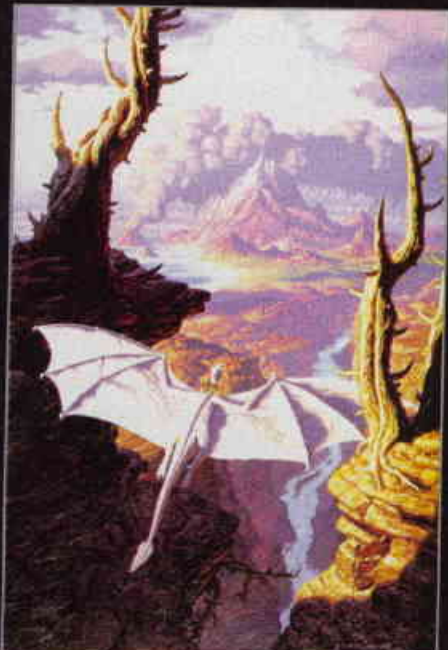
N.

www.lostlibrary.org
aliaksöz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Tim Hildebrandt

Jukebox:

- 50 Cent – Heat
- C&C Music Factory – Everybody Dance Now
- Cartel – Cartel
- D12 – That's How
- DMX – Ain't No Sunshine
- Delinquent Habits – Tres Delinquentes



Rivayetler:

- Thomas Covenant serisi ilk kitap uzun zamandır sessizliğini koruyan Phoenix yayınevinden çıktı. Diyardaki Bela adıyla çevrilen kitabı herkese şiddetle tavsiye ederim.
- New Line Cinema Vampire: the Requiem temelli bir film serisi için WW ile anlaşmaya vardı. Beyaz Kurt'un takipçilerine duyurulur.
- Yine WW için bir haber. Half-Life 2 motoru kullanan Vampire: The Masquerade Bloodlines oyunu pek yakında bilgisayarlarımıza konuk olacak. Hakkında çokça güzel şey duyduğumuz bu oyunu oynamak için sabırsızlanıyoruz. Meraklıları <http://www.vampirebloodlines.com> adresinden daha fazla detaya ulaşabilir.
- Warner Bros. yetkililerince gizli den duyurulan habere göre, bir-iki ay içerisinde üç filmin artı Animatrix'in - ek olarak büyük ihtimalle bir hatta iki DVD dolusu materyalin - birlikte olacağı Matrix Ultimate Edition piyasaya çıkıyor.
- Hayalet'in önceki maceralarını merak edenler geçen ayın Level CD'sine göz atabilir.

INBOX & OUTBOX

Merhaba sevgili okurlar, sonbahar yine geldi çattı. Çattı ama, havalar ben bu satırları yazarken halen insanın ensesinden ter akıtmaya devam ediyor. Eh tabii, bu kadar otomobil, kamyon, ıvır zıvırın egzoz gazıyla olacağı budur. Neyse, işte mektuplarınızdan seçtiklerimiz...

ROAD KILL

Selam Level ailesi, ben İzmir'den İbrahim. Sizinle ve LEVEL okuru arkadaşlarla bazı hoş olmayan deneyimlerimi paylaşmak istiyorum. Geçenlerde NFS Underground'ı bir de online denemek istedim. Ama karşılaştığım manzara tam bir rezillikti. Login olduktan sonra odalardan birine girdim. Ama ilk yarış teklif ettiğim kişiden küfür yedim. Neyse başka bir odadan bir oyuna girdim. Ama ben öne geçince oyunu kuran kişi hemen oyundan çıktı benim puanlar da güme gidiyordu. Bu

SORU olay 2-3 defa daha tekrarlansa bunalıp bıraktım multiplay denemelerini. Benim merak ettiğim; bana mı denk geldi bu terbiyesizler? (en hafif hakaret :) yoksa ortam hala oyun oynamanın, karşıdaki oyuncuya saygılı olmamanın ne olduğunu bilmeyen denyolarla mı dolu? Neyse sınırlarım biraz yatıştı için sorumu sorabilirim!..

1) Ben şu klasik Orta Çağ'da geçen dinazorlarla dolu RPG'lerden sıkıldım. Daha değişik bir evrende geçen orijinal bir RPG var mı aklınızda (eski de olabilir Deus Ex gibi mesela) Size yayın hayatınızda başarılar dileyerek mektubumu sonlandırıyorum.

İbrahim Yüce

veriyor. Onbinlerce insan yaralanıyor ve sakat kalıyor. Ortaya çıkan trilyonlarca liralık zararı saymıyorum bile, birkaç yılda trafik kazalarında kaybedilen parayla rahatlıkla tüm iç ve dış borçlar ödenbilirdi. Ve tüm bunlar neden? Türk insanı kendi hayatına bile değer vermektan ve korumaktan aciz olduğu için. Eğitim filan hikaye, güpegündüz kafayı çekip yansa çıkan eşşekoğlueşşeklere neyin eğitimi vereceksin ki? Ancak sırtlarının derisi yüzülene dek kamçılarsan belki biraz akıllanırlar. Belki! Neyse, burnumun altında bir badem bıyık, kelimin önünde de bir kâhkül belirmeden bu konuyu kapayalım da, benim de adım iyice çıkmasin.

Alternatif RPG arayışına gelince, bir ihtimal daha önce oynamadıysan Fallout serilerini dene. Aynı şekilde Arcanum ve Planescape: Torment tavsiye edilebilir. Her ne kadar fantezi dünyaları gibi gö-



söylenmiş birşeyler. Neyse, kimin ne dediğini boşverin. Bayan oyuncular (ciddi oyun oynayanlar) gerçekten az ve ben bir bayan oyuncu olarak, çoğu kişinin bayanların anlamadığı bir iş olarak algılanan oyunları, o kişilerden daha fazla bilerek onların çenelerini kapamalarını sağlamayı seviyorum. BİZ VARIZ! BİZ DE OYUNCUYUZ! Tamam abarttım ama ben abartı bir insanım. PC oyunu oynar, FRP senaryosu yazar, anime izler ve çizerim. Level-Con afişi üzerindeki illüstrasyonlar da bana aittir. Bunu neden yazıyorum? Bu mailli atma amacım ne? Bayan oyuncularını aşağılayan o kendini birşey sanan kesimin çenesini kapamasını sağlamak. Mektup yayınlansın ya da yayınlanmasın, okunacağını bildiğimden, bayan oyuncuların -en azından benim- varolduğunu bilmeniz.

Hepinize sevgiler, saygılar.

Crimson Tears

Merhaba Crimson, merak etme adına yabancı değilim. Her ne kadar forumlara mesaj atmak adetim değilse de, sık sık girip olup biteni gözden geçirmeye gayret ederim. Yani kimse forumlara bakmadığımızı zannetmesin. Kadınların oyun oynamasına ya da erkeklerin yaptığı herhangi bir iş ya da hobiyle uğraşmasına gelince, doğrusu bunu tartışılacak bir konu olarak bile görmüyorum. Tabii ki yapacaksınız, esas yapmazsanız yuh olsun! Ayrıca bir erkek olarak bunu söyleyeyim ki, hem cinslerimin her hali erkeklik gösterisi haline getirip, sonra da en olmayacak anda kuyruğu çiğnenmiş it gibi kaçtırmeleri genellikle midemi bulandırır. Mesela erkek adam yemek pişirmez, bulaşık yıkamaz, söküğünü dikmez muhabbetine illetem. Çok afedersiniz ama kendi karnını doymak ya da temiz giyinebilmek için bile kadınların yardımına muhtaç olan bir erkek kalkıp bana erkeklikten bahsetmesin!

Kadınlara gelince, bir zahmet kendinize "bayan" demekten vazgeçin. Nedir "bayan" yahu? Erkeğe erkek, kadına da kadın denir kardeşim! Ben kalkıp motosikletime tencere, bilgisayarıma havuç diyor muyum? Hem bitsin artık bu kadın-erkek muhabeti yahu! Baydı cinsiyet kavganız binlerce yıldır

Daha yıldızları fethedeceğiz insanoğlu olarak arkadaşım, ona ne zaman sıra gelecek?

Merhaba İbrahim, şimdi sen bu mesajı yazarken gerçekten de ciddi miydin? Yani demem o ki, sen araba yarışı oynamaya çalışırken başına gelen tüm bu saçmalıklara gerçekten de şaşırılmış olabilir misin? Dur sana bazı gerçekleri hatırlatayım. Türkiye dünya üzerinde kişi başına düşen araç sayısı olarak hayli gerilerde. Ancak buna rağmen dünyanın en berbat trafik siciline sahip ülkelerden biri. İnsan hakları mı? Hadi canım sen de, yabancılar bu ülke halkına ciddi değer verselerdi, önce trafik sorununu çözmemiz için bastırırlardı! Çünkü bu ülkede her yıl binlerce insan son derece kolay önlenilecek trafik kazalarında parçalanarak can

rünseler de, bu oyunlar aslında bambaşka birer maceradır, kesinlikle tavsiye ederim.

HERE TO STAY

Selam tüm Level'a! Klasik şeylerle başlanacaksa, uzun zamandır oyun oynuyorum ve derginizi 2 yıldır takip ediyorum. Forumunuzun en büyük takipçisiyim, Hayaletli Ev'e takımlar "Crimson" olarak biliirler. Ayrıca Level-Con'a katılmış 2 bayandan biriyim (diğeri Aspen). Bu mesajı yazma sebebim bu ayki sayı da yazarlarınızdan Eva'nın yazısına (ki kendilerini seviyorum o da bir bayan, o da bir oyuncu, düşüncelerimiz de çakışıyor çoğunlukla)



ama ha! Da-

ha yıldızları fethedeceğiz İnsanog-
lu olarak arkadaşım, ona ne zaman sıra gelecek?
Sizin yüzünüzden koca galaksidede bir gezegene
mahkum oldum be yahu!

LOST SOULS

Selam Level çalışanları, derginizi çok eskiden
beri takip etmekteyim ve beğenerek okumak-
tayım. Umarım bu amatör ruhu (bazı dergiler-
deki "duygusal" ruhun ak-

cevap

sine) korursunuz. Yaptığı-
nız iş bence çok kutsal
çünkü Amerika'da PC GAMER, GamePRO, Elect-
ronic Gaming Monthly gibi bir sürü iyi dergi
varken siz Türkiye'de oyuncuları olan bitenden
haberdar eden ve içten köşe yazılarınızla var
olan tek dergisiniz. 19 yaşına geldim 6 yaşım-
dan beri oyunlarla, 8-9 yaşımdan beri bilgisa-
yarla haşır neşirim. Bu bence gurur duyulacak
bir meziyet fakat bazı insanlar artık bu yaşta
oyun mu oynanır, bilgisayarla mı uğraşılır di-
yor. Bu insanlar oyun oynayanları, oyun ya-
panları, dergi yazarlarını ne kadar anlamasalar
ve kinasalar da siz bu işi yapmaya devam
edin. Onlar hem eğlencenin farkında değiller
hem de yurtdışında oyun piyasasında dönen
paralardan haberdar değiller. İnşallah ileride
Türkiye'de de John Carmack, Cliff Bleszinsky,
Peter Molyneux gibi dehalar da sizin teşvikleri-
nizle çıkar.

1) Multiplayer olarak Doom 3 oynayamıyo-
rum, Spawn olur olmaz ilerlemeye çalıştığımda
aynı noktaya geri dönüyor sanki bir lastikle
gerilmiş gibi ve silah değiştirme çok yavaş olu-
yor. Quake 3'te ise "Connection Interrupted"
yazıyor, acaba lag ile alakalı olabilir mi? 128K
ADSL kullanıyorum. Çözünürük düşürmek ve-
ya detayları azaltmak bir işe yaramıyor. Win
XP firewall kullanıyorum ama onu kapattığımda
da bir şey değişmedi.

2) 9800 XT ekran kartıma güç kaynağından
kablo çektikten sonra ekran kartının üzerinde-
ki güç kablosunu da sabit diske bağlıyorum.
Performans veya ısınma sorunları yaratır mı?

3) Ekran kartını OVERDRIVE yapmak oyunlarda
ne kadar bir performans kazandırır.

4) Win XP çoğu DOS oyununu çalıştırmıyor
(Mortal Kombat 3, Bio Forge, Crusader, Street
Fighter vs...) birkaç emülatör biliyor musunuz?
Bir de bunları CD'de verebilir misiniz?

5) Oynanmaya ufak tefek modlar yapmak için
C++ gibi programlama bilgisi gerekir mi, yoksa
sadece oyunun motoruyla oynamayla veya

oyunla gelen editör ile yapılabilir mi? Bir de
ara demolar daha çok hangi programlarla ya-
pılıyor?

Sorularım bu kadar, sizden bir ricam var
eski oyunları yayınlarken, bazı klasikleri Fre-
eware haline dönmüş olanları verirsiniz bir
çok köklü oyuncuyu sevindirmiş olursunuz.

Emeğinizin karşılığını almanız dileğiyle.

Emre "AsColdAsICE" Sayın

Nasılın Emre kardeş? Bak daha önce de defalar-
ca yazdım, bu ülke halkı akşamları televizyon
önünde bayılıp kalmayı yaşamak sanan, hobisiz,
sanatsız, eğlencesiz, zevksiz, üretmeyip tüketen
bir toplum haline geldi. Tabii bu tamamen halkın
suçu sayılmaz. Desem yalan olacak, ya kimin su-
çu? Bu ülkeyi Marslılar bu hale koymadı ya, adam
olaydık ta sahip çıkaydık kardeşim! Hayır, işin pis
tarafı kendince bir şeylerle uğraşan insana da ra-
hat vermiyor, ille de kendileri gibi zombi etmeye
çalışıyorlar. Tabii lütfen bu "zombi" sözüne BtG
tayfası alınmasın, sözüm meclisten dışarı. Nihah.
Bu arada önemli bir detayın altını çizmek zorunda-
yım, ki genç kafalarınızda bizimle ya da hayatta il-
gili yanlış hayaller kurulmasın. Level ticari bir der-
gi ve bu derginin sahibi olan şirketin başlıca ama-
cı yıl sonu bilançosunda zarardan çok kâr görebil-
meğdir. Bu konuda kimse kendini kandırmasın, ka-
pitalist bir dünyada yaşıyoruz ve Level gibi bir
operasyonun masrafları sevgi ya da öpücükle kar-
şılanmıyor. Ama nedir, biz Level tayfası olarak uğ-
raştığımız işi seviyor, bu yüzden de herşeye rağ-
men iyi yapmaya çalışıyoruz. Yazılardan tasanma
herşeyi elimizden gelen en iyi biçimde yapabilmek
için çaba sarf ediyoruz, bundan da kimsenin şüp-

rü sorunu da karşılaşılabilsin.

3) Overdrive yapmak diye bir şey yok, ona "Overc-
lock" denir. 9800 XT'yi güvenli bir biçimde Overc-
lock ederek çok fazla bir performans artışı sağla-
yamazsın. Bence kartını rahat bırak, zaten yete-
rince güçlü, durduk yerde yakmanın bir anlamı ol-
maz değil mi?

4) Eski DOS oyunlarını çalıştırmak için kullanabile-
ceğin birkaç program var aslında. Bunlardan biri
de Abandon Loader adında ücretsiz bir yazılım.
Bunu geçmiş Level CD'lerinden birinde vermiştik,
onlara bir bak. Olmazsa Google kullanarak arat,
anında bulursun.

5) Bu durum oyuna göre değişir aslında, kimi
oyunlar yanında gerekli editörlerle beraber gelir.
Kimisi sadece harita yapmana izin veren harita
editörleriyle gelir. Kimisi de hiçbir editör filan içer-
mez. Ancak modern oyunlar özellikle mod yapımı-
larına kolaylık sağlayacak bi-
çimde hazırlanıyorlar. Mesela **cevap**
Doom 3 içinde gereken tüm
araçlarla birlikte geliyor, oyun elinde varsa üzerin-
de biraz çalış derim.

İşte bu kadar. Umarım sen de hayatta emeklerinin
karşılığını alırsın. Kal sağlıcakla.

LET US BURN!

Selam Berker ve Level Camiisi, yazacakları-
ma geçmeden önce kendimi tanıtayım. İsmim
Tamer Demiralp. Aedon Games'in Loath Nol-
der oyununun artwork kısmına bakan, Yıldız

Evrenin sırlarını çözmek için çalışarak sabahlarsın, çünkü
bilmek istiyorsundur! Bilmek zorundasındır.

hesi olmasın. Tabii papaz her zaman pilav yemiyor
ve bizler de hatalar yapıyoruz. Ama akıllı bir ada-
mın bir zamanlar dediği gibi, eğer taşlanacaksak,
ilk taşı aramızdan hiç hatası olmayan atsın. Ney-
se, gelelim cevaplarına;

1) Durduğum yerden bir cevap vermek zor, ama
aklıma bir olasılık geliyor. Windows XP için çıkan
Service Pack 2'yi kurdun mu? Eğer kurduysan ba-
şın belada demektir, çünkü firewall açık olsun ya
da olmasın, Service Pack 2 yüzünden multiplayer
oynamak tam bir vicdan azabına dönüşüyor. Eğer
problem bu değilse o zaman ADSL modeme ince
ayar çekmen gerekebilir, el kitapçığına bir göz at
derim.

2) Ekran kartı üzerinden başka bir aygıtta elektrik
çıkışı yapmanı tavsiye etmiyoruz. Hiçbir sorun
çıkmasa bile ekstra elektrik akışı yüzünden kart
normalden fazla ısınacaktır. Kaldı ki başka bir sü-

Teknik'te Güzel Sanatlar/BSP bölümü öğrenci-
si olan, Level'i ilk çıktığından 2002'ye kadar
takip etmiş olan, ama şimdilerde aynı sıklıkta
takip edemeyen, 15 senesini bilgisayar ve ka-
rakalem çizim tekniklerine harcamış, vergisini
kirasını ödeyen basit bir insanım.

Şimdi az evvel başıma gelmiş bir olayı an-
latacağım. Serpieri'nin Druuna'sını bilirsin, vü-
cut anatomisi ve ince taramalar konusunda
ne kadar sağlam olduğunu da. Kendisinin çi-
zimlerini çok beğendiğim için netten indirdi-
ğim bir çiziminin (Attachment olarak yolluyo-



rum, yorum senin) printer çıktısını almak üzere dışarı çıktım. Sık sık gittiğim internet kafede işimi halledecektim, ancak kafenin printeri yakkalı olduğu için siyah ve beyazın orta tonlarını basamıyordu, dolayısıyla resmin çıktısı da birşeye benzemiyordu. Başka bir kafeye gittim, oranın da toneri bittiği için yardımcı olamadılar. "Neyse" diyerek evime dönmüyordum ki aklıma yakınlardaki ÖNC Netcafe geldi, ki yanlış hatırlamıyorsam kendileri sizin düzenlediğiniz Counter-Strike turnuvasının galibiydi. "Hiçbir yerde yoksa bile orada vardır" dedim, adamlar tanınıyor sonuçta. İçeri girdim, baş makinede babam yaşlarında olduğunu tahmin ettiğim birisi oturuyordu. "Siyah beyaz bir resim çıkaracaktım, ama printeriniz gri tonlarını basabiliyor mu?" diye sordum. "Basar basar, deneyelim" dedi. Disketi taktı, resmi açtı. Taş çatlasa 3-4 sn. baktı ve "Sen benle dalga mı geçiyon" gibisinden birşey söyledi. Afalladım, şaka yapıyor sandım, adam "Dalga mı geçiyon herhalde basar" demeye çalıştı diye düşündüm. "Niye dalga geçeyim?" dedim. Sonra disketi çıkardı, "Defol git" dermiş gibi üstüme attı. Ne demek istediğini o zaman anladım ve babam yaşındaki adama laf yetiştirmek o anda bile ayıp olarak geldiği için üzüntüden (sinirden değil, üzüntüden) gözlerim yaşarmış bir şekilde çıktım oradan.

Şimdi soruyorum, bu ve bunun gibi insanlar benden/bizden ne cüretle bir şeyler bekleyebiliyor? "Resim çiziyorum, anatomi çalışıyorum" dememize izin vermeden, yaptığımız işe bir göz atmadan veya üstünde düşünmekten artık başımızın ağrıdığı oyunumuzu, ve üzerinde seneler harcanmış, terler dökülmüş oyunları, programları hakir görerek bize "Boşuna uğraşmayın oğlum atarı matarı yalan işler bunlar gidin limon satın elinize para geçer" diyen bu insanlar

ve senin gibi hayal kırıklığı içinde yaşayan gençlere ne diyeceğim şimdi. Bu halk sizden ne bekliyor biliyor musunuz? **HİÇBİR ŞEY!** Evet, hiçbir şey, doğru okudun. Ne yani, bayramlarda ve seyranlarda iş olsun, torba dolsun diye yapılan beglik konuşmalara inandınız mı yoksa? O konuşma metinleri antiktir, senelerdir okunur durur. Maksat etrafa medeniyet yapıyoruz havası vermektir. Ama gerçekte kimse siz gençlerden bir şey yapmanızı beklemiyor. Hatta eski köye yeni adet getirmeden, sessiz sakın bir köşede yaşlanıp **geberirseniz halka çok büyük iyilik etmiş olursunuz. Böylece değişim, gelişme, bilinçlenme, yükselme gibi zirvalarla olmayan rahatlarını bozmamış olursunuz.**

Lafı nereye getirmeye çalıştığımı anlıyor musun bilmem, ama siz gençler kimseden anlayış, destek, hoşgörü beklememeniz gerektiğini idrak etmelisiniz, çünkü kimsenin vermeye niyeti yok. Belki kendi aileniz, ya da sevgiliniz, ya da eşiniz biraz sağlar bunları ama onun da bir sınırı olacaktır. Ha, **SORU** şimdi bu şartlar altında ne yapacaksınız? Aslında bunun cevabı Atatürk'ün Gençliğe Hitabeti'nde açıkça verilmiştir. Ama tabii gençlere ezberleterek onu da unutturmayı ba-



çözmek için çalışarak sa-
bahlarsın, çünkü bilmek istiyorsundur! **BİLMEK ZORUNDASINDIR!** Koyunlar ağıllarında uyurken sen yıldız ışığıyla yanmak zorundasındır!

İşte bu yüzden yaparsın herşeyi. DaVinci en iyi eserlerini papazların ayağını öperek cennete gitmeyi uman cahil İtalyan köylüleri için mi verdi? Bruno Giardano bağlandığı kazıkta yanarken etrafını sarmış bön bakışlarıyla onu izleyen sefil Roma dilencilere nin takdirini kazanmak için mi ateşle vaf-tize boyun eğdi? Sana insanlık tarihinden yüz binlerce örnek verebilirim. Ama esas nokta şu ki, tüm bu kadın ve erkekler en ağır bedelleri öderken ahmakların takdirini kazanmayı beklemiyorlardı. Bak, onlar yakanlar ve yakılırken alkışlayanlar artık yok! Oysa onlar belki de hiç umurlarında bile olmadan dünyayı değiştirdiler! Ve insanlık yaşadıkça adları da yaşayacak.

Belki sen ya da ben asla birer kahraman olmayız, belki çok ağır bedeller ödeyip hiçbir şeyi de değiştiremeyebiliriz. Ama asla güdülen bir koyun haline gelmeden, onurlu bu dünyadan gelip geçmiş olmanın huzuru bile herşeye bedeldir. Bunu asla unutmamayı ve seçimlerinizi buna göre yapın.

MIRROR LAKE

Selamlar! Değişiklik olur sizin için diyerek bir e-kart seçtim. Aslında mantıklı ve derin mailler okuma özleminizi gidermek isterim. Ama bu ilk mailim ve açıkçası heyecanlandım. Level'i kardeşim sayesinde iki yıldır takip ediyorum. Çok sıkı bir okuyucu değilim, ama derginin derinlerinde dolaşmayı seviyorum. Şartlar gereği çok kısıtlı vaktim oluyor. Oyun oynamayı çok seviyorum ama yaşam şartları insanın psikolojisini daralttığı oyunları oynarken kafayı dağıtmak kolay olmuyor. Bir de büyüklerimiz hayatı bizler için çok zorlaştırıyorlar. Ben hala babamı anlayabilmiş değilim. Babam gibi evinde iki bilgisayar besleyen insan, nasıl hâlâ oyunlardan öcümüşçücesine korkuyor çözemedim. Gençlik zaten sinavdan sinava yarış atı gibi koşuruluyor. İki tıkla oyun oynasak hayattaki herşeyi kaybedeceğimizi düşünüyorlar. Eskiden (küçükken:-) oyun-

Çok sıkı bir okuyucu değilim, ama derginin derinlerinde dolaşmayı seviyorum.

hangi cesaretle kalkıp bizden onlar için birşeyler yapmamızı bekliyor? "Gençler kurtaracak memleketi" derken bize nasıl güvenebiliyorlar? Bunun gibi aşağılamalardan sonra?

Şimdi "Tepkin yersiz, öyle yetişmiştir" diyenler olabilir belki. Ama aynı adam, yeteneğinin son noktasında bir sanatçının çizdiği bir bayan figürünün kağıda çıktısını almak isteyen birine sanki küfür etmiş gibi davranırken, yolda gördüğü bayanlara, liseli kız çocuklarına yiyecekmiş gibi bakabiliyorsa, hatayı o adamın yetişmesinde değil, beyninde ararım. Ama şunu da biliyorum ki, ben bu satırları yazarken o adam hiç sormayacak kendisine "Neden derdini sormadım, belki bir bildiği vardı" diye. Aynı

hayatına hiçbir şey eklemeyen, hiç kendi üzerine düşünmeden yarın da yaşamaya

devam edecek. Bunları yazmamın amacı, "Birlik olalım, insanları bilinçlendirelim" mesajı vermek değil. Hak etmiyorlar çünkü. "Savaşalım" da demiyorum kesinlikle. Ama beni anlayan insanlara sadece şunu diyorum, kendinizi kurtarın. Biraz uzun oldu kusura bakma. Okuduğun için sağol.

İyi çalışmalar.

Tamer Demiralp

Nasılın Tamer? Anladığım kadarıyla kafan karışmış ve pek iyi değilmişsin, en azından bu mektubu kaleme alırken. Peki, bak sana

şardılar, o yüzden ben özünü burada tekrar vereyim.

Önünde iki seçenek var: **İlki istedikleri gibi bir kuzu olmak ve efendi efendi yaşlanıp göçmek. Bunun karşılığında alacağın ödül belki biraz sessizlik ve yalnızlık olabilir, belki de biraz para. Ama bunları alacağın ya da elinde tutacağın asla garanti değil. Kös kös oturup eli boş göçmen kuvvetle muhtemel.**

İkinci seçenek ise Yaratıcı'dan başkasının önünde zinhar diz çökmeyip, doğumdan ölüme giden yolda başı dik ve gururla yürümektir. Kimseden anlayış, ilgi, destek beklemeyen, yapman gerekeni sırf inandığın için yaparak yürümek. Sanat üretmek mi istiyorsun? Üret o zaman, ama kimse için değil! **Sanat, bilim, felsefe; bunların hiçbirisi toplum için değildir! Bunları yapman gerektiği için yaparsın! Resim çizersen çünkü kafanı içini dolduran imgelerle yanıp tutuşur! Şiir yazarsın çünkü ruhun gecenin karanlığında alev almış gibidir! Evrenin sırlarını**

lardan hiç hoşlanmazdım. Tanışınca zevk alınabilecek şeyler olduğunu gördüm. Çok kötü bir oyuncuyum, başarıyla oynadığım oyun olduğundan emin değilim ama seviyorum n'apayım. Eylül sayınızı henüz okuyamadım ama eminim çok güzeldir. LEVEL'da gerçek insanların yazdığını, okurken hissedebilmek çok güzel. Bir de şu internet ucuzlaşa artık! Biz ne zaman gönlümüzce gezip tozacağız bu internet

Soru

aleminde? Neyse, akıllı uslu ve de okunası mailleri inşallah başka zaman yazarım, bu defa karmaşık ve de öylesine birşeyler oldu. Ama en azından sesimi ulaştırdım, tepkisiz kitleden sıyıldım!))

Herkese iyi çalışmalar, bu arada Level okuyan kızların hiç sesi çıkmıyor mu merak ediyorum. Acaba size ulaşanlar var mı? Kızlar oyun oynamıyor mu yoksa? Bu konudaki fikirlerinizi, bulgularınızı merak ediyorum.

Kolay gelsin!!

Güler Yassıkaya

Merhaba Güler, gördüğün gibi bu sayıda yalnız değilsin. Biraz geride Crimson'ın mektubu var. Neyse, seçtiğin kartpostal için teşekkürler. Bir an kendimi o dağın yamacındaki gölün kıyısında oltamı sallandırmış sessizliğin tadını çıkarırken hayal etmeme sebep oldu. Oysa en son çok uzun seneler evvel balık avına çıkmıştım, o da pek öyle huzurlu geçmişti diyemem. Neyse, gelelim kadınların oyunlarla ilgilenmesi meselesine, bu aslında sanıldığından çok daha yaygın bir durum. Ne var ki ülkemizde kadınlar hemen her konuda baskı altında tutulduklarından pek öyle ortaya çıkıp hobileriyle rahatça ilgilenemiyorlar korkarım. En azından büyük çoğunluk için geçerli bir durum bu. Sizin pederin bilgisayar fobisine gelince, normaldir, o adam gençken böyle şeyler mi vardı? Anlamakta zorlanıyor haliyle, bu da en temel içgüdülerden biri olan "anlamadığından uzak dur, zararlı olabilir" güdüsünü tetikliyor. İnsan anlaması o kadar da zor bir varlık değildir çoğunlukla, sadece nereye bakman gerektiğini bil, yeter.

Oyunlarda iyi olmadığına gelince, söyle bana kimin umurunda? Sen eğleniyor, iyi vakit geçiriyor, biraz olsun kafanı dağıtıyor musun? Gerisine boşver. Hem unutma, kaybetmeyi bilmek de önemlidir. Hayatta her za-

man kazanamayız, ama önemli olan darbeyi aldıktan sonra kendimizi toplayıp tekrar ayağa kalkmaktır. Neyse, sözünü tut ve gene yaz.

STATE OF CONFUSION

Selamlar Level dergisi ve Berker abi. Bu size son birkaç aydır attığım değişik konulu maillerden bir tanesi. Aklıma takılan bazı soruları soracağım. Ama önce teşekkür ediyorum çünkü; derginizi çok güzel ve anlamlı buluyorum. Zamanınızı daha fazla almadan sorularıma geçiyorum.

1) E3 fuarı çalışmalarınızı çok beğeniyorum. Ama tüm bu çalışmalarını özel bir sayı olarak verseniz olmaz mı? Çünkü bu fuara katılamayanlar için beklemek azap oluyor. (Satış kampanyası ise cevaplansan

da olur.)

2) "Kısa Kısa" bölümünde bazı oyunlar diğer sayfalardaki puanların üzerinde oluyor. Ona rağmen çeyrek sayfa yer veriliyor. Bu haksızlık değil mi? Bir de bu ay sözü geçen bölümde hit damgası ve 70 not almış oyun gördüm. Hayırdır inşallah!!!

3) HL2 beklemekten usanmayan bir insanım. Neden bu kadar geç kalındığı hakkında bilginiz var mı? (Data dosyalarının çalınması dışında.)

4) Doom 3 çok güzel olmuş. Acaba bu oyunun motoru kullanarak yapılacak birkaç oyun ismi söyleyebilir misin?

5) Son olarak bu soruyu sizi eleştirenlere yöneltiyorum. Acaba onlar daha iyi bir dergi mi yapacaklar? Ya da yaptılar da mı eleştiriyorlar anlamıyorum.

Yukarıda ki soruları cevaplarsanız sevinirim. İyi çalışmalar.

Gökhan Yanık

Merhaba Gökhan, dergiyi beğendiğine tabii ki sevindik. Aslında her sayıda burada kafayı kırıyoruz nasıl yapsak ta daha iyi olsa dergi diye ama, tabii ki bazı sınırları aşmak o kadar kolay değil. Neyse, geçelim cevaplarına:

1- Doğrusu ne demek istediğini pek anlayamadım. E3 senede bir, Mayıs ortasında yapılan üç günlük özel bir fuardır. Eh, geçen sene

Sinan ve Tuğbek daha fuardayken izlenimlerini Haziran sayısına yetiştirebilmek için oturup kaleme aldılar. Aylık dergi çıkarıyoruz sonuçta, bundan daha erken de olmaz zaten, nasıl olsun?

2- Evet, Hamsterball 70 ve Zuma 80 aldılar geçen ay Kısa Kısa köşesinde. Ancak oraya ve Firt Firt'in acımasız pençelerine düşen her oyun ille de berbat olacak diye bir kanun yok ki! Nitekim burada yüksek not alan her iki oyun da kendince çok güzel oyunlar, ama kalkıp bir ya da iki sayfa incelenecek türden yapımlar değiller. Eh, bu daha önce de oldu.

3- Half Life 2 bildiğin gibi Valve tarafından yapılıyordu. Onlar da Sierra ile anlaşmalı olarak çalışıyorlardı. Sierra ise yakın zamanda Vivendi tarafından satın alınıp kapatıldı. Şimdi burada işin püf noktası nedir? Doğrusu Sierra'nın elinde Half Life 2 dışında para edecek pek bir şey kalmamış gibi görünüyordu, bu yüzden kapanması Vivendi için büyük bir kayıp sayılmaz. Öte yandan Vi-

Hayatta her zaman kazanamayız, ama önemli olan darbeyi aldıktan sonra kendimizi toplayıp tekrar ayağa kalkmaktır.

vendi, Sierra'nın sahibi olmakla doğrudan Half Life 2 üzerindeki söz sahibi dağıtımçı haline geliverdi. Tabii Valve bu duruma fena bozulmuş halde. Mecburen oyunu Vivendi'ye teslim ettiler, ama aynı gün de mahkemede dava açtılar. Uzun lafın kısası, rant kavgası bu oyunun başını yiyebilir mi, bekleyip göreceğiz.

4- Şu an Doom 3 motoru kullanılarak yapılan en önemli oyun Quake 4. Raven Software tarafından yapılan oyunun sağlam bir senaryosu ve Doom 3'ün aksine çok yüksek bir temposu olacak. Eeee, ne dedim ben vaktiyle? Raven'dan babam çıksa yerim! Halen de sözümün ardındayım ha!

5- Ya boşver sen onu bunu, ne demiş atalarımız? Davulun sesi uzaktan hoş gelir. Bazı insanların koltuğuna yayılıp, hiçbir halt üretmeden ona buna çamur atmaktan başka işi yok işte, ne yaparsın? Hem elini hiçbir taşın altına sokma, hem de iş yapan insanları çamura bul, oh ne güzel. İnsanoğlu işte, içinde her türü var, ben mi adam edeceğim bunları? İpimle kuşağım yani! Brak it ürüsün, kervan da o esnada yürüsün. ☺

Cevap

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisizdir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Sinaaaaan! Bittiiii! Okur mektupları diyorum, bitti, bitti. Hah, sırada ne var dedin? E iyi, okurları pırpırlayıp ona geçiyorum. Aaaa, siz halen burada mısınız? Hadi bakayım, saat kaç oldu! Önümüzdeki aya kadar kaleminiz, klavyeniz boş durmasın ha! Kalın sağlıcakla.

NASIL YAPILDI?

LEMMINGS

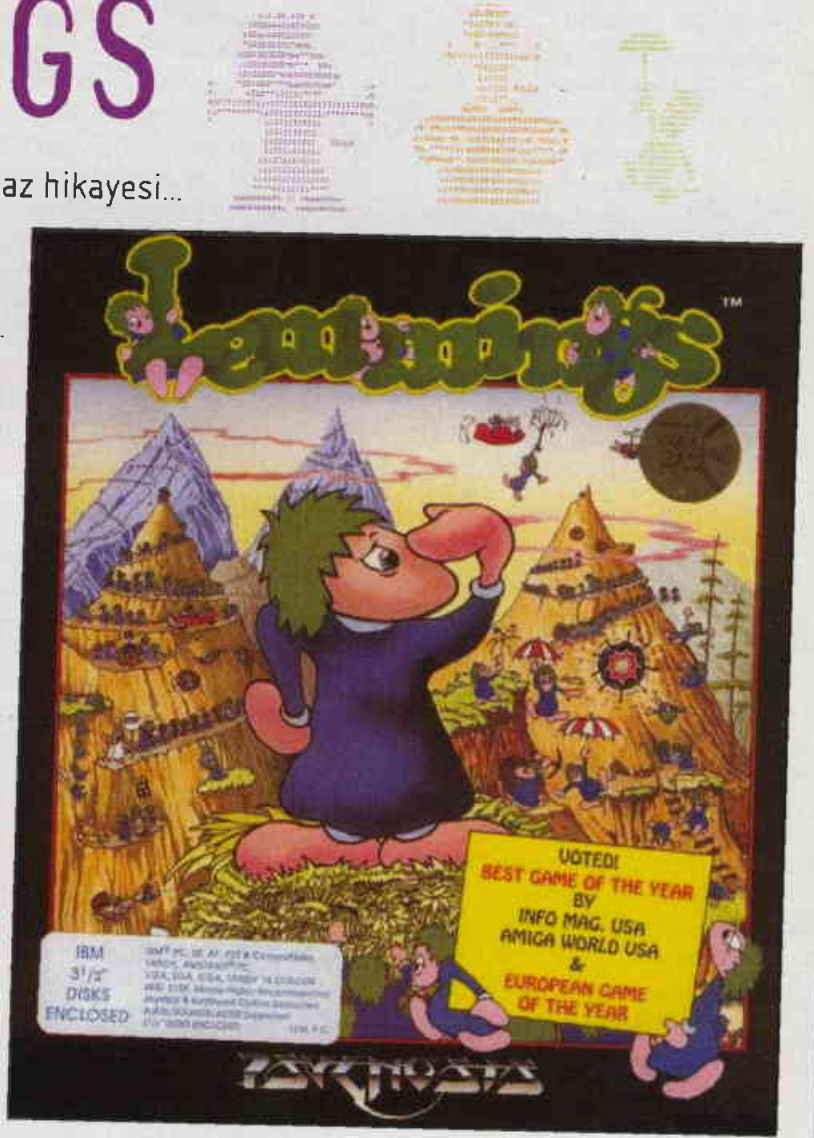
Küçük ve aptal yaratıkların inanılmaz hikayesi...

"Her yaştan oyuncuya hitap eden, şiddet içermeyen ve zekaya hitap eden bir oyun." Lemmings piyasaya çıkmadan kısa süre önce oyun camiasında görülme-ye başlanan reklamların ana teması üç aşağı beş yukarı buydu. Lemmings, yeşil saçlı ve şirin yaratıklardan kurulu koca bir uygarlığın kurtuluşu giden yolda yaşadıkları maceranın inanılmaz öyküsü.

Ekranınız dipsiz bir boşluğa doğru sürüler halinde akan minik yaratıklarla doluyor. Hiç tereddütsüz kendilerini boşluğa bırakıyor ve aşağı düşüyorlar. Bu durum onları daha güvenli bir yola sevk edecek bir engel önlerine konulana dek devam ediyor. Her ne kadar durum kontrol altında görünse de, yine de beş kayıp verdiğinizi fark ediyorsunuz. Eh iyisi bölüme yeniden başlamak.

Lemmings çıktığında oyun camiasını gerçekten de şok etmişti. Düşünün, ekranda görülen bir ana kahraman yok, onun yerine siz, yani oyuncunun ta kendisi tüm bir ulusun kaderini elinde tutan mutlak güç konumundasınız. Üstelik oyunun amacı kesinlikle öldürmek değil, ki bu o zamanlar için duyulmamış bir şeydi, aksine kurtarabildiğiniz kadar çok Lemming'in hayatını kurtarmanız gerekiyor. Sonradan pek az oyunda kendine bir yer bulabilecek olan, devrim niteliğinde bir oyun fikriydi bu. Üstelik oynanış olarak aksiyondan çok strateji tadı taşıyan, oyuncunun reflekslerinden ziyade zekasını kullanmasını gerektiren bir yapıydı.

Oyunu yapan firma İngiltere'de Liverpool kentinde bulunan DMA Design adlı küçük bir kuruluştur. Eski oyunların merak-



lıları DMA Design adını Shadow Of The Beast ve Menace gibi oyunlardan da hatırlayacaklardır. DMA Design programcılarında Mike Dailly oyun fikrinin ortaya çıkışını şöyle hatırlıyor; "Bizim grafik tasarımcılardan biri DeLuxe Paint programıyla kısa bir animasyon hazırlamıştı. Orada küçük adamcıklar bir tepeye tırmanıyor, zirveye vardıklarında ise koca bir top tarafından

vurulup havaya uçuyorlardı. Devamlı tekrar eden bir animasyondur bu ve bende de böyle bir oyun yapsak hayli komik, eğlenceli olabileceği fikrini çağırıştırmıştı."

Bu fikir daha sonra diğer grup üyeleriyle de paylaşılmış, sonunda ana fikir tamamen ters yüz edilmişti. Kimse vurulmayacak ya da ölmeyecekti. Geliştirme aşamasında tasarımcılar oyundaki karak-





terleri oyunculara sevdirebilmek için olası en şirin grafik tasarımlarını yapmaya çalıştılar ve başarılı da oldular. Öyle ki çok sonradan çıkan Tamagochi modası bile bundan etkilenmiş, tasarımcılar sahiplerinin sevip korumak isteyeceği sanal yaratıklar tasarlarlarken Lemmings'i örnek almışlardı. Karakter animasyonlarından sorumlu olan Gary Timmons "Onları mümkün olduğunca şirin ve narin tasarlamaya çalıştım." Diyor. "Yürürken uyukluymuş gibi görünmeleri için üzerlerinde hayli uğraştım, böylece hafif şapşal görüneceklerdi." Gerçekten de Lemming'ler yürürken uyukluymuş gibi görünürler. Ancak burada Timmons'ın başarısı sanıldığından da büyüktür, çünkü tüm animasyonları üç renk ve 8x4 piksel büyüklüğünde minicik bir alanda yapmayı, üstelik yine de görülebilir olmalarını sağlamayı başarmıştır. Oysa bu durum programcılar Scott Johnson ve Daily arasında hayli tartışma sebebi olmuştur. Johnson'a göre ekranda görülen bir karakterin rahatça tanımlanabilmesi açısından en az 16 piksel boyunda olması şarttır, oysa Daily ve Timmons birlikte çalışarak bunun yansı büyüklüğünde ve rahatlıkla seçilebilen bir model tasarlamayı başarmışlardır. Bu o dönemin kısıtlı işlemci ve hafıza kapasitesini düzgün kullanabilmek açısından elzemdir. Çünkü ekranda aynı anda hareket eden 120 yaratığı görüntülemek programcılar için tam bir baş ağrısı sebebi olmaktadır. Yine aynı sebeplerden, arka plan rengi tek renkle sınırlandırılmıştır. Bugünün binlerce asker gösterebilen oyunları ile kıyaslandığında ne kadar tuhaf kalıyor, değil mi?

Çalışma ilerledikçe yeni fikirler de üretilmeye devam etti. Bir süre sonra programcılar çalışma temposunu daha da hızlandırabilecek bir editör

yazdılar, böylece ortaya konan iyi fikirler zaman kaybetmeden oyuna katılabilecekti. Timmons düzinele Lemmings tasarımı yaptığını hatırlıyor. "Oyunu yaparken bir yandan da eş zamanlı olarak içeriği hazırlıyorduk. Herkesin bir görevi vardı ve ben de animasyonları hazırlıyordum. Özellikle komik ve şirin gözükmeleri için çok çaba harcadım." Sonunda Timmons'ın hazırladığı düzinelele çalışmadan sadece sekiz tanesi oyunda kullanılmak üzere seçilecekti. Belki az değildir, ancak Timmons'ın projedeki diğer çalışmalarıyla kıyaslandığında hayli düşük bir sayı. Oyunda tam 120 bölüm vardı ve her bölümün tasarımı farklıydı. Üstelik her bölümde farklı bir müzik kullanılmıştı. Sonuna kadar oynayıp 120 bölümü de bitirdiğinizde ise en son animasyonu seyrediyordunuz. Ekranı çıkan DMA elemanları sizi ve kahramanlığınızı alkışlıyor, sorunların üstesinden gelirken gösterdiğiniz kararlılığı takdir ediyorlardı.

Lemmings ilke defa 1990 yılında Amiga için piyasaya çıktı ve anında büyük bir başarı kazandı. Bunun üzerine 1991 yılında Atari ST ve PC versiyonları da piyasaya sürüldü. Lemmings'in birden fazla platformda gösterdiği bu başarı öylesine büyüktü ki, DMA Design yöneticileri o zamanlar birlikte çalıştıkları yayıncı firma Psygnosis ile olan anlaşmalarını pekiştirme imkanı buldular.

Psygnosis o zamanın sağlam firmalarından biriydi ve onlarla uzun vadeli bir kontrat imzalamak hemen her oyun firması yöneticisinin rüyasıydı.

Lemmings'in orijinal yapısı ve neşeli havası onu tam bir klasik haline getirdi. Çıktıktan sonra ki iki yıl boyunca Lemmings en çok satan oyunlar listesinde ilk yirminin içinde kalmayı başarmıştı. Ayrıca tüm zamanların en iyi satan on oyunu listesindeki yerini de her zaman korumayı başardı. Bu durum DMA Design isminin de değerini katladı. Öyle ki 1994 yılında Sony tam 48 milyon dolar vererek DMA Design'ı Psygnosis'ten satın alacaktı. Bu bugün bile kolay erişilebilen bir rakam değildir.

"Orijinal ve evrensel bir tema üzerine kurulu hoş bir oyundu, üstelik doğru zamanda piyasaya çıkmış ve büyük bir boşluğu doldurmuştu. Tek bir Lemming ile oynayıp onun diğerleri üzerindeki et-

kilerini izlemek çok hoştu." diyor Timmons. Ancak maalesef bu oyunun dünyanın her yerinde ve herkes tarafından sevildiğini söylemek pek mümkün değil. Mesela bir bölümde Lemming'ler kendilerini kurtarmak için cehennemde şeytanın ağzından içeri atılıyorlardı ve bu durum Amerika'nın tutucu güney eyaletlerindeki Hıristiyan rahiplerinden büyük bir tepki almıştı! Bu tepki kısa sürede öyle büyüdü ki, bazı kökten dinci Hıristiyan organizasyonları gösteriler düzenleyip oyunun piyasadan çekilmesini bile talep ettiler! Ve tüm bunların 1991 yılında olduğunun da altını çizelim! Ancak herşeye rağmen Lemmings halen hayatta ve sonsuza uzanmış gibi görünen yürüyüşlerine uyuklu adımlarla devam ediyorlar. Ve doğrusu soyları pek tükenekmiş gibi de görünmüyor.

Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör



LEMMINGS
SURVIVAL STRATEJİ
8086/640 KB RAM/DOS
3.0/VGA/CGA/EGA
DMA DESIGN/PSYGNOSIS1990 (DISKET)



BİTTİ ZANNETMEYİN, OYUN ÇILGINLIĞI DEVAM EDİYOR. İŞTE KASIM OYUNLARINDAN BAZILARI...

Rome Total War, Full Spectrum Warrior, Star Wars Battlefront, Codename Panzers, Burnout 3, Viewtiful Joe, Colin Mcrae Rally 2005, Myst 4: Revelation, Evil Genius, Obscure, Leisure Suit Larry: Manga Cum Laude, Tribes Vengeance, Def Jam: Fight For New York, X-Men Legends, Crash Twinsanity, Rocky Legends



Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chp.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

sakol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğberk Üçök

tugberk@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, alaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, gal@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Emin Barış, megamin@level.com.tr

Eva Dvorackova, eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gkhhab@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Alkin, jesuskaner@level.com.tr

Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr

Savaş Alagoz, savas@level.com.tr

Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceşahin, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkasap

Abone Satış Müdürü Asu Bozaygla

Abone Servisi Ayten Akçura, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Çenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, guler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak No 4 Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cae. Vefa Bayırı Sok.

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



Dünyanın en küçük tam çözümü:

Start Game'den sonra Hard zorluk seviyesini seçin. Oyun başlayınca da Quit deyiş çıkın.