

2 CD'Lİ: AGE OF EMPIRES 3, MYST V: END OF AGES, PES 5 DEMOLARI

LEVEL 2CD

105

EKİM 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-10 ISSN 1301-2134

FAHRENHEIT

OYUN MU, YOKSA FİLM Mİ? BÖYLE BİR ADVENTURE OYNAMADINIZ!

MIGHT & MAGIC, YENİDEN!

EFSA NE UBISOFT'UN ELİNDE TEKRAR HAYAT BULUYOR. HEM DE İKİ MÜTHİŞ OYUNLA!

FABLE: LOST CHAPTERS

XBOX'DAN PC'YE ÇEVİRİLEN BU OYUN, YILIN EN İYİ RPG'Sİ OLABİLİR Mİ?

BURNOUT REVENGE

SON ARABA PARÇALANANA KADAR YARIŞ BİTMEZ!

DOSYA



PSP ARTIK OTOBÜSTE DE RAHAT YOK!
SONY'NİN YENİ OYUNCAĞI BURADA

TOKYO GAME SHOW 05 E3'ÜN JAPONYA
VERSİYONUNDA NELER OLDU?

İLK BAKIŞLAR: HALF LIFE 2: AFTERMATH,
CALL OF DUTY 2, TOMB RAIDER LEGEND, CONDEMNED

İNCELEMELER: EARTH 2160, ADVENT RISING,
NHL 06, SUDEKI, DARKWATCH, THE INCREDIBLE HULK,
NI.BI.RU, DARKWATCH

K.K.T.C FİYATI: 7,50 YTL-7.500.000 TL



ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Çinek, Ayşe Yılmaz
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA
Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.



“...Aldığımız enerjiyle bu sayıyı daha bir dinç hazırladık. Tabii biraz geç kaldı, ama olsun...”

diye başladığımızda geçen sayıya, ayın 10'unda piyasaya çıkacağımızı kastetmemiştik elbette. Normal bir gecikmeden, 4'ünde değil de olsun olsun 5'inde çıkmaktan bahsediyordum. Ama matbaamızdaki bir makinanın ömrünü doldurması yüzünden 28.000 dergiyi başka bir matbaaya transfer etmek ve baskıyı orada tamamlamak zorunda kaldığımızdan, neredeyse ayın ortasında çıktık. Bunun için sizden özür dilerim, bir daha tekrarlanmaması için her türlü önlemi aldık.

Hazır özür dilemeye başlamışken, devam edeyim. Geçen ay kapakta yazdığı halde Trackmania Sunrise incelemesi dergide yoktu. Serpil'in gönderdiği yazı e-posta trafiğinde kaybolduğunu anladığımızda Serpil hanım tatile çıkmıştı bile. Trackmania Sunrise incelemesini bu sayımızda okuyabilirsiniz.. Ayrıca geçen ay aldığımız DVD'li Level'da sorun yaşıyorsanız lütfen levelcd@level.com.tr adresine, sorununuzu, adres ve telefonunuzla birlikte yazın. Size hemen yeni bir DVD gönderelim. CD ve DVD'mizle ilgili tüm sorunlarınıza bu adresten hemen yanıt verdiğimizizi bilmenizi isterim.

Ve şuraya kendime kişisel not alayım: Bir daha asla, ama asla “Eh, bundan daha kötü ne olur ki?” cümlesini kullanmayacağım. Yasaklıyorum bunu söylemeyi kendime sizin huzurlarınızda. Hele ki kafamızdaki yenilikleri dergiye uygulamaya başladığımız bu dönemde, ters nazar etmeyelim kendimize.

Geçen ay başladığımız Kafa Ayarı sizden büyük ilgi gördü. Sadece 8-bit zamanlarını yaşamış olanlar değil, oyunculuğa PS2 veya PC ile başlamış yeni nesil okuyucularımızdan da tebrikler geldi. Bunun için size teşekkür ederim. Önümüzdeki aylarda başlayacak yeni bölümler için ilham verdiniz bizlere. Bunların arasında, bir süredir yazmadığımız ve sizin asla unutmadığımız sevilen bölümlerimiz de var.

Aslında bu ay bambaşka bir yazı yazacaktım buraya, ama geçen ayki geç çıkışımız yüzünden tüm planımı değiştirmek zorunda kaldım. Bu yüzden, sizi bu sayımızla baş başa bırakırken, içimden tekrar tekrar “kem gözlere şiş” demekten kendimi alamıyorum.

Sinan Akkol

Kendime diyalog

- Hmmm...
- Ne düşünüyorsun yine kukumav kuşu gibi be?
- Çek Level'dan iki yazar arkadaş geldi bu ay ziyarete, onları düşünüyorum.
- Ee, ne olmuş geldilerse? Hoş gelmişler, sefa gelmişler işte...
- Ne olacak, herifler ta Çek Cumhuriyeti'nden kalkıp Ağrı dağına tırmanmaya geliyor. Yıllardır Türkiye'de yaşarım, daha trekking'e gitmiş değilim! Bu kadar mı teknoloji bağımlısı olmuşuz? Gömmüşüz kafamızı monitörlerimize...
- Dert ettiğin şeye bak, adamları İstanbul'da gezdirirken görmedin mi hallerini? Sıkılmışlar, bunalmışlar hayatlarından, tırmanacak bir yer aramalarının sebebi o.
- Doğru diyorsun sen de, isterim ki arada bir dağa bayıra, kıra doğaya vereyim kendimi.
- Olur, o da olur, her şeyin yeri ve zamanı var. Hem o sağdaki kabak resmi ne öyle?
- Çekler İstanbul'a geldiklerinde bir gece gezdirdik onları. Burada kullanmak için fotoğraf çekecektim, makinemi evde unuttum. Ben de ceza olarak, kendimi kabak olarak betimledim oraya.
- Afferim sana.



SAM AND MAX

TAVŞAN KAÇ, TAZI TUT!

» LucasArts geçen yıl Sam and Max'in yeni oyununu iptal ettiğini açıkladığında hepimiz büyük bir hayal kırıklığı yaşamış (kızgınlık opsiyoneldi) ve bu iki eski kahramanı, sevdiğimiz ve bir daha göremeyeceğimiz diğer oyun karakterlerinin yanına gömmüştük. Ama geçtiğimiz ay yapılan "Dijital Eğlencenin Geleceği" konulu bir konferansta maceranın henüz bitmediği or-

taya çıktı. Telltale Games, oyunun yapım haklarını kısa süre önce Lucas'tan satın aldığını ve hiç vakit kaybetmeden yapımına başladığını müjdeledi. Hem de kimin ağzından? Serinin yaratıcısı olan Steve Purcell'in. Şimdilerde Pixar için çalışan Purcell, Telltale'in yeni bir Sam and Max oyunu yapımı için biçilmiş kafa olduğunu düşünüyor ve kendisinin de elden geldiğince yapım aşamasında yer alacağını söylüyor. Jeff Smith'in meşhur çizgi roman serisi Bone'un da oyun yapımını üstlenen ekip, zaten Lucas Arts okulundan yetişme tasarımcılardan oluşuyor.

Tabii ki şimdilik fazla bilgi yok ortada ama Telltale, oyunun geçen yıl iptal edilen Sam&Max: Freelance Police'ten tamamen bağımsız, yeni bir proje olacağını açıkladı. Hikâyesi sıfırdan yazılacak yeni oyunla ilgili söylenebilecek son bir sözümüz var: "Haydi çıksın!"

Yapım: Telltale Games Dağıtım: Belli değil
Tür: Adventure Çıkış tarihi: Belli değil



MAX LIVES!
www.savetamandmax.com

Yapım: Petroglyph Dağıtım: SEGA
Tür: GZS Çıkış tarihi: Belli değil



RAG DOLL KUNG FU

» Lionhead'in tasarımcılarından Mark Healey'nin kişisel oyun projesi olan Rag Doll Kung Fu bu ay Valve'in Steam sistemi üzerinde çıkıyor. Healey'nin Mart ayında GDC'de tanıtımını yaptığı küçük ama yaratıcılığıyla göz dolduran oyunu, Valve'in dikkatini çekmiş ve oyun tamamlanınca Steam üzerinden dağıtılmasına karar verilmişti. Fare ile tüm hareketlerini kontrol ettiğiniz ve hemen her şeyi yapabilen bez bebek bir karakteri yönettiğiniz oyun, kendine has bir platform-aksiyon örneği. 12 Ekim'de hazır olacak Rag Doll Kung Fu'nun fiyatı ise 12.95 dolar.

Yapım: Lionhead Studios Dağıtım: Valve
Tür: Aksiyon Çıkış tarihi: 12 Ekim



TONY TOUGH 2: A RAKE'S PROGRESS

» 2002 yapımı çizgi film tadındaki adventure oyunu Tony Tough, bu yıl bitmeden yeni bölümüyle geliyor. 13 yaşında minik ama acar bir dedektifin maceralarını konu edinen oyunda 1953 yılı New Mexico'suna gidip 13 yaşındaki karakterinizle ilk dedektiflik vakanızı çözeceksiniz. Yayınlanan ekran görüntüleri son derece çekici ve özellikle sokak tasarımları Edward Hopper tablolarını andırıyor. 2005 sonunda çıkacak oyun için şimdiden gün saymaya başladık.



ONUNCU YILI KUTLU OLSUN

C&C EKİBİ İŞ BAŞINDA

» Efsane oyun Command & Conquer'u hazırlayan ama sonra Westwood'dan ayrılan oyun tasarımcılarına ne olur? Kırpıp kırpıp yıldız mı yaparlar bunları? Hayır, bir araya gelip Petroglyph Software'i kurarlar ve yine PC için yine bir RTS tasarlamaya başlarlar. SEGA da işin dağıtımını üstlenir ve C&C sevenleri bir heyecan sarar.

Aynı zamanda Star Wars: Empires at War adlı GZS üzerinde de çalışıyor Petroglyph. Bu haberin konusu olan yeni oyunun ise ismi henüz belli değil ama kuvvetle muhtemel C&C'nin bıraktığı izleri takip edecek, modern zamanların daha ötesinde geçen, bilim kurgu ağırlıklı bir GZS olacak. C&C bir yana, daha önce Blade Runner, Eye of Beholder ve Dune 2 gibi müthiş başka oyunları da tasarlamış olan Petroglyph ekibi şimdilik sessiz kalmayı tercih ediyor ama detayların kısa sürede konuşulmaya başlanacağına emin olabilirsiniz.

DIABOLIQUE:
LICENSE TO SIN

» Cehennemden bir ajanı dünyaya gönderip ruh toplayan oyun Diabolique nihayet şeytanın bacağına kırıldı (ya da tema gereği tam tersi) ve kendine bir yayıncı buldu. Polonyalı Metropolis Software tarafından geliştirilen aksiyon oyunu Diabolique: License to Sin'in dağıtım anlaşmasına imza atan Playlogic, 2006 sonbaharında yayınlanacak oyunun PC dışında yeni nesil konsollara da çıkmasına karar verdi.

Yapım: Metropolis Dağıtım: Playlogic
Tür: Aksiyon Çıkış tarihi: 2006 Sonbaharı



WCG BAŞLIYOR

SİNGAPUR UÇAĞI İÇİN SON ÇAĞRI

» Kore'den başlayıp tüm dünyaya yayılan World Cyber Games organizasyonu için bu yıl da ülke finali vakti geldi. 7 – 9 Ekim tarihleri arasında İstanbul Elite Hotel'de gerçekleştirilecek organizasyonda, elemeleri geçip finalde yarışma hakkını kazanan oyuncular, Counter-Strike: Source, FIFA 2005 ve WarCraft: Frozen Throne için Türkiye'yi temsil etme mücadelesi verecek.

Ana sponsorluğunu Samsung'un üstlendiği ve ülkemizde Siberlig tarafından temsil edilen organizasyonda, FIFA 2005 ve WarCraft için önceden açılan 16'şar kişilik kontenjanların yetmemesi sebebiyle bu yıl her iki kategorideki

kontenjanlar 32 oyuncuya çıkarıldı. Counter-Strike: Source ise her zamanki gibi en büyük katılımın gerçekleştiği oyun oldu.

9 Ekim'de tamamlanacak finaller sonunda birinci olan FIFA 2005 ve WarCraft oyuncuları 2,500'er, Counter-Strike takımı ise 4,000 YTL para ödülü yanında tüm birinciler sponsorlardan da hediyeler kazanacak. Şüphesiz asıl büyük ödül Singapur'a gidip orada Türkiye'yi iyi bir şekilde (mesela şampiyon olarak) temsil etmek. Bu arada turnuvanın 2006 finallerinin de İtalya'da yapılacağı belli olduğunu belirtmeden geçmeyelim. Tüm katılımcılara şimdiden bol şans ve iyi eğlenceler diliyoruz.



HABERLER | LEVEL 10 2005 | 007

DRIVER: PARALLEL LINES

ŞİMDİ DE NEW YORK'A ÇUÇULUYORUZ

» İçinde İstanbul görevleri de olduğu için özellikle Türkiye'deki oyuncular tarafından merakla beklenen ama bir çeşit hüsrana yarandıktan sonra

semalarımızı terk eden Driver 3'ün (ya da Driv3r) ardından sıra serinin dördüncü oyununa geldi. Parallel Lines ismi verilen dördüncü oyunda 1970'lerin New York'unda direksiyon sallayacağız. Henüz yirmisinde bile olmayan bir özel şoförü canlandırdığımız oyunda tabii ki yeraltı dünyasının dehlizleri de ana karakterimiz The Kid kadar önemli yer tutacak.

Manhattan, Bronx ve Brooklyn çevresinde geçecek olan yeni oyunun hikâyesiyile ilgili detaylar zamanı geldikçe açıklanacak. Şimdilik Parallel Lines'in Driv3r'a göre daha az çizgisel bir oynanış sunacağı, çok çeşitli mini oyunlar içereceği, görevlerin büyük ölçüde sürüş yeteneklerimizi kanıtlamaya yönelik olacağı gibi önemli noktalar açıklığa kavuşturulmuş durumda. Parallel Lines'in öncüllerine göre bir üstünlüğü de daha kalabalık caddeler, daha canlı bir şehir hayatı içermesi. Tüm açıklanan ve açıklanmasını beklediğimiz yeniliklerin ekranın bu tarafında oturan bizler için ne anlama geleceğini ise zaman gösterecek.

Yapım: Reflections Dağıtım: Atari
Tür: Sürüş Çıkış tarihi: Mart 2006



AUTO ASSAULT

BİRİ FRENE Mİ BASTI?

» Devasa online oyunlar evreni motorlu taşıtlara pek alışık değil. O yüzden bir süredir NetDevil ve NCSoft'un üzerinde çalıştığı devasa online aksiyon-sürüş oyunu Auto Assault belki de kaldırılabileceğinden fazla bir ilgiye maruz kalıyor. Bu da yapımcılarda belli bir gerilimin tırmanmasına neden oluyor tabii. Bu da (zincirleme reaksiyon gereği) oyunun çıkış tarihinin ertelenmesine neden oluyor. Beta test aşamasındaki AA'nın ertelenme gerekçesi, teste katılanlardan gelen ve NCSoft'un geri çevirmeye kıyamadığı "bazı fikirler".

Çıkması beklenen 2006 yazına kadar ismini daha çok duyacaksınız, o yüzden kısaca Auto Assault'tan bahsedelim. Yaratık istilasına uğrayıp feleği şaşmış bir dünyada, birbirinden farklı ırkların Mad Max tadında karşılıklı mücadelesini içeriyor oyun. İnsanların, mutantların ve "biomek"lerin birbirine girdiği bu ortamda sizin işiniz de kendinize bir taraf seçip, yüzlerce seçenek kullanarak aracınızı geliştirmek, silahlarla ve zırhlarla donatmak ve aksiyona katılmak... AA'nın bekleyeni çok, siz de onlar arasına katılmak niyetindeyseniz, şimdilik hız kesmiş gibi görünen oyunu autoassault.com adresinden takip edebilirsiniz.

Yapım: NetDevil Dağıtım: NCSoft
Tür: Devasa Online Aksiyon Çıkış tarihi: 2006 Yazı



PARAWORLD

NAPOLYON'UN DA DEDIĞİ GİBİ...

➤ Gerçek zamanlı strateji türünü seviyorsunuz ama mümkünse işin içinde İkinci Dünya Savaşı olmasın istiyorsunuz. Peki, alternatif bir gerçeklikte, dinazorlarla birlikte savaşmaya ne dersiniz? Paraworld hem hikâyesi hem de görüntüsüyle, aradığını bir türlü bulamamış RTS severleri epey heyecanlandırma potansiyeline sahip bir oyun.

Charles Babbage adında bir bilimci-



BLOOD MAGIC

BÜYÜ SÖZCÜĞÜNÜN
RUSÇA'DAKİ KARŞILIKLARI



Yapım: Sky Fallen Dağıtım: 1C Company
Tür: Aksiyon RYO Çıkış tarihi: 2006 Kışı

➤ İki yıl önce E3'te ortaya çıkan ve farklı tarzı sayesinde bir hayli de ilgi çeken Blood Magic'ten uzun zamandır haber alınmıyordu. Elinde bir sürü firmayı kıskandıracak kadar oyun olan Rus firması 1C'nin yayınlacağı oyunlar arasında yer alması sebebiyle bu kadar gecikmesini belki de anlayışla karşılamak gerekiyor ama zaten bir tavır geliştirmek için artık geç. Oyunun en geç 2006 kışında yayınlanacağı açıklandı ve biz de şimdiye kadar biriken Blood Magic materyallerinden bir haber yapalım dedik.

Birçok oyunu anlatmak için kullanılan sihirli bir kelime halini alan Diablo, bu görevini Blood Magic için de gerçekleştiriyor. Oyun, Modo isminde ölümsüz bir kahramanın, işlediği suçlar yüzünden güçlerinin elinden alınıp ceza olarak da Dünya'ya gönderilmesini konu ediniyor (hakikaten ağır bir cezaymış bu). Tabii bu cezadan, dünyalılar da payına düşeni alacak. Sizin olayınızsa ya bu kadim kahramana güçlerini yeniden kazandırmak için yardımcı olmak ya da onu bu korkunç amacından vazgeçirmeye çalışmak (ikna yöntemi olarak sopa kullanacaksınız tabii ki).

İzometrik bir harita üzerinde ve görüldüğü kadarıyla çok iyi detaylandırılmış karakterlerle oynanan Blood Magic'i Diablo tar-

nin 19. yüzyıl başında keşfettiği paralel bir zaman boyutunda geçen hikâyeye göre bu alternatif dünyayı paylaşamayan üç ırkı (Afrika, Asya, İskandinavya esintili üç ırk) bir araya getirmeye çalışıyorsunuz. Toplam yirmi bölümden oluşan oyunda bilim adamlığı ile komutanlık arasındaki ortak noktaları bulup kullanmak, alternatif dünyanın alternatif canlılarıyla nasıl baş edileceğini öğrenmek, bir yandan da bu geniş dünyanın gizemini çözmeye uğraşacaksınız.

Savaşırken yeni yeteneklere kavuşan orduları, dinozorlardan T-Rex'lere, mamutlardan amazonlara kadar çeşitlenen birimleri, beş büyük ve birbirinden çok



Yapım: Sunflowers Dağıtım: Belli değil
Tür: RTS Çıkış tarihi: 31 Mart 2006

farklı haritadan oluşan evreni, son derece etkileyici görünen grafikleri ve özel oynanışıyla Paraworld, bizden bir İlk Bakış yazısı almayı da hak eden bir oyun. Ama bunun için biraz daha bekleyeceksiniz... Anno serisini yapan Alman ekip Sunflowers'ın muhteşem geri dönüşü olan Paraworld'ün çıkış tarihi ise, bir aksilik çıkmazsa (mesela o tarihe kadar dağıtıcının kim olacağı kesinleşirse) 2006 baharı.

XBox 360



www.xbox360.com

Google'da ismini arattığınızda doğrudan karşınıza çıkamayan siteler sanılan aksine çöp değil, gömülü hazine sandıkları gibidir. Xbox 360'ün sitesi de öyle. Uzaktan bile gözleri kamaştırabilen bu yeni konsol hakkında tek satır yazıya ihtiyaç duymadan, evrensel bir dil kullanılarak (Beden dili mi? Yok canım, müzik ve görüntülerden bahsediyoruz) hazırlanan site eğlenceli ve yaratıcı. Bol bol duvar kağıdı, Xbox 360'a çıkacak oyunların tanıtıldığı bir video, oyun posterleri ve küçük sürprizlerle süslenmiş siteyi ziyaret edeceğiniz zaman hoparlörlerinizin açık olmasına dikkat edin.

Reloaded



www.reload.org

Abandonware sitelerini bilirsiniz; genellikle her şeyin birbirine girdiği, oyunlarla ilgili pek az bilgiye ulaşabildiğiniz, genellikle "araştır" ve "indir" tuşları dışında bir şeye tıklamadığınız yerlerdir. Reloaded.org'un da asıl işlevi bu ama siteyi benzerlerinden ayıran yanı, abandonware değil, tamamen yasal olarak yeniden yapılmış versiyonlarını, yani Remake'leri içermesi. Remake'lerin her biri için özel sayfalar, inceleme yazıları, yorumlar, oyun yapımcılarıyla röportajlar, ekran görüntüleri gibi güncel oyun sitelerinde bulunan ayrıntılara yer vermesi. Özlediğiniz oyunlarınızla hasret gidermek için güvenli bir adres.

Level'in siteleri
http://
www

Darkwatch



www.darkwatch.com

Mezarlıkta hırsızlık yapmak, tam anlamıyla bela aramaktır ama Darkwatch'un sitesinde buna benzer bir operasyon bekliyor sizi. Zaten Darkwatch gibi ürkünç bir oyunla senli-benli olup, sitesini ziyaret edecek kadar yakınlaştığınıza göre kaybedecek fazla bir şey yok. Şahsen "atın ölümlü arpadan olsun" deyip bulabildiğim parçaları topladım. Peki n'oldü? Hiçbir şey... Bu anlamsızlığını saymazsak sitede Darkwatch oyunuyla ilgili aradığınız ve dahi aramadığınız tonla şey var.

zı diğer RYO'lardan ayıran en dikkat çekici yanı sadece büyücü sınıfından bir karakter yaratmanıza izin vermesi. Evet, birbirinden farklı konulara odaklanmış 12 tip karakter seçeneği var ama bunların hepsi büyücü. Bu da tümünü öğrenene kadar göbeğinizin çatlayacağı bir ton büyü çeşidi göreceğiniz anlamına geliyor. Eğlenceli tarafı ise, büyüleri kombine ederek yeni büyüler keşfedebiliyor olmanız.

PC dışında Xbox için de tasarlanacak oyunun yapımcısı ise Sky Fallen. Kendilerine kibarca başarılar dileyip, "hadisenize abicim!" diyoruz.



SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

YENİ BÖLÜMLER, YENİ SİLAHLAR, YENİ MODLAR...

» Taktik/aksiyon serisi SWAT'ın altı ay kadar önce yayınlanan son bölümü SWAT 4 için genişleme paketinin yolda olduğu açıklandı. Oyunun geliştiricisi Irrational ve yayıncı Vivendi'nin birlikte yaptığı açıklamaya göre, SWAT 4: The Stetchkov Syndicate ismi verilen genişleme paketinde yeni bölümler, yeni silahlar ve ekipmanların yanı sıra yeni bir de multiplayer modu olacak. Doğu Avrupa'nın en azılı suç örgütü Stetchkov Syndicate'in faaliyetlerini yaygınlaştırması ve SWAT'ın bu işi halletmekle görevlendirilmesi üzerine kurulu bir hikayesi olan genişleme paketi, yedi tane tek başınıza ya da birlikte oynayabileceğiniz yeni görev içeriyor. Oyuna eklenen silah ve ekipmanlar ise sadece SWAT ekibini değil, suçluları da güçlendirecek.

Oyunu daha eğlenceli hale getirecek eklenti ise yeni multiplayer modu. Beşer kişilik iki takımın VoIP de kullanarak omuz omuza mücadelesine izin veren kooperatif oynanışın yanı sıra oyuna bir de yeni "Smash and Grab" modu ekleniyor. The Stetchkov Syndicate, 2006 başında piyasada olacak.

Yapım: Irrational Games Dağıtım: VU Games
Tür: Taktik/Aksiyon Çıkış tarihi: 2006 Kış



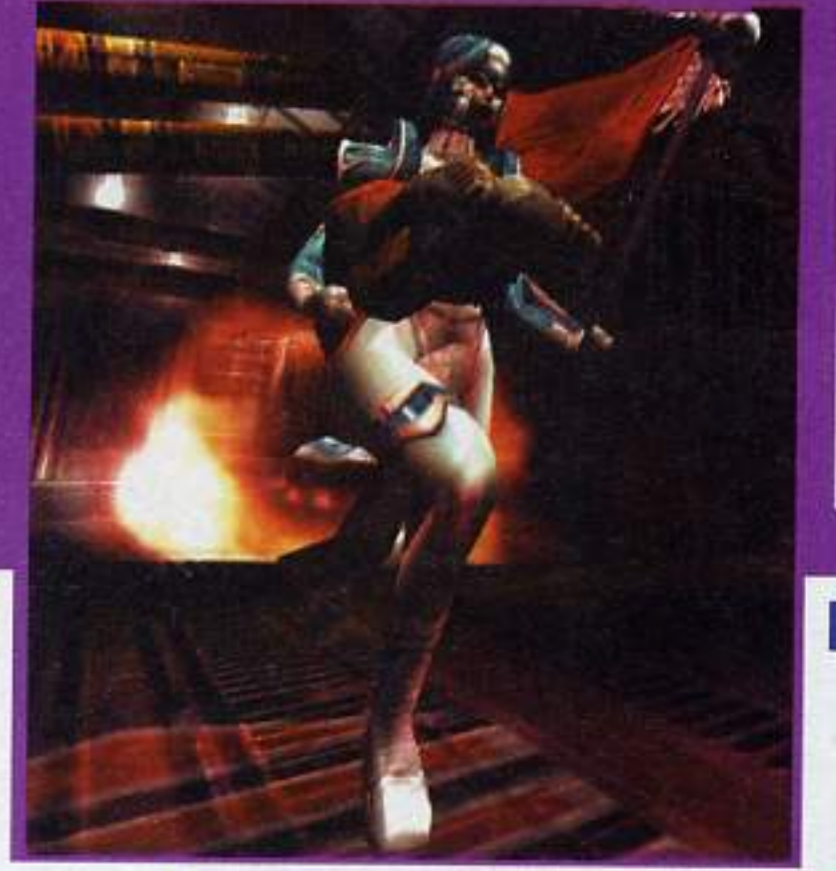
ASHERON'S CALL 2

» Turbine Software, MMORPG'si Asheron's Call 2 sunucularını kapatmaya karar verdi. Oyunun genişleme paketinin açıklanmasının beklendiği bir sırada tamamen durdurulması kararı AC2 müdavimlerini bir hayli üzdü ama sayıları fazla olmadığı için infial çıkmadı. Zaten Turbine de oyunu bu yüzden bitiriyor...



ARENAYA BUYURUN

» Quake III: Arena'nın kaynak kodu, oyunu sadece oynamakla yetinmeyenler için kullanıma açıldı. id'nin bu yılın Quake-Con'u sırasında yaptığı hoşluktan siz de faydalanmak istiyorsanız 5.6MB'lık dosyayı www.planetquake.net adresinden indirebilirsiniz.



ONIMUSHA 3

» Geçen yıl PS2 için yayınlanan Onimusha 3: Demon Siege şimdi de PC'ye çıkmaya hazırlanıyor. Serinin sevenlerinin uzun zamandır beklediği haber, şimdilik fazla ayrıntı içermiyor ama PS2'de oynama fırsatı bulup da sevmeyenin çıkmadığı düşünülürse fazla da bir detaya ihtiyacımız yok. Bekliyoruz...



RF ONLINE

BİR GÜN BİR ELF, BİR ROBOT VE BİR JAPON KIZI...

Yapım: CCP Inc. Dağıtım: Codemasters
Tür: Devasa Online Çıkış tarihi: 2006 Yaz

» Hani olmaz ya, World of Warcraft'ı tükettiniz, üstüne Guild Wars'ta Korelileri bile kaçırmış bir devasa online oyuncusunuz diyelim. Bir sonraki büyük devasa online oyun için gözleriniz interneti kartal gibi aramaya başladı değil mi? Daha fazla aramanıza gerek yok, çünkü RF Online bu büyük oyun olacaktı gibi geliyor bize.

Dragon Empires'ı apar topar iptal ettikten sonra Codemasters bu oyuna yönelmiş demek. Ama bu işte bir tuhafılık var, çünkü Japon karakterlerden anime kokusuna kadar oyun buram buram Japon yapımı kokuyor. Codemasters da bir İngiliz şirketi. Oyunun arkasındaki şirket CCP Inc. adını daha önce duymadığımız bir oluşum. Rising Force Online ilk oyunları ola-

cak. Ama şu ana kadar oyun hakkında gördüklerimiz RF Online'a bizim dikkatimizi çekti. İç açıcı grafikleri bir yana, taşıt olarak Mech kullanmanıza izin veriyor. Hatta ırklardan bir tanesi bizzat bir Mech yaratmanızı sağlıyor. Şu anda ırklar haricinde pek bir detay yok oyun hakkında, ama gözümüz üstünde olacak.



FANTASİK KURGU GÜNLERİ

AY SONUNDA İSTANBUL'DA



rolünü seç,
oyuna katıl

FANTASTİK KURGU GÜNLERİ 20-21-22-23 EKİM SEMPOZYUM CONVENTION

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ BİLİM KURGU VE FANTEZİ KULÜBÜ

İUBKFK.COM

» İstanbul Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü, şehirdeki çeşitli üniversitelerin ve internet gruplarının da desteğiyle düzenlenecek özel bir etkinliğe hazırlanıyor. 20 – 23 Ekim tarihleri arasında Beyazıt'taki İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi'nde düzenlenecek etkinlik, "Bilimkurgu ve Fantezi'de Özgünlük ve Gerçeklik" konulu bir sempozyum ile masaüstü oyunlar olmak üzere iki ana kısımdan oluşacak.

Sempozyuma Metis Yayınları'ndan Bülent Somay, Bilimkurgu ve Gerçeklik kitabının da yazarı olan Zühtü Bayar, DonKişot Yayınları'ndan Veysel Atayman, İthaki Yayınları'ndan Bora Öngürer, Atılgan Dergisi'nin editörü Bülent Akkoç, Yazar Aşkın Güngör konuşmacı olarak katılacak. Gayet doyurucu geçeceğe benzeyen sempozyum sonrasında ise iki gün boyunca Magic the Gathering turnuvası ve anime film gösterimleri yapılacak. Ayrıca tüm Ankira, 6.45, İthaki ve Arka Bahçe yayınevlerinin açacağı stantlardan, tüm etkinlikler süresince indirimli kitap satın alabileceksiniz.

Katılımın ücretsiz olacağı Fantastik Kurgu Günleri hakkında daha detaylı bilgi almak isterseniz icon@iubkfk.com adresine e-posta atabilir ya da www.iubkfk.com/icon/ adresli etkinlik sayfasını ziyaret edebilirsiniz. 20 Ekim'den 23 Ekim'e dek sabah saat 9.00'la akşam 18.00 arasında bilimkurgu ve fantazyaya sevenler Beyazıt'ta olacak, haberiniz olsun...

FANTASTİK KURGU GÜNLERİ 20-21-22-23 EKİM SEMPOZYUM CONVENTION

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ BİLİM KURGU VE FANTEZİ KULÜBÜ

oyuna katıl,
büyüle(n)

Bekleme Odası

Her ay yüzlerce oyunun adı geçen bir dergide aslında en çok hangi oyunlar konuşuluyordur dersiniz? Level yazarlarının gergin bir şekilde kollarındaki saate bakıp söylendiği, önündeki masaya sinirli sinirli tırnaklarıyla tıklattığı bir Bekleme Odası olduğunu biliyor muydunuz?

Bu bölümde her ay tüm yazarların en çok beklediği beş oyunun, tümüyle uydurma bir yöntemle puanlanması sonucu elde ettiğimiz bilimsel Top 10 listemizi bulacaksınız.

OYUN	TÜR	ÇIKIŞ	AÇIKLAMA
1. F.E.A.R.	FPS	18 Ekim	Fırat: Çıkışı biraz uzasa da heyecanımı kaybetmedim. Büyük ihtimalle, Blood'ı hala unutamadığım için...
2. The Movies	Strateji	11 Ekim	Serpil: İzleyip de baştan çekmek istediğim o kadar çok film var ki... İçimdeki yönetmen gün sayıyor.
3. RoN: Rise of Legends	GZS	Bahar'06	Tuğbek: Big Huge Games daha ilk oyunuyla GZS dünyasını yıkıp geçmişti. İkincisi ile nasıl bir fırtına eseceğini tahmin bile edemiyorum.
4. Civilization IV	Strateji	28 Ekim	Tuğbek: Sid usta her seferinde yeni bir mucize yaratıyor, her Civ bir öncekinden çok daha iyi oluyor.
5. Hellgate: London	RYO	Belli değil	Göker: Diablo'yu Diablo yapan efsanevi kadrosuydu. İşte o kadronun başı olan Bill Roper'ın yeni sanat eseri.
6. Call of Duty 2	FPS	4 Ekim	Fırat: Vasat grafiklerine rağmen ilk oyunda savaşı birebir yaşadık. Şimdi daha iyi grafiklerle, daha detaylı bir oynanışla ikincisini bekliyorum.
7. PES 5	Spor	7 Ekim	Şefik: Yenilmenin tadına doyamadım. Yine yapsınlar, yine yenileyim!
8. Dark Messiah of M&M	FPS	Bahar'06	Sinan: Ansızın merakla beklediğim oyunlar listesinde bir numaraya yerleşti. Hep beklediğim "gerçekten kılıç sallıyorum, heyow!" hissini verecek galiba.
9. Elder Scrolls IV: Oblivion	RYO	18 Ekim -	Göker: Rol yapmanın özü özü serbest olmak ve şey, özgürce rol yapmaktır. İşte buna kristal ekranda en fazla yaklaşan oyun.
10. Call of Cthulhu	Aksiyon	Şubat'06	Güven: Artık çıksın yahu! Neredeyse oyunun kendisi daha büyük bir mit olacak!





DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Yapım
Arkane
Studios
Dağıtım
Ubisoft
Çıkış Tarihi
2006
Sonbahar
Tür
Aksiyon
Sistem
PC

Ekip dağıldı. Sıkıysa bu evrene bir de tek başınıza girin!

Yazan Burak Akmenek



Might & Magic evreninde geçen tek oyun Heroes serisi değildi. Strateji oyunun gördüğü ilgi üzerine arka arkaya birçok Might & Magic hazırlanmış ve yanlış hatırlamıyorsak onuncu oyuna kadar gitmişti (bir düşünün, Rocky serisinden bile uzun). Bunlar FRP meraklıları için oldukça keyifli oyunlar olsalar da bir yerden sonra içerik eksikliği ve monotonluğundan dolayı seri hepimizin canını sıkıya başlamış ve tarihin tozlu yaprakları arasında kaybolup gitmişti.

Şimdi sıkı durun çünkü Dark Messiah, Source motoru ile yapılıyor!!! Bildiğiniz üzere Source, Half Life'in yapımcısı Valve'in ürettiği bir yazılım ve en önemli özelliği çevre ile etkileşimi en üst düzeye çıkartması. Doğal olarak oyundaki varyasyonlar ve bölüm içerisinde yapabileceklerimiz tamamen bizim yaratıcılığımıza ka-

lıyor. Oyunda savaşçı, büyücü ve hırsız olmak üzere üç farklı sınıfta ilerleyebiliyoruz. Fakat seçimlerimiz tamamen bize kalmış durumda. Çünkü oyunun başında bir sınıf seçmek yerine tek karakterle başlıyoruz ve level atladıkça yeteneklerimizi geliştiriyoruz. Seçimlerimiz sayesinde dilersek tek yöne ilerlemeyip karışık yeteneklere sahip bir karakter de yaratabiliriz. Ama genel olarak tahmin edeceğimiz üzere tek bir sınıfa yöneldiğinizde en yüksek yeteneklere erişebiliyorsunuz. Savaşçının taktikleri kaba güce, büyücünün taktikleri stratejiye ve hırsızın taktikleri sessizliğe ve sinsiliğe dayanıyor. Bu sayede oyunda seçebileceğimiz üç okulun her biriyle farklı şekillerde oyunu

oyunarak bitirmemiz mümkün. Level atlamak için ise tabii ki rakiplerimizi yok etmemiz ve bulmacaları çözmemiz gerekiyor.

Çevreyle iletişime geçmekten kastımız etraftaki her türlü eşyanın birer aksesuardan çok bir şekilde manipüle edilecek objeler olması. Örneğin bir heykelin ayağını kırarak düşmanın üstüne düşürebilir, uçurum kenarlarına buz büyüü atarak kayganlaştırıp rakiplerinizin kaymasını sağlayabilir, rakiplerinize buz büyüü atarak onları kırıp binbir parçaya ayırabilir, parmaklıkları kapıları düşmanlarınızın üstüne kapatabilirsiniz. Hatta tutma büyüü ile hafif eşyaları ya da rakiplerinizi birbirinin ya da kazıkların üstüne dahi atabilirsiniz. Özetle her şey sizin yaratıcılığınıza ve fırsatları görebilme yeteneğinize kalmış durumda. Gerçekçi fizik modellemesi kullanıldığından özellikle savaşçının dövüşleri fazlasıyla keyifli olacak. Rakipleriniz sizin hamlelerinizi kılıcı ya da



kalkanı ile karşılayabilirken, onun kalkanını kırmak ya da kılıcını elinden uçurmak tamamen sizin kılıç kullanma yetinize kalmış durumda. Özellikle kılıcı rakibinize saplayıp ayağınızla iterek çıkardığınız hamle çok etkileyici. Fakat bu yüzden oyunu sadece 16 ve üstü yaşlardakiler oynayabiliyor.

ÖL YA DA KAÇ

Oyunda 12 ana bölümde 40 civarında silahtan istediğimizi kullanacağız. Savaşırken yeteneklerimize göre oldukça eğlenceli anlar yaşayabiliriz. Örneğin büyücülük yolunda ilerlersek kullanabileceğimiz bir büyü ile rakiplerimizi fare boyutuna indirip ayağımızla ezebiliriz. Eğer hırsız olursak oldukça sessizce ilerleyip rakiplerimize arkadan yaklaşarak tek vuruşta işlerini bitirebilmemiz mümkün. Savaşçıyı oynarken ise adrenalini düzeyimiz tavana vurduğunda tek bir vuruşla rakiplerimizi öldürebiliyoruz. Rakiplerimize yaptığımız son vuruşlar ve özel saldırılarda oyun ağır çekime girerek durumu daha da dramatik bir hale getiriyor. Oyunu yapan Arkane Studios (Arc Fatalis'in yapımcısı) özellikle çok kişilik oyun modunda Return to Castle Wolfenstein ve Battlefield'ı örnek almış. 32 kişiye



Zamanında başarısız grafiklerine aldırılmadan oynayıp durduğumuz M&M'de artık böyle bir şansımız yok. Çünkü oyun Source motorunu kullanıyor.

kadar oynanacak olan haritalarda birçok mod olacak. Başarılı oldukça, karakterimizin yeni yetenekler ve silahlar kullanabileceği

mod oldukça keyifli olacağı benziyor. Fakat maalesef oyunun ana senaryosunu arkadaşlarımızla birlikte online oynayarak (cooperative mode) bitirmemiz mümkün değil. Tüm oyun boyunca tek başımıza olmayacağız. Oyunun bazı yerlerinde bize yardımcı olacak bir ya da iki NPC daha bizimle birlikte savaşacak.

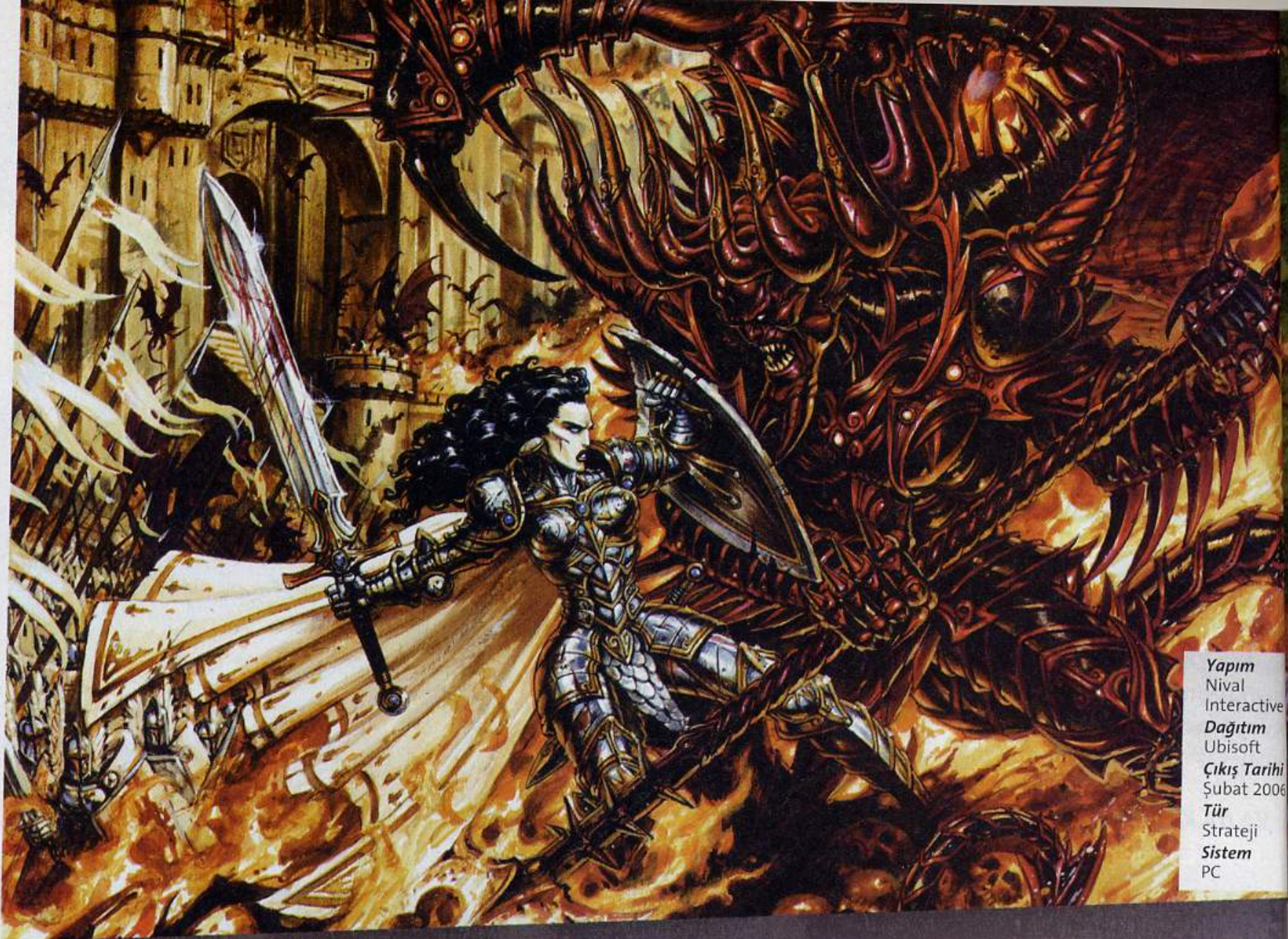
Kalabalık kahramanlar

Şimdiye kadar piyasaya çıkan tüm Might & Magic oyunlarında bir grup vardı. Oldukça geniş haritalarda kaybolla kaybolla yolumuzu bulur, arada bir de çok dengesiz karşılaşmalara girerdik. Oyun ekranı sabitti, sanki bir kameradan dünyaya bakıyor gibiydik. Ancak son oyunlarda ekranı aşağıya veya yukarıya çevirebiliyorduk. Savaşlarda yalnızca havada uçan büyüler, okları vs görebilirdik. Grafikler enfes değildi. Son oyunlarda yaratıklara respawn özelliği vermişlerdi. Yani biz onları kestikten bir süre sonra tekrar ortaya çıkıyorlardı. İlk kez bu dünyaya tek başımıza atılacağız. Ama Source motoru sayesinde bu kez yaptığımız her hareket, çıkarttığımız her ses, savurduğumuz her kılıç ya da büyü, savaş alanını oldukça değiştirecek. Yine de eski oyunların önünde saygı ile eğilmeden geçemiyoruz.



PARA HANGİ ELİMDE SAKLI?

Might & Magic evreninin büyük hayranları olarak biz sadece Heroes V'i değil, Dark Messiah'ı da merakla bekliyoruz. Ama Level ahalisi olarak Heroes V'e, biraz da eski oyundan kaynaklanan bir özlemle, daha sıcak baktığımızı söylemek zorundayım. Dark Messiah ise Source motoru kullanan ilk aksiyon RPG olmasıyla merakımızı gıcıkıyor. Daha önce çeşitli Counter Strike modlarında benzeri girişimler görmüş olsak dahi oyunda yaratılan dövüş çeşitliliği ağızımızı açık bıraktı. Özellikle yere buz atmak veya rakibimizi ufaltıp böcek gibi ezmek çok keyifli olacak. Bunun ne kadarı hayal olarak kalacak, ne kadarı gerçeğe dönüşecek, göreceğiz... ■



Yapım
Nival
Interactive
Dağıtım
Ubisoft
Çıkış Tarihi
Şubat 2006
Tür
Strateji
Sistem
PC

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Yazan Burak Akmenek

En son hazineyi nerede bırakmıştık?

Uykusuz gecelerimiz için birçok oyunu suçlayabiliriz. Ama bu gecelerin baş sorumlularından birisi hiç şüphesiz Heroes of Might & Magic serisidir. Dile kolay, on sene önce başlayan macera günümüze kadar güncelliğini koruyabildi. Heroes kesinlikle bağımlılık yapan bir oyundu. Bunun en büyük sebebi ise her zaman yakında bulunan bir ödüldü. Bir hazine sandığı, kolay lokma olacak bir düşman ordu, bir kaynak, görev, eşya vs derken "şöyle bir bakıp çıkayım" dediğiniz oyunda farkına varmadan saatlerinizi harcıyordunuz. Ya da arkadaşlarınızla beraber cips ve kola stoğu yapıp, tek bilgisayarda "hot seat" olarak sabaha kadar takılıp eğlenceli saatler geçirebiliyordunuz. Ama iki sene önce her şey değişti. Çünkü Heroes IV'ten sonra bir devam oyunundan ses seda çıkmadı ve üstelik oyunu yapan 3DO battı!

Biz tam ümidi kesmişken bir Rus firması olan Nival Interactive, oyunun yenisini yaptıklarını ve 2006 senesinde piyasada olacağını duyurdu. Tabii ki tüm oyun piyasası, kıtlıktan çıkmış insanlar, çölde susuz kalmış kazazedeler, sütsüz kediler gibi bu oyunla ilgili tüm ayrıntılar için internete saldırdı. Oyunu yapan Nival Interactive hiçbir bilgi sızdırmadı. Ama E3'te gösterdikleri demo ile birçok sorumuzu cevapladılar. Bu arada Nival Interactive'in Etherlords ve Silent Storm'u yapan ekip olduğunu hatırlatalım.

Öncelikle oyun tamamen 2D halinden sıyrılmış ve yeni bir 3D motora sahip. Üstelik oyun evreninin tüm hikayesi yeni baştan yazılmış, ırklar değiştirilmiş ve her şey

yenilenmiş. Tüm bu yenilikler eski oyunun özüne dokunulmadan yapılmış. Yani yine kalemizde ordu üretiyor ve bir kahramanın komutası altında yürütüp yolumuza çıkanları ele geçiriyor ve rakiplerimize karşı savaşıyoruz. Fakat ayrıntılara indiğinizde aslında birçok şeyin olumlu şekilde değiştirildiğini görebiliyorsunuz...

HER ŞEY 3D

Oyundaki görüş açımız çok farklı. Artık kocaman bir haritada minicik bir kahraman yerine 3D bir ortamda ekranı kaplayan bir kahramanı yönetiyoruz. Etrafımızda görebildiğimiz her şey yer şekilleriyle paralel. Eğer etrafımızda dağlar varsa arkasını göremiyoruz ve dünyayı ancak belli bir görüş açısına kadar izleyebiliyoruz. Yani doğal bir savaş sisi geçerli. İlerleme şeklimiz yine sırayla ve belli sayıda adım atabiliyoruz. Etrafımızdaki kaynakların üstüne gelip onları toplayabiliyor veya maden gibi yerlerse aktive edebiliyoruz. Maden, yel değir-



eni gibi yerler biz onları aktive edene ka-
ar atıl kalıyorlar. Örneğin yel değirmeni
ylece dururken biz aktive edince dönme-
e başlıyor vs. Temel ihtiyaçlarımız gene
aden, kristal, para vb kaynaklar. Önceki
yuna göre farklı bir eklenti yok. Özellikle
unları kullanacağımız yerler ise tabii ki
retim yaptığımız kalelerimiz.

Maalesef kaleler hakkında Nival'dekile-
n ağzı çok sıkı. Daha önceki oyunlarda
retim yaparken bir yerde seçim yapmak
orunda kalırdık. Örneğin bir kalede kay-
aklarımızı daha fazla üretim yapılması
in yeni bir binaya harcadığımızda daha
i bir birimi yapma olasılığımız ortadan
alkıyordu. Bu yüzden farklı şehirlere farklı
örevler vererek bir üretim planlaması

stratejisi üze-
rinde de çalış-
mak zorunda
kalyorduk.
Oyunun bu kıs-
mıyla ilgili söyle-
yebileceğimiz tek şey
gene üretimin kalelerde ya-
pılacağı. Ama nasıl olacağını an-
cak oyunu alınca görebileceğiz.

KAHRAMANCA SAVAŞMAK

Heroes V'te tüm iş her zamanki
gibi kahramanların üzerine kal-
mış görünüyor. Gene kahraman-
lar ordulara komuta ediyor. Fa-
kat Heroes IV'te olduğu gibi biz-



zat savaşa girmiyorlar. Ben bundan çok hoş-
lanmadım çünkü kahramanım ile karşı orduyu
ezmeyi seviyordum. Fakat bir yandan da bir
kahramanın tek birim olduğunu düşünürsek
30-40 kişiye tek başına saldırması çok mantık-
lı gelmiyordu. Yeni oyunda da kahraman sa-
vaş dışına alınmış. Yani bir birim olarak savaş
alanında görünmüyor. Fakat yeteneklerini sa-
vaş alanına aktarabiliyor ve bazı özel yetenek-
ler kullanılırken bizzat savaşa katılıyor. Savaş
demişken, Heroes V'te iki farklı savaş modu
var. Birincisi bizim alıştığımız sıra tabanlı sa-
vaş. Bu kez savaş alanında gridler yok. Bunun
yerine birime tıklayıp kaç kare ilerleyeceğini
görebiliyoruz. Yani grid istersek açılıyor. Tabii
ki 3D grafiklerle enfes görünüyor. Üstelik düş-
manımıza saldırdığımızda oyun farklı bir ekra-
na geçiyor ve iki birimin çarpışmasını görebili-
yorsunuz. İkinci mod ise Nival Interactive'in
iddiasına göre sıra tabanlı stratejilerde devrim
yaratacak. Birimler savaşa girdiklerinde her bi-
rinin hareket hakkı var. Fakat bu haklarını kul-
landıktan sonra bir sayaç çıkıyor ve sayaç sıfır-
layınca kadar birimler hareket edemiyor. Sa-
yaç gerçek zamanlı olarak geri sayıyor. Böylece
savaş daha hızlı oluyor ve daha çabuk karar
vermeniz gerekiyor. Yani savaş yarı gerçek za-

Nereden nereye?

Heroes serisi aslına çok daha eski bir oyuna
dayanıyor. Benim yaşımda olanların bile zar-
zor hatırlayabileceği bir oyuna, Kings Bo-
unt'y'e. Türün ilk örneği olan bu oyundan son-
ra onu mükemmelleştirmiş olan Heroes ortaya
çıkı. Bağımlılık yapmasının yanında oldukça
uzun sürmesi bir dezavantaj olsa da yaratık
çeşitliliği, kahramanlar, büyüler, üretim ve her
yerde bulunan hazineler derken saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorduk.
Oyunun ikincisi yeni haritalarla ve onu takip eden oyunlar da farklı yara-
tıklarla ve ırklarla bilgisayarlarımıza geldi. Underworld ile yeraltına indik,
kıtalar arası portallardan geçtik. Kale kuşatmaları değişti. Heroes IV'te
artık kahramanlar da savaşlara birebir girebiliyorlardı. Fakat zaman geç-
tikçe oyun kendisini tekrar etmeye başladı. Bunun üzerine oyunun ya-
pımcısı 3DO da kapanınca efsane söndü ama asla unutulmadı.



manlı bir hale dönüştürülmüş.

Birimlerimiz oldukça farklı ve her birinin kendine has özellikleri var. Bu özelliklerini bilerek stratejimizi geliştirmek hala zafere giden en önemli yolu oluşturuyor.

Savaşlarda büyü kullanabiliyoruz. Eski den olduğu gibi büyü kitabını açıp çeşitli büyü okullarından istediğimizi seçebiliyoruz. Tabii ki kahramanınızın ordunuza yansıttığı bonuslar ve sahip olduğu büyüler savaşta önemli rol oynuyor.

Kahramanlar yine oyunda buldukları sandıklardan çıkan altınları alma ya da bunları tecrübe puanına çevirme hakkına sahipler. Daha önceki oyunlarda olduğu gibi level atlıyor ve her level'da bizim seçtiğimiz bonusları kazanıyorlar.

Savaşlardan yalnızca tecrübe puanı değil çeşitli eşyalar ve madenler de kazanıyoruz. Eşyaların eski oyunlarda olduğu gibi yalnızca kahramanlarımız tarafından kullanılıp kullanılmadığı ya da ne tip işlere yaradığı hakkında açıklanan bir ayrıntı yok. Ama en azından oyunda olacaklarını biliyoruz.

CİPS-KOLA ZAMANI

Heroes'un çok kişilik oyun modu daima uzun sürerdi. Özellikle geniş haritalarda yapılan en az üç kişilik savaşlar beş saat-ten önce kolay kolay bitmezdi. Hele buna çok ayrıntı düşünen ve sırasını bir türlü sonrakine geçiremeyen arkadaşlarınızı da eklerseniz, oyun işkenceye dönebiliyordu. Yeni oyunda bunu iki şekilde çözmüşler. Öncelikle sıra size gelmeden önce birtakım emirler vermeniz ve sıra size geldiğinde aklınızda verdiğiniz kritik kararları uygulayarak zamandan tasarruf sağlamanız artık mümkün. Bunun yanında bir yeni modla oyunu 15-20 dakikada bitirebilirsiniz mümkün olacakmış. Ama bu hızlı oyu-



Biri yazar biri oynar, kıyamet bundan kopar!

Veya, Heroes 5 beta testinden selam olsun hepinize.

Burak HoMM 5 ilk bakışını yazarken kıl bir editör gelir (ki bu ben oluyorum) ve "Sen araştırdığın bilgilerle mi yazıyorsun? Ben şu an beta testim ahaha!" der. Burak'tan kaçmanın tek yolu oyun hakkında iki kelime etmektir.

Save ve multiplayer modları bulunmayan betada Haven (bildiğiniz Castle) senaryosundan birkaç bölüm oynanabiliyor. Yine beta olduğundan grafik kartlarıyla ilgili bir optimizasyon problemi var.

HoMM 5'in yeniliklerinin %90'nını grafikleri oluşturuyor. Oyunun büyük bölümünde ve savaş sisteminde fanlarını sevindirecek şekilde HoMM 3'e sadık kalınmış. Betadaki sisteme HoMM 3 seven birinin alışması 15 dk almayacaktır. Savaşta düşman birimi üzerine fareyi götürdüğümüzde çıkan vurabilme ihtimali ve verebileceğimiz hasar gibi rakamlar savaşları daha stratejik hale sokmuş. Ayrıca birçok birim klasik saldırıların yanı sıra ikincil saldırılara kavuşmuş. Yarı izometrik savaş ekranında bir saldırı/büyü yapıldığında kamera saldırıyı izleyerek saldırıyı direkt yaşamamızı sağlıyor.

Görevler açısından gözüme çarpan yan görevlerin çokluğu oldu. Bunlar sonraki bölümlerde rahat etmenin yanı sıra senaryoyu tamamlamada rol sahibi. Hikaye artık düz yazıyla değil oyun motoruyla hazırlanmış ara sahnelerle veriliyor.

Etherlords 2'nin deneyimli yapımcıları Amerika'yı yeniden keşfetmek yerine yıllar önceki aşkı günümüz teknolojisiyle sunmaya çalışıyorlar ve gördüklerimizden sonra bunu yapabileceklerini düşünmeye başladım. - Göker

Etherlords ve Silent Storm'u hazırlayan ekip, öldü sandığımız kahramanları diriltmek için kolları sıvadı

nun nasıl olacağı hakkında bir ipucu maalesef yok.

Oyunun müzikleri ve ses efektleri ise eski oyunların da müziklerini yapan ekip tarafından hazırlanıyor. Bu yüzden kalitesi hakkında hiçbir şüphemiz yok. Heroes V; altı senaryo, otuz tek kişilik görev ve altı yeni taraftan (faction) oluşacak. Ayrıca oyun internet, LAN ve tek-bilgisayardan birlikte oynanabilecek.

Yeni Heroes için günler geçtikçe merakımız daha da artıyor. Eski oyun her yeni versiyonunda ilgi görmesine karşın büyük yenilikler içermediği için bir yandan da kan kaybetmişti. Fakat ne olursa olsun, özellikle biz eski meraklıları tarafından çılgınlar gibi oynanmaya devam etmişti. Her ayrıntısını keşfedip her ek paketini bitirdiğimiz eski dostun yeniden aramıza döndüğünü görmek gerçekten çok keyifli olacak. ■





Yapım
Valve
Dağıtım
Valve
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
FPS
Sistem
PC

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Ne ekersen onu biçersen, Gordon bile olsun.

Yazan Tuğbek Ölek

Half-Life 2'yi nefes almadan oynadık. Gör-düklerimize hayran kaldık, yaşadıklarımıza anlam vermeye çalıştık. Sonunda kötü adama gününü gösterip Citadel'in ayaklarımızın altında titrediğini hissettiğimizde dünyalar bizim olmuştu. Peki, kendinize hiç sordunuz mu "Şimdi ne olacak?". Aslında bu sorunun cevabı gün gibi ortadaydı ve Valve serinin yeni bölümü ile cevabı yetiştirmekte geç kalmadı.

Sizin cevabınız eğer "Citadel'i dağıttık artık Combine'ın da sonu gelir" idiyse çok yanıldınız. Üslerine darı ektiğiniz için sizi daha fazla sevmiyorlar, tahmin edebileceğiniz gibi artık sizi ortadan kaldırmak için çok daha iyi bir sebepleri var ellerinde. Ayrıca bütün oyun boyunca öcü olarak gördüğümüz Combine'ın aslında hayatı düzene soktuğunu, bütün o börtü böceği (!) City 17'den uzak tuttuğunu fark etmediniz bile. Evet, artık City 17'nin kapıları bütün tehli-

kelere sonuna kadar açık. Eğer kızgın Combine'lar ve sokak aralarını basan Antlion'lar sizi korkutmaya yetmediyse daha da güzel haberlerimiz var: Citadel çöküyor ve beraberinde City 17 ve içinde yaşayan herkesi de götürülecek.

Peki, bu durumda Gordon ne yapmalı? Elbette her kahramanın yapacağını: Sıvışmalı. Half-Life 2'nin ilk ek bölümü Aftermath (Valve paket kelimesinden özenle uzak duruyor) tamamen City 17'den kaçışımızı konu alıyor. Aftermath ek bölüm olduğu için elbette orijinal oyundan kısa olacak. Ama bölümün tümü City 17'de geçeceği için Half-Life 2'ye daha öz olmasını bekleyebiliriz. En büyük umudumuz artık o sıkıcı uzunluk-taki araç sürme bölümlerinin olmaması.

YALNIZ KOVBOY DEĞİLİZ

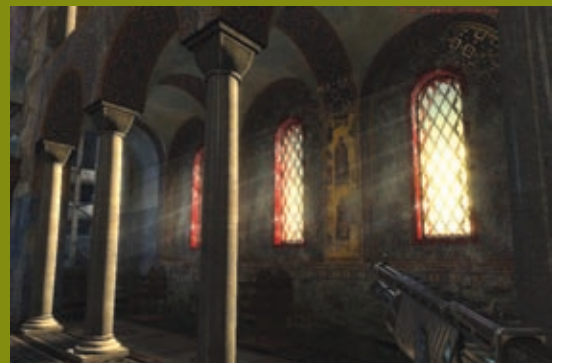
Aftermath'in en heyecan verici yanı ise oyundaki diğer karakterlere

daha fazla yer verecek olması. Valve aslında Half-Life 2 için çok enteresan karakterler yaratmış ve bunların üzerinde çok uğraşmıştı. Ama bu karakterler oyun içinde yeterince kullanılmadılar. Çoğuyla muhabbetimiz, "şu kabloyu takiver", "ortalığı dağıtma", "ses çıkarma", "tabağında yemek kalmayacak", "koş Gordon koş" gibi sığ şeylerden ibaretti. Oyunun büyük kısmında yapayalnızdık. Aftermath'de ise oyunun büyük kısmını yan karakterlerle ve elbette ve özellikle ve illaki Alyx ile geçireceğiz. Gerçi Valve için ucunda romantik bir yakınlaşma olacak mı belli etmiyor ama biz umut etmeye devam ediyoruz.

Yan karakterlerle takılmak elbette onlarla birlikte omuz omuza çarpışma da gerektiriyor. Bu yüzden Valve özellikle yardımcı yapay zekâyı geliştirmek üzerine yoğunlaşmış. Oyunda fark edeceğimiz diğer bir gelişim ise High Dynamic Range (HDR) ışıklandırması olacak. Oyun motoru değişirse de Valve'in Aftermath ile grafik kalitesini genel olarak arttıracığına şüphe yok. Sonuçta geçen sene GeForce 7800'ler yoktu ve Valve'in bu sefer Source'u kullanmak için çok daha geniş bir oyun alanı var. ■

KAYIP SAHİL HALA KAYIP

Valve E3 sırasında Half-Life 2 için mini bir ek paket duyurmuştu. Hikâye olarak seriye bir şey katması beklenmeyen ve tek LEVEL'dan ibaret bir paket olacaktı Lost Coast. Valve'in bu bölümü geliştirmesinin amacı hiçbir donanım ve performans kaygısı taşımadan hareket ettiklerinde mevcut Source motorunun neler yapabileceğini göstermekti. Başka bir deyişle yeni nesil konsollara sıcak bakmayan ve onlarla ilgili sivri açıklamalar yapıp duran Gabe Newell'in PS3 ve Xbox360'a meydan okuması olacaktı. E3'den bu yana Lost Coast'dan haber alınmıyor ama Ekim ayı içinde Steam'den çekilebileceğine dair söylentiler var. Yoksa Gabe Bey PS3'ün grafikleri görünce fikir mi değiştirdi? Siz yine de bu ay Steam'i kontrol etmeyi ihmal etmeyin.





CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Yapım
Monolith
Productions
Dağıtım
Sega Europe
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS3,
Xbox 360

Kuzuların çığlıkları dindi mi Clarice?

Yazan **Fırat Akyıldız**

Altı gündür uyumadım. Bu işi neden kabul ettim, bilmiyorum, pişmanım. Evime dönmek için her şeyimi verirdim. Ama artık çok geç. Her şey için çok geç... Kan görmeye alışkınım ama tavanda değil. Bu mi-demi bulandırıyor. Tavandan sallanan lamba durmadan yanıp sönüyor, can çekiyor gibi. Her yanıp sönüşünde siyah-beyaz başka bir film izliyorum; gözlerimi hissedemiyorum. Hayatım bu işle birlikte başladı sanki. Öncesini hatırlamıyorum. Çığlıklar koridorda değil, kulağımda yan-kılanıyor. Elimdeki borudan devamlı kan damlıyor, sesi canımı yakıyor artık. Uzun zamandır insan görmedim. Hayır, gördüklerim insan değildi. Ne olduklarını bilmiyorum. Ya da bilmekten korkuyorum. Tek istediğim bu işi bitirmek. Ama araştırmaktan yoruldum. Beni çevreleyen dört duvar sadece bir yanılsama belki de. Belki de ipucu aramıyorum. Ya da bir seri katilin peşinde değilim; kendimi arıyorum sadece. Ama tek istediğim bu işi bitirmek. Neyin peşinde olduğumu bilmesem de...

KUZULARIN SESSİZLİĞİ

Eskiden TRT 1'de Cuma geceleri yayınlanan korku kuşağını hatırlıyorsanız... Çocukluğunuzun büyük bölümünü gaflik misketlerle oynayarak; taştan kale direkleriyle, plastik topla, rüzgara karşı maç yaparak veya mahalledeki bakkalın kapaklı kurabiye kutularından kurabiye çalarak geçirmiş olmanız gerekiyor. Hayır, bahsetmek istediğim şey bu değildi; Alacakaranlık Kuşağı'yla birlikte bu korku kuşağı, 80 neslinin ruh halini yerle bir etmiştir. Çatı katına kapatılan akıl hastası, şizofren kız kardeş; dev karıncalar; ölen annesinin giysilerini giyen motel işletmecisi; içine şeytan giren küçük kız; soğukkanlı seri katiller... Bu gerilim/korku filmlerinden en az dört-beş sahne asılı kalmıştır zihnimizde. Ve büyük ihtimalle birçoğumuzun lunaparklı rüyaları dev karıncalar tarafından istila edilmiştir. Bu sürecin ardından bilgisayar oyunlarında korkuyla yüzleştirdik. Eski nesil bilgisayarları saymazsak, H. P. Lovecraft'ın romanı Alone in the Dark'la başlayan bir dönem vardır oyun dünyasında. Bir malikânede bir intiharı araştırdık, yeni, 3D grafiklerle. Sonrasında Blood, Resident Evil, Silent Hill, Undying ve benzeri

oyunlarla, TRT1'deki korku kuşağını aratmayan bir seri başladı oyun dünyasında. Ne var ki monitör beyaz perde kadar büyüklü değil; insanları, özellikle de artık çizgili, plastik topla maç yapmayan büyük insanları bu şekilde korkutmak zor. Bu yüzden kalıcı olan korku oyunlarının sayısı fazla değil. Ama yeni nesil konsolların buna karşı bir eylem başlatması işten bile değil.

Condemned, Blood ve F.E.A.R. gibi gerilim/korku oyunlarının yaratıcısı Monolith'in yeni nesil konsollara çıkaracağı ilk oyunu. Blood 2'yle hayal kırıklığı yaratan, ancak F.E.A.R.'la bu kırıkları Mario Bros gibi tamir etmeyi başaran Monolith'in yeni projesi, en az Blood kadar ürkütücü olacağı benziyor. Ve Monolith, PS3 ve Xbox 360'la beraber PC'ye de çıkacak olan bu oyunla konsol FPS'lerinin yerini değiştirebilir, her ne kadar bu düzene alışsak da. PC'den bahsederken "de" bağlacı kullandım çünkü Condemned aslında bir konsol oyunu. Bu da karma bir ilk bakış. İlk bakışınızı konsol kullanan arkadaşlarınızla paylaşın, kavga etmeyin.

Condemned'da seri cinayetleri araştıran bir FBI ajanını, Ethan Thomas'ı kontrol ediyoruz. Her ne kadar FBI ajanları klişe oyunların vazgeçilmezi olsalar da Condemned'da Seri Cinayetler Masası'nda çalışıyor olmamız ve bir cinayeti araştırmamız oyunu farklı kılıyor. Bu da Condemned'ı düz bir FPS olmaktan çıkarıp, adventure'a yaklaştırıyor. Oyunun büyük bir bölümü de bu cinayeti araştırmakla geçecek. Ve oyunun araştırma aşaması alışık olmadığı-





Elinizde tuttuğunuz şey bir kapı değil, büyük bir kalas. Buradan bakınca bile can acıtıyor.



İLK BAKIŞ | LEVEL 10 2005 | 021

Yarathıklar sık sık birbirlerine giriyorlar.



Hayır, Ericsson'un ilk modeli değil; bu cihazla parmak izlerini tarayıp laboratuara yollayabiliyorsunuz.

mız kadar karmaşık işleyecek; kapı eşiğindeki parmak izlerini lazerle tarayarak laboratuara yollayabilecek (ve test sonucunu alabilecek), UV ışığıyla ter vb vücut sıvılarını ipucu olarak kullanabilecek ya da spektrometre ile bir odadaki gaz oranını ölçebileceksiniz, bir tuzakla karşı karşıya olup olmadığını anlamak için. Veya zemindeki çiziklerden, izlerden yola çıkarak, katilin ağır bir kutuyu kapıya kadar sürüklediği sonucuna varabilirsiniz. Şaşırtıcı, değil mi?

İşiniz ruh sağlığınıza da etki ediyor. Ancak bu, yalnızca görsel olarak oyuna yansıtılıyor; yani oynanışa bir etkisi yok. Cinayetin işlendiği yerlerde birçok flashback (geçmişe ani dönüşler) yaşayacaksınız. Flashback'ler de en az ipuçları kadar size yardımcı olacak.

Oyunda araştırma süreciyle başlayan ve karanlık ortamlarla, flashback'lerle de-

renin ve bu çevreyle olan sınırsız etkileşiminizin yalnızca bir parçası. Araştırma süreci de bu etkileşimin diğer parçası. Anlayacağınız, diğer birçok oyunda olduğu gibi gördüğünüz objeler, hasarlar, sadece birer tasarım unsuru değil. Her şey bir ipucu ya da silah olabilir.

ELM SOKAĞINDA KABUS

Oyun olabildiğince geniş bir alana yayılıyor. Ve bu alan, hayattan dışlanan, akli dengesini kaybetmiş, hatta yaratığa dönüşmüş insanlarla dolu. Evsiz serse-riler; yüzü dağılmış yarı insan,

çasını duvardan sökü� saldırmak için sizi merdivenin sonuna kadar sürükleyebilir; elinize bir tabanca aldığınızdaysa geri çekilip daha iyi bir silah arayabilir; ağır kutuları beklemediğiniz bir anda başınıza yıkabilir, Havok 3.0 motorunu kullanarak (teknolojinin tehlikeli olduğunu söylemiştim; fizik motoru olmasaydı, düşmanınız böyle bir şey yapamayacaktı).

Araştırmacı gazeteci/yazar Mehmet Ali Bırand'ı aratmayan bir başrol oyuncusuna sahip olan Condemned, görsel açıdan da beklenileni veriyor. Yeni nesil konsolların grafik kapasitesini en iyi şekilde kullanan Monolith... Bir dakika, bu cümle klişe. Yerine başka bir şey bulmalıyım; Monolith, yeni nesil konsolların grafik kapasitesini iyi kullanmak zorunda. Çünkü bu oyun görsel açıdan detaylı olmak zorunda. Niye? Hayır, sizi yiyebilmek için değil; her şeyin, en ufak ipucunun bile anlaşılır olması için.

Gerçekten de grafikler olabildiğince detaylı ve gerçekçi. Özellikle kapı, duvar ve zemin gibi yüzeylerdeki detay gerçeğe çok yakın. Düşman tasarımları ise ürkütücü görünüyor. Grafikler ve animasyonlar bir yana, bahsetmek istediğim bir şey daha var; tokluk hissi. Bir FPS oyununda vuruşlarınız, karşınızdakini gerçekten vurduğunuz hissini vermiyorsa, o FPS oyunu asosyaldır, adidir, ispiyoncudur. Ama Condemned'de boruyla adamın (yarı yaratık/yarı insan) suratına vurduğunuzda kendinizi orada hissedeceksiniz. Bana güvenin, oylarınızı bana verin; işimden arta kalan zamanlarda size köprü, yol, bakkal yapacağım.

KORKUNUN GELECEĞİ

Condemned, hem korku oyunları, hem konsoldaki FPS oyunları, hem de FPS oyunları hakkında bizi düşünmeye sevk edecek, bu kesin. Çünkü bu tip bir karma daha önce bu şekilde denenmedi. Ama korktuğum şey şu; seri katilin Dr. Hannibal Lecter çıkması. Eğer böyle bir ihtimal varsa, ben yokum bu yolda. ■

Her ne kadar FBI ajanları klişe oyunların vazgeçilmezi olsalar da, Condemned'de Seri Cinayetler Masası'nda çalışıyor olmamız oyunu farklı kılıyor.

vam eden bir süreklilik amaçlanıyor. Yani merakınız da oyunun gerilimine paralel olarak giderek artacak. Dolayısıyla Condemned'in karşınıza çıkan her şeyi öldürdüğünüz, sıkıcı, düz bir FPS olması mucizelere kalıyor (UEFA ikinci tur maçında, deplasmanda 4-0 galip gelen bir takımın kendi sahasında 5-0 yenilip elenmesi gibi; yani, sanırım). Oyunun aksiyon aşamasında da farklılıklar, orijinallikler var. İlk olarak, gerilimi artırmak için olsa gerek, sınırlı sayıda silaha ve cephaneye sahip olacaksınız. Ama istediğiniz zaman duvardan bir boruyu veya tahta parçasını söküp bunu kendinizi savunmak için kullanabileceksiniz. Etraftaki hemen hemen her obje sizin için bir silah. Anlattıklarım, oyundaki yaşayan çev-

yarı yaratıklar, siz laboratuardan parmak izinin kime ait olduğuna dair test sonuçlarını beklerken, sessizce, sürünerek size yaklaşacaklar. Düşmanlar delilik derecelerine göre sıralanıyorlar. Ve tahmin edeceğimiz gibi, en tehlikelileri, en deli olanları. Deli bir insanın zeki olmasını beklemek anlamsız olur ama bu bir oyun ve yapımcılar, röportajlarda yapay zekânın çok iyi olduğunu belirtmek zorundalar. Düşmanlarınızın ne yapacaklarını tahmin etmek zor olacak. Ama ben tahmin edebilirim; bir düşmanınız, kendisine yakın olan bir demir par-



Yapım
Crystal
Dynamics
Dağıtım
Eidos
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
X-Box

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft bu sefer daha güzel, daha atletik ve daha iddialı!

Yazan Volkan Turan

Bazı oyunlar vardır; insana “yaşlanıyor-sun” hissi enjekte eder. O kadar oyunu çıkmıştır ki, üçüncü oyunda neler olmuştur, hatırlayamazsınız. O karşınıza her yeni bir oyun olarak çıktığında, siz bir o kadar yaşlanırsınız. O hala ilk oyundaki gibi tazedir, siz bir o kadar eski... Final Fantasy serisinden bahsediyor olabiliriz ya da Street Fighter’den veya Star Wars oyunlarından ama değil! Konumuz tamamen Lara Croft ile ilgili ve aramızda kişisel hiçbir şey yok (o gitgide güzelleşiyor. Ben ise...)!

ADVENTURE IDOL

Kısa hayata şu ana kadar -neredeyse her oyun aletine- tam 6 oyun ve 2 film sığdırmış olan Lara Croft, pes etmeye niyetli gözüküyor çünkü yedinci oyunu ile tekrar gündeme oturma peşinde. Bu oyunun en büyük iddiası ise özlenen Tomb Raider tadını geri döndürebileceği yönünde. Eidos bunu sağlamak amacıyla, işe oyunun başına Crystal Dynamic’i koymakla başladı (bu firmayı Legacy of Kain serilerini oynayanlar yakından tanıyor). Biz de, egzotik mekânlar ve zekice tasarlanmış bulmacalar bakımından Crystal D.’nin başarısını bildiğimizden, Tomb Raider’ın eski günlerine geri döneceğine inanıyoruz.

Öncelikle Lara Croft kendine biraz çeki düzen vermiş. Çizgi-roman tiplerinden biraz daha insana benzer bir hal almış (tabii ki bunda Angelina Jolie’nin payı büyük). Kalça-bacak estetiği sağlanmış ve

göğüsler biraz ufaltılarak çekicilik arttırılmış. Saçlar kızıl ve yüz hatları daha orantılı bir şekilde çizilerek imaj tamamlanmış (Tele-Vole sunucuları aklıma geldi bir an). Bunun yanında Lara artık daha atletik ve seri hareketler yapabiliyor. En son trailer’ı seyredenler fark etmiştir. Harika bir uçan tekmeden sonra Lara çift Hand-Gun’ını kullanabiliyordu. Tabii ki Hand-Gun’ı Devil May Cry’dan Dante (ıslık efekti) kadar seri ve karizmatik kullanamıyor ama bu bile yeter. Bunların yanında yine birçok akrobatik harekete sahibiz. Koşma, zıplama, tutunma, tırmanma, geri takla, sürünme vb. hareketler oyunda en çok kullanacağımız öğeler çünkü oyunun bulmaca mantığı da değişiyor (biri Prince of Persia mı dedi?). Eskiden olduğu gibi labirent gibi yerlerde gezip basacak bir tuş aramak yerine, artık fizik gücünü kullanarak çözeceğimiz bulmacalar ağırlıklı olacak. Yani zamanlamaya ve kontrol gücüne dayalı hareketler yaparak mekânları keşfetmenin tadına varacağız (alkış efekti). Biz gideceğimiz yönü seçerken de kamera bizden kaçmayacak. Kamerayı manual yönlendirebilsek de, yetkililer buna ihtiyacımızın olmayacağını söylüyor. Düşünün artık! Kamera açılırları o kadar esnekmiş, vay vay!

Aksiyon sahneleri de yavan olmaktan kurtarılacak. Özellikle de teke tek dövüşler eğlenceli olacağı benziyor çünkü kullanışlı bir “düşmana kilitleme” tuşu var. Bu tuş sayesinde rakibin sağına, soluna, arkasına sarkabilecek ve tekrar yüzümüzü rakibe dönme gereksinimi olmadan pataklama işine girişebileceğiz. Hand-Gun, Shotgun, Bazuka, Machine Gun gibi silahların yanında gelişmiş dürbün ve çok kullanışlı manyetik kanca (metal yüzeylere at, tırman, aşağı çek vb.) gibi malzemeleri de kullanabileceğiz.

BU SEFER OLACAK GİBİ!

Eski Tomb Raider’ların (bence özellikle TR3’ün) en etkileyici yanlarından biri de egzotik ve iç gıcıklayan, “hadi beni gez, araştır” diye bağırarak mekânlarıydı. TR: Legend da gördüğümüz kadarıyla bu yolda ilerliyor. Karşılaşacağımız dokuz bölüm içerisinde Rusya, Bolivya, Peru, Himalayalar ve Batı Afrika gibi dağ, tepesi, şelalesi, ovası, antik şehirleri, mezarlığı (sadece tahmin) bol olan yerleri keşfe çıkacağız. Hem de çok güzel grafikler eşliğinde! Crystal D. bu konuda yeni bir filtre geliştirmiş ve arka planlar, kaplamalar ve doğal çevre görünümü, kesinlikle ‘güzel’ sınıfına giriyor. Oyunun PC ve Xbox versiyonunun 60, PS2 versiyonunun ise 30 fps ile oynanacağını da belirtelim!

Umarız TR: Legend’ı incelediğimizde de aynı derecede oyundan memnun kalırız çünkü bu Lara Croft’un son şansı olabilir. Ne Lara hayranlarının, ne de Eidos’un daha fazla hayal kırıklığına uğrama lüksü kalmadı ve bir yerde “daha fazla yaşlanmak istemiyoruz” diyoruz! ■

CALL OF DUTY 2



Yapım
Infinity
Ward
Dağıtım
Activision
Çıkış Tarihi
Kasım 2005
Tür
FPS
Sistem
PC; XBOX
360

Yazan Volkan Turan

Şimdiden bir "klasik" daha geliyor diyebiliriz

İnsanoğlunun yeryüzünde isteyeceği son şeydir belki de savaş. Şimdi size kalkıp burada "savaşın zararları" konulu bir briefing vermeyeceğim, telaşlanmayın. Zaten hepimiz savaşmanın ne kadar ürkütücü olduğunu yakinen biliyoruz. Bir diğer bildiğimiz şey ise; savaşlarda değil de oyunlarda savaşmayı seviyor oluşumuz. Bunun en son örneğini Brothers in Arms'da gördük; oynamıyor, adeta yaşıyorduk o anı. Yanımıza düşen her havan topu ile masanın altına saklanıyorduk. Her ölen takım arkadaşımızın yasını tutuyor ve şu anda şahit olduğunuz gibi her şeyi abartıyorduk oyunda. Peki, BiA ilk oyun muydu bizi atmosferine tutsak eden? Aslında değil. Tarih 2003'ü gösterirken de biz böyleydik. İçine düştüğümüz 2. Dünya Savaşı'ndan sağ salim çıkmanın planlarını yapıyorduk. Şimdi hangi oyundan bahsettiğimi anla-

mamış gibi bakmayın sayfaya! Call of Duty'den bahsediyorum tabii!

Activision'ın en ağır toplarından Call of Duty. Çıktığı yıl ve her genişleme paketiyle herkesi etkisi altına almayı başarmış bir FPS olmuştur. Gerek aksiyonu, gerek kalitesi, gerekse de atmosferi bakımından klasikler sınıfına girmiştir. Başarıyı gören Infinity Ward, ilk oyundan kısa bir süre sonra kolları sıvamış, ikinci oyunun yapımına başlamıştır. Takvimleri 2005'in sonuna getirdiğimizde ise, bu sıvnan kollardan nelerin çıkacağını deli gibi bekliyorduk. Bu böyledir.

NE VARSA SENDE VAR

Infinity Ward'ın CoD2 için açıkladığı ilk yenilik, oyunun kesinlikle çiz-

gisel bir şekilde ilerlemediği yönünde. Yani A noktasından B noktasına gitmek için önümüzde bir yol yok. Açık hava savaşlarında kullanabileceğimiz birçok yol olacak ve saldırılarımızı bu alternatif yollara göre şekillendirebileceğiz. Örneğin; kuzeydeki birliğin arasına girmeniz gerek ama bu birliğin tam önünde sabitlenmiş ağır taramalı silahlar var. Cengâverliği bırakıp etrafta dolaştığınızda, batı tarafından bir yolun sizi kuzeydeki birliğin önüne çıkardığını göreceksiniz. İşte tam bu noktada, düşman askerlerine pastadan çıkmışçasına "Sürpriz, ce ee!" yapabileceksiniz. Burada dikkat etmeniz gereken nokta ise bu sürpriz yapma hakkının sadece sizde olmadığı! Fırtına öncesi sessizliği yaşadığınız bir anda, çapraz ateş altına kalarak en son yüklediğiniz noktaya geri dönmeniz olası (işte oyunların güzelliği). Oyundaki özgürlüğümüz sadece bu tür alternatif yollarla da sınırlı değil. Artık yıl sırasına



◀ Point DuHoc gibi daha önce görmediğimiz çarpışmalar CoD2'de var.

İşte Cehennem girişi!...

çetin geçecek. Sanırsam yavaş yavaş neden bu oyunu deli gibi beklediğimizi anlıyorsunuz!

lılar şeklinde gözüküyor. Yanan evlerden çıkan dumanlar, patlayan bir tanktan fırlayan parçalar ya da ortaya atılan bir el bombası, gör-

göre görevden göreve geçme zorunluluğu yok. Bir görevi bitirdiğiniz zaman başka bir görev açılıyor. İster açılan göreve gider isterseniz de bunu sonraya erteleyebilirsiniz, tamamen keyfinize kalmış! Ayrıca her bölüm içinde yine birçok ara göreviniz olacak. Bunları da sırasıyla yapma zorunluluğunuz yok. İsteddiğiniz görevi, gönlünüzce seçebileceksiniz.

Call of Duty'de Amerikan, Britanyalı ve Sovyet askerleri ile oynayabiliyorduk ama bunlar arasında geçiş imkânı yoktu. İkinci oyunda ise her görevin başında dilediğimiz askeri seçebileceğiz (Captain Price aynen durmaktadır). Rusya, İngiltere ve Amerika görevlerini dilediğimiz asker ile oynamak güzel olacağı benziyor. Her askerin farklı bir hikâyesi var ve görevlerde her askere özel şeyler tasarlandığından, tüm askerler ile aynı bölümü oynayabilmek eğlenceli olacak. Yani ilk oyundaki gibi sekiz, on saatte oyunu bitirip kenara bırakabileceğinizi aklınıza bile getirmeyin.

EMİR ERI

Açıkçası 2. Dünya Savaşı temalı oyunların en çok çektiğim yanı mekân ve görevleri oluyor çünkü -herkesin bildiği gibi- birçok 2.DS konulu oyun var ve çoğunda mekânlar ve görevler aynı. Benim gibi bu tür korkulara sahip olanlar endişelenmesin çünkü Infinity Ward çok özel ve taze mekânlar hazırlamış bizlere. İlk oyundan sadece bir (rakamla 1) tane mekânı ikinci oyuna dâhil ettiklerini belirttim. Bu yer, meşhur Stalingrad. Son derece geniş ve destansı olan bu yeri ikinci oyuna da dâhil etmeleri iyi olmuş çünkü burada inanılmaz kış savaşları olabiliyor (olasılık belirtiyorsam, anlayın ki olacak demek). Daha sonra pusulayı Kuzey Afrika'nın sıcak topraklarına çevirip Tunus, Libya ve Mısır yollarına düşeceğiz. Buralar da El Alamein dâhil oldukça sert ve kritik savaşlara tanık olacağımız gibi, çöl üzerinde tank savaşı da yapacağız. Bu tip sür/savaş görevlerinin yanında eskortluk görevleri de olacak (uçuş görevlerini unutun, yerde olup biteni kaçırmayı kim ister!). Ve bu görevler orijinalinden daha da büyük ve

Açık alan savaşlarında kullanabileceğimiz birçok yol olacak ve saldırılarımızı bu alternatif yollara göre şekillendirebileceğiz

Savaş alanında geçen mücadeleyi en iyi hissettiren oyunlardan biridir (hatta en iyisi) Call of Duty. İkinci oyunda da gelenek bozulmayacak gibi. Çünkü gerçek savaşta neler oluyorsa, aksiyonu arttırılarak aynen yeni oyuna da katılmış. CoD2 epik ve dramatik sahnelerle dolu olacak. Oyunun D-Day görevi başlangıcı, Medal of Honor: Allied Assault'daki Omaha Sahili çıkartmasına benzer ama daha dramatik ve destansı bir şekilde başlıyor. Büyük ihtimalle bu giriş ve beraberinde gelen sahneler "unutulmayan oyun sahneleri" arasında kolaylıkla zirveye oynayabilecek nitelikte. Askerler botlarla karaya çıkarlar ve bir anda her şey cehennem kadar karışık ve acı dolu bir görünüm alır. Tüm askerler kurşunlardan, bombalardan kaçmaya çalışırken önlerinde koca bir uçurum görürler. Düşman yukarıdan ölüm yağdırmaktadır ve geçen her saniyeyle birlikte kurşun yağmuru, yerini sağanak yağışa bırakmaktadır! Ve derken kendinizi o uçuruma doğru tırmanırken bulursunuz. Yukarıdan düşen cesetler bir yandan, kulak dibinizde patlayan bombalar bir yandan derken oyuna gömülüp gitmişsiniz... Şışt şışt! Kendinize gelin! Daha yazı bitmedi.

DAHA GÜZEL

Atmosferi artıran grafik ve seslerde de yüksek oranda gelişme/değişme var. Askerler piksel yumağı değil, daha belirgin can-

düğümüz kadarıyla çok iyi gözlemlenerek oyuna aktarılmış. Düşmanı yendiğiniz yer, ilk oyundaki gibi bir anda soğumuyor, az önce üzerinde meydana gelen tahribatı aynen yansıtmaya devam ediyor. Metal yüzeyler güneşte gözünüze parlıyor, tahtalar tuğla gibi değil de tahta gibi gözüküyor. Bu görselliğin yanında, ses namına her şeyin kalitesi arttırılmış. İlk kurşun atıldıktan hemen sonra insanlar konuşmaya başlıyor. Biri "koru beni, kurşun dolduruyorum" derken diğer yanına gittiğiniz kişi size taktik verebiliyor. Yapımcılar 20.000 kelimelik harika bir diyalog sistemi geliştirmiş. Umarım abartıp da geveze geveze ortada geçen askerler görmeyiz (takım arkadaşını vurma özelliği var mı acaba?!).

Her yönüyle klasik olacağı benzeyen Call of Duty 2'nin yapay zekâsı da oldukça iddialı. Siz nasıl strateji kurabiliyorsanız, karşı taraf da size göre taktik geliştirebiliyor. Takım çalışmasından sonuna kadar faydalanabiliyorlar. Sizi gördükleri anda silaha sarılmazlarsa telaşlanmaya başlayabilirsiniz çünkü koordinatlarınız düşmanın havan topçusuna ulaştığında telaşlanmaya zamanınız kalmayabilir!

PERŞEMBENİN GELİŞİ...

Son olarak, oyuna bir takım yeni silahlar eklenmiş olduğunu görüyoruz. Alman G43 ve Rus SVT40 yarı-otomatik tüfek, kurşun doldurulabilir Panzerschreck, Alman anti-tank silahı ve geliştirilmiş Sniper tüfeği (nefesinizi tutuyorsunuz, her şey sessizleşiyor, kalp atışlarınızı duyuyorsunuz ve çiuvvv) şimdilik gözümüze çarpanlar.

Öyle görünüyor ki, Kasım ayı Call of Duty 2 ayı olacak. Oyunun başından kalkamayacağız, masamızın altına saklanmaya devam edeceğiz ve henüz bilgi verilmeyen multiplayer bölümünü arkadaşlarımızla oynamaya doymayacağız. Evet evet, kristal küremde en son bunlar gözüküyor. ■



HARD TRUCK: APOCALYPSE

Yol savaşçısı, bana maceralarını anlat

Targem çeşit çeşit oyunlar yapmaya devam ediyor. Sağlam çalışan bu Rus oyun yapımcıları, başkaları 4-5 senede bir oyun yaparken iki senede başladıkları projelerin çoğunu bitirmeyi başarıyor. Üstüne üstlük birbirinin benzeri tonla piyasa oyunu da yapmıyor, biz sıkılan oyuncuları Hard Truck: Apocalypse gibi atraksiyon oyunlar ile sevindiriyorlar. Oyunun logosu daha baştan ben Fallout'un izindeyim diyor... Arka planda düşmüş uçaklar, eski şehirlerin harabeleri, yani savaş sonrası bir ortam görüyoruz. Neyse ki aradan 200 küsur sene geçmiş ve uygarlık tekrar yerleşmiş...

KAMYONCULUK ZOR ZANAAT

Ben şahsen kamyonları çok severim, hatta arkadaşlarımı gelecek Manowar konserine damperli kamyonla götürmek gibi niyetlerim de var. Şimdi kamyonların nasıl bir güzelliği var size onu açıklayayım. Kamyonlar ağır, oturaklı yani sağlam araçlardır. Adam koyarsanız adam taşır (pek sağlıklı olmaz), yük koyarsanız yük taşır, Hard Truck Apocalypse'de olduğu gibi silah koyarsanız da silah taşır! Yollar malum denyo dolu, böyle silahlı ve sağ-



lam bir kamyon oldukça hasar kalırdır, oldukça da hasar verir, ister silahla ister ezerek! Torklu bir araç olduğundan yokuş filan bana mısın demez, yolların kralıdır, yeter ki şoförü adam olsun.

Zaten Hard Truck 18 Wheels of Steel'a alışkın, yolları kendine dost edinmiş tecrübeli bir kamyoncusanız işin içine bir de böyle bir Fallout atmosferinin, para kazanmak dışında bir hikaye ve 'quest'lerin girmesi sizi de benim gibi heyecanlandıracaktır. Grafikler hakkında ilk izlenimim çok olumlu, çok güzel olmuş ve daha da elden geçecek. Atmosfer ve renkler de harika ama henüz beta olduğundan olsa gerek, oyun oldukça bug'lı. Daha bitmemiş bir oyun için iyi ama arada hiçbir şey olmadan kapanıp çökmesi üzücü. Tam versiyonuna çok var, mutlaka elden geçecektir. O yüzden fazla üstelemiyorum. Esas önemli olan oynanış. WASD ile hareket edip fare ile ateş ediyoruz ki tıkr tıkr oynanıyor. Kamyonumuzda değiştirebildiğimiz bir ana bir de yardımcı silah var, bunları belirli açılar içerisinde döndürüp ateş edebiliriz. Bu esnada düşmanlarımız da bize ateş ediyor ve fark ediyoruz ki hasar modellemesi gayet güzel ve moral bozucu. En yakın kasabaya uğrayıp aracımızı onartmak oldukça pahalıya patlayabiliyor, ne de olsa kaynaklar çok kısıtlı...

Yazan Ali Güngör

SERT GEÇEN VİTESLER

Yollar haydut kaynıyor; barikatlar, tuzaklar ve olmaz olası patlayan fiçir! Beni tek üzen nokta daha fazla açık, dümdüz uzanan yollar görmek isterken hep dağlar, yamaçlar vb yer şekilleri arasında dar patikalar ve orta genişlikte açıklıklardan geçerek buralarda çatışmak zorunda kalmam oldu. Aha bir Mad Max: Road Warrior tadı yaşıyorum heyoo derken hevesim kurasımda kaldı. Ama sonra oyunun 'ilginç' mekanlarını gördüm ve şaşkırdım, sevindim, gaza geldim. Oyunun bir de karakter gelişimi kısmı var ki bu kamyon modifikasyonu oluyor. Yendiğimiz düşmanlardan, gittiğimiz mekanlardan topladıklarımızı alıp satıp iyi bir kâr ediyoruz. Kasabalar arasında mal taşıyor, bu esnada sorular sorup barlara takılıyor, görevlerimizi iletiyoruz! Oyunun şu beta hali oldukça kısıtlı ama çok şey vaat ediyor ve grafiklerin ciddiyeti, oyunun ortamları ve atmosferi bizi hayal kırıklığına uğratmayacağını gösteriyor. ■

Yapım
Targem
Dağıtım
Buka
Çıkış Tarihi
2005 sonu
Tür
Aksiyon-
Kamyon
simülasy-
onu-RYO
Sistem
PC



PATHOLOGIC



İLK BAKIŞ | LEVEL 10 2005 | 027

Yapım
Ice-Pick Lodge
Dağıtım
Buka
Entertainment
Çıkış Tarihi
2005
Sonbahar
Tür
Macera
Sistem
PC



Hasta mısın nesin kardeşim!?!

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Evet hastayım! Bu oyun beni hasta ettiği gibi sizi de hasta edecek. Bu nasıl bir şehir, bu nasıl bir atmosfer! Boğuluyorum... Asık suratlar, gizem dolu karakterler, rahatsız edici bakışlar. Bu şehir hasta, bu insanlar hasta. Kurtarın beni!

Rahatsız oyun Pathologic'in kendine has bir havası var. Yapımcılar tarafından "dramatik oyun tarzının tek örneği" olarak lanse edilmiş. Açıkçası şu ana kadar gördüklerimiz de bu iddiayı destekliyor. Uzaklarda kendi halinde yaşayan bir şehir var. Halkının yaşamını sürdürmekten başka bir derdi yok. Fakat gün geliyor, ölümcül ve esrarengiz bir hastalık yaşama sevinciyle dolu(!) bu insanları avucunun içine alıyor. Peki şimdi ne olacak?

BİZ GELDİK, RAHAT OLUN

Her zaman sorunları çözecek gösterişli ya da gösterişsiz kahramanlar olmuştur. Bu oyun-

da da dertlere derman olacak ve hangi akla hizmet bu şehre geldiği bilinmeyen pırlanta gibi üç genç var. Oyunun en ilginç özelliklerinden birisi bu üç karakterin birbirinden bağımsız hikayelerinin olması. Aralarından birini seçerek dışarıda bıraktığımız diğer iki karakter şehirde kendi yaşamlarını sürdürmeye devam ediyorlar. Kısacası oyun üç ayrı karakterin üç ayrı hikayesini barındırıyor (ve tabii ki üç ayrı sonunu). Bu üç gençten ilki yüksek öğrenim görmüş Bachelor (Daniel Dankovskiy). Araştırmacı ve otoriter. Ripper (Haruspicus, Artemiy Burakh) ileri görüşlü. Cerrahi yetenekleriyle ön plana çıkıyor. Son karakter ise oldukça tuhaf bir kız olan Devotress. Gizemli bir iyileştirme yeteneğine sahip. Bu üç karakter hem kendi hayatlarını sürdürmek için çaba sarf edecekler hem de bu şehrin kötü kaderini tersine çevirmek için yeteneklerini kullanarak ellerinden geleni yapacaklar.

Karakterlerimizin sağlık, hastalık (evet ayrı ayrı), açlık ve yorgunluk gibi özellikleri var. Kendinizi hikayeye kaptırıp onları ihmal etmeyin. Ay-

nen Sims oyunlarında olduğu gibi bu ihtiyaçlarımızı gidermek zorundayız. Bunlar oyuna direkt olarak etki ediyor. Koşuşturma sırasında yorulduğumuz zaman uyuyabiliyor, karnımız acıkıp güçsüz kaldığımızda yemek yiyebiliyor, hastalık kapığımızda kendimizi tedavi edebiliyoruz. Yani kendi kendimize yetiyoruz.

ALLAHIM SEN AKLIMI KORU!

Elimizde oyunun henüz tamamlanmamış bir demo versiyonu var. Bu nedenle oyunun özelliklerine olmuş bitmiş gözüyle yorum yapmak pek doğru olmaz, hatta haksızlık olur ama elbette birkaç noktaya değinmek lazım. Öncelikle oyun gerçekten de insanın duygularına hitabeden bir atmosfere sahip. Gerek karakterlerin tavırları gerekse şehrin yapısı ve havası ilk başlarda oyuncuyu eziyor. Hele benim gibi kafanızda kırk tilki dolaşüyor ve ruh haliniz zaman zaman başka nedenler ile zorlanıyorsa bu oyun sizi iyice pençesine alacaktır. Kendinizi koruyun.

Pathologic'in konusu ve içeriği ön planda. Teknik özellikleri de oyunu yeterince destekliyor. Özellikle karakterlerin yüz animasyonları üzerinde fazlasıyla çaba harcadığını söylemeliyim. Zaten oyunu tanıtırken de bu konuya değinmeden geçmemişler. Şehrin gizemini çözerken bir çok NPC ile diyaloga gireceğimizden yüz ifadelerine ve mimiklerine de dikkat etmemiz gerekecek.

Oyun, içinde bulunduğumuz sonbahar aylarında piyasada olacak. Merakla bekliyoruz ama o zamana kadar kendinizi psikolojik olarak da hazırlamalısınız. Çünkü oyunun bu iç karartan atmosferini kaldıramayabilirsiniz. Aman aklınıza mukayyet olun! ■





Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

MONİTÖRDEN BEYAZ PERDE'YE

Son dönemde sevilen oyunların filmlerini yapmak isteyenler sıraya girdi. Bunun nedeni nedir? Ve daha da önemlisi, ne zaman bir Metal Gear Solid filmi izleyeceğiz?

Sinema ve oyun sektörleri yıllardır karşılıklı içerik alışverişi yapıyor. Bugüne kadar karşımıza pek çok film oyunu çıktı. Maalesef birçoğu pazarlama amacıyla hazırlanmış ve filmleri ile hemen hemen aynı gün piyasaya sürülen vasat oyunlardı. Gerçi Godfather gibi fazlasıyla umut vaat eden birkaç örnek de yok değil ama biz şimdi tüm bunları bir kenara bırakıyoruz.

Çünkü mercek altına almak istediğimiz konu, oyun dünyasından Hollywood'a transfer olmayı başaran yapımlar.

OYUNLAR HOLLYWOOD'UN ENSESİNDE

Ülkemizde değilse de dünyanın geri kalanında özellikle de ABD'de sinema ve oyun sektörleri neredeyse bir yarış

içerisindedir. Gerek içerikleri, gerek senaryoları, gerek seslendirmeleri ve müzik albümleri ile bu rekabet giderek kızışıyor ve sinema sektörünün bu rekabetten etkilenmemesi mümkün değil elbette. Zaten birçok aktör ve aktris yıllardır oyunlarda seslendirme yapıyor. Bu yüzden süregelen film oyunları furiasının yerini oyun filmleri furiası almak üzere. Oyun sektörünün yükselişini görmezden gelemeyen ve gözü açılan Hollywood yapımcıları, başarılı

KİMDİR BU UWE BOLL?

Son dönemlerde iyice yoğunlaşan bu transfer trafiğinde bazı yapımcılar, yönetmenler ve oyuncular oldukça ön plana çıkıyor. Özellikle de bir yönetmen var ki, kariyerini oyun filmlerine yönlendirmiş ve adamış gözüküyor. Bahsettiğimiz kişi Uwe Boll (resimde, erkek olan :). 1991 – 2003 yılları arasındaki yönetmenlik kariyerinde yedi filmi bulunan Alman Boll’un 2003 – 2007 arasına sıkıştırdığı yedi tane oyun filmi var. Kendisini tamamen oyun filmlerine adamış gözükten yönetmenin oyun filmi projeleri; House of the Dead (2003), Alone in the Dark (2005), BloodRayne (2005), Dungeon Siege (2006), Hunter: The Reckoning (2006), Fear Effect (2006), Far Cry (2006) ve Halo(2007). İlk iki oyun filmiyle büyük hayal kırıklığı yaratan yönetmenin bundan sonraki projelerinin iyi olacağını umuyoruz.



oyunların peşinden koşar oldu. Hatta iyi oyunları kapmak için kendi aralarında rekabet içine girdiler.

Elbette tüm bu gelişmeler en çok biz oyuncuları memnun ediyor. Oynarken büyük zevk aldığımız, bitmesiyle üzüldüğümüz kaliteli oyunları artık sinema filmi olarak da izleyecek olmak oldukça heyecan verici. Hangimiz Max Payne’i, Hitman’i veya Splinter Cell’i oynarken “filmi olsa ne güzel olur” demedik? Hangimiz ana karakterlere çeşitli aktörleri yakıştırmadık? Artık yavaş yavaş bu hayallerimiz ve beklentilerimiz gerçekleşmeye başlıyor. Maalesef televizyon kanallarımızın akılları pek ermediğinden yer vermeseler de (haberlerde oyun müziklerini çalmayı biliyorlar ama) sinema ve oyun sitelerimiz bu konudaki gelişmeleri kesinlikle atlamıyor ve haber yapıyorlar. Bu gelişmeler ışığında forumlarımızda oyun filmleri hakkında konular açılıyor ve

başrol oyuncuları üzerine fikirler üretiliyor.

Peki Hollywood neden oyunların üzerine bu kadar çok düşmeye başladı? Tek sebep sektörel rekabet mi? Eminim hepinizin aklına bir çok sebep geliyordur. Belki de oyuncuların sinema salonlarına çekmek ve onların ceplerini boşaltmak düşüncesi aklınıza gelen ilk sebep. Bu da bir neden elbette. Peki olay bu kadar basit mi? Sadece oyuncuları (ki hepsinin sinema meraklısı olması beklenemez) sinemaya çekmek için böyle projelere para yatırılır mı? Aslında çok daha önemli bir yönü var bu yatırımların.

ARMUT PİŞ, AĞZIMA BUYUR

Bir sinema filmi çekmek için güzel bir senaryoya, sağlam karakterlere, hikâyeye katkı sağlayacak etkileyici dekorlara ve bunlar gibi içeriği zenginleştirecek birçok faktöre ihtiyaç var. Ama bir oyunun filmini yapmaya karar vererseniz tüm bu zorlu basamakları hızla çıkmış olursunuz. Konu hazır, karakterler hazır, mekanlar hazır... Bundan sonra yapılması gereken neredeyse sadece bir canlandırma.

Bugüne kadar Tomb Raider, Mortal Kombat, Street Fighter, House of the Dead, Alone in the Dark, Double Dragon, Final Fantasy ve Resident Evil gibi oyunların filmlerini izledik. Bazılarından memnun kalırken çoğu olabildiğince kötüydü. Örneğin House of the Dead ve Alone in the Dark rezil filmlerdi. Birçoğu başarısız da olsa bu filmler bir dönemin başlangıcını yapmış olduklarından oldukça önemliler. Bugünden sonra ise artık çok daha fazla oyun filmi karşı-

FİLMLERİN DURUMU

Hangi oyunun filmi ne durumda merak ediyorsanız, işte bu ay itibarıyla tam liste.

Gösterime girmeye hazır
Backwater
BloodRayne
Doom
House of the Dead:
Dead Aim

Çekiliyor
Dungeon Siege
Silent Hill

Senaryosu hazır
Dead or Alive
Driver
Mortal Kombat
Onimusha
Prince of Persia:
Sands of Time

Senaryo aşamasında
Psi-Ops
Spy Hunter

Sadece ismi var
Crazy Taxi
Darkwatch

Dead to Rights
Death Jr.
Devil May Cry
Far Cry
Fatal Frame
Fear Effect
Grand Theft Auto
Halo
Hitman
Hunter: The Reckoning
Max Payne
Metroid
Oni
Project Zero
Resident Evil: Afterlife
Return to Castle
Wolfenstein
Tekken
The Getaway
Tom Clancy’s Rainbow Six
Tom Clancy’s Splinter Cell

mıza çıkacak. Tamamlanmış ve vizyona girmeyi bekleyen Doom ve BloodRayne’den henüz sadece isim hakkı alınıp duyurulmuş Far Cry ve Max Payne’e kadar birçok önemli oyun kanlı canlı bir şekilde ortaya çıkıp bizi sinema salonlarına çekecek.

AKTÖRLER SIRAYA GİRDİ

Aktör ve aktrislerin oyun dünyasına ilgisi de yadsınamayacak ölçüde büyük. Hem oyunculukları hem de sesleri ile birçok karaktere can kattılar ve katmaya devam edecekler. BloodRayne filminde başrol oynayacak olan Kristanna Loken, bir diğer oyun filmi olan Dungeon Siege’de Elora karakterini canlandıracak. Driver 3’te Tanner’ı seslendiren Michael Madsen, BloodRayne’de Vladimir rolüyle karşımıza çıkacak. Resident Evil’da Rain Ocampo olarak izlediğimiz Michelle Rodriguez BloodRayne’de Katarin’i canlandıracak. House of the Dead’in Greg’i ve Alone in the Dark’ın ajan Miles’ı Will Sanderson hem BloodRayne’de Domastir olacak hem de Dungeon Siege’de Bastian. Bu tip o kadar çok örnek var ki...

Yan sayfadaki sorunun cevabı ne yazık ki belirsiz. Bir Metal Gear filmi henüz biz oyuncuların kafasında bir hayal. Ama umarız aynı hayal Hideo Kojima’nın da aklındadır. (MGS serisinin yapımcısı). Ne olursa olsun Hollywood’un bize sunduğu bu nimetleri boş geçmemeliyiz. Hayal kırıklığına uğrasak da her oyun filmine şans vermeliyiz. Şahsen iki iyi oyunu berbat etmesine karşın özellikle yönetmen Uwe Boll’un gittiğimize degecek birçok film yapacağına inanıyorum. İnanmak istiyorum.

"COMING SOON" DİYE BİR FİLM YOKTUR!

Ama adı size çok tanıdık gelecek bir sürü film çok yakında sinemalarımızda olacak.



BloodRayne

Yönetmen: Uwe Boll

Gösterim Tarihi: Ekim 2005

Geçen ay oyununu incelerken filminden de bir miktar bahsetmiştim. BloodRayne'in çekimleri tamamlandı ve artık vizyona girmesini bekliyoruz. Merakla beklediğim filmde vahşi güzelimiz Rayne karakterini Terminator 3'teki T-X'ten hatırlayacağınız Kristanna Loken canlandırıyor. Filmin yönetmeni ise kariyerini 2003 yılından itibaren oyun filmlerine adayan Uwe Boll. Filmin diğer önemli isimleri ise Vladimir rolündeki Michael Madsen ve Katarin'i canlandıran Michelle Rodriguez.

DOOM **Yönetmen:** Andrzej Bartkowiak
Gösterim Tarihi: 2005

Yakın zamanda fragmanı yayınlanan Doom'un oyun ile ne kadar benzer olduğunu açıkça gördük. Doom 3 müthiş grafiklerine rağmen elle tutulur bir konusu olmadığından oynadıkça sıkıcı bir hal alıyordu. Eğer oyunun izinden gittilerse filmde de sıkılmamız olası. Çünkü koca bir film önüne gelen yaratığı öldüre öldüre gitmez. Oyuncular arasında oldukça sağlam isimler var. John Grimm'i Yüzüklerin Efendisi'nde Eomer olarak tanıdığımız Karl Urban canlandırıyor. Sarge rolündeki The Rock ise ayrıca Spy Hunter'in filminde de rol alacak.



DungeonSiege

Yönetmen: Uwe Boll

Gösterim Tarihi: 2006

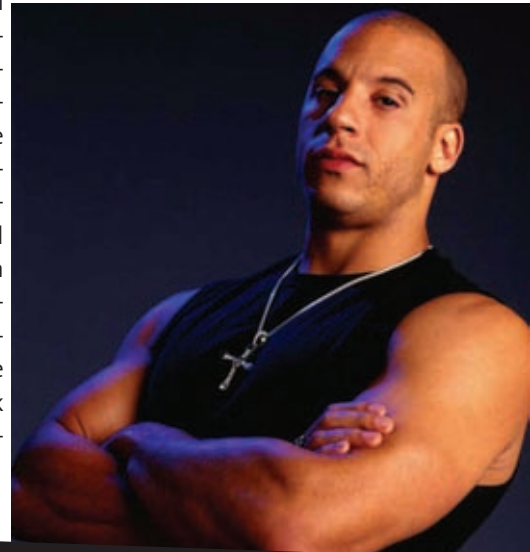
En ilginç ve merakla beklenen projelerden biri Dungeon Siege. Aksiyon ve macera türü oyunların arasında RPG türüyle ön plana çıkan DS'nin filmi ilk oyunun izinden gidiyor. Şu an çekilmekte olan filmin kadrosu da oldukça parlak. Uwe Boll'un yöneteceği filmde Taşıyıcı filminden tanıdığımız Jason Statham çiftçi Daimon'ı, Hellboy olarak izlediğimiz Ron Perlman Norrick'i, bir çok oyunda seslendirme yapan John Rhys-Davies Merick'i, Scooby-Doo'nun Shaggy'si Duke Farrow'u, BloodRayne başrol oyuncusu Kristanna Loken ise Elora'yı canlandıracak. Tüm karakterler ve oyuncuların listesi için elbette burası yeterli değil fakat kaçırılmaması gereken filmlerden biri olacağı kesin.

Hitman

Yönetmen: Belli değil

Gösterim Tarihi: 2007

En uzak projelerden biri olan Hitman'i kimin oynayacağı bir süre önce belli oldu. Şahsen oyundaki karaktere göre "kalın" kaçtığını düşündüğüm Vin Diesel'in yerine Transporter'daki Hitman kılıklı Jason Statham'ı tercih ettim. Ama pazarlama ve seyirciyi çekmek açısından daha popüler bir benzer bulunamazdı. Başrol oyuncusu belli olmasına rağmen Hitman'in ne yönetmeni belli ne de bir senaristi var. Klişe bir hikaye üzerine oturtulsa bile ilk izlenecek oyun filmlerinden biri Hitman.



MaxPayne

Yönetmen: Belli değil
Gösterim Tarihi: 2007

En çok ses getireceğini düşündüğüm filmlerden biri Max Payne olacak. Aslında ilk oyunun çok klişe bir hikayesi vardı ama kalitesi bizi bizden almaya yetmişti. 2007 yılına daha çok var ve henüz hiç bir bilgi yok film hakkında. Yine en önemli soru başrolü yani Max Payne'i kimin oynayacağı. Ortaya atılan isimler arasında Joe Flanigan, Sylvester Stallone, Michael Keaton, Clive Owen ve son Batman Christian Bale var. Mona Sax için de Trinity olarak hafızalarımıza kazınan Carrie-Anne Moss'un ismi ortaya atılmış. Neden olmasın? Angelina Jolie de ilginç bir öneri ama Lara Croft rolüne çok iyi oturarak zihnimizde yer etmişken Mona Sax'a alışamayabiliriz.

DOSYA | LEVEL 10 2005 | 031



Prince of Persia:Sands of Time

Yönetmen: Belli değil
Gösterim Tarihi: 2006

Sadece isimden ibaret yapımlardan biri de Prince of Persia. Yeni jenerasyon PoP serisinin ilk oyununa film çekilmesi bir işaret olabilir. Oyunun üzerinden devam ettikleri taktirde 2008 gibi Warrior Within'i de izleyebilir. Tabii ki bu sadece bir tahmin. Hiçbir şey belli olmadığına göre prensi kimin oynayacağı da yine bir merak konusu. Oyunun hayranları tarafından ortaya atılan tek elle tutulur isim olarak 28 Gün Sonra'nın başrolündeki Cillian Murphy gözüküyor. Bu da sadece bir temenni tabii. Bekleyip göreceğiz.

SilentHill

Yönetmen: Christophe Gans
Gösterim Tarihi: 2006 ilkbahar

Resident Evil'in filmi yapılır da Silent Hill gibi bir seri atlanır mı? Konami bu büyük projeyi yapımcı Samuel Hadida'ya emanet etti. RE'nin de yapım kadrosunda yer almış olan Hadida'nın bundan önceki en önemli projesi Tarantino'nun yazdığı True Romance filmiydi. Fransız yönetmen Christophe Gans'in ise ilk önemli filmi olacak. Serinin ilk oyunu üzerine çekilen filmin şu ana kadar belirlenen oyuncular arasında Rose karakteriyle Radha Mitchell, Cybil Bennet karakteriyle Laurie Holden, Christopher karakteriyle Sean Bean (Yüzüklerin Efendisi'nden Boromir), Dahlia Gillespie karakteriyle Deborah Kara Unger, Alessa Gillespie karakteriyle Tanya Allen ve Sharon karakteriyle Jodelle Ferland var.



SplinterCell

Yönetmen: Belli değil
Gösterim Tarihi: 2006

Splinter Cell'in gösterim tarihi dışında pek bir verisi yok aslında. Şu anda üç senarist filmin içeriğini hazırlamakla meşgul. Filmin oyuncularının belli olmaması oyunun hayranları arasında Sam Fisher'i kimin oynayacağı konusunda ateşli tartışmalara neden oluyor. Fisher için ortaya atılan birçok isim var. Bunlar arasında oldukça iddialı aktörlerin yanında ilginç isimler de dikkat çekiyor: Tom Cruise, David Boreanaz, Kral Arthur olarak izlediğimiz Clive Owen, Yüzüklerin Efendisi'nin Boromir'i Sean Bean, Ben Affleck, Colin Farrell ve hatta Bruce Willis. Ama benim tek favorim George Clooney. En kısa zamanda bu merakımızı gidermelerini umuyoruz. ■

BilenAdam

HAYDİN, QUAKE OYNAYAK!

2 ay önce web sitemizde duyurduğumuz "Level yeni yazar arıyor" yarışmasına o kadar çok iyi yazı geldi ki, eleme yaparken çok zorlandık. Ama başvuruların arasında asla unutamayacağım üç tanesi var ve onlardan bahsedeceğim şimdi. Bunların başında web sitesine "Yazar arıyoruz" haberini girdikten 45 dakika sonra gelen örnek yazı geliyor. Gönderen arkadaş hazırda mı tutuyordu, yoksa doğaçlama mı yaptı bilmiyoruz ama takdire şayan bir hızı. Yazın kalitesi için aynı şeyi söyleyemeyeceğim tabii.

Bir diğeri de "kendime çok güveniyorum, eğer beni kabul ederseniz yazı yazıp göndereceğim" diyen arkadaşımız. Ona tek bir tavsiyemiz var: Gelecekte iş görüşmesine gitmeden önce telefon açıp "Merhaba, eğer beni hemen işe alacaksınız geleylim, yoksa zahmet edemem oralara kadar" deme.

Ve Utku Öz'ü hepinizin önünde tebrik etmek istiyorum. 13 yaşındaki Utku, "yazarlık başvurusu yapan en küçük kişi" olsa da inanılmaz düzgünlükte ve güzellikte bir Tony Hawk's Underground 2 incele-

mesi göndermişti. Sana tavsiyem Utku, yazmaya devam et. Kim ne derse desin, sende çok büyük potansiyel var.

Sizinle açık konuşayım mı? Düne kadar benim Quake 4'ten hiç mi hiç ümidim yoktu. FarCry'nin serbestliğini, Half Life 2'nin atmosferini gördükten sonra böyle oldum sanırım. Ama Tokyo Game Show 2005'de yayınlanan videoları izlerken ve "Quake 4'ü özel yapan ne?" diye düşünürken birden bir şey fark ettim: Eskiden iki kişi bir araya geldi mi ağ üzerinden zevkle oynanan Deathmatch oyunları vardı. Artık bunlardan eser kalmamış. Eğer elinizin altında 20 kişilik bir halay ekibiniz yoksa, tam anlamıyla zevk alarak Battlefield 2 oynamanız mümkün değil. Birden neşem yerine geldi, birden oyunu bekler oldum çünkü Q4 tam da bu açığı kapatacak gibi görünüyordu. Bir iki saat multi atmak için ofise 2 futbol takımı kadar oyuncu tıkıştırarak zorunda kalmayacağız artık. Fırat'ı veya Tuğbek'i "hadî iki el Quake atak!" di-

ye kandırmam yeterli olacak.

Oyunlar açısından muhteşem bir üç aya giriyoruz. Ama daha da önemlisi, ülkemizde de oyun piyasası giderek şenleniyor. Bu ay Sony'nin PSP'si resmen ülkemizde satılmaya başlandı (tabii ben bunu Eylül'de yazıyorum, Sony Türkiye fikir değiştirdiyse kapıma gelmeyin... Gelmeyin dedim!). Bu süper alet ülkemizde ne kadar başarılı olacak merak ediyoruz. Ama çalışan sadece Sony değil, Nintendo da kendi ofisini tam anlamıyla bu ay kurdu ülkemizde. Teknolojiden çok konsollarında yaratıcılığı ön plana çıkartan Nintendo severlerin gönlünü kazanacakları kesin. Özellikle 2006'de Nintendo Revolution'ın piyasaya çıkmasıyla ülkemizde daha etkin bir rol oynayacaklarını düşünüyorum.

Bu arada Microsoft da uyumuyor tabii. Minik bir kuşun kulağımıza fısıldadığı söylentiler arasında Xbox360'ı Türkiye'ye getirmek üzere çalışmalarına başladıkları da var. Umarım bu söylenti doğru çıkar.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

İşte gerçek bir altın klasik: System Shock 2'de uzayda başıboş sürüklenen bir gemide kendine gelen bir insansınız. Klasik olarak, hiçbir şey hatırlamıyorsunuz. Gemi bomboş, mürettebatın tamamı korkunç şekilde ölmüş. Ama hepsi bu kadar sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Az sonra cehennemle yüz yüze kalacaksınız, haberiniz yok.

Uzun lafın kısası, bulabilirseniz System Shock 2'yi alıp oynamalısınız. Muhteşem bir oyundur kendisi (Level notu: 10 üzerinden 9)

Bu sayımızda incelenen bir başka efsanevi devam oyunu da Jagged Alliance 2'dir. Sıra tabanlı stratejiler (STS) arasında güzide bir yere sahiptir JA2. İlki gibi tropik bir adada halkı diktatöre karşı örgütlemeli, adayı oluşturan bölgeleri çarparak ele geçirmeli, önemli karakterlerin verdiği görevleri yerine getirmelisiniz. Tamam, buna benzer birçok oyun gördüğümüzü biliyorum. Ama yönettiğimiz her karakterle bütünleşip, her silahı tanıyıp, tek bir merminin hesabını yaptığımız ve inanılmaz gerilla taktikleri

uyguladığımız çok az oyun hatırlıyoruz. (L.N: 10 üzerinden 9)

Tabii muhteşem Final Fantasy 8'i de unutmayalım. FF8, 10 üzerinden 10 olarak Level'dan tam not alan çok az sayıda ki oyundan biridir.

3 yıl önce

Mafia! Tek seferde efsaneleşmiş bir oyun. Şok sonucu beni benden almış, derinden yaralamış oyun. Ne yazık ki devamı yapılmayacağı açıklanmış harikulade oyun. Elbet bir gün devamının çıkacağı umudumu asla kaybetmeyeceğim oyun. "Mr. Salieri sends his regards" (Level notu: %92)

Medieval Total War! Total War serisinin ortancası. Sho-

gun'dan çok farklı olmasa da Avrupa'yı ve bizi de konu aldığı için ayrı bir tat veren oyun. Türkler olarak ne zaman savaşa çıksam arabesk çalmasına kıl olduğum için müziklerini Mehteran marşlarıyla değiştirip odaya girenleri şoka soktuğum yapıt (Levent notu: %94).

Tüm zamanların en iyi 50 PC oyunu! Hazırlaması hiç de görüldüğü kadar kolay olmayan meşakatkatlı dosya konusu. Aslında "Tüm zamanların en iyi 100 oyunu" olarak yapmayı düşünüp, işin içine 8-bit makineler falan da girince sadece PC'de karar kıldığımız, 100 oyun yapınca 20 sayfa tuttuğunu görünce de "En iyi 50"ye dönüştürdükümüz güzide dosya konusu. Oyunlarını seçerken kicimizdan ter damlayan yazı. O kadar uğraştıktan sonra oyunları birinciden ellinciye doğru dizip okuma heyecanının içine ettiğimiz için hala utanırız. (Salak mıyız neyiz?!)



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

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

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

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz.

Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Dungeon Siege 2
- 2- Battlefield 2
- 3- The Sims 2
- 4- Earth 2160
- 5- Guild Wars
- 6- Half-Life 2
- 7- Football Manager 2005
- 8- The Sims 2: University
- 9- World of Warcraft
- 10- Battle for Middle Earth



Playstation 2

- 1- Brian Lara Cricket 2005
- 2- Incredible Hulk
- 3- Gametrak: Realworld Golf
- 4- Delta Force: Black Hawk Down
- 5- Super Monkey Ball Deluxe
- 6- Cricket 2005
- 7- Medal of Honor: European Assault
- 8- Madagascar
- 9- LEGO Star Wars
- 10- Charlie and the Chocolate Factory



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi yükseldi düştü



ALTIN KLASİKLER

Sevgili okuyucum, nasılsın? Bizi soracak olursan, Allah'a şükür yuvarlanıp gidiyoruz. Peki neden yuvarlanıp gidiyoruz sevgili okuyucum? Çünkü önümüzdeki ay çıkacak oyunları neremize sığdıracağımızı bilemediğimizden delirdik de ondan sevgili okuyucum! Halamın ellerinden, kuzenin gözlerinden öperim!! Hıfsss!

Yine yaptılar yapacaklarını bu oyun yapanlar, durdular durdular, yıl sonuna gömdüler en iyi oyunlarını. Tabii bunun sebepleri var ama anlatmak uzun ve sıkıcı bir ekonomi dersi gibi olacağından bizi en ilgilendiren kısmını irdelemek istiyorum: NE ZAMAN OYNAYACAĞIZ BU KADAR İYİ OYUNU? Bu ay neyse, bir Fable, bir Fahrenheit bir de Burnout Revenge götürdü şovu. Lakin gelecek ay, tam anlamıyla, darmadağın olacağız!

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON	PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %95	PC Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %90
	PS2 God Of War	2005	%95 - %94	PC Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %90
	PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94	PC Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %89
	PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92	PC Dungeon Siege 2	2005	%88 - %88
	PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %91	PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
FPS	PC Half-Life 2	2004	%95 - %91	PC Still Life	2005	%90 - %89
	PC Brothers in Arms	2005	%92 - %90	PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
	PC Chr. of Riddick : Escape from B.B	2005	%91 - %89	PC Fahrenheit	2005	%85 - %85
	PC Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %88	PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84
	PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %87	PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %79
SPOR	PS2 Winning Eleven 9	2005	%97 - %97	PC The Sims 2	2004	%95 - %91
	PC Football Manager 2005	2004	%95 - %92	PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
	PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91	PC Pacific Fighters	2004	%88 - %85
	PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %91	PC Dangerous Waters	2005	%85 - %84
	PS2 Fight Night Round 2	2003	%91 - %90	PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %81
YARIŞ	PC Moto GP 3	2005	%93 - %93	PC Battlefield 2	2005	%92 - %92
	PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %93	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
	PS2 Burnout Revenge	2005	%92 - %92	PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %88
	PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91	PC Joint Operations	2004	%87 - %83
	PS2 Midnight Club 3	2005	%90 - %90	PC Counter Strike Source	2004	%85 - %82
STRATEJİ	PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91	PC Guild Wars	2005	%95 - %94
	PC Rome Total War	2004	%94 - %91	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
	PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %87	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %86	PC Everquest 2	2004	%88 - %85
	PC Codename Panzers	2004	%89 - %86	PC City of Heroes	2004	%85 - %81
RPG	PC Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %90	PC Battlefield 2	2005	%92 - %92
	PC Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %90	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
	PC Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %89	PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %88
	PC Dungeon Siege 2	2005	%88 - %88	PC Joint Operations	2004	%87 - %83
	PC Bard's Tale	2005	%86 - %86	PC Counter Strike Source	2004	%85 - %82
ADVENTURE	PC Still Life	2005	%90 - %89	PC Guild Wars	2005	%95 - %94
	PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
	PC Fahrenheit	2005	%85 - %85	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84	PC Everquest 2	2004	%88 - %85
	PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %79	PC City of Heroes	2004	%85 - %81
SİMULASYON	PC The Sims 2	2004	%95 - %91	PC Guild Wars	2005	%95 - %94
	PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %87	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
	PC Pacific Fighters	2004	%88 - %85	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	PC Dangerous Waters	2005	%85 - %84	PC Everquest 2	2004	%88 - %85
	PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %81	PC City of Heroes	2004	%85 - %81
ONL. AKSIYON	PC Battlefield 2	2005	%92 - %92	PC Guild Wars	2005	%95 - %94
	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
	PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %88	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	PC Joint Operations	2004	%87 - %83	PC Everquest 2	2004	%88 - %85
	PC Counter Strike Source	2004	%85 - %82	PC City of Heroes	2004	%85 - %81
DEVASA ONLINE	PC Guild Wars	2005	%95 - %94	PC Guild Wars	2005	%95 - %94
	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94	PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86	PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	PC Everquest 2	2004	%88 - %85	PC Everquest 2	2004	%88 - %85
	PC City of Heroes	2004	%85 - %81	PC City of Heroes	2004	%85 - %81



F A H R E N H E I T

Son geri sayım başladı

Yazan Sinan Akkol



Küçükken hava durumunda “Akdeniz üzerinden gelen yağışlı” ve “Balkanlar üzerinden gelen soğuk hava dalgası” cümlelerini duyduğumda bayram ederdim. Çünkü karlı havaları çok seviyordum. Yoo, sadece okuldan kaytaracağım için değil. Bilmem neden, anlamsızca seviyordum işte... Şimdi de pek değişmedim aslında. Herkes “aman kar fırtınası geliyor!” diye kaçışırken ben yerlerin tutmasını bekleyip sokağa atarım kendimi. O beyazlık her şeyin üstünü kapladığında, şehrin tüm kirinin kısa bir süre için de olsa yok olmasını çok seviyorum. Sanki apartmanlarla birlikte, insanların acılarının da üstünü kapatıyor. Tipi altında gece yarısından sonra yürümeyi seven başka biri var mıdır merak ediyorum. Bu kış da geçen yılki gibi bir tipi olursa, gece yarısı beni Dolmabahçe’ye çıkan boş caddeleri arşınlarken bulabilirsiniz. Bir terapi bu aslında, katılma fırsatı da yılda bir kez elime geçiyor. Herkes sıcak evinde otururken, ben ruhumun özlediği huzuru ayazda ve karda buluyorum...

Lucas Kane’in kaderi de böyle karlı bir gecede New York’ta, küçük bir restoranda sonsuza dek değişiyor. Kendi halinde bir bilgisayar uzmanı olan Lucas, hiç tanımadığı bir adamı öldürüyor. Ama hareketlerinin kontrolü onda değil, bir kukla gibi yönetiliyor aslında. Cesedin üstünde çökmüş, üstü başı kan içinde kendine geldiği andan itibaren Lucas’ın kontrolü ve kaderi sizin ellerinize geçiyor.

İTERAKTİF DRAMA

Daha önce birçok kez denenmiş olan “film ile oyunu birleştirme” hayalinin ürünü olan Fahrenheit, tür olarak bir adventure’a yakın. Ama klasik adventure’lar önünüze çözeniz gereken bulmacalar ve engeller çıkartırken, Fahrenheit’da gizemli bir hikâyeyi seçimlerinle ilerletmeye çalışıyorsunuz. Sahnelere bölünmüş ve önemli oyuncuların sizin yönettiğiniz bir film gibi de düşünebilirsiniz Fahrenheit’ı. Zaten yapımcı Quantic Dreams de Fahrenheit’ı oyun olarak değil “interaktif drama” olarak adlandırıyor. Yine de inceleme boyunca ben Fahrenheit’dan “oyun” diye bahsedeceğim. Benim kitabımda Install edilen şeye oyun, Windows Media’da izlenen şeye film denir kardeşim! Kafamı karıştırmayın!

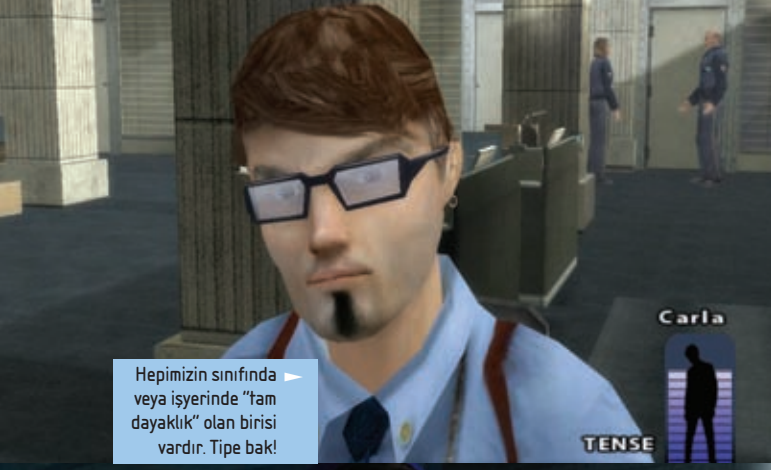
Hikâye ve karakterler üzerine kurulu bir oyun olan Fahrenheit’in girişi, son yılların en akılda kalıcı oyun sahnelerinden biri. Ve cinayetten sonraki sahneler de giderek yönettiğiniz karakterlerle daha fazla yakınlaşmanızı sağlıyor. Fahrenheit’in kendine özgü olmasının en büyük nedeni, cinayeti işleyen Lucas’ın haricinde, onu yakalamaya çalışan dedektifleri de sizin yönetmeniz! Yani hem kaçanı, hem de kovalayanı yönetiyorsunuz.

İTİNAYLA KAÇAN KOVALANIR

Tabii bu “madalyonun iki yüzünü de oynamak” durumu bazı sorular getirdi aklıma: Acaba taraf tutsam ne olurdu? Yanlış anlamayın, Carla ve Tyler da çok samimi, çok sevilesi karakterler (bkz. Donuk Şehrin Kahramanları). Ama mazlum olduğundan mıdır nedir, ben oyun boyunca Lucas’a daha bir sempati duydum. Bu yüzden dedektiflerle ipucu toplarken “bazı detayları” görmezden gelmek istedim. Hem böyle yaparak oyunun akışını toptan değiştirebilir miydim acaba? Kısa süre sonra fark ettim ki hayır, Fahrenheit “o kadar da” farklı değildi. Her sahnede bir miktar esneklik olsa da, konuyu ilerletecek, gerekli kişilerin olaya bulaşmasını sağlayacak olayları tetiklemezseniz, o sahneyi terk edemiyor veya başarısız sayılıyorsunuz.

Mekânlarda dolaşırken, bir nesneye veya kişiye yaklaşınca seçenekler çıkıyor. Fareye basılı tutup belli bir yöne çekerek etkileşime giriyorsunuz. Diyaloglar da aynı şekilde ama seçim yapmak için sınırlı zamanınız var. Zamanında seçiminizi yapmazsanız karakterinin aklına gelen ilk şeyi söylüyor, ki bu da her zaman iyi olmayabiliyor.

Fareyi sağa sola çekiştirmek iyi bir kontrol mekanizması olmuş. Ayrıca diğer adventure’lardaki gibi uzun uzun dört cümle okuyup, birini seçmek, zaten okuduğunuz cümleyi bir kere daha dinlemektense genel bir konu seçip ka-



Hepimizin sınıfında veya işyerinde "tam dayaklık" olan birisi vardır. Tipe bak!



Türü "adventure" olan bir oyunda her zaman göremeyeceğiniz bir sahne.

rakterin ne diyeceğini merak etmek daha iyi olmuş.

DEPRESYONDAYIM, BEN SENİ ARARIM

Yönettiğiniz karakterlerin ruh halini de gözetmeniz gerekiyor. Sizin seçimleriniz ruh hallerini etkiliyor. Mesela, Lucas ölmüş anne-babasının fotoğrafına bakarsa morali biraz bozuluyor, kendi robot resmini televizyonda görürse tam anlamıyla yıkılıyor. Ama bu ruh halinin oyuna direkt bir etkisi yok. Ruh hali çok bozulan karakterlerin bazı şeyleri yapamamasını veya doğru kararlar verememesini beklemiştim. Oyunda böyle bir şey yok maalesef. Sadece morali sıfıra düşen karakter ya deliriyor ya da intihar ediyor (aa, hiç önemli değilmiş moral!). Moral bir sonraki sahneye aynen aktarıldığı için ister istemez düzgün seçimler yapmaya özen gösteriyorsunuz.

Oyunda lisanslı ve çok güzel şarkılar kullanılmış, karakterlerin evlerindeki müzik setlerini kurcalayarak bunları dinleyebilirsiniz. Ayrıca Angelo Badalamenti'nin sırf bu oyun için hazırladığı özgün müzikler atmosferi alıp göklere çıkartıyor. "Angelo da kim" dersiniz, psikopat yönetmen David Lynch'in tüm filmlerine müzik yapan amca derim size, utanırsınız.

Müzikler kadar sesler de çok iyi. Şehir hikâyelerini çok seven birisi olduğum için çok dikkat ettim, arka plan-

daki şehir uğultusu süper olmuş. Yaşayan bir şehirde olduğunuz hissini veriyor.

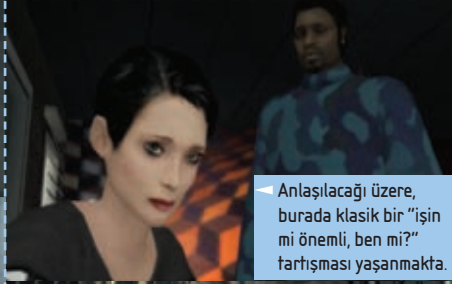
Müzikler ve ses efektleri harika iken seslendirmeler geri kalsa ayıp olurdu. Onlar da müthiş yapılmış. Yan karakterler bile kişilikli olmuş. Birçok oyunda görmediğim bir özen gösterilmiş bu konuya.

Bir oyun film olma iddiasındaysa, kamera da özen göstermek gerekir değil mi? Merak etmeyin, Fahrenheit'da kamera sizi te-dirgin etmek için elinden geleni yapıyor. Hatta 24 dizisindeki gibi ekran bölünerek iyice gerilmeniz de sağlanıyor. Ama bazen abartı-

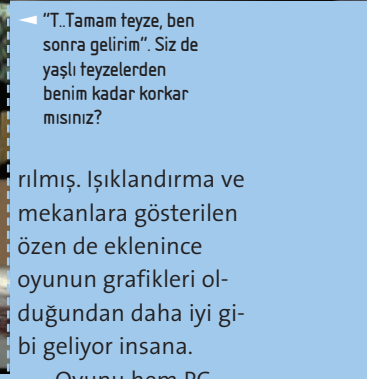
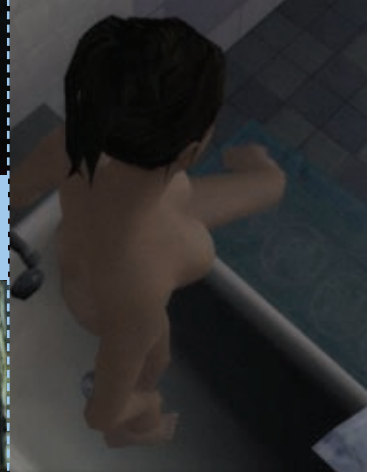
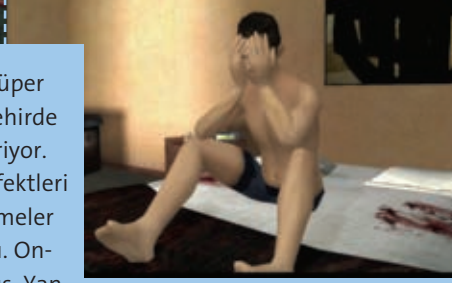
Daha en baştan "madalyonun iki yüzünü de oynamak" fikri bazı sorular getirdi aklıma: Acaba taraf tutsam ne olurdu?

lıp da ekran dörde beşe bölündüğünde "ben nerdeyim ula!" diye kalıveriyorsunuz.

Keşke oyunun grafikleri daha iyi olsaymış diyebilirsiniz. Yüksek çözünürlüklerde bile dokular kaba görünüyor. Neyse ki ana karakterlerin yüzleri ve mimikleri harika, animasyonları da çok iyi. Tüm ara sahneler Motion Capture ile profesyonel aktörlere yapı-



Anlaşılacağı üzere, burada klasik bir "işin mi önemli, ben mi?" tartışması yaşanmakta.



rilmiş. Işıklandırma ve mekanlara gösterilen özen de eklenince oyunun grafikleri olduğundan daha iyi gibi geliyor insana. Oyunu hem PC hem de PS2'de bitirdiğim için şunu söyleyebilirim: Oyun PC'de çok daha güzel. PC'nin yüksek çözünürlüğü yüzünden grafikler bariz şekilde daha iyi, hem de PS2'deki uzun yükleme süreleri yok. Hatta PC'de Loading ekranını görmedim diyebilirim. Doğru tuşlara basılan aksiyon sahneleri de sekiz parmakla oynandığı için, PC'de daha keskin. PS2'nin thumbstick'leriyle oynarken yanlış yönlere itebiliyorsunuz. Hem PC, hem de PS2'niz varsa bence tercihinizi PC'den yana kullanın.

GÜLÜN DİKENİ

Her ne kadar adventure'a benzese de Fahrenheit'da oldukça fazla aksiyon sahnesi var. Ve ne yazık ki bu sahneler oyunu feci halde baltalıyor. Oyunun başlarındaki çok

yaratıcı şekillerde kullanılmış minik oyunlar, oyunun ortalarından sonra her an, her yerde kullanılmış. Yine bu oyunlardaki çeşitlilik de oyunun sonlarına doğru kayboluyor. Bir noktadan sonra hikâyeden çok, tuşlara basmakla ilgilendiğinizi fark ediyorsunuz. İlk sahnelerdeki o yaratıcılığın devam ettirilmesi yerine oyunun tamamen "hızla tuşlara basmaya" bağlanması beni hayal kırıklığına uğrattı. Hikâyeyi açık etmemek için söylemek istemiyorum ama doğru şekilde rüya görmekten üzerinize gelen tuğlaları yumruklamaya kadar her sahnede aynı şeyleri yapmak çok ama çok sıkıcı olmuş. Bunun bir dezavantajı da hangi tuşa basacağınıza bakarken, esas aksiyonu izleyememeniz. Bu da, çok komik biliyorum ama, oyunun son-



rından sonra inanılmaz dağılıyor. Sanki oyunun yarısını ince ince işledikten sonra senaristler sıkı-

SUSPICION

“Rüstem efendi! Sabah beş mum, iki tavuk, bir tane de döner bıçağı istemişim... Eeee, melaba memul bey!”

Alternatif



METAL GEAR SOLID

Evet, tuhaf bir alternatif biliyorum. Ama Hideo Kojima'nın zekası ve sinematik yaklaşımıyla PC'de Fahrenheit'a en çok benzeyen oyun ilk MGS.

Artı&Eksi

- ↑ En sonunda, büyüklere yönelik, duygusal yönü ağır basan ve karakterleri derin bir oyun. Yenilikçi bir oynanışı var ve oyuncuya seçimlerinde serbestlik hissi veriyor. Müzikler ve sesler mükemmel.
- Film gibin oyun, daha ne olsun?
- ↓ Neden bu kadar derin bir oyunun güzelim sahnelerini “doğru anda doğru tuşa basmak” oyunlarıyla mahfettiniz? Neden hikâyeyi başlattığınız güzellikte bitirmediniz? İki elim yakanda olacak David Cage, kaçamayacan benden!

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

larına doğru büyük bir kısmına bacakacak ama tam anlamıyla göremeyeceksiniz demek.

Oynanıştaki bu düşünüş ne yazık ki hikâyede de kendini gösteriyor. Başlangıçtaki o yoğun, gerçekçi ve esrarençiz atmosfer oyunun ortala-

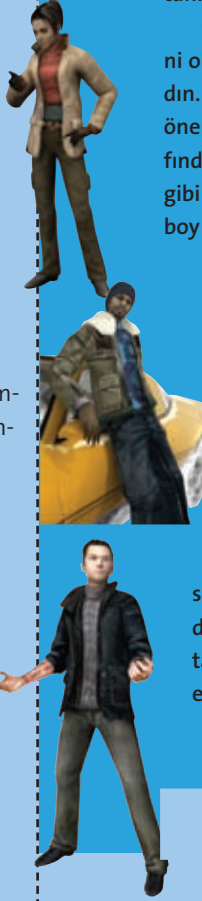
lıp ekibi terketmiş. Geride kalanlar da “hikâyede her şey olsun, aman hiçbir şey eksik kalmasını!” mantığıyla akıllarına ne geldiyse eklemişler. Konuyu etkileyen çok önemli öğelerden doğru düzgün bahsedilmemiş. Bazı karakterler, arka planda dönen çok önemli olaylar havada kalmış. Çok yazık.

Fahrenheit'ın en kötü yanını ise sona sakladım: Oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. O gereksiz aksiyon furçası başlayana kadar, sizi hikâyenin içine çekiyor. Oyunu her açtığımda iki saat yakamı bırakmadı. Yine de hikâyedeki ve oynanıştaki bütünlüğü, başlangıçtaki atmosferi sonuna kadar devam ettirmiş bir klasik olabirmiş. Bu yüzden biraz kırgınım Fahrenheit'a. Ama belki de ben çok şişirdim kafamda, platonik bir aşk gibi. Belki de sonsuz seçimler, Lynch-vari bir anlatım beklediğim için hata bende.

O yüzden hakkını yemeyeceğim Fahrenheit'ın: Uzun zamandır karakterleriyle bu kadar yakınlaştığım, kendimi bu kadar kaptırdığım bir oyun oynamamıştım. Fahrenheit oynamayı fazlasıyla hak ediyor. Soğuk ve karlı bir kış gecesi, ıssız bir sokakta sürünen sırk gibi birini görürseniz sıcak bir çikolata ısmarlamamız dileğiyle, hoşçakalın. ■

DONUK ŞEHRİNİ İNSANLARI

Fahrenheit'ın üçü de birçok oyunda olmadığı kadar kendilerine has ve derin kişilik sahibi olan karakterleriyle tanışın.



CARLA VALENTIN: İşkolek bir polis teğmeni olan Carla, aynı zamanda çok güzel bir kadındır. Yalnız yaşıyor, sadece somut delillere önem veriyor. Katı delisi yaklaşımı Tyler tarafından dengelenirse stresten keman yayı gibi olacak kız. Yakın zamanda Playboy'da boy gösterecek (ciddiyim).

TYLER MILES: Plakasına “Myles” yazdıracak kadar kendini seven, şirinlik muskası bir polis. 2 yıldır Carla'nın ortağı. Olayları çok ciddiye almayan, bozuk TV'sini bir türlü tamir ettirmeyen, plak manyağı, sevecen zenci.

LUCAS KANE: Bir bankanın bilgisayar sisteminden sorumlu Lucas. Kız arkadaşından yeni ayrılmış. Rahip olan abisi hayatındaki tek dayanağı. Sheakespeare okumayı, elektro-gitar çalmayı seviyor.

Son karar

Kafanızda ne kadar büyüttüğünüzle ters orantılı olarak keyif alacağınız bir oyun Fahrenheit. Sonlarına doğru bütünlüğünü kaybetmesine rağmen büyüklere yönelik hikâyesi, sevip bağlanabileceğiniz karakterleri ve yenilikçi oynanışıyla kesinlikle tavsiye ediyorum.

FAHRENHEIT

Tür ▶ Adventure **Yapımcı** ▶ Quantic Dream **Dağıtımcı** ▶ Atari **Türkiye Dağıtımcısı** ▶ Aral İthalat **Yaş sınırı** ▶ 17+ **Minimum Sistem** ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Kolay **İngilizce gereksinimi** ▶ Yüksek **Multiplayer** ▶ - **Diğer sistemler** ▶ PS2, XBOX **Web** ▶ www.fahrenheitgame.com

“Lucas Bey, son zamanlarda işe çok geç geliyorsunuz. Eğer performansınız düzelmezse sizi yemek zorunda kalacağım”

level puanı ▶ 85






Büyük kahraman olacaklar için kapsamlı hazırlık programı

FABLE

Yazan Serpil Ulutürk

THE LOST CHAPTERS

 Yıllardır PC oyunları tasarlayan, en son Black&White'la dehasını kanıtlamış Peter Molyneux ve ekibi, birkaç yıl önce sadece Xbox için bir RYO (RPG'ye Türk Dil Kurumu el atmadan bizim bulduğumuz Türkçe karşılığı, yaniiii Rol Yapma Oyunu – Sinan) tasarladıklarını açıkladığında epey canımız sıkılmıştı. Sonra oyunun konusu belli oldu, daha bir içimiz burkuldu. Geçen yıl oyun Xbox'a çıktı ve bu kez kesin olarak Molyneux'ye küsmeye karar verdik. Zaten Movies'in yapımını da bir türlü bitirememişlerdi...

Fable'a uzaktan ve kışkıracı gözlerle bakarken, oyunun PC'ye "port" edileceğini biliyorduk ama Lionhead'e yeniden ısınmak için Movies'in gelmesini beklemeye kararlıydık (şahsen, biz). Ama öyle olmadı. Fable, yeniliğin işaretçisi The Lost Chapters ismiyle, Xbox'ta olmayan yeni bölümleriyle, elden geçirilmiş gra-

fikleriyle karşımıza çıkınca yüreğimizin yağları eriyiverdi. Bu bir "portlatma" operasyonu değildi. Peter Molyneux yeni bölümler, harika grafikler ve süper bir oyunla gönlümüzü almayı bilmişti. Peter abi, abim benim!

KISA PANTOLONDA ÇELİK ZIRHA

Fable: The Lost Chapters, şimdiye kadar defalarca gördüğümüz bir hikâyeyi yeniden anlatan ama aynı zamanda çok özgün olmayı da başarmış bir oyun. Molyneux'nun Black&White'ta da kullandığı iyi taraf-kötü taraf formülünün oyundaki katkısı büyük. Daha oyunun başından, attığınız her adımın olumlu ya da olumsuz bir şeye karşılık geldiğini, karakterinizin kaderinin önceden değil siz oynarken yazıldığını görüyorsunuz.

Anlatılacak daha önemli bir sürü şey var ama geleneği bozmayalım, kısaca konudan bahsedelim. Oakvale adında, Hob-

bitlerin Shire'ını hatırlatan bir köy, günün birinde acımasız haydutların saldırısına uğrar. Büyük bir yıkıma uğrayan ve hemen hemen tüm nüfusunu kaybeden Oakvale'in çocuklarından biri olan karakterimiz bir şekilde kurtulur. Heroes Guild adında, kahraman yetiştiren bir okulda temel eğitimini ve bu arada çocukluğunu, ilk gençliğini tamamlar. Ardından da detaylarına girmen boşboğazlık sayılacağı bir kahramanlık öyküsü başlar. Hikayeye bakılırsa, nihai amacımız baskın sırasında kaçırılan kız kardeşimizi bulmak ama oyun boyunca yaşayacağınız macera, bunun sadece başlangıç olduğunu gösterecek. Fable, yan hikayeleri ve karakterinizin keyfine göre yönlendirilen dallı budaklı ana kurgusuyla toplamda binbir gece etmese de gecelerce takılabileceğiniz bir masal anlatıyor.

Fable'ın klişe hikâyesini görmezden



Alternatif



DUNGEON SIEGE 2

Sadece bir RYO oynamak istiyorsanız şu sıralar Dungeon Siege II'ye takılabilirsiniz. Türü fark etmez, bana her şeyi yapabilen bir karakter, sürprizlerle dolu bir oyun lâzım diyorsanız tabii ki San Andreas oynayın.

gelmemizi sağlayan ilk özelliği, yukarıda anlattığımız girişin uzun bir video ile değil, bizzat oynadığımız bölümlerle karşımıza çıkması. Elinizde ne kötülükle ne de kötülerle karşılaşmamış bir çocuk var. Daha Oakvale'in kırlarında hopyayıp zıplarken aldığınız ilk görevlerle, bu çocuğu nasıl bir yetişkine çevireceğinizi siz belirleyeceksiniz. Tepesinde haleyle dolaşan bir iyilik meleği mi yaratacaksınız, yol kesen bir haydut mu, yoksa bir kara büyü ustası mı? En basitinden en zorlusuna, tüm görevleriniz bu soru eşliğinde sunuluyor ve bitirdiğiniz her görev, iyilik ya da kötülük puanı ekliyor hanenize. İşin güzeli bunun sadece bir istatistik olarak kalması. İnsanların size tavırları, iletişim yöntemleriniz, dış görünüşünüz, aşk hayatınız, sahip olabildiğiniz güçler ve eşyalar hep bu seçime göre şekilleniyor.

BU DÜNYA KAÇ KAPILI?

Lionhead'in içine çok fazla yenilik katmadan bu kadar özgün bir oyun yaratmayı nasıl başardığını, suyunu çıkaran kadar Fable oynadıktan sonra bile cevaplayabilmiş değilim. Ama bu işte grafiklerin katkısının büyük olduğuna dair ciddi şüphelerim var. Oyuna başladığınız küçücük ve sevimli köyden en

tehlikeli savaş alanlarına kadar her yer özel bir estetik anlayışla tasarlanmış. Oyunda gezerken Mahalle'nin Muhtarları'yla X-Files'in çekim setleri arasında gidip geldiğinizi hissettirecek kadar da iyi yapılmış bu ayırım. Kasabalarda herkes sizinle dost, hava aydınlık, insanlar neşeli ve yardımsever. Bana kalsa tüm kahramanlığımı burada kullanıp Bart abinin hasta oğlu için mantar toplayıp Marta ablanın kayıp kocasını bulmaya çalışarak ömrümü geçirebilirdim ama oyunda ilerlemek için ana görevleri de bitirmek zorundaymışız... İster istemez mezarlıklara, haydut kamplarına, terk edilmiş lanetli kasabalara girip kötü ruhlarla, haydutlarla, dev buz adamlarla da kapışmak gerekti. Başta ayaklarım geri geri gitse de ana görevlere çabuk alıştım. Bir yerden sonra düşmanlarla dolu ürkünç mekânlardansa her adımda yolumu kesip "n'oldu bizim iş?" diye soran insanlarla

dolu şen kasabalar daha can sıkıcı olmaya başladı. Yok canım, sadece lafın gelişi... Yoksa Fable can sıkıcı bir oyun değil.

RYO'ları hantallaştıran kimi özelliklerden arındırılmış olması Fable'ı farklılaştırıyor. Oyundaki deneyim (xp) sistemi de bu farklılığın bir parçası. Şöyle ki, oyunda level atlamak diye bir şey yok. Çarpışmalarda kullanabildiğiniz üç çeşit gücünüz var, bunlardan biri kılıç, katana, balta gibi yakın dövüş silahlarınız, ikincisi oklarınız, üçüncüsü de her biri farklı etkiye sahip yirmiye yakın büyü. Girdiğiniz çarpışmalar size belli bir "tanınmışlık" değeri yanında kullandığınız güce göre de deneyim kazandırıyor. Nasıl savaştığınıza bağlı olarak deneyim puanlarınızı güçleriniz arasında dağıtıp biriktiriyor. Size düşen, arada bir Heroes Guild'a uğrayıp bu puanlar karşılığında yetenek satın almak. Üç ana başlık (strength – kuvvet, skill – yetenek, will – irade) altında, alıp zamanla da geliştirebileceğiniz birçok gücünüz olacak. Özellikle büyük çeşitliliği, başınızı döndürüp puanları çarçur etmenize neden olabilir. Ama bence en fazla üç tanesini seçip onlarda uzmanlaşmanız en mantıklısı. Diğerleriyle sonra da ilgilenebilirsiniz.

Bunun dışında, oyunda ne çanta düzenleme sanatı bilmenizi gerektiren bir envanter sistemi, ne sonu gelmeyen diyaloglar, ne onlarsız yapamadığınız parti elemanları, ne de uzun uzun okunacak metinler var. Bunlar olmayınca da ortam hafifliyor, hikaye rahatlıyor, oynayanın içi açılıyor. Oyun ayrıca şimdiye dek bir RYO'da gördüğümüz en güzel aksiyon sistemine sahip. Savaşırken hangi hızla koşup nasıl vurduğunuzdan, hangi noktada combo yapıp ne zaman savunmaya geçeceğinize kadar her ayrıntı tanımlı ve oynanış üzerinde etkili. Fareye olabildiğince hızlı tıklamaktan ibaret hack&slash mantığı Fable'da işlemiyor. "Combat multiplier" denen ve vuruş gücünüzü de o çarpışmadan kazanacağınız deneyim puanını da etkileyen sistem özellikle takdire şayan.

TARZ MESELESİ

Oyun boyunca ana görevi takip edip savaşmak dışında yapabilecekleriniz ise San Andreas'takini aratmayacak kadar bol. İster bir köyden ucuza kapattığınız eşyaları bir başka yerde satıp para kazanırsınız, isterseniz bir ev satın alıp içini de dekore ettikten sonra kiralayarak düzenli bir gelire kavuşursunuz, isterseniz balıkçılıkla ilgilenirseniz, isterseniz kumar oynarsınız, isterseniz evlenip aile babası olursunuz. Kendinizi yollara vurup, her geçtiğinizde yeniden



Artı&Eksi

- ↑ Adına yakışır, masal gibi bir atmosfer. Geniş evren, bol seçenek. Kusursuz müzikler ve sesler.
- ↓ Save sistemi. Lost Chapters bölümleri kopuk. Hikaye de sonu da klişe.

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

spawn olan yaratıkları kesip biçerek vakit öldürmek ve gelişmek de mümkün, çeşitli turnuvalara katılıp küçük ödüller kazanmak da. Bütün vücudunuzu kendi seçtiğiniz dövmelele kaplatabilir, saçınızı sakalınızı karakterinize uygun bir tıraştan geçirip, en havalı giysinizi giyip, kasaba barında birileriyle flörtleşerek insanları kendinize aşık da edebilirsiniz. Alışveriş için girdiğiniz dükkanlarda hırsızlık yapmak da heyecan verici olabilir. Ya da çırılçıplak sokaklarda koşturmak.... Ağır uslu bir adam olup herkesin saygısını kazanmak, ömrünüz vefa ederse günü geldiğinde boşalan belediye başkanlığı koltuğuna oturmak da bir seçenek tabii. Bunlar ilk aklıma gelenler...

Fable'da sevmediğim çok az şeyle karşılaştım. Bunlardan biri oyunun save sistemi. Gerçi bunda kendi acemiliğimin de payı var ama ilk bölümü üç kez baştan oynamak çok can sıkıcıydı. Oyunun kurallarından biri, görev ortasındayken kaydetmenize izin vermemesi. Daha doğrusu siz kaydettiğinizi sansanız da, kapatıp bir daha açtığınızda kendinizi görevin en başında buluyorsunuz. Zaten Heroes Guild dışındayken "save" demenin hiçbir anlamı yok. Oyun, istediği anlarda kendisi oyunu kaydediyor zaten. Size

bu konuda söz yetkisi vermiyor. Eh o zaman biz de guild'a gidip öyle kaydederez, değil mi? Maalesef görev ortasında hiçbir yere gidemezsiniz. İlle de bırakarsanız, ya oyunu açık bırakıp gideceksiniz ya da son görevinizi baştan oynamayı kabulleneneceksiniz.

Oyunda burun kıvrılabilecek bir diğer şey de Lost Chapters denen bölümlerin gerçekten de sonradan eklendiğinin fazlasıyla belli olması. Oyun boyunca ensesinden ayrıldığı büyük düşmanı öldürdükten sonra, nereden geldiği belli olmayan yeni yan karakterler, haritanın uzak köşelerine yolculuk yapmamızı sağlayan ama ana öyküye bağlanamayan bir kurgu, o ana dek hiç karşılaşmadığımız yepyeni düşman çeşitleri Fable'ı uzun uzun oynadıktan sonra birden karşınıza çıkınca afalayabilirsiniz. Ama buna bir oyun fiyatına bedavadan bir de genişleme paketi gözüyle bakarsanız sorun yok.

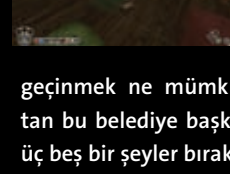
HASTASINIM!

Yer kalmadığı için ballandırarak anlatamayacağım ama detay seven bir oyuncu olarak oyun içindeki küçük bulmacalara, Demon Door denen kapıları geçerek ulaştığınız küçük masal diyarlarına, NPC'ler arası muhabbetlere, neredeyse bir MMORPG'deki çe-

ESKİ BİR KAHRAMANIN 24 SAATI



Hanım, çayı koydun mu? İşe geç kalıyorum.



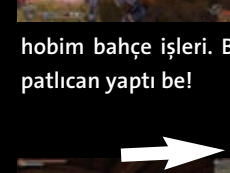
Emeklilikle maaşıyla geçinmek ne mümkün... Allah-tan bu belediye başkanlığı çıktı, üç beş bir şeyler bırakıyor işte.



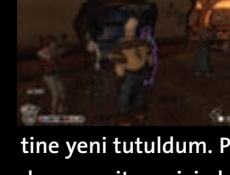
Haftada bir okulu teftiş ederim. Bu keratolar da pek sever beni.



Balık avlamak da zevkli ama...
...bununla aynı tadı vermiyor tabii, huyum kurusun.



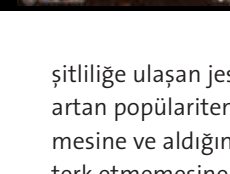
En büyük hobim bahçe işleri. Bu sene ne patlıcan yaptı be!



Evet bugün biraz fazla kaçırmışım ama akşamları birer kadeh içiyorum normalde... Öpeyim?



Bu kumar illetine yeni tutuldum. Para bitmeden eve gitsem iyi olacak.



Hanım, yatağa gelmiyor musun? Hadi, siz de kapatın şu kamerayı bakalım!

Son karar

Bir ucundan diğerine defalarca gidip gelseniz de sıkılmayan, uzun süre yeni şeyler sunmaya devam edebilen Fable, RYO sevenlerin kesinlikle iskalamaması gereken bir oyun.

FABLE:

THE LOST CHAPTERS

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Lionhead Studios Dağıtımca ▶ Microsoft Games Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Kolay İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ Xbox Web ▶ Web: www.microsoft.com/games/fable

level puanı ▶ **89**

şitliliğe ulaşan jest-mimik seçeneklerine, giderek artan popülaritenizin insanların tepkilerini etkilemesine ve aldığınız ciddi yaraların ölene kadar sizi terk etmemesine hasta olduğumu da belirteyim. Son olarak, müzikleri atmosferiyle bu kadar iyi örtüşen çok az oyun gördüğümü de belirteyim ve emeklilik günlerini yaşayan kahramanımın biraz daha vakit geçirmek üzere sayfa bitireyim. ■

NiBiRu: Age of Secrets

Nazilerle Mayalar flört ederse...

Yazan Güven Çatak



İnsanların savaş merakı ve batıl inançları olduğu sürece, Naziler üstüne yazılıp çizilmeye devam edilecek galiba. Adamlar paçayı kurtarmak için acayip teknolojiler geliştirmiş, bu da yetmemiş ve okült ortamlara karışmışlar. Tabii bu yarı şaman, yarı kara büyü ortamları Nazi efsanelerinden biri (gömülük altınları da bir diğeri). Yine de bayırlar inaniyoruz ve üstüne kafa patlatıyoruz. Future Games ekibi de aynı takıttan yola çıkmış ve Na-

gözlerinize bırakıyorum ve demek istiyorum ki ölmüş kadın! Tabii bu durumu farketmemiz, kafaya yediğimiz bir darbe sonrasında sağlam bir başağrısına patlıyor. Artık olaylar kontrolden çıktı ve biz de hemen hatunun evinden çıkmazsak, cinayet mahalinde yakalanan salkak turist pozisyonuna düşeceğiz. Tabanları yağlama zamanı. Anlaşılan birileri daha 12. gezegenin pe-

Tozunu attırırdı valla Nazilerin NiBiRu'nun en büyük artısı göze hemen çarptığı üzere grafikleri. Hikaye de fena değil; iyi başlıyor ve açıkları olsa da belli bir çizgiyi tutturuyor ama 3D kandırmacalı 2D grafikler gerçekten özenli ve başarılı. Çıktığınız küçük dünya turu görsel olarak çok iyi ifade edilmiş. Özellikle mimari açıdan, gittiğiniz şehirler arasındaki farklar çok iyi verilmiş; atmosfer hemen Prag mı Paris mi ele veriyor. Elbette Al-



zileri, başka bir efsane olan 12. gezegen NiBiRu'yu, sözde keşfeden Mayalar ile aynı oyunda buluşturmuş. Her şey Führer için!

AH ŞİMDİ INDY OLACAKTI

Kahramanımız Martin Holan, tozlu arşivlerin içinde bunalmış, maceraya aç bir arkeoloji öğrencisi. Derken bir gün amcasından gelen esrarengiz bir telefonla soluğu Prag'da alır. Zira yeni bir Nazi sığınağı bulunmuş ve 12. gezegenin aslında bir mit olmadığını ispatlayacak belgelerle doluymuş. Bu gazla Prag'a gidiyoruz ama Çek bağlantımız buluşma noktasına gelmeyince, duruma kılanıp hatunun evine gidiyoruz. Bir de bakıyoruz ki küvette, boylu boyunca... neyse detayları kendi

şinde... Evet ama kimler? Ve 12. gezegen gerçekten var mı? Varsa Nazilerle alakası ne? En iyisi bunları kendi kendinize sorup durmak yerine işe koyulmak. Hatunun çalıştığı yer iyi bir başlangıç olabilir... NiBiRu, işte böyle enteresan bir girişle başlıyor ve devam etmeye de gayret ediyor. Black Mirror ile tanıştığımız Future Games, yine eli ayağı düzgün bir adventure ile karşımızda. Arayüz olarak zaten iki oyun çok benzer; yine envanter aşağıda ve menü de yukarıda, en sağda (başta bulamıyorsunuz da). Oynanabilirlik standart. Objeler topluyor, bazen birleştirerek, bazen de solo olarak gerekli yerlerde kullanıyor, karakterlerin ağzından laf alıyor ve olay örgüsüne bir şekilde eklenen bulmacalarla uğraşıyorsunuz.

manya semalarını ve Maya kalıntılarını da unutmamak gerek. Mimarinin yanı sıra karakterlere de gerekli özen gösterilmiş. Herbirinin duruşundan tavrını kestirmek mümkün. Seslendirmenin de payı büyük tabii bu karakter analizlerinde. Müzikler, grafikler kadar ön planda olmasa da gayet yeterli; ne rahatsız ediyor ne de hayranlık uyandırıyor. NiBiRu yazı kapatabileceğiniz hoş bir adventure. Özellikle, Indy olayını (Nazi soslu arkeolojik mitler) senvenler takılsın derim. ■



Son karar

NiBiRu yılın en baba adventure'ı değil kesinlikle ama özenli grafikleri ve ilk bakışta Indy rüzgarları estiren enteresan hikayesiyle sizi bir süreliğine alıp götürcek bir oyun.

NiBiRu: Age of Secrets

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ Future Games Dağıtımıcı ▶ The Adventure Company Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum Sistem ▶ 800MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.3GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.nibirugame.com

Artı&Eksi

- ↑ Sağlam grafikler. Düzgün karakterler. Enteresan hikaye.
- ↓ Tür adına yeni bir şey yok. Tempo bazen iyice düşüyor.

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




level puanı 72

EARTH 2160

Güzel ama beyinsiz

Yazan Ali Güngör

 Earth 2140, Earth 2150 ve derken nihayet Earth 2160! Dünyadaki farklı grupların savaşları, dünyanın yok olmasıyla son bulur. Eurasian Dynasty insanlığı ana bir güç olarak devam ettirir ama bu sefer de karşılarında farklı grup ve ırkları bulacaklardır. Açıkçası Earth serisi genelde benim kazık bulduğum için öyle deli gibi oynayamadığım ama belirli yönleriyle sevdiğim bir seridir. Earth 2160 önceki oyunlardan devraldığı hikâyeyi devam ettiriyor ve öncelikle bizi süper grafikleriyle tavlama yelteniyor...

LUNAR CORPORATION

Earth 2160 eğer ekran kartınız kaldırırsa tam detay seviyesinde, grafikleriyle gerçekten yeni nesil bir strateji oyunu. Zaten bizi heyecanlandıran da oyunun ön incelemesini yaptığımız sırada gördüğümüz oyun içi görüntüler olmuştu. Bir piyade bile bir zamanlar FPS oyunlarında göremeyeceğimiz detayda! Tanklar, uzay gemileri ve binalar poligon sayısı olarak, çizim, doku ve ışık efektleri olarak çok ama çok güzel. Earth 2160 gerçekten farklı haritalarda, çeşitli görevlerde savaş efektlerinin ışıkları, ortamlığı doldurduğu zaman izlemesi çok keyifli bir oyun. Farklı gezegenlerin doğal şekilleri, atmosferleri kendine has.

Mars'ın kum fırtınaları ya da çukurlarında dolaşan garip sisler harika, adamlarınız ile klasik irtibat kurulamayan üssü kontrol etme görevine gittiğinizde atmosfer tam anlamıyla Aliens 2 filminden fırlama. Aslında grafik olarak tek gereken askerlerin görünüşünü daha "marinevari" yapmak. Bu şekilleriyle iki arada iki derede kalmışlar ama esas kusurları güç dengesinde. Bu meseleye birazdan ve cidden derinlemesine gireceğiz.

Oyunda yer alan taraflar Eurasian Dynasty (Avrasya Hanedanlığı), Lunar Corporation (Ay Şirketi), UCS (Robotlar!), Aliens (Aliler). ED klasik tank- piyade ıvır zıvır sayı ve çeşitlilikle, ayakta duran her oyunda olan tipler. LC klon kadın savaşçılar ağırlığında kendine has bir insan taraf, elektrik ve emp silahları, jetpack'ler ve sağlam çeşit teknolojileri var, sayıları daha az ama daha güçlüler. UCS işin gerçekten güzelleştiği tarafı. Cephaneleri tükenen, ikmal ve onarıma ihtiyaç duyan bu robotlar ortalığın tozunu sağlam attırıyor, ünite tasarımları ve özel yetenekleri çok güzel, ayrıca oynaması da çok keyifli. Aliens'a bakalım; şekil olarak çok abidik gubidik olan bu canlılar Mars'ın altında şekerleme yaparken uyandırıldıkları için kızgındırlar (ve kalabalık). Tankları ve bazı üniteleri ilginç. Güçlüler ve özel yetenekleri de kendine has ama tutup da başka bir isim vermeyip

direk Alien demeleri ayıp olmuş. Yani maalesef ana senaryo gayet klişe olduğundan sizi oyuna pek bağlamıyor. Başta açık olan ED ve LC'yi diğer tarafları merak ettiğiniz için oynuyorsunuz dersem yalan olmaz. UCS ve Aliens'la oraya kadar geldikten sonra devam ediyorsunuz zaten, görev sayıları pek fazla olmasa da her bir görev bir ömür sürüyor...

DENGEMİ KAYBETTİM, HÜKÜMSÜZDÜR

.Oyunun güç dengesi berbat. ED resmen sinek gibi dökülüyor, LC ezip geçiyor, UCS daha da ezip geçiyor, Alien'lar

Alternatif



GROUND CONTROL 2

Hafif gelecekte geçen, sınırlı sayıda biriminin olan, kaynak değil taktiksel önemi olan noktaları tutmaya çalıştığınız bir strateji oyunudur Ground Control 2. Yani Earth 2160'ın en iyi yanlarına ve fazlasına sahip olduğu için, onu beğendiyseniz, GC2'yi deneyin.



da güçlü. Ama ED görevlerini oynarken oyunun dengesizliği bende kısa devre yarattığından üsmüş, üniteymiş yapmayı bırakarak tek bir kahraman ile bütün haritaları vur-kaç taktiğiyle temizledim ve alnımın akıyla, sayısız save-load sayesinde bitirdim. Şimdi mesele şu ki herkesin araştıracağı teknolojiler farklı da olsa, temel olarak uzun menzilli yere ateş eden silahlar, yakın menzilli anti araç silahları, uzun menzilli anti piyade silahları tipinde. Ama işin içine bir de enerji kalkanları, zırhın genel koruması, toksik koruması, yansıtma koruması, silahın hasar tipi girdiğinde karmaşık bir ağ oluşuyor. Teknolojileri araştırdıkça, eldeki ünitelerin kasa tiplerini ve taşıyabilecekleri farklı silahları kullanarak çok çeşitli amaçlara hitap edecek sürüyle farklı ünite tasarlamak mümkün oluyor. Ama bunu iki tarafın karşılıklı yaptığını düşünün, sizce de rakibinize karşı doğru taktiği geliştirmek sadece şansa bağlı değil mi? Oyun aslında zengin bir çeşitlilik içerse de mantıklı ve kullanılabilir bir çeşitlilik değil bu. Akıllarına gelen her türlü üniteyi ve binayı koymuşlar, sonuç oyuncunun gözünü doyursa da oyunun genel yapısına dengesizlik olarak etkiliyor. Zaten arada bir de yapay zekâ saçmıyor, saldıran sizseniz dağılıp katlediliyorlar, savunansanız öyle mal mal oturuyorlar, her zaman değil ama güvenemezsiniz.

Mesela ED piyadelerinin atış menzili inanılmaz kısa ve önden sürülerle salınsalar bile düşmanı top maması olarak bile oyalayamıyorlar. Ama roketçileri düzgün kullanabilmek için birilerini önde tutup hem gelen saldırıları karşılamak zorundasınız hem de görüş açısını genişletmek durumundasınız. Eh bu sefer en ağır tanklardan yaptınız diyelim, yine de kâr

etmiyor. Çünkü tek bir LC çift plazma kulesi bile bunların sürüsünü hallediyor. LC'de Independence Day'den arak bir bina var. Bu bina, "git şuradan şuraya kadar yar" dediğinizde uçup aşağıya bir ışın indirip yolunda ne varsa yok ediyor. Ama o kadar yavaş ve saldıran alanı o kadar dar ki pratikte tamamen işe yaramaz. Öte yandan UCS robotları oldukları yerde savunma pozisyonuna geçtiklerinde neredeyse hiç hasar almıyor ama gatling ile çatır çatır tarıyorlar. Uzaylılar dersiniz it gibi ürüyorlar zaten, onları boş verin...

KALİTELİ MİZAH

Oyunun müziklerine değinmeden olmaz. Aliens 2'den fırlama gaz güzel müzikleri iyi ambient'leri var. Ama ana menüdeki ambient'e kattıkları kadın vokal olmasaymış daha iyiymiş çünkü oyunun gene-

lindeki iğrenç seslendirmeler ile bütünlük sağlıyor. Oyunun seslendirmeleri ruhsuz, karakterler şişirme ve haliyle hikâyesi de öff... Ama ünite çeşididir, teknolojidir derken sardırıp oynuyorsunuz işte. Ana kahramanlar da geliştikçe birer terminatör oluyorlar adeta. Ha, bir de tabii UCS oynarken piyadelerinizden Terminatör tadı alıyorsunuz ki çok güzel. Oyunda hiç espri yapmaya, oturup diyalog yazmaya zahmet etmeselermiş oyunun notu belki de daha yüksek olurdu. Böyle sağlam bir oyun motoru ve grafiklerle ne modlar yapılır, ne senaryolar yazılır aslında... Dengesizlikleri giderilmiş üniteler ve taraflar ile, aynı müzikler ve grafikler ile aslında bu eldeki materyalden çok ama çok güzel oyunlar çıkartılabilir. Etkileyici senaryolar, Starcraft görevlerine benzer görevler yapılabilir ve güzel de olur. Tabii Alien'ları tamamen karizma sahibi bir şeylerle değiştirmek ya da insanlar robotlara karşı şeklinde yapmak şartıyla. Yani yazık etmişler güzelim oyun motoruna bu senaryo ve seslendirmelerle. ■

Son karar

Sistemi, oyunu mükemmel çalıştırabilecekler için bütün eksiklerine rağmen güzel vakit geçirebilecekleri, eski tipte yeni nesil bir strateji oyunu.

Earth 2160

Tür ▶ GZS Yapımı ▶ Reality Pump Dağıtım ▶ Deep Silver Yaş sınırı ▶ - Minimum Sistem ▶ 2GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB Ekran kartı, 1.5GB HDD alanı Önerilen Sistem ▶ 3GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB Ekran kartı GeForce 6800 Ultra, ATI RadeOn 9800 ve üstü Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Düşük Multiplayer ▶ LAN, İnternet 8 kişiye kadar. Diğer sistemler ▶ -

Web ▶ <http://www.earth2160.com/index.php>

Artı&Eksi

- ↑ Grafikler, müzikler, çeşitlilik, modüler üs kurma ve kolay kaynak çıkartma, teknolojik araştırmalar, bonus veren paralı askerler.
- ↓ Yapay zekâ, oyun dengesi, seslendirmeler ve senaryo, hikaye anlatımı, kötü espriler ve karakterler.

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

level puanı 70



LEVEL HIT

TRACKMANIA SUNRISE®



Yazan Serpil Ulutürk



Yarış/sürüş oyun-

ları için “ya gerçekçidir ya da eğlenceli” şeklinde bir saptama yapabilir

miyiz? Her zaman için geçerli olmayabilir ama işimize geliyorsa yaparız.

Geçen yıl ilki çıkan TrackMania, ismindeki “manyaklık” vurgusundan anlaşılabilir gibi bu saptamanın ikinci bölümüne denk düşen oyunlardan. Tepeden tırnağa arcade ama aynı ölçüde de eğlenceli olmayı başaran bu oyun, elini biraz daha güçlendirerek ikinci hamlesini yaptı. Yapımcı Nadeo eski moda bir oyun türünü almış, parlak fikirlerle süslemiş, 180 derecede 25 dakika pişirmiş. Adına da Trackmania Sunrise demiş. Biz de arkamızdan ağlar bahanesiyle oturup tabaktakini silip süpürdük. Sindirim kolay değil ama hakikaten leziz olmuş.

Trackmania Sunrise’in özelliği altınızdaki arabayı adeta bir kaykay gibi kullanmanıza izin vermesi. Rampalar, uçurumlar, sarmallar, imkânsız virajlar, merdiven korkuluğu gibi incecik yollar, acayip platformlar... Oyun sadece izin

“Sürprizlerle dolu bir yolculuk, nefes kesen bir macera!” – Benjamin Franklin

vermekle kalmıyor, dört tekerlek üstünde ciddi ciddi kaykay marifetleri sergilemenizi istiyor. Bu çok mantıklı bir talep değil tabii, zaman zaman “hadi len” deyip oynamayı bırakmanıza neden olabiliyor ama bu konuya sonra geleceğiz. Şimdilik eğlenceli şeylerden bahsedelim.

EHLİYETLİ HAYALETLER

Oyunun tek kişilik seçeneği altında dört ayrı mod bulunuyor. Bunlardan ilki ve en az heyecan verici olanı; “yarış”. Birbirine çarpmayan, rekabet etmeyen, sadece zamana karşı yarışan dört arabadan ibaret bu modda sizinle birlikte turlayan üç araba bronz, gümüş ve altın madalyaları temsil ediyor. Sizinle ve kendi aralarında bir etkileşimleri olmadığı için bu arabaların hızı, yolu, hataları da hiç değişmiyor. Yani bir pistte kaç defa yarışırırsanız yarışın rakipleriniz hep aynı şeyleri yapıyor. Başka bir oyunda çok sıkıcı olabilecek bu fikir, acayip pistleri sayesinde bu oyunda sorun olmuyor. Yedi sekiz kez yarıştığınız bir pistte hâlâ “bir deneme daha” demenizi sağlayacak sebepleriniz olacak.

Durmadan takıldığınız çok keskin bir viraj, yeterli hızla atlayamadığınız bir rampa, her defasında ön kaputa kafa atan bir elektrik direği gibi ölümcül şeyler yüzünden bir pistte işiniz kolay kolay bitemiyor, bit-

se de hırsınız “bir daha” diyor. Neyse ki diğer modlarda olduğu gibi yarışta da checkpoint’ler var ve kafaya taktığınız yeri

baştan oynamak için tüm pisti baştan geçmeniz gerekmiyor ama tabii siz denemelerinizi sürdürürken madalyalar yanınızdan vınlıyarak geçip gidiyor. Halbuki sonraki yarış açmanız için o madalyalardan en az gümüş olanı kapmanız gerekiyordu. Ayrıca oyunda yarışlar serilere ayrılmış durumda ve toplam 6-7 oyunluk her seriyi açmak için önceki serinin tüm yarışlarını başarıyla tamamlamış olmanız gerekiyor.

“Platform” modu öyle mi ya? Burası oyundaki gerçek akrobasi alanınız. Zaten kurallar da ona göre düzenlenmiş. Artık amacınız en kısa zamanda değil en az sayıda deneme ile bitiş çizgisine ulaşmak. Burada da yarış modunda olduğu gibi birini tamamlamadan diğerine geçemediğiniz seriler var

Alternatif



ReVolt

Mahalle arasında oyuncak arabaları yarıştırdığımız küçük ve çilgin oyun ReVolt’u bir yerlerden bulup yeniden oynamak mümkün olmayabilir ama siz de o platform-yarış karışımı tadı özlediyseniz Sunrise derdiniz deva olacak.





ve her seriden sonra sizi daha zorlu bir şeylerin beklediğine emin olabilirsiniz. Yarış modunu anlatırken pistlerin neye benzediğinden de bahsetmiştik. Platform'da işler iyice çılgırından çıkıyor ve zaten normal olmayan pistler gerçeküstü bir boyut kazanıyor. Çıkış yolunu bulmadığınız tel kafesler, ortası delik dikdörtgen yollar, roller coaster'ı andıran dik yokuşlar ve inişler, arabanızın kanatlı olduğunu varsayan uzun uçuşlar ve sudan sekerek ulaşabildiğiniz yarış çizgileri... Burada çok daha fazlasıyla karşılaşacaksınız. Oyunun tek talebi tüm checkpoint'lerden geçerek ve belli sayıda denemeyi aşmadan pisti tamamlamanız. Kulağa basit geliyor ama en delikanlı oyuncuyu bile menüye dönüp zorluk seviyesini değiştirmeye zorlayan bir deneyim söz konusu.

NOKTALARI BİRLEŞTİRME OYUNU

Üçüncü ve TM'yi TM yapan esas modumuz ise "Puzzle". Burada size bir başlangıç, bir bitiş noktası, birkaç tane checkpoint ve bir miktar da yol malzemesi veriliyor. İşiniz, checkpoint'leri de kapsayacak şekilde başlangıç ve bitiş

Son karar

Nadeo ilk TM'den iyi bir ders çıkarmış ve hoşlanılmayan tüm özellikleri eleyip ortaya daha sade ama daha uzun süre oynanabilecek bir oyun çıkarmış. Gran Turismo ciddiye alıyorsanız boş verin ama tatil havasındaysanız yanında koca bir bardak buzlu kahve ile birlikte öneriyoruz.

TRACKMANIA SUNRISE

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Nadeo Dağıtımçı ▶ Enlight / Digital Jesters Yaş sınırı ▶ 6+ Minimum Sistem ▶ 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 900 MB HDD
Önerilen Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
Zorluk ▶ Zor İngilizce gereksinimi ▶ Yok
Multiplayer ▶ Hot Seat, LAN, Internet
Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.trackmaniagame.com

level puanı ▶ **87**

notalarını bu yollarla bağlamak, sonra da yaptığınız pist üzerinde yarışmak. Daha açıkçası, kafanızı kullanmak. Puzzle modu oyunla ilgili bir gerçeği de ortaya çıkarıyor: TM Sunrise'in çok temiz çalışan bir sistemi var. Her şey tıkır tıkır işliyor ve oyun sizi karşısında görünce kasılıp kalmıyor. Yani, elinize malzemeleri alıp abuk subuk bir pist hazırlıyorsunuz ve "başla" dediğiniz anda oyun hiç beklemeden sizi o piste sokuyor, yarıştırıyor. Az önce yaptığınız bir pistte hemen yarışmak, taşlarını döşediğiniz virajlarda ışıklı tabelalar görmek hayranlık uyandırıyor.

Son mod olan Crazy için söylenecek fazla bir şey yok. O ana kadar yalnız başınıza takıldığınız oyunda bir anda size karşı mücadele eden 12 araba buluyorsunuz. Amaç her denemede daha fazla aracı geçerek, geçtiklerinizi kendi takımınıza almak. Geçtiğiniz her üç araba, bir sonraki yarışta size katılıyor

ve altın madalya için bunu üç kez yapmanız gerekiyor. Pistlerin çılgınlığı konusuna bir daha girmeye gerek var mı?

YAMULMAZ KAPORTA TEKNOLOJİSİ

Klasik oyuncuların, Sunrise'da eksikliğini çekeceği şeylerin başında ise araba çeşitliliği geliyor. Zaten araçlar arasında bir seçim yapmak her zaman mümkün değil. Ayrıca bu seçimi neye göre yapacağınız da belirsiz. Çünkü oyunun gidişatını etkileyebilecek hız, manevra kabiliyeti, motor gücü gibi istatistikler yok. Ama "gerçekçi bir sürüş deneyimi"nin çok daha dışında vaatlere sahip bir oyun için zaten bu istatistiklere ihtiyacımız olduğunu da sanmıyorum. Gerçekçilikten bahsetmişken, oyunda arabanızın aldığı tek hasar, ölü hamamböceği gibi ters yatmak. Arada bir de suya gömülüp kalıyorsunuz. Bunun dışında, Sunrise'da sizi durdurabilecek hiçbir şey yok.

Tek kişilik oynanıştaki yarışlar boyunca kazandığınız tek şey bir sonraki pisti açma hakkı değil. Oyunun "Editor" modunda kullanacağınız malzemeleri satın almak için para da kazanıyorsunuz. Eğer buraya kadar oynadığınız pistler yeterince çılgın ya da yaratıcı gelmediyse (ya da tam tersi) kafanızdakine uyan bir pist, ona uygun bir çevre düzenlemesi, hatta müzik, metin, video gibi, oyun içinde gördüğünüz her şeyi baştan kurgulayabilirsiniz. İlk şart; bunu yapabilecek kadar sabırlı olmanız. Çünkü editör gerçek ve sıkıcı bir mühendislik programı gibi çalışıyor ama işini gayet iyi yapıyor.

Oyunu gerçek rakiplere karşı oynayabildiğiniz hot seat, LAN ve Internet seçeneklerini keşfetmeyi size bırakıp, yavan müziklerini saymazsak Sunrise'dan kolay kolay sıkılmayacağınızı söyleyerek yazıya ve 2005 yazına noktayı koyuyoruz. ■

Artı&Eksi

- ↑ Birbirinden çılgın pistler, eğlenceli modlar, arcade'in eşsiz tadı.
- ↓ Sıkıcı müzikler, zorluk seviyesinin bazen imkânsızca eşitlenmesi.

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

LEVEL CLASSIC Moto GP 3: Ultimate Racing Technology

Yazan Jesuskane

Yemişim NFSU'yu, BAAAAH



Yoksa lanet kalkıyor mu üzerimden? Son zamanlarda incelediğim yarış oyunlarına bakıyorum da, neredeyse tamamı NFSU kopyası yapımlar. Demek oluyor ki uzun süredir elim, adamakıllı bir yarış oyununa değmedi. Bu yazıyı yazıyor olduğuma göre şeytanın bacağına kırmış olmam gerekiyor. Darısı sizlerin başına.

Serinin bir önceki oyunu üzerinden oldukça uzun zaman geçti. Ancak oyunu çalıştırır çalıştırmaz, kayıp anılar bir bir geri gelmeye başladı. Önceki oyunda da ağzı açık baktığımız grafikleri ve monitörden taşıp evin içini dolduran o hız duygusunu unutmak pek kolay değil zaten. Yarış oyunlarını diğer türleri andığımız gibi pek anmıyoruz nedense. Tamam, bir NFSU olayı var, bir de gün aşırı oynadığım Burnout 3 gerçeği. Ancak ne olursa olsun bu tür genelde akıllarda pek yer edemiyor. Nedir yarış oyunu diye kendimize sorup, bir iki kelimelik kısa

bir cümle ile cevaplamamız mümkün. Derinliği pek fazla olamayan bir türden bahsettiğimiz için belki de. Laf salatasını kenara kaldırırsak, zaten olay yarış oyunlarının derinliği değil, türü meydana getiren o bir iki basit öğenin nasıl bir araya getirildiği.

HIZ ARZUMUZ

İyi bir yarış oyunu için öncelikle neye ihtiyacımız var? Hız arzumuzu sokaklarda dindiremeyeceğimize göre bir kere bize o hissi monitörden aktarabilmeli. Bir önceki oyunu oynamış olan arkadaşlar, şu hızlandıkça bulanıklaşan ekranı, ekranda uzayıp giden cisimleri hatırlayacaklardır. Aynı durum yeni oyunumuzda da mevcut. Ancak önceki oyunun aksine, bu duyguyu yaşamak için belli bir hıza ulaşmanız gerekmiyor. Kullandığımız motora, sürücümüzün becerilerine, o anki hava koşullarına bağlı olarak, ekrandaki her şey bir anda birbirine girebiliyor. Yağmurlu, bulutlu, güneşli dışında, sadece grafiklere bakarak havanın ne dere-

ce sıcak ya da soğuk olduğunu anlamanız bile mümkün. Çöl sıcaklığında start verilmesini bekleyen onlarca motorun uğultusu arasında, asfalttan yükselen buharın cisimlerin şekilleriniz bozması, ilk düzlükte çıktığımız süratle zaten karışacak olan görüntü ile birleşmesi bambaşka. Yağmurun kaskımızın camına çarpması, önde giden motorların yerden kaldırdığı zifosun oluşturduğu anlık sis bulutu ekrana gayet güzel yansıtılmış. Uzun lafın kısası ekranda gerçekleşen her şey hız duygusuna katkıda bulunuyor.

Hız sarhoşu olmak bu kadar kolayken, oyunda tutunabilmek de bir o kadar zor. Oyuna başladığınızda sadece ilk iki zorluk seviyesinde oynayabiliyorsunuz. Oyunun neredeyse yüzde 90'ında olduğu gibi daha üst zorluk seviyelerini sizin açmanız gerekiyor. Yeni motorlara, sürücülere, kostümlere, pistlere ulaşmak için yapmanız gereken tek bir şey var. O da kariyer modunda yarışmaya başlamak. Yarışlarda alacağınız her puan, her derece bir şeyleri açmanızı sağlıyor. Başlarda bu sistem oyuncuyu, sü-

Alternatif



BURNOUT

Konsol sahibiyse Burnout oynayabilirsiniz. Beni bu şekilde tatmin edebilen bir başka yarış oyunu hatırlamıyorum.





rekli ödüllendirerek şımartıyor. Ancak daha üst zorluk seviyelerine geçtikçe bu ufak başarıları elde etmek bile bir sorun haline gelebiliyor. Oyunun zorluk derecesine paralel olarak yeteneklerimizi de geliştirmek zorunda kalıyoruz. Limitleri fazla zorlamadan paşa paşa 16 gerçek pistte yarışıp, açabildiğimiz yeni pistlere razı olabiliriz elbette. Ancak oyuna eklenen "extreme mod" da yarışabilmek için, extreme bir motora, extreme bir motor edinebilmek içinse paraya ihtiyacımız var. Para edinmenin tek yolu ise, işte yukarıda bahsettiğim limitleri zorlayıp daha büyük başarıları imza atmak. Extreme modu, 600 cc, 1000 cc ve 1200 cc yarışlardan oluşuyor. "Yarış" departmanında bir değişiklik yok bu modda. Zaten extreme'in olayı pistlerde değil bildiğiniz otoyollarda yarışmak. Trafik gibi bir durum yok elbette. Ancak yaratılan pistler her anlamda harika. Çevre ise bir yarış pistine göre çok daha canlı ve dolu dolu.

İster GP ister Extreme yarışları olsun, her başarınızın ardından belli özelliklerinizi geliştirebilirsiniz. Her yarıştan aldığınız toplam beş puanı, viraj alma, hızlanma, frenaj, azami sürat özelliklerinize dağıtılıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe her özelliğin tavan puanı artıyor. Becerinizi arttıkça motorunuz üzerindeki hakimiyetiniz de artıyor doğal olarak. Böylece her yarışta motorun limitlerini biraz daha zorlayabiliyorsunuz. Kontrollere alışana kadar gaz – fren giderken, ilk sezonun ardından motorun

özelliklerini kurcalamaya başlıyorsunuz. Lastik sertliği, vites aralıkları, akslar arasındaki mesafe gibi belli temel ayarları değiştirmenize imkan tanıyor. Gayet basit ve anlaşılır bu ayarlarla oynayarak motorunuzu yarışacağınız piste daha uygun bir hale getirebiliyorsunuz. Bol virajlı bir pistte vites aralıklarını kısaltarak daha çabuk hızlanmak, ya da süratli ve az virajlı bir pistte aks mesafesini kısaltıp, lastiklerin sertliğini arttırarak daha yüksek süratlere ulaşmak gibi ufak taktikler yapabilmemiz mümkün. Fakat ne kadar ayar yaparsanız yapın, iş sizin bir sürücü olarak becerilerinizde bitiyor. Gaz, fren ve yön tuşları dışında durmadan kullanacağınız 4 tuş daha mevcut. Arka frenler, ön frenler ve ağırlığınıza öne ya da arkaya vermenize yarayan tuşlar. Bu hayati kontrolleri kullanmadığınız sürece başarıya ulaşmanız oldukça zor. Arkaya yüklenerek ve arka freni kullanarak virajları daha rahat alabilir, düzlükte motorun üstüne kapanarak süratınızı biraz daha arttırabilirsiniz. El alışkanlığı kazanana kadar

yarışların ilk ayağı olan alıştırmaya turlarını oynamanızı tavsiye ederim. Bu turlar sıralama turlarından önce pisti tanımanıza imkan verdiği gibi, diğer yarışçıların hareketlerini ve virajlarda bıraktığı lastik izlerini takip ederek pistin en hızlı çizgisini bulmanızı da sağlıyor. En azından sıralamayı da es geçip yarışa balıklama dalarsanız, beklemediğiniz bir viraj ile bir anda kendinizi son sırada bulmazsınız. Pistler aynı kalsa bile siz geliştikçe artan sürat ve becerileriniz sayesinde oyunun fiziği durmadan değişiyor. Bu yüzden her pisti az da olsa öğrenmek ve önemli virajları ezberlemekte yarar var.

MOTORUN GÜMBÜRTÜSÜ

Oyunun muhteşem atmosferini yaratan tek şey ekrana yansıttığı hız duygusu değil elbette. Öncelikle motor sesleri gerçekten dört dörtlük. Eğer iyi bir ses kartına ve en azından 5+1 bir ses sistemine sahipseniz yaşadınız. Pistteki tek araç siz değilsiniz. İlk hatanızda atağını yapmak üzere kuyruğunuzdan ayrılmayan rakibinizin attığı her vitesi duymak, en ufak hatanızda da kulaklarınızı yırtarak yanınızdan geçip gitmesi muhteşem... Motor çığlıkları dışında geri planda çalan müziklerde var elbette. Aslında oyunun havasını gayet güzel tamamlayan bu zavallı müzikler, o güzelim homurtulara kurban gidiyor. Benim gibi tüm sürüş asistanlarını kapatıp, her attığı vitesi duymak isteyenlerseniz, varsın gitsin müzikler gümbürtüye.

Anlatırken yorulduğum desem inanır mısınız? Oyun, kontrollerine alışana kadar kısa bir süre oyuncuyu boğabiliyor. Her virajda motorun tepesine tekrar tırmanmak can sıkıcı elbette. Ancak bu alışma süreci oldukça kısa sürüyor. İlk yarım saatin ardından oyundan alınan tat o kadar artıyor ki, saatlerin ve yarışların nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. İlk oturuşta tüm bir GP sezonunu kapatıp öyle kalkmanız mümkün. Daha güzeli, eğer motor yarışlarını severseniz, hiç kalkmamanız da mümkün :) ■

Son karar

Son bir karara ihtiyacımız yok. Sesleri, grafikleri ve en önemlisi atmosferi ile dört dörtlük bir yarış oyunu. Meraklıysanız kaçırmayın, sonra üzülürsünüz.

Moto GP 3: Ultimate Racing Technology

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Climax Dağıtım ▶ THQ Yaş sınırı ▶ 6+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX Zorluk ▶ Yüksek İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ Web ▶ www.thq.co.uk

level puanı ▶ 93

Artı&Eksi

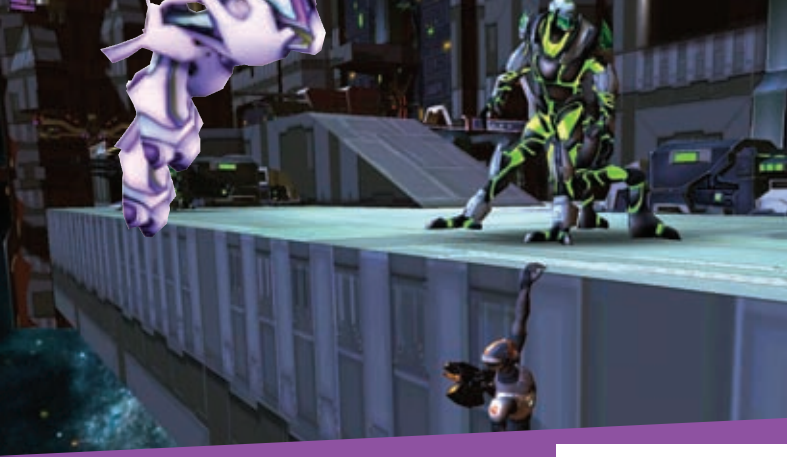
- ↑ Hız ihtiyacımız sonuna kadar karşılanıyor, grafikler iyi. Replay'de herkes çok karizma.
- ↓ Detay meraklısı yarış oyuncularını tatmin etmeyebilir.

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■



ADVENT RISING

Bol “esin”, bol “güç”, bir miktar “aptallık” ve zaman zaman eğlence



Yazan Tuğbek Ölek



İnsanlığın geleceği bir kez daha elinizde... Siz (yine) seçilmiş olansınız. Kötü adamlara gününü gösterecek, analarından emdikleri sütü burunlarından getirecek, tüm zorlukları tek tek aşacaksınız. Üstelik mace-ranız boyunca galaksinin altını üstüne getirecek, bir sürü yeni dünya keşfedeceksiniz!... Ne, bu hikâyeyi zaten defalarca görmüş müydünüz? Olsun, hemen kaçıp uzaklaşmayın. Hikâyeye fazlasıyla tanıdık gelse, “kaç kere oynadık bunu” dedirtse bile Advent Rising, burnunuzu kıvrıp geçemeyeceğiniz bir oyun. Oyun dünyasının tüm klişelerini barındırıyor, pek çok oyundan fazlasıyla esinleniyor ama yine de kendine has ilginç yanları olan bir oyun bu. Mesela insanlığın geleceği elinizde çünkü insanlık denen şey zaten üç kişiden ibaret. Seçilmiş olan sizsiniz, zira seçilebilecek başkası da kalmamış. Kötü adamlara gününü göstereceksiniz ama kötü adam dediğimiz de sıradan tüm güneş sistemlerini yok ederek ilerleyen çok güçlü ve gelişmiş bir yaratık ırkı. Yani bu bire karşı birkaç milyarlık bir savaş. Üstelik teknolojik üstünlük de onlarda. Durum fazlasıyla umutsuz görünüyor olabilir ama iddia ediyorum zafere ulaşmakta o kadar da zorlanmayacaksınız.

Advent Trilogy isimli üçlemenin ilk oyunu Rising. Yani oyun kesin bir yere bağlanmadan “to be continued...” ile bitiyor ve önümüzdeki yıllarda iki Advent oyunu daha bekliyoruz. Ama ilk oyunun yıllar önce duyurulduğunu düşününce

serinin tamamlanması herhalde 2010’u bulacak. Advent, Mesih’in dünyaya dönüşü anlamına geliyor ve aslında oyunun hikâyesine çok güzel uyuyor. Yakışıklı, yetenekli, başını belaya sokmaya meraklı, supernova parlaklığında bir gencin, Gideon’un hikâyesi bu (ama isimden kaybediyor).

NASIL ANLATSAM...

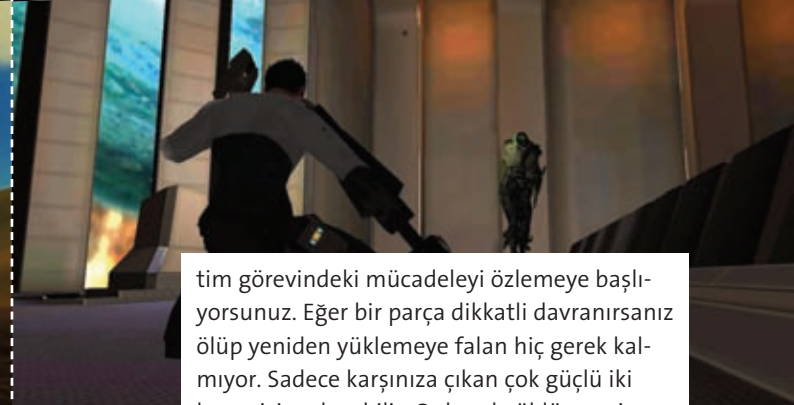
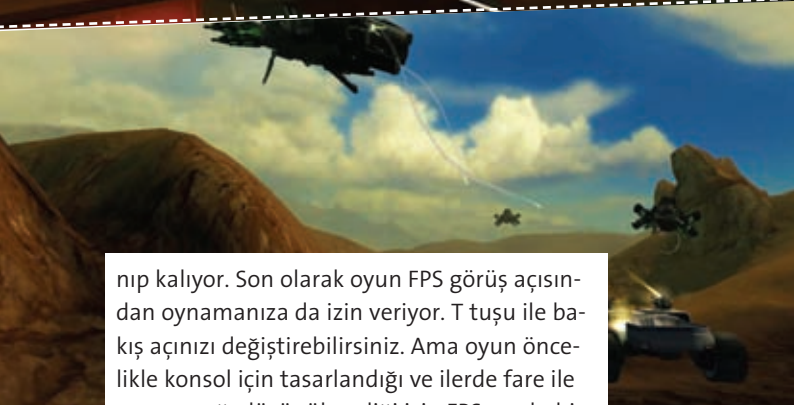
Uzak bir yerlerden görev için dünyaya çağrılmamızla başlıyor oyun. İnsanlık ilk defa kendinden başka akıllı bir canlı türü tarafından ziyaret edilmektedir. Teknoloji gelişmiş, insanlar rahatça uzayda seyahat etmeye başlamış, hatta dünya yörüngesine devasa bir üs kurulmuştur. Ama bunca zaman içinde bizim dışındaki bir uygarlığa rastlanmamıştır. Oysa şimdi dünyanın yörüngesinde nefes kesen güzellikte bir yaratık gemisi beklemektedir. Beklenen an birdenbire çıkıp gelmiştir. Bize düşen görev ise bu gemiye gidecek olan insanlık elçisinin pilotluğunu yapmaktır.

Konu hakkında anlatabileceklerim bu kadar, hatta bunları bile söylememeliydim! Çünkü Advent Rising, klişe hikâyesini ancak sürprizli sahneleriyle, kırılma noktalarıyla ayakta tutabilen bir oyun. Ve ben, oyunu oynarsanız yapımcı Glypht’i bırakıp bana söylenmeye başlamanızı istemiyorum. Sürprizlerden birini dahi bozmak, oyun zevkinizi sabote etmek olur. Daha ilk paragraftan tüm insan nüfusunun üçe indiğini söyleyerek yeterince boşboğazlık etmiş oldum zaten.

Bu üç şanslı kişiden biri, hem de en ön-

deki olmak elbette bizim özel biri olduğumuza işaret ediyor. Zaten daha oyunun başında Gideon’un silah kullanma konusundaki yeteneklerine şaşır kalıyoruz. Hiç aynı anda iki silah birden kullanabilen bir kahraman gördünüz mü? Elbette ki gördünüz. Peki, iki eline iki otomatik tüfek alıp koşturan hatırlıyor musunuz? Şimdi isim veremem ama illa ki vardır. Ama eminim ki hafızanızı ne kadar zorlarsanız zorlayın, iki elinde iki kocaman roket atarla ortalığı toza dumana boğan, üstelik bunu hop-laya zıplaya yapan bir karakter söyleyemezseniz (olsa zaten Sinan bir parantez açardı buraya). Şimdi ekran görüntülerine bakıp “Bu çelimsiz mi çift roket atarla şov yapıyor?” diyor olabilirsiniz. Ama daha durun, Gideon’un oyunun ilerleyen bölümlerinde yapabildiklerini görünce bunun hiçbir şey olmadığını anlayacaksınız.

Gideon’un potansiyeli, siz onu yeterince verimli kullanmadığınız sürece hiçbir işe yaramayacaktır tabii ki. Bu yüzden yapımcı Glypht, oynanabilirlik üzerine bir hayli kafa yormuş, kullanabileceğiniz alternatif kontrol yöntemleri geliştirmiş. Oyun üçüncü bakış açısından oynanmasına rağmen fare ile nişan almak hiç de zor değil. İsterseniz eğitim bölümünde gösterdikleri gibi fare tekerleğiyle düşmanları seçerek de oynayabilirsiniz. Ama sıcak bir çatışmada düşman seçeceğim diye tekerlek çevirmek olacak iş değil. Ne kadar uğraşırsanız uğraşın parmaklarınız dola-



nıp kalıyor. Son olarak oyun FPS görüş açısından oynamanıza da izin veriyor. T tuşu ile bakış açınızı değiştirebilirsiniz. Ama oyun öncelikle konsol için tasarlandığı ve ilerde fare ile oynanacağı düşünülmediği için FPS modu hiç geliştirilmemiş. Silahlarda sekme olmadığı gibi hedef imleci daima sabit. Bu yüzden FPS modunda oynadığınız zaman düşmanları vurmak inanılmaz derecede basitleşiyor. Özetle, Advent Rising'de T'ye basmak, hile modunu açmakla hemen hemen aynı şey.

YAŞASIN DAYAK YEMEK

Başta kontroller size garip gelebilir ama gözünüz korkmasın. Aksiyon başlayınca kısa sürede alışıp oyunu rahatça oynuyorsunuz. Zaten oyunun ilk iki bölümünün ardından kontrole falan ihtiyacınız da kalmayacak. Ateş ederek düz koşmak yeterli olacak. Hala kullanabiliyor olsanız da o noktadan sonra silah kullanmak falan da istemeyeceksiniz. Çünkü Gideon birer birer özel güçlerini edinmeye başlayacak.

Hikâyeyi bozmamak için bu güçlerin nereden geldiğini anlatmayacağım. Ama güçlerin neler yapabildiğinden bahsetmekte mahsur yok. Kullanabileceğimiz ilk güç Lift; istediğiniz bir nesneyi kaldırıp fırlatabilmenizi sağlıyor. Buna itirazım yok ama ikinci gücümüz Stroke için suyunu çıkarıyor. Aynı Jedi'ların Force Push'una benziyor bu yetenek. Karşımızda dikilen düşmanları yere seriyor. Ama Force Push'tan farklı olarak Stroke ciddi bir hasar da

Artı&Eksi

- ↑ Hikaye ve oyun zaman zaman eğlenceli olabiliyor
- ↓ Diğer oyunlardan fazla esinlenilmiş, özel güçler için tadını kaçırıyor, oynanışta tonla pürüz var.

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

veriyor. Diğer bütün güçlerimiz gibi kullandıkça gelişen Stroke, en üst seviyede neredeyse gözle görebildiğimiz mesafedeki tüm düşmanların ayağını yerden kesiyor. Üstelik o kadar çok hasar veriyor ki karşınıza çıkan pek çok düşman daha ilk Stroke darbesinde ölüveriyor. Oyundaki pek çok bölümü düz koşup iki saniyede bir Stroke atarak bitiriveriyorsunuz. Daha sonra istediğiniz yere yerleştirebildiğiniz ve arkasına geçtiğinizde kimsenin size zarar veremediği Shield geliyor. Bu gücünüz sayesinde oyundaki boss'lar sizin için bir tehdit dahi oluşturamıyor. Sonraki güçler zamanı yavaşlatmaya, size büyük bir hız vermeye, elinizden roket atar gücünde plazma topları çıkarmaya falan başlayınca oyunun tadı iyice kaçıyor. Siz kullandıkça güçleriniz gelişiyor ve onlar güçlendikçe oyun gittikçe zorlaşacağına tam tersine iyice kolaylaşmaya başlıyor. Bir noktadan sonra oyunun eği-

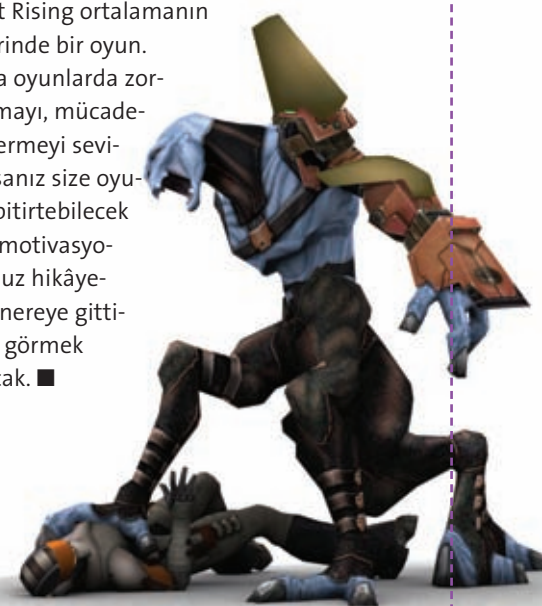
tim görevindeki mücadeleyi özlemeye başlıyorsunuz. Eğer bir parça dikkatli davranırsanız ölüp yeniden yüklemeye falan hiç gerek kalmıyor. Sadece karşınıza çıkan çok güçlü iki boss sizi zorlayabilir. Onları da öldürmenin yolunu keşfedince işlerini hemen bitiriveriyorsunuz.

USTALARA SAYGI

Oyunun grafiklerine, yaratılan evrenlere gelince işin esinlenme kısmı çıkıyor karşımıza. Karakterler ve animasyonları bana çok fazla Oni'yi hatırlattı. Özellikle de silahsız dövüşlerde. Bunun dışında oyunda ne varsa Halo'dan geliyor. Hatta utanmadan Warthog'un az kilo vermiş halini olduğu gibi koymuşlar. Sürüşünüz bile aynı. Yaratıkların kötü olanları az buçuk orijinal olsalar da iyi yaratıklar da Halo'dan kopyala yapıştır tekniğiyle alınmış. Silahlar... Onlar da Halo'dan.

Eğer bu esinlenme (hadi açık konuşalım çalıp çırpma) durumu sizi rahatsız etmezse Advent Rising'in grafik ve müzikleri ortalamanın üzerinde. Ses efektleri için maalesef aynı şeyi söyleyemeyeceğim çünkü sık sık baş ağrı-tıyorlar.

Hepsini alt alta koyduğumuz zaman Advent Rising ortalamanın üzerinde bir oyun. Ama oyunlarda zorlanmayı, mücadele vermeyi seviyorsanız size oyunu bitirebilecek tek motivasyonunuz hikâyeyi görmek olacak. ■



Son karar

Şu aralar alternatif bir aksiyon oyunu yokken hazır Advent Rising'i oynayabilirsiniz.

ADVENT RISING

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Glyphx Dağıtımıcı ▶ Majesco
Yaş sınırı ▶ 14+ Minimum Sistem ▶ 2GHz CPU, 256MB RAM, 5.5GB HDD, 64MB VGA Önerilen Sistem ▶ 2.4GHz CPU, 512MB RAM, 5.5GB HDD, 128MB VGA
Zorluk ▶ Kolay İngilizce gereksinimi ▶ Az
Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ Xbox
Web ▶ www.adventtrilogy.com

level puanı ▶ 68



Yazan Jesuskane

MADDEN NFL 06

Ne olacak bu EA Sports'un hali?



FIFA serisi elden gideli zaten uzun zaman oldu. NHL 06 gibi baştan savma bir yapımın ardından NFL de göz korkutuyor. Serinin son iki oyununda ciddi değişiklikler yapılmıştı. Oyunu oldukça iyi bir yere taşıyan bu yeniliklerin sonu mu geldi acaba? Belli ki Electronic Arts herkesi yutmaktan hazımsızlık sorunu çekiyor.

NFL 06 karşımıza pek bir yenilikle çıkmıyor maalesef. Grafikler ve animasyonlar serinin bir önceki oyunu ile tamamen aynı. Ne bir iyileştirme ne de bir bakım çalışması söz konusu. Oynadığım süre boyunca iki üç farklı animasyona rastladım oyun içinde. Spikerler, efektler... Kısaca ses departmanında da yenilik yok. Yer darlığından biraz seri girdim o aynı bu aynı olayına, kimse kusura bakmasın. Ancak elbette adamlar aynı oyunu paketleyip yeni isimle piyasaya sürmemişler. Oyunun yenilenen pas sistemi, genel anlamda oyun tarzımızı pek fazla etkilemese de oyunun kilit adamı QB'nin (quarter back) işinden olmasına neden olabiliyor. Dynasty modda oynuyorsanız sizi ciddi transfer olaylarına girmeye mecbur bırakabiliyor. Nasıl mı? Artık QB'mizin bir görüş alanı ve mesafesi var. QB topa buluştuğu anda ekranda beliren üçgen içinde kalan receiver'lar dı-

şındaki oyunculara topu ulaştırmanız pek mümkün değil. QB'nizin kişisel yeteneklerine ve istatistiklerine göre kapsama alanı da değişebiliyor. Dandik bir QB ile tek pas atacak adam göremediğiniz anlar olabiliyor. Bu yüzden birkaç yıldız oyuncu edinmek şart. Evdeki pirinçle pilav olmaya biliyor. Pası tutacak oyuncunun durumuna göre pası istediğiniz noktaya da atabiliyorsunuz. Alçaktan yüksekte vb şekillerde ayarlayabileceğiniz pası atmak için bir analog kola ihtiyacınız var. Bu yüzden ya oyunu konsolda oynuyoruz ya da PC'miz için bir gamepad ediniyoruz. Klavyemde böyle bir aparat bulunmadığı için paslaşmalar bende ciddi sorunlar yarattı. Bu yüzden bir süre sadece boşa kaçabilen adamlarıma pas atabilir oldum ki çekilir çile değil.

MADDEN VE GÖZYAŞI

Oyundaki bir diğer yenilik ise superstar modu. Kendi yarattığınız karakter ile oynayacağınız bu modda, sırası ile bir aile, agent seçip drafta giriyorsunuz. IQ ve psikoloji testinin ardından takımınıza katılıyorsunuz.



nuz. Yıldızınız parladıkça reklâm filmlerine çıkabiliyor, sohbet programlarına gidip yana yakıla takım arkadaşlarınız hakkında konuşabiliyorsunuz. Aklinize gelebilecek her türlü aktiviteye katılırken kendinizi tekst tabanlı bir ortamda buluveriyorsunuz. Peki bütün bunlar NFL'e ne katıyor? Dürüst olmak gerekirse hiçbir şey... Çünkü yaptıklarınız oyunun genelini hemen hiç etkilemiyor. Mod kendi içinde de aynı soruna sahip.

Şu durumda oyunun yeni sürümü üstüne pek kafa patlatılmadığı açıkça görülüyor. Tamam, NHL kadar kötü bir durumda olmasına şükür etmeli belki de. Oyunda pek bir yenilik olmaması, bir gamepad olmadan yeni pas sisteminden pek yararlanılamaması gibi durumlar söz konusu olsa da hala piyasada bulabileceğiniz en iyi Amerikan futbolu oyunu. ■

Son karar

EA büyüdükçe küçülen oyunlarından biri. Yine de en iyi Amerikan futbolu oyunu ama serinin bir önceki oyunu elinizde varsa pek de gerek yok.

Madden NFL 06

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ EA Sports Dağıtımıcı ▶ EA Sports Yaş sınırı ▶ - Minimum Sistem ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ ??? Diğer sistemler ▶ ??? Web ▶ www.easports.com

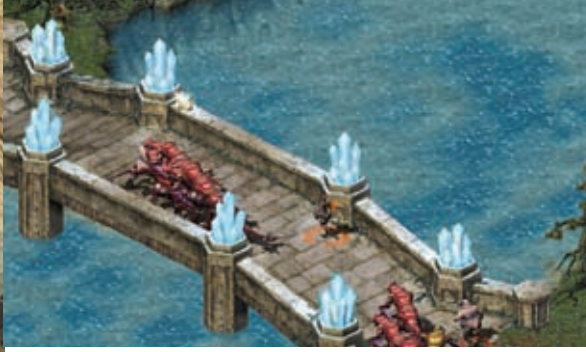
Artı&Eksi

- ↑ Bir iki animasyon eklenmiş. En azından mevcut grafikleri ve sesleri bozmadılar.
- ↓ Yeni pas sistemi ve superstar modu başarısız eklemeler. Zaten başka yenilik yok oyunda.

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



level puanı ▶ 79



PS2 İNCELEME | LEVEL 10 2005 | 051

SACRED: UNDERWORLD

DERF! Biri bana mı seslendi ?

Yazan Burak Akmenek



Bir Dwarf'a bağırlmaz. Sıkıysa deneyin. Burnunuzun ortasına bir yumruk yiyiverirsiniz. Eğer o yumruğu yediğiniz halde hala ayağa kalkabiliyorsanız o zaman o Dwarf sırtınızı sıvazlayarak size en köpüklüsünden bir bira ısmarlayacaktır.

Sacred ilk çıktığında hepimiz ona çok iyi bir Diablo kopyası olarak bakmıştık. Gerçekten de oynanış olarak çok iyi bir oyundu. Bir sürü farklı sınıftan karakter seçebiliyor ve üstelik ata bile binebiliyorduk. Ata binmek bir yana üstüne koyduğumuz eyer sayesinde ata farklı özellikler kazandırıyor, at üzerindeyken farklı özel saldırılar yapabiliyorduk. Oyunun geçtiği dünya çok büyüktü ve farklı farklı bir sürü yaratık vardı. Özetle Sacred iyi bir oyundu. Fakat ana senaryodaki büyük bir hata yüzünden oyuna kızıp yamasını indirmeden bırakmıştım. İşte şimdi bunu yaptığıma çok pişmanım. Çünkü Sacred'in devam paketi olan Underworld'de, Sacred'da geliştirdiğiniz karakterinizi aktarabiliyorsunuz. Fakat ben o save'im silmişim ! Daha güzeli ise bu oyunda gelen iki yeni karakter olan Dwarf ve Demon ile Sacred'a baştan başlayabilir ya da bu iki karakterden birini 29. level'da hazır bir halde alıp direkt Underworld'e dalaabilirsiniz. Sonuçta paket Sacred'in üzerine yüzde 40 daha fazla oyun alanı, sekiz yeni bölge ve bir sürü düşman, silah, zırh setleri getiriyor. Tek yapmanız gereken ise kombolarınızı ayarlayıp oyuna devam etmek...

SNIPER DERF

Biliyor musunuz ben oyun incelemelerine böyle kafadan daldığım zamanlar Sınan bana çok kızıyor. Çünkü oyunu anlatırken sizi direkt bilgilendirip konunun omurliliğinden giriyor ve her şeyi anlatıyor. Fakat oyun bir ek paket olun-

Artı&Eksi

↑ Çok geniş bir içerik, yeni karakterler.
↓ Oynanışa büyük bir yenilik getiriyor.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

ca yapacak başka bir şey kalmıyor. Çünkü Underworld de her genişleme paketi gibi birkaç "daha fazla"dan başka bir şey içermiyor. Ama bu "daha fazla"ların içerisinde keyifli karakterler olunca iş değişiyor.

Oyunun çoğunu Dwarf ile oynadım çünkü Demon hızlı bir savaşçıdan başka bir şey değil. İki karakterin de hikayeleri birbirinden çekici olsa da Dwarf'ın yetenekleri daha keyifli. Özellikle en uzaktaki düşmanlarınıza vurup onları biraz geriye attığınız özel atış çok keyifli. Zırhınızı kullanarak yaptığınız, Mechwarrior'daki "gauss gun" a benzeyen bu atış sayesinde rakiplerinizin en büyüğünü tek seferde indirebilir veya sağlık barının dörtte üçünü yiyebilirsiniz.

Underworld, Sacred'in temel özelliklerini bozmamış. Gene farklı silah tipleri farklı yaratıklara daha çok zarar veriyor. Yani ezici bir silah kullanarak kesici bir silahla daha zor öldüreceğiniz bir yaratığı iki vuruşta patates püresi yapabiliyorsunuz. Fakat bazı yaratıklar konusunda (dev sinekler gibi) çok yaratıcılık gösterildiğini söyleyemem. Sanırım programcılar oyunu sıcak bir havada yapmışlar ki "şu sineği pörç diye duvara mıhlısam, ama vızıldadı" gibi fantezilerini bu oyuna taşıyabilmişler. Ufak bir

ara not olarak ekleyeyim Dwarf ata binemiyor. Fakat bundan çok şikayetçi olacağınızı sanmıyorum. Çünkü Dwarf'ın arkasına mayın bırakma gibi bir yeteneği var. Böylece aralarından koşturarak geçtiğiniz yaratıkların önüne mayın bırakarak koşup arkanızda kanlı bir iz bırakabilirsiniz. Sonrada dönüp tarladan çiçek toplayan kız misali onlardan düşenleri toplarsınız. Oyunu yüklemeyen önce Sacred'ı yüklemeli ve tüm yamalarını kurduğunuzdan emin olmalısınız. Çünkü Underground bu yamalarla gelmiyor. Ayrıca Underground'un da bir yaması var. Özetle Ascaron oyunu yaptıktan sonra hataları giderme geleneğini devam ettiriyor. Her şeye rağmen Underground keyifli bir ek paket ve önceki oyunu sevenlere oynayacak daha çok malzeme veriyor. ■



Son karar

Eğer Sacred sahibiyse ve eski save'iniz hala duruyorsa sakın kaçırmayın. Özellikle oyunu Dwarf'la en baştan oynamak çok keyifli.

SACRED: UNDERWORLD

Tür ▶ Aksiyon RYO Yapımcı ▶ Ascaron GmbH
Dağıtıcı ▶ Ascaron GmbH Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum Sistem ▶ 800 GHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ LAN, İnternet. 2 oyuncu.
Diğer sistemler ▶ Yok
Web ▶ <http://sacred-game.com>

level puanı 70

NHL 06



Gelen gideni mumla aratırmış!



Sinancığım ile yıllardır yaşadığımız minik bir tartışma var(dı). Ben NHL oyunlarını savunurken Sinanım ne yapar ne eder, durmaz dinlemez bıık bıık eder, bir başka spor oyununu mutlaka öne çıkartırdı. Zaten bana hiçbir zaman profiterol ismarlamayan Sinan, canım NHL'imi de beni de sinir eder dururdu. Bu bitmek bilmez tartışmaya son noktayı koymak EA Sports'a kısmet oldu.

Aslında biraz "neye niyet, neye kısmet" oldu. EA Sports NHL serisini her yıl biraz daha ileriye taşımayı başardı. Serinin her yeni oyunu yeni bir şeyler ile karşımıza çıktı. Zaman zaman yaşılayan bu iyileşme sürecine o kadar alıştıktan sonra insan, haliyle sürekli daha iyisini bekliyor. NHL 2006 da her yıl olduğu gibi irili ufaklı değişikliklerle karşımıza çıkıyor. İşin ilginç yanı, bu değişikliklerin bir kısmının geriye doğru olması. Şut tuşlarının ayrılması, body check sisteminin eski haline getirilmesi gibi bir iki değişiklik mevcut. Dynasty ve Free For All modları ise aynen oldukları gibi yerlerinde duruyor. Geriye doğru yapılan mi-

ni değişikliklerin yanında, oyunu nereye taşıyacağı belirsiz oyunamalar da mevcut.

TARAFTARIN SESİ

Son iki sürümü ile biraz daha ciddi ve gerçekçi bir havaya bürünen NHL 06 da bu havayı taşımaya devam ediyor. Ancak oyunla bir süre haşır neşir olduktan sonra, bu hava gayet yüzeysel ve yapmacık gelmeye başlıyor. Çünkü ne saha da ne de menajerlik bölümünde beklediğiniz ciddiyeti bulamıyorsunuz. Önce sahaya inelim. Geçtiğimiz yıl bizlere acılar çektiren yapay zekânın, "Çanakale geçilmez" modeli defans sistemi ortadan kaldırılmış. Mavi çizgiyi geçmeyi başaran her adamınızı bam güm yere indirmiyorlar artık. Abartı fiziksel temas olayının biraz törpülenmesi gerçekçilik adına iyi. Ancak defans baskısını sürdürse de bu sefer fazla yavan kalabiliyor. Tuş takımına biraz hakimseniz ve bulunan iki deke (çalım) tuşunu hakkı ile kullanabiliyorsanız, tek başınıza gidip gayet rahat gol atabiliyorsunuz. Bu elbette çektiğiniz her şut kaleyi buluyor anlamına gelmiyor. Zaten iman gücü ile puck'a vurduğunuz an sayısı oldukça az. Kaleci gereğinden fazla heyecanlı. Önünde bir iki hareket çektiğiniz mi yelkenleri suya indiriveriyor. Attığınız kadar kolay gol yediğinizden maçların skorları alıp başını gidiyor. Bu da hem takı-



Karakterler süper, süratler da tıpkısının aynısı da, o seyirciler ne öyle be kardeşim!?



◀ Kaleciyi yelkenleri suya indirirken görüyoruz!

"Taygır Aparkat!"
"Arrrrr Yuuuu Cat?"



Sporları karıştırdı arkadaş, kale 8 m 50 cm değil ki (ya da kaçsa işte pfffttt)

durum var ortada. Daha ilk maça çıktığımız anda spor oyunları tarihinin en kötü seyircileriyle burun buruna geliyoruz. 3D seyirciler, eskinden daha iyi olması gerekirken, çok daha kutu kutu olmuşlar. Bir de ne gol atınca ne de başka bir aksiyon anında heyecanlanamıyorlar. Onlar kütük gibi durdukça sinir katsayım hızla artıyor. Kamera biraz daha yukarıları göstermeye başladığında bu sefer 2D seyirciler gözümüze iliştiriyor. İğrenç seyirci konusunda FIFA serisinin eline kimse su dökemez inancım işte tam bu noktada tarih oluyor. Bir spor oyununda gördüğüm en kötü seyirci olayı. Bakamayacağım daha fazla. Spikerler seyircilerin açığını bir nebze olsun kapatabiliyor. Maçı gayet düzgün bir şekilde aktarıyorlar. Ancak belli kalıpları o kadar çok tekrarlıyorlar ki sesleri kısıp MP3 çaları açiveresi geliyor insanın. Müzikler ise kalitesinden şaşmamış. Sırf soundtrack için oyunu açık bırakmak mümkün.

EA oyun dünyasının devlerini ve yeni yetmelerini yutmaya devam ediyor. "Tüm oyunlar yakında EA'den çıkacak" geyiği bir gün gerçek olur mu bilemem ama ortada ciddi bir sorun olduğu kesin. Yıllardır doğru olanı, yanlış yapmak... Bilemiyorum. Kalenin içine şutun gi-deceği yeri gösteren bir hedef tahtası koymakla oyun adam olmuyor. "Bak kaç senedir yapıyoruz, millet ister, oyuncular bekler. Üff! İyi, tamam, yapalım da bitsin!" havası oyunun her yerinde hissediliyor. Bu serinin bir oyunundan bu şekilde bahsedeceğim aklımın ucundan geçmezdi. Siz en iyisi beni dinleyin. 2004, 2005 elinizde ne varsa onunla eğlenmeye devam edin. EA de efendi olsun, seneye adam gibi bir oyun yapsın, bu hatasını unutalım. ■

Son karar

Oyunun en büyük yeniliği NHL 2006 yerine NHL 06 yazmaları sanki. Bir iki ufak ekleme yanında eski sisteme ufaktan bir dönüş. Zaten tam oturamamış olan dynasty modunda hiçbir iyileştirme söz konusu değil. Seyirciler beni yok etti zaten. Diyecek bir şey bulamıyorum. Üzdün beni NHL 2006, hiç beklemezdim bunu senden :(

NHL 06

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ EA Canada Dağıtım ▶ EA Sports
Yaş sınırı ▶ 10+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal
İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Var
Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox, GC
Web ▶ www.easports.com

level
puanı ▶ 75

Artı&Eksi

- ↑ Şut sistemi idare eder, 2005 sürümüne geçişte kalkan bazı özellikler geri gelmiş
- ↓ Hemen hemen hiçbir yenilik getirmiyor. Oyunda sürekli bir şeylerin eksikliği hissediliyor.

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

gibi yerinde duruyor. Ne uzayan ne kısalan modumuz, daha önceki sürümlerde sahip olduğu eksilere ve hatalara hala sahip. Grev nedeniyle yaklaşık 1 yıl ara verilen ve geçtiğimiz aylarda tekrar start alan NHL'in son takım kadroları ve bir iki yeni kural dışında hiçbir ekleme yapılmamış. Gelen e-postaları kaçırmak, milyonlarca dolar harcaayıp sürekli yaptığımız güncellemelerin hiçbir şekilde yararını görememek gibi problemler hala mevcut. Yeni yetenekler keşfedeyim, antrenman programını değiştireyim gibi inceliklere kalktığınızda, bütün bu sorunlar ile burun buruna kalıyorsunuz. İşin kötü yanı yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Takımına eklediğim yeni oyuncuların tamamını şans eseri yakaladım. İte kaka bir menajerlik söz konusu. Hiç dynasty ile uğraşmadan direkt sezon modunda oynayıp sadece maçlara odaklanmak çok daha mantıklı ve eğlenceli. Oyunun online modları da yerli yerinde duruyor. Maalesef bu departmanda da hiçbir yenilik söz konusu değil.

DALGANIN SONU

NHL 06 görsel anlamda, yine gayet doyurucu. Ancak yine ciddi bir iki sorun sahibi. Oyuncuların yüzleri gerçeklerine benzese de, tüm oyuncular anlamsız bir şekilde güdük gözüküyorlar ekranda. Özellikle tekrar görüntülerinde suratlar sanki yapıştırma gibi duruyor. Genellikle buz kamerası kullandığınızdan bu durumun farkına pek varamıyorsunuz. Ancak otomatik zoom özelliği aktifse maç içinde de boyunsuz oyuncular göze batıyor. Buz üzerinde zaman zaman abuk sabuk hareket etmeleri, güdük görüntüleriyle birleşince, "free for all" modundaki koca kafa olayından beter bir durum ortaya çıkıyor (alınma Burakçım). Gelelim grafiklerle ilgili en önemli konuya. NHL serisinde bir oyundan beklenmeyecek bir

minizin hem oyuncularınızın istatistiklerini gerçekçi olmaktan çok uzak bir hale getiriyor. Yapay zekâ seçtiğimiz taktikleri harfiyen yerine getiriyor. Hatta öyle bir abartıyor ki boşta kalan mevki, boş kalmaya devam ediyor.

Kimsenin doldurmadığı bu boşluk ciddi sorunlara neden oluyor. Bu boşluğu doldurmak yerine inatla önceden belirlenen noktaya gitmeyen oyunculara takılıp zaten hızlandığınızda sopanızdan açılan puck'ı çok daha kolay kaybedebiliyorsunuz.

Oyuncular bir NHL oyununda ilk defa fizik kurallarını hiçe sayarak buz üstünde olmadık manevralar yapıyorlar –yapamıyorlar. Buna benzer birçok incik cıncık sorun mevcut oyunda.

HASTA ADAM

Oyunun konsoldan çevrilmesi ise bir başka sorun doğuruyor. Standart gelen tuş takımı yıllardır alıştığımızdan çok farklı. Daha önce aynı tuşa atayabildiğimiz bazı aksiyonları farklı tuşlara atamak durumunda kalıyoruz. Shift ve Ctrl tuşlarını kullanmamıza izin vermeyen oyunun kontrollerini alıştığımız daha doğrusu oynayabileceğimiz bir hale getirmemiz gerekiyor. Birine yaparım, hepsine çeviririm olayı cidden sinirime dokunuyor. Eskiden FIFA, NHL vs oynarken yüklem ekranında tuş takımı ile neler yapabildiğimiz onları yazardı. Sallamazdık ama daha bir hoştu. Karşıma çıkan PS2 kontrol cihazı ve ayrıntılı tuş haritası her maçtan önce moralimi bozuyor. Unuttuğundan her NHL oyununun girişinde minik bir video falan olurdu. Onu da yok etmişler sağ olsunlar. "EA Sports, it's in the game" bile demiyorlar artık. Vay halimize.

Seriye son yıllarda eklenen en büyük yenilik olan Dynasty Mod olduğu

Alternatif



ESPN NHL2k5

Elinizde 2004 ya da 2005 sürümü varsa yola onlarla devam edin. Bulabilerseniz ESPN NHL2k5 iyi bir alternatif olacaktır.

SUDEKİ

Yazan Jesuskane

Son fantezi sanmış kendini



Kardeş tanrılar Sudeki dünyasını paylaşamaz. Kardeşi Tetsu'yu hiçe sayan tu kaka Heigou, Sudeki'yi karanlığa boğar. Ortaya çıkan dört kahraman Tetsu'nun da yardımıyla Heigou terörüne son verir. Ancak karanlık her zaman olduğu gibi geri dönecektir. Dört kahramanımız çoktan toprağa karıştığandan, Sudeki'yi ve Bright krallığını kurtarmak bize düşmektedir...

Dört ayrı karakteri kontrol ettiğimiz Sudeki'de karanlığa karşı olan savaşımız oldukça zorlu geçiyor. Ancak karanlığa, kötülüğe karşı savaştığımızı çok zor idrak edebiliyoruz. Çünkü oyunumuzun grafikleri inanılmaz derece neşeli. Ve bu neşesini bilgisayar başındakilere de bulaştırmaktan geri kalmıyor. Canlı renklerin cömertçe kullanıldığı mekânlar, yapıların kendine has tasarımları ile birleşince ortaya gerçekten hoş manzaralar çıkmış. Karakterlerimiz ve sağda solda bolca rastlayıp laflayacağımız NPC'ler de bu renk cümbüşünden nasibini almış. Oyun baştan sona bir anime havası taşıyor. Hatta taşımaktan da öte.

Oyunun açılış videosunun ardından bir süre güzelim grafiklere aldanmaya devam ediyoruz. Oyunumuzun esas oğlanı Tal ile tanışıp şehirden çıkana kadar yanılığlar içerisindeyiz. Ancak şehirden çıkıp saldırı altında olan bölgelere yaklaştıkça Aklorian güçlerinin yaptığı yıkıma şahit oluyoruz. Binalara hiç dokunmayan bu nazik kötü adamlar yalnızca sağda solda dolanan askerlerin ve köylülerin kafasını kesip bırakıyorlar. Korkunç olması gereken başsız beden, aksine oldukça eğreti ve komik duruyor.

GRAFİKLERİN GİBİ OLSA YA ATMOSFERİNİ

Esas oğlanımız Tal tek başınayken kılıcıyla dehşet saçıyor. Başının çaresine bakabilen Tal, bu özelliğini diğer kahramanlarımızın da bize katılması ile kaybediyor. Karakterler arasında istediğimiz an geçiş yapabilesek bile, en basit özelliği kullanmak için menülerle boğuşmak zorunda olmak can sıkıyor. Menüleri açtığınızda oyunun durmaması, sadece yavaşlayarak devam etmesi ise ayrı bir problem. O an kontrol etmediğimiz karakterler

için bir hareket tarzı belirleyebiliyoruz. Ancak ne çarpışma anında ne de başka bir zaman, direkt emirler vermemiz mümkün değil. Elimizdeki seçenekler, saldırı, savun, geri çekil. Önceden belirlediğiniz komutları değiştirmek için menüler arasında kaybolmaya da pek değdiği söylenemez aslında. Çünkü hemen her durumda sonuç aynı oluyor. Kahramanlarımızdan Tal ve Buki yakın dövüş, Elco ve Ailish ise uzun menzilli. Büyücü Ailish ve tabancalı Elco kendilerini bir süre idare edebilse de diğer ikili kesinlikle sürekli ilgi istiyor.

Oyunun senaryosu önümüzde hızlıca açılıyor. Keşfedilebilecek pek fazla bir şey olmaması hikâyenin biraz klişeliğinden biraz da konun işlenişinden kaynaklanıyor. Sürekli geriye dönüşlü görevler üst üste gelince, aynı mekânda bir ileri bir geri koşturuyoruz. Belli spawn bölgelerinden her geçtiğimizdeyse tekrar tekrar aynı yaratıkları temizlememiz gerekebiliyor. Yaratıkları temizlemek başlarda oldukça eğlenceli çünkü her karakterimizin belli özel güçleri var. Güçlerimizi kullandığımızda karşılaştığımız animasyonlar oldukça hoş. Ancak aynı animasyonu üst üste bin defa izlemek can sıkıyor. Menzilli karakterleri, çarpışma sırasında yalnızca birinci şahıs kamerasından oynayabiliyoruz. Sağlık ya da skill point (bildiğin mana) için bir iksir kullandığımızda, herhangi özel bir hareketi kullandığımızda vb durumlarda bu karakterler önce birinci şahıs kamerasından üçüncüye, oradan da oyun içi grafiklerle hazırlanmış mini videolara atılıyorlar. Bu atlamalar zaten oynama süremizin büyük bir kısmını yiyip bitiriyor.

NESNE TOPLAMAK

Türün her oyununda olduğu gibi kestiğimiz her yaratıktan, kıldığımız her fiçidan bir şeyler düşüyor. Topladığımız nesnelere paraya çevirebiliyor ya da kendimiz kullanabiliyoruz. Giydiğimiz zırhların ve kullandığımız silahların üstünde soketler bulunuyor. Gittiğimiz herhangi bir kasabada bulunan demirci ustalarına uğrayıp, yine kestiğimiz yaratıklardan edindiğimiz eşyaları kullanarak bu soketleri değerlendirebiliyoruz. Karakterimiz



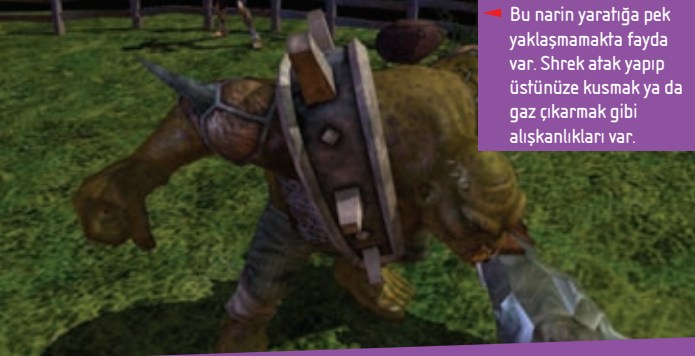
➔ Rakip ne kadar büyükse o kadar aptal bu oyunda. Arkasına geçip kafasına kafasına vurun.

➔ Bu narin yaratığa pek yaklaşmamakta fayda var. Shrek atak yapıp üstünüze kusmak ya da gaz çıkarmak gibi alışkanlıkları var.



Dünyalar güzel(!) Tal. ➔

Emel Sayın Attack Mod: ➔ Yağdır mevlâm su!



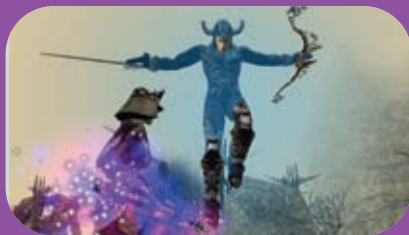
zaten hızla level atladığından, yaptığımız para da topladığımız nesne de kısa zamanda her türlü şey için yeterli hale geliyor. Level atlamak pek bir sorun değil aslında. Aynı yerlerden sürekli geçtikçe spawn olan yaratıklar ve aynı yaratığı her kestüğimde level atlamak... Karakter geliştirme ekranında da bir derinlik olduğu söylenemez pek. Birinin gücü ya da süresi bir diğere dayanan on kadar özel hareket/büyü, bunlar dışında da karakterimizin istatistiklerini geliştirebiliyoruz. Başlarda sağlık puanları ve hasar konularına yönelsek bile, bir türlü dallanıp budaklanmayan yetenek ağacındaki her şeyi edinmek durumunda kalacağımızı görüp, gelişine level atmaya başlıyoruz. Alabildiğimiz saldırılar ve özel hareketler arasında da ciddi bir dengesizlik söz konusu. En sağlamını bulup sadece onu edinip, hep aynı hareketleri kullanarak oyunda ilerlemek gayet mümkün. Oyun ile birlikte gelen kitapçıkta (oyun klasö-

ründe pdf olarak bulabilirsiniz) yapabileceğiniz kombolar net bir şekilde anlatılıyor. Zaten topu topu üç tuş kullanarak giriştiğiniz yakın dövüşlerde, bu kombolar genelde oldukça yavaş kalıyor. Yakın dövüş karakterleri tank olarak kullanıp, düşmanın işini uzaktan bitirmek çok daha kolay.

Aslında oyun birçok ilginç karakter ve daha önce hiçbir oyunda karşılaşmadığımız tiplmelerle dolu. İşin güzel yanı sağda solda gördüğünüz her NPC ile konuşabiliyor olmanız. İşin kötü yanı ise; bu NPC'ler, üstlerinde bu kadar uğraşılıp, tek tek seslendirilip, gayet dikkatlice ortama yerleştirilmiş olmalarına rağmen, oyuna zerre derinlik katmıyorlar. Seslendirmeler genellikle başarılı olsa da boş konuşmalar laf kalabalığından başka bir şey yaratmıyor. Normal bir tempo ile 20 saat gibi bir sürede bitirebileceğiniz Sudeki'de, ana görevlerin gerektirdikleri hariç, NPC'leri es geçerseniz oyunun süresi 10 saate kadar düşebilir.

çeltiyor. Grafiklerin dolduramadığı bu boşluk, Sudeki dünyasında gezindikçe karşılaşıcağınız, bir türlü kullanılmayan potansiyel ile birleşince on kat birden büyüyor. Diğerlerine göre daha bir karakter sahibi olan Buki ve Ailish olmadık çıkışlarıyla oyunu biraz sürüklese de bir süre sonra oyun ite kaka ilerler bir hale geliyor. Karakterlerin sahip olduğu farklı özellikler üzerine kurulu bulmacalar, kendini o kadar çok tekrarlıyor ki çözmeyeyim kalsın diyorsunuz bir yerden sonra. Tal ile cisimleri it çek, Buki ile dağa taş tırman, Ailish ile görünmeyen cisimleri ortaya çıkar vb. Menülerin hantallığı oyunun hızını düşürmeye her an devam ediyor. Aslında menülerin bir suçu yok. Xbox için yapıp, PC'ye uyarlanan Sudeki evrimini tam olarak gerçekleştirilememiş. Koltuğumda uzanıp, kontrol cihazı elimde takılıyor olsaydım bu kadar sallamayacağım sorunlar, PC başında, elimde fare klavye ikilisi ve oyunda bu kadar potansiyel varken göz çıkartıyor. Sudeki dünyasında inişli çıkışlı bir macera yaşadktan sonra, ağızımda buruk bir tat ile bilgisayarın başından kalkmaktan başka yapacak bir şey kalmıyor. ■

Alternatif



Dungeon Siege 2

Dungeon Siege II, tazeeeee sıcaaaakkkk DiEeeeS! İlle de başka bir şey olsun diyorsanız Guild Wars da oynayabilirsiniz.

VE KENDİNİ DAĞITMAK

Hack 'n slash, RYO öğelerinin kısa sürede havada kalması oyunun temposunu, notunu ve atmosferini oldukça in-

Artı&Eksi

- ➔ Hoş ve canlı grafikler.
- ➔ Atmosfer pek bir sönük, karakterler arası geçiş ve menüler oldukça pürüzlü.

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■

Son karar

Son karar baştan verilmiş. Oynayacak oyununuz kalmadıysa, DS2'yi de yalayıp yuttuysanız bu kısa zamanda, buyurun çerez niyetine. Kısa dönem eğlencelik aile oyunu.

Sudeki

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Climax Dağıtımıcı ▶ Zoo Digital
Pub Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX Zorluk ▶ Kolay
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ Xbox
Web ▶ www.sudekipc.com

level puanı 70

◀ Gördüğünüz üzere kokpit gayet nezih ve ferah!!!

Yazan Jesuskane

BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY

Uzun zaman sonra keyifli bir simülasyon.

İkinci Dünya Savaşı diye konuya girecek olmam sizin kadar benim de midemi bulandırıyor dürüst olmak gerekirse. Ancak bu seferlik kendimizi tatalım ve önyargısız olarak olaya yaklaşmaya çalışalım. Çünkü dergimizin bu sayfasını meşgul etmekte olan BoB (kırk yıllık arkadaşım gibi oldu neyse), bu sayıda kapladığı her milimetrekareyi sonuna kadar hak ediyor.

SPITFIRE

Geçtiğimiz sayıda modern savaş uçakları ile ilgilenmiştik bolca. Falcon ve benzeri oyunlarda uçurduğumuz ya da uçurmaya çalıştığımız teknoloji harikası uçaklara diyecek bir sözüm yok. Ama simülasyon delisi olmayan ancak ucundan kenarından bulaşmak isteyen oyuncular için pek iyi bir başlangıç değil. Zaten bu tür oyunların genelde en çok yüklendiği konu, detay seviyesi. Gittikçe daha karmaşık hale gelen uçaklar, yeni yetme simülasyoncuları çığ çığ yiyip bitiriyor. BoB ise zamanının çok daha basit uçakları ile karşımıza çıkıp, hem türe ufaktan bulaşmamıza hem de klavyeyi kemirmeden gökleri fethetmemize imkân tanıyor.

BoB alışıldığı gibi anında uç ve uçur, tarihi savaşlar gibi modlar bu-

lunduruyor. İngiliz (RAF) ya da Alman (Luftwaffe) hava kuvvetleri olarak oynamamıza imkân tanıyor. Dönemin efsane uçaklarının kokpitine atlayacağımız gibi savaşın tüm gidişatı ile uğraşmak üzere rütbemizi yükseltip her işin başına geçebiliyoruz. Her türlü planlama evresinde bizim de tuzumuz olabilmesi hoş ancak yine de uçağa atlayıp savaşın göbeğinde yer almak çok daha eğlenceli. Oyunun grafik motoru harikalar yaratmasa bile gayet yeterli. Her şey gayet net ve detaylı tasarlanmış. Gece, gündüz değişimi ve hava şartları oyuna gayet güzel eklenmiş. Uçuş fiziklerini etkilediği gibi çok daha destansı görüntüler ortaya çıkmasını sağlıyor. Yüzlerce uçak ile İngiltere semalarında uçmak bambaşka (top atışı başlayana kadar elbette).

WHAT ABOUT BOB?

Uçuş fizikleri Falcon'dan sonra oldukça yabancı geliyor elbette. Sonuçta uçtuğumuz irtifa, sürat ve uçak bambaşka. Fiziklere alıştıktan sonrası ise gerçekten kolay. Kokpitin içinde kafamızı istediğimiz yöne çevirip, panele tıklayarak belli aktiviteleri gerçekleştirebiliyoruz. Ancak bu iş için klavye örtüsünü kullanmak ve gözümüzü nişangahtan ve dikiz aynasından ayırmamak çok daha mantıklı. Daha havadan havaya roketler ve benzeri cihazlar yapılmadığından, makineli tüfeğiniz ile harikalar yaratmanız gerekiyor. Bombardiman görevlerinde ise gerekli irtifa ve süratte belirtilen zamanda hedef üstüne gelmeniz, bir avcı uçağı kullanıyorsanız bombardiman uçaklarını her ne pahasına olursa



olsun korumanız gerekiyor. Uçmak istemiyorsanız bu uçan kalelerde bulunan taretlerden birine çökmeniz de mümkün.

BoB can sıkıcı bir iki görev de barındırıyor elbette. Rutin uçuşlar can sıkma noktasına geldiği noktada mutlaka kendinizi it dalaşında buluveriyorsunuz. Dalga dalga gelen Alman uçakları ile uğraşmak gayet canlı olan bu savaşın içinde olduğunuz hissini size yaşıyor. Mekanik ve insan duyularının birleşmesiyle meydana gelen bu uçan canavarlar ile uçmak bambaşka bir zevk. Klavye fare ikilisi ile de gayet rahat oynanabilen BoB, kontroller konusundan zorluk çekerse diyenlere, docs klasörünün altındaki pdf dosyasında klavye örtüsünü saklamış. Güzel bir çıktısını almanızı öneririm, oldukça kullanışlı. İyi uçuşlar diliyorum daha ne diyebilirim. ■

Son karar

Çok basit olmasa da cerez sayılabilecek bir simülasyon. Öğrenmesi çabuk ve kolay. Türden hoşlananların gayet iyi vakit geçirebileceği, hoş tarihi mini videolar ile süslenmiş başarılı bir yapıdır.

BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY

Tür ▶ Simülasyon Yapımcı ▶ Shockwave Productions
Dağıtıcı ▶ GMX Media Yaş sınırı ▶ 10+ Minimum Sistem ▶ 1GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 RAM, 128 MB GFX
GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.gmxmedia.net/bob2

level puanı ▶ 80

Artı&Eksi

- ↑ Uçuş fizikleri oldukça başarılı, kontroller kolay, başarılı yapay zekâ.
- ↓ Grafikler genel anlamda biraz daha iyi olabilirdi.

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

GREAT BATTLES OF WWII - STALINGRAD

Görmedik, oynamadık bir yer kaldı mı?

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç



Önce İkinci Dünya Savaşı FPS'leri arasında boğulduk, şimdi de strateji oyunları ile adım atmadık yer bırakmıyoruz kana doymuş bu topraklarda. Birbirinden farklı isimlere sahip olsalar da bir seri olarak sayabileceğim "Blitzkrieg motoru kullanan oyunlar" arasına şimdi de Stalingrad katıldı. 1942 Temmuz'u ile 1943 Ocak ayları arasında geçen ve savaşın en dramatik anlarına sahne olan bu

periyodu tekrar yaşamaya hazır mısınız?

Aman "yine mi Blitzkrieg" demeyin. Çünkü her ne kadar eskimiş olsa da keyif alınabilecek ufak tefek yenilikler ile hala oynatabiliyor kendini. Stalingrad'ın hoşuma giden yanlarından biri oyunun her anında gayet güzel parçaların çalıyor olması. Menülerde dolaşırken, bölüm öncesi video sunumlarını izlerken ve düşmanla çatışırken...

SAVAŞ SAVAŞ NEREYE KADAR?

Gerçek tarihe uygun bir içeriğe sahip Stalingrad'da seçebileceğimiz iki taraf var. Ya Almanların Wehrmacht ordusunu seçer ve ortalığı dağıtıp geçersiniz ya da Rusların Kızıl Or-

du'sunu seçer ve Nazi işgaline karşı topraklarınızı savunursunuz. Her iki durumda da üstesinden gelmeniz gereken toplam 36 görev ve 7 tane de gizli görev var. Dile kolay ama bu kadar görev bizi saatlerce oyunun başında tutmaya yeter de artar.

Strateji sevenlerin atlamayacağını düşündüğüm Stalingrad sizi fazlasıyla oyalayacak. Başta

oyunun güzel müziklerine değinmiştik, kapınışı da müzikle yapalım: Oyundaki müzikleri St. Petersburg'dan SKAFANDR adlı bir metal grubu hazırlamış. E fena da olmamış. ■

GREAT BATTLES OF WWII - STALINGRAD

Tür ▶ Gerçek Zamanlı Strateji Yapımcı ▶ DTF Games
Dağıtımıcı ▶ Black Bean Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum Sistem ▶ 366 MHz CPU, 64 MB RAM, 8 MB GFX, 1.2 GB HDD Önerilen Sistem ▶ 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.stalingrad-game.com

level puanı ▶ 60

POWERDROME

Biraz hız yapmanın kime ne zararı var?

Biraz hız yapmak mı? Hayır hayır, Powerdrome'da tam anlamıyla uçuyoruz. Üzerine atladığımız teknoloji dehası canavarlar ile rüzgara meydan okuyoruz. Şimdi direksiyonu sıkıca tutun ve bu araçların tadını çıkarmaya hazırlanın. Çünkü önümüzde turlayacak birçok pist ve karşımızda toz yutturulacak birçok zorlu rakip var!

Powerdrome aslında Star Wars'taki "pod race" gibi.

Yerle temas etmeyen ve güçlü motorlara sahip araçlarımızla farklı parkurlarda hem rakiplerimizi alt etmemiz hem de sahip olduğumuz gücü kontrol ederek fazla hasar almadan yarış bitirmemiz gerekiyor. Bir reklamda dendiği gibi; "kontROLSÜZ GÜÇ, GÜÇ DEĞİLDİR". Bu slogan kesinlikle Powerdrome için yazılmıyordu. Çünkü gaz kesmeden ilerlerken ve boost üstüne boost basarken öyle keskin virajlarla karşılaşacaksınız ki duvara yapışmamak elde değil. Bunlar da kul yapısı, bir yere kadar dayanıyor.

EMNİYET KEMERİ YOK MU?

Oyunun akışını sağlayan şampiyona seçeneği oldukça uzun soluklu. Önce sezon öncesi bir hazırlık yarışına katılıyoruz. Daha sonra karşımıza arka arkaya yeni turnuvalar ve pistler çıkıyor. Birbirinden uçuk toplam yirmi dört pist var ama bunların hepsini görmemiz ve seçmemiz mümkün değil. Klasik bir "kazan ve sıradakini aç" formülü var. Ayrıca yarış kazandıktan sonra oyunun yapım aşamasındaki çizimlerden orijinal Powerdrome oyununun ekran görüntülerine kadar birçok ilginç materyali de göre-

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç



biliyoruz.

İyi grafikler ve vasat sesleri ile öyle aman aman bir oyun değil Powerdrome ama böylesine bir hızı hangi oyunda tadabiliriz ki? Farklı bir şey denemek istiyorsanız Powerdrome'u atlamayın. Oldu da pişman olursanız da benden hesap sormayın. ■

POWERDROME

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Argonaut Games Dağıtımıcı ▶ ZOO Digital Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.5 GB HDD Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Diğer sistemler ▶ PS2
Web ▶ www.zoodigitalpublishing.com

level puanı ▶ 62

Kısa Kısa

Level odasında yapılan bir araştırmaya göre Kısa Kısa balıkla yenildiğinde zehirlenmeye yol açıyormuş



RHEM 2: La Cité Interdite

i Yapım: Knut Mueller Dağıtım: Got Game Entertainment Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Uzun zamandır adventure oyunu oynamıyordum. Uzun aradan sonra oynadığım adventure oyununun La Cité Interdite olması aslında benim sorunum. Ama paylaşımcı bir editör olmamama rağmen nedense bu sorunumu sizle paylaşmak istiyorum (bazen yazı yazarken sıkıldığımda, futbolcular gibi sahaya yatıp sakat rolü yapıp profesyonelce zaman geçirmek istiyorum, ancak dergi zemini buna pek uygun değil). Parantezi kapattıktan sonra parantez içinde hiçbir şey yazılmamış gibi yazıya devam etmemiz ne kadar üzücü değil mi?

İlk okunuşta La Gazette Della Sport'u ha-



tırlatan, ikinci, üçüncü okunuşta ise Times'ı hatırlatan La Cité Interdite, RHEM'in devamı. Tabii burada sorulması gereken sorular, verilmesi gereken cevaplar, gizli kalmış gerçekler var. BİZ DE LEVEL DERGİSİ OLARAK BU OLAYIN PEŞİNİ BIRAKMAYACAĞIZ (öhm, her an Uğur DüNDAR gibi saçımın yüzde 90'ını roket rampası şekliyle sağa yatıracak gibi duruyorum, farkındayım)!!! DAN!!! AZ SONRA!!! DANNN!!! HAYIR ŞİMDİ!!! POFUDUK!!! AZ S... O değil de, televizyon dünyasında Türkçe'nin geldi-

level
notu 42



ği son noktaya, nedense ismini vermek istemediğim bir kanalda tanık oldum; "ŞU ANDA" yerine "ŞUAN DA" yazmışlar, çok büyük bir fontla. Ben de bundan yola çıkarak, arta kalan zamanımla Şuan Da, Alex De Souza gibi yeni futbolcu isimleri türettim.

Oyun 3D. Ve yeni bir firma olan Knut Mueller bunun olumsuz etkilerini bize yansıtmış. İlk oyunu oynamadım, itiraf etmek gerekirse. Yine de biraz araştırma yaptım ve bundan başka farklı olmadığını gördüm. Dünyanın altın da geçen oyunda, alıştığımız üzere birçok bulmaca var. Çizgisel olmayan bir oynanışa sahip La Cité Interdite. Ancak konunun yavanlığı, oyun kurgusu ve sunumu bunun işlevselliği baltalıyor. Sonuçta RHEM 2, orman girmemi bir balta. Ya da yalnızca şaka yapıyorum. ❁

World War II Tank Commander



"Her zaman bir tank kullanmayı istemişimdir" gibi klişe ve sıkıcı bir girişle yazıya başlayacağımı düşünüyorsanız, yanılmıyorsunuz; öyle yapacağım. Her zaman bir tank kullanmayı iste... Ya düşündüm de, bunu sadece altta kalmamak için yapıyorum. Sırf bu yüzden masum bir yazının girişini katledemem, yeni bir giriş düşünmeliyim. Mesela şöyle bir şey yazsam: "İkinci Dünya Savaşı, Tank Commander'la devam ediyor." Ya da "kendin pişir kendin ye, ne yaparsan yap" tavrıyla hizmet veren restoranlar gibi girişi size bıraksam, siz kendi girişinizi kendiniz yazsanız daha iyi olacak. Böylelikle "Ben bu yazıyı beğenmedim" gibi bir yakınma da söz konusu olamaz. Aslında bu işi kuponla da çözebiliriz (neslimiz hiçbir şeyden çekmedi, kupondan çektiği kadar). Ama en iyisi normal yollardan yazıya devam etmek: İkinci Dünya Savaşı'nın hiç yaşanmamış

i Yapım: Sylum Entertainment Dağıtım: Merscom Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

olmasını dilediğinizi biliyorum. Sadece yaşanan yıkım yüzünden değil, gün başına düşen İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar yüzünden de bu savaşı sevmiyorsunuz. Tank simülasyonlarının biraz kredisi var yine de, eğer Burak bankadan çekmediyse. World War II Tank Commander da sayılı tank simülasyonlarından biri. Oyunda bir M4 Sherman'ı yönetiyorsunuz. Amacınızsa Fransa'dan Almanya'ya kadar yol alarak, düşman tanklarını yok etmek. Oyunun adrenalinini artırmak adına; eskortluk, suikast ve kurtarma temalı görevlere de yer verilmiş. Arca-

level
notu 56

de bir oynanışa sahip olduğu için Tank Commander'ın kontrolleri basit ve pek gerçekçi değil. Grafiklerse tahtalarla desteklenmiş. Bu sorun elbette. Ama... DANNN!!! Level'dan de hizmet!!! Noktalı yerleri doldurun, yazının kalanını tamamlayın, Level'da yazar olma şansını kaçırmayın! Hey hey bi`d kika arkadaşım! Sen, sarı, yuvarlak olan; yemesene o noktaları! Yemek için değil onlar!!! Arkandan yaratıkların kovalayıp kovalamadığı beni ilgilendirmiyor! YEMEEE!!! Hah, gitti sayfa numarası da!!! ❁



Yetisports: Arctic Adventures

Yapım: Edelweiss Medienwerkstatt **Dağıtım:** JoWood Productions **Minimum Sistem:** 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

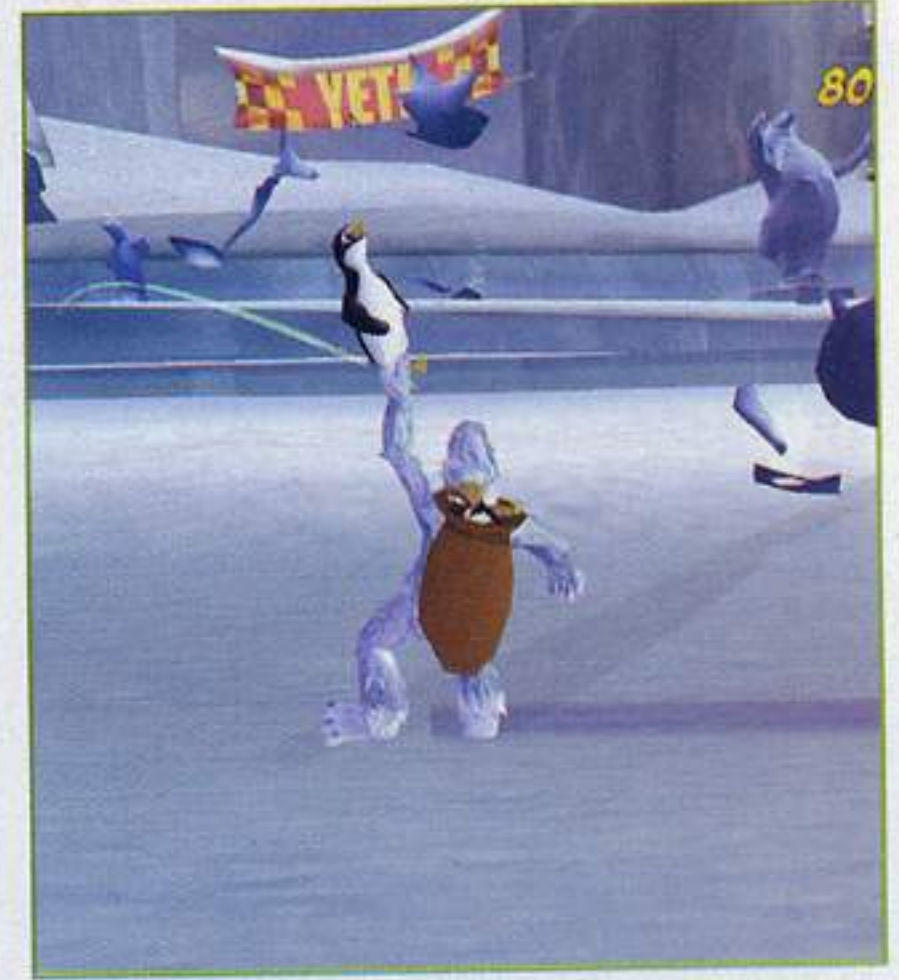


"Kar Adamı Yeti gerçekten var mı?", "Varsa kendisine nasıl ulaşabilirim?", "Dahili numarası kaç?" ve benzeri soruların cevabını yazının geri kalanında vereceğim. Yazının geri kalanıysa buradan başlıyor; beyaz kalemle çizdim, ihlal etmeyin: İlk olarak dördüncü sorudan başlayalım. Dördüncü soru yok mu? Beşinci? Altı? Tamam; Kar Adamı Yeti diye bir şey yoktur sevgili seyirciler. Halk arasında Kardan Adam ve Atari Salonu olarak da bilinen Kar Adamı

Yeti, aslında kartopudur.

Yetisports: Arctic Adventures, web sitesiyle oyun piyasasına giren ancak hayatına PC CD'si olarak devam eden bir oyun. Hatırlarsanız Yetisports, sanal penguenlerin katledildiği gerekçesiyle uzun süre gündemi meşgul etmişti (öhm, kendimi Show TV Ana Haber Bülteni gibi hissettim). Oyunun yeni versiyonunda ise Yeti üçüncü boyutla tanışıyor ("91. Dakika", "Üçüncü Devre", "25. Saat" gibi "her şeyin bir fazlası"yla elde edilen program isimlerine karşı greve gitmeyi düşünüyorum, beni seven arkamdan gelsin). Arctic Adventures'ta altı farklı Yeti oyunu bulunuyor. Bunların arasında uçarak (Pingu'yla) puan toplama ve Yeti'yle kayma gibi yeni, 3D oyunlar var. Ancak 3D'de fazla deneyimi olmayan yapım-

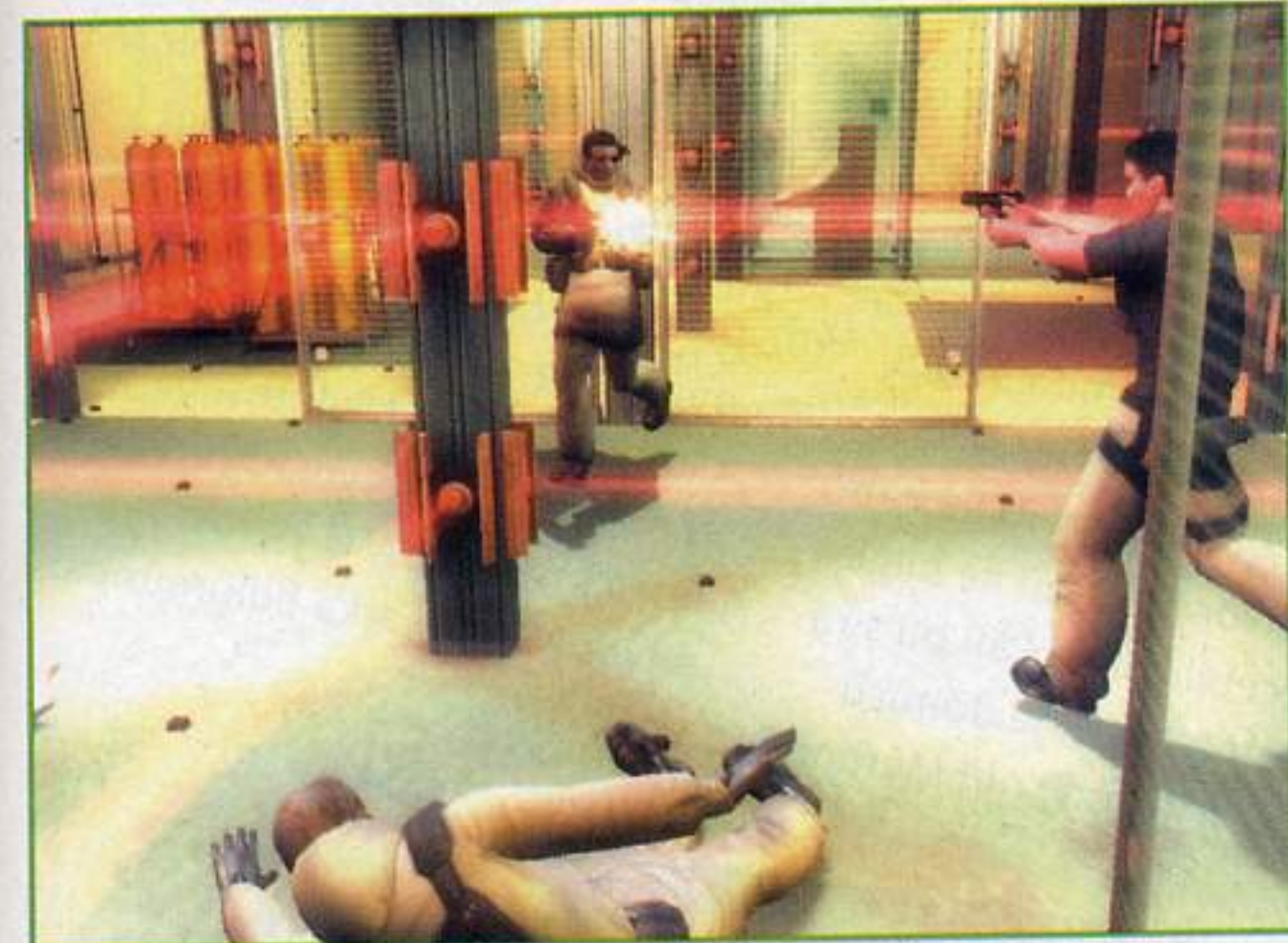
cılar Yeti'yi kontrol etmekte zorlanmışlar. Demek istediğim şu: Kontroller zor. Ama bunu farklı yollarla; sevgiyle, kardeşlikle ve Fatih Tekke'yle anlatmak istedim. Burada incelemenin sonuna gelmek isterdim, ne var ki yazmak istediğim birkaç şey daha var: Çimlere basmayalım. Yani... Sanırım... ☺



level
notu 59

Aurora Watching

Yapım: Metropolis Software **Dağıtım:** Metropolis Software **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX



Bu ay bir ilke şahit oluyorsunuz; ilk defa, aynı ay içinde Kısa Kısa'da yayınlanan iki oyun Kuzey Kutbu'nda geçiyor. İşte bu yüzden bugün insanlık için büyük, Burak için küçük, benim için... Eh işte, ortalama bir gün; hava kapalı, gök gürültülü ve sağanak yağışlı. Balkanlardan ise soğuk hava dalgası geliyor (zaten Balkanlardan ya soğuk hava dalgası gelir ya da Balkanlar, Ortadoğu'yla birlikte saçma sapan şampiyonluklarla hatırlanır; bu iki durumun dışında Balkanlar'ın var olduğuna dair herhangi bir ipucuna rastlamadım).

Günün anlam ve önemini belirten konuşmalar yapan veya yazılar yazan insanları hiçbir zaman sevmedim. Bence her gün önemlidir. Pazar olsun, Pazartesi olsun, her zaman çıkmaz ayın son gününe denk ge-

len Perşembe olsun, hepsi sevdiğimiz insanlardır. Ne var ki bir günü diğerinden ayırmaya çalışsan, "Durun siz kardeşsiniz!" gibi bir ya da en fazla iki hissimle odadan içeriye dalan kişiler mevcut.

Konunun ne kadar dağıldığının, dergiyi okurken birazdan annenizin içeriye girip "Oğlum ne bu dağıklık?!" ifadesiyle sizi azarlayacağını farkındayım. Bu yüzden oyundan bahsetmem gerekiyor: Aurora Watching, tipik bir aksiyon. Kuzey Kutbu'nda geçen oyundaki mekanların çoğu iceberg'ün üzerinde konumlandırılmış; her şey dahil, denize sıfır. Ek olarak birkaç bölüm de bir Rus denizaltısında geçiyor. White Fox adı verilen görevde sadece insanlara değil, yapımcıların zombi olarak tanımlamaktan kaçındığı, insan dışı varlıklara karşı da yaşam savaşını veriyorsunuz. Fazla mini oyunlarla anlamsız bulmacaları çıkardığımız zamansa oyun sudan çıkıyor ve hayatına balık olarak devam ediyor. ■

level
notu 34

Ufak bir oyun aleti değil, bir mucize



Yazan Tuna Şentuna

Konsol piyasasına PlayStation ismini yıllar önce ismini beş megatonluk güçle kazandıran Sony, Nintendo'nun tekelinde tutulmayı başardığı el oyun cihazları alanında söz sahibi olmaya niyetlendi. Çalışmalarına uzun süre önce başlayan Sony, 2004'ün Aralık ayında PSP'yi Japonya'da piyasaya sürdü. Hemen ardından 2005 Mart'ında Amerikan halkı PSP'lerine kavuştu. Biz ise Avrupa olarak inanılmaz bir gecikmeyle ancak Eylül'de PSP ile kendi sınırlarımız içerisinde tanışabildik.

PSP için kısaca şunu söyleyebiliriz: Mükemmel! Tasarım olarak zaten almış başını gitmiş. Bazı insanlar bu aleti sadece tasarımı yüzünden alacak. Sistem gücü olarak da PSP'yi mini bir PS2 olarak düşünebilirsiniz. Ayrıca video oynatma, MP3 çalma ve fotoğraf görüntüleme özellikleriyle de yolculuklar için vazgeçil-

mez bir ekipman olmayı başarıyor.



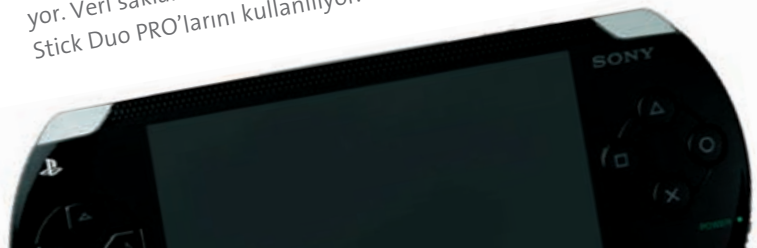
TEKNİK ÖZELLİKLER

PSP'nin işlemcisi 333 MHz hızında çalışan ufak bir canavar. Toplamda 32MB ana bellek, 4MB da entegre DRAM'e sahip. IEEE 802.11b Wi-Fi bağlantı ile kablolu ile iletişime geçiyor. USB 2.0 ile bilgisayarla iletişime geçebiliyor ve PSP bu sırada bir USB depolama aygıtına dönüşüyor. Veri saklamak için Sony'nin Memory Stick Duo PRO'larını kullanılıyor. Bu kart-



ların kapasitesi şu anda 1GB'a kadar çıkabiliyor ve 1GB'lık bir MS demek, bir dolu MP3, bir dolu fotoğraf ve bolca video dosyası demektir. Wi-Fi bağlantısının yanında, henüz anlamını çözmemiş olduğum bir de kızılotesi bağlantı noktası bulunuyor. Oyun diskleri içinse bir UMD yuvası yer alıyor PSP'nin arka bölümünde.

TASARIM

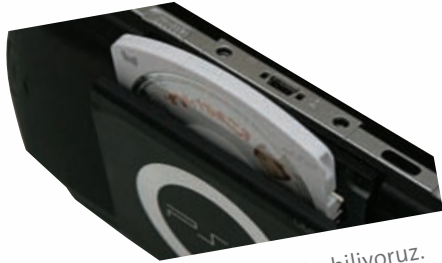




Nerede, ne zaman ve kaçta?

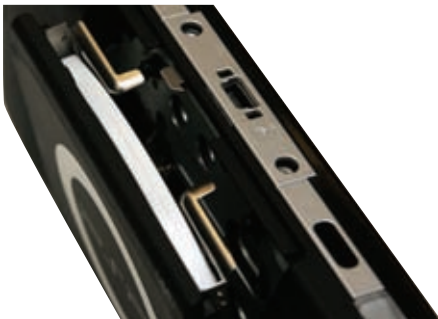
Dergi baskıya girmeden 3 gün önce Sony Türkiye'den aldığımız en son bilgiye göre PSP'nin peşin fiyatı 525 YTL, 10 taksitli fiyatı 579 YTL olacak. Oyunları da peşin olarak 89, 10 taksit olarak 99 YTL'ye satılacak. Hem PSP'yi hem de oyunlarını 1 Ekim'den itibaren tüm Türkiye'deki Sony dükkanlarına ek olarak TeknoSA'lar, D&R ve Arçelik'lerde, oyun ve elektronik medya ürünleri satan seçkin dükkanlarda bulabileceğiz.

PSP hem ince, hem hafif, hem de şık bir tasarıma sahip. Tasarım ekibini ne kadar kucaklasak, ne kadar tebrik etsek az. 11 cm'lik ekranla oyunları ve tüm görüntü-



leri inanılmaz bir netlikte görebiliyoruz. Tavsiyem bu ekrana gözünüz gibi bakmanız olacaktır, zira çabucak çiziliyor. 8.5" a alabileceğiniz bir ekran koruyucu ile PSP'nin ekranını sonsuza dek aynı kalitede tutmanız mümkün.

Arka bölümde UMD yuvasını görüyoruz. Buradaki kapağı üst kısımda yer alan düğmeyle açıyoruz. Çoğu insan oradan bir disk yuvası çıkınca çok şaşırıyor, nedenini henüz anlayamadım. Ön yüzde, ekranın hemen sol tarafın-



da dijital yön tuşları ve yön tuşlarının altında analog kol yer alıyor. PS2 gamepad'inin aksine PSP'de sadece tek bir analog kol bulunmaktadır. Ekranın sağ tarafındaysa Üçgen, Daire, X ve Kare tuşları sıralanmış. Yine ön yüzde, en alt bölümde sırasıyla Home, Vol +/-, ekran parlaklığı, müzik açıp/kapama, Select ve Start tuşlarını görüyoruz. Home sizi oyundan çıkartıp PSP menüsüne döndürüyor. Vol ile ses düzeyini ayarlıyorsunuz. Ekran parlaklığıyla PSP'nin üç farklı aydınlık moduna bakabiliyor ve Select ile Start'ı PSP'nin alt kısmındaysa şarj ve kulaklık giri-



şinden başka hiçbir şey yok. Sol taraftaysa Memory Stick girişi ve Wi-Fi açma/kapama düğmesi bulunuyor.

Son olarak üst bölümde yer alan R ve L tuşları dikkatimizi çekiyor. Yine PS2 gamepad'inden farklı olarak PSP'de sadece birer tane L ve R tuşu var. İkışer tane koyacak yer olmadığından da böyle bir seçim yapılmış olabilir. Ve USB giri-

şi ile kızılotesi alıcısının da burada yer aldığını belirterek tasarım kısmına son noktayı koyuyoruz.

SON HIZ

PSP'yi yakından tanıdığımızıza



göre sıra oyunlardan bahsetmeye geldi. PSP'nin Avrupa'da da piyasaya sürülmesi ve yaz aylarının oyun yapımcılarına getirdiği rahavetin bitmesiyle de birlikte birçok oyun, raflardaki yerini aldı ve yenileri de son hızla geliyor. Konunun devamı bir sonraki sayfa... ➔

Bir PSP, yanında oyun olmazsa hiçbir anlam taşımaz. Onu bir MP3 çalar olarak kullanmak, video oynatıcısı haline getirmek PSP'nin ruhuna aykırıdır sonuçta. PSP şu anda görebileceğiniz en kaliteli grafikleri ve oynanışı sunuyor; bunu da aşağıdaki oyunlarla destekliyor. PSP'nin şu anda piyasada bulunan en iyi oyunlarından seçmeler ve gelecekte göreceğimiz, bizi heyecanlandıran oyunlar hakkında bilgi almak için hemen yazının devamını okuyun, bir saniye bile durmanız hata.

WipEOut Pure

Yapım: SCE Studios Liverpool Dağıtım: SCE Çıkış Tarihi: Piyasada

Yüzyılın en hızlı yarış oyunları arasında, Burnout çıkana kadar liderliği elinden bırakmayan WipEOut, Pure takısıyla PSP'nin en başarılı oyunlarından biri olmayı başardı. PS2'den basit bir aktarım olmaması ve orijinal bir yapım olması da bunda büyük bir etken, zira tüm WipEOut fanatikleri yeni bir WipEOut için gün sayıyordu. PSP'yi tercih etmek için WipEOut tek başına bir neden bile olabildi hatta.

WipEOut Pure, WipEOut ruhunu aynen yansıtıyor. Tüm takım isimleri, silahlar, pistler bildiğimiz haliyle gelmiş. Tabii araçlardan yollara kadar her şey yeniden elden geçirilmiş. Olayımız da yine aynı. Turnuvalara katılıyoruz, aracımızı ve takımımızı seçip ardından birinciliğe oynuyoruz.

Başarılı olup yeni pistler ve araçlar açıyoruz, canımızı sıkan rakiplerimizi yoldan bulunabilen silahlarla ortadan kaldırıyoruz. Bu tip diğer yarış oyunlarının aksine eğer fazla hars alırsanız oyun dışı kalıyorsunuz ve yarış sizin için bitiyor.

İnternette indirilebilir yeni pistler ve araçlar sunmasıyla da monotonluktan kurtulan oyun, kesinlikle bir klasik. Her PSP sahibi bir adet de WipEOut sahibi olmalı.



Ridge Racer

Yapım: Namco Dağıtım: Namco Çıkış Tarihi: Piyasada

İşin aslı benim tarzım değil bu tip bir yarış oyunu. Ya NFS Underground'daki gibi modifiye etmemiyim aracımı ya da yarışırken savaşmalıyım. Fakat Ridge Racer da ilk göz ağrılarımızdan olduğu için ilgi gösterme durumundayız.

Ridge Racer'in PSP versiyonu grafik açıdan harikalar yaratıyor. Işıklar, yansımalar ve araç modellemeleri tam anlamıyla mükemmel. Pist tasarımları ve oynanış da yine Ridge Racer'in havasına uygun tasarımda. Anlayacağınız aynı WipEOut gibi Ridge Racer da atalarına sadık kalmış.

Ridge Racer'da tek amacımız var, o da en iyi şekilde yarışıp birinci gelmek. Elimizde silahlar, Burnout gibi rakiplerimizi yoldan çıkarma gibi seçeneklerimiz de olmadığı için tek şansımız virajları olabildiğince iyi almak, pisti iyi tanıyarak gazı sonuna kadar kökleme. Tercih edilesi bir yarış oyunu Ridge Racer. Deneyin, eğlendikçe beni hatırlayın.



Tony Hawk's Pro Skater Underground 2 Remix

Yapım: Shaba Studios Dağıtım: Activision Çıkış Tarihi: Piyasada

İki elim kanda olsa, dünya tersine dönse, uzaylı istilasında etkin bir rol sahibi olsam da rahatça oynayabileceğim bir oyun var: THPS. Bence bir bağımlılık bu oyun. Ne kadar fazla oynarsanız oynayın daha fazlasını istiyorsunuz. Hiçbir THPS oyununun başından, oyunu bitirmiş olsam bile doymuş olarak kalkmadım. Bir ihtimal sorunlu

bir yapıya sahip de olabirim tabii.

Oyunumuzun PSP için özel hazırlanmış Remix versiyonunda yeni şehirlerimiz var. Yeni hareketlerimiz var ve Underground 2'de olan her şeyin aynısı karşımıza çıkıyor. Ben ki PS2'de bu oyunun içini dışına çıkarmış birisi olarak, Remix'le de sonsuz eğlenceyi ve huzuru yakaladım. Dolayı-

sıyla "PS2'de oynadım ben bunu ya" dememelisiniz ve

Remix'e de göz atmalısınız. Üstelik kaykay olayını, oyunlarını sevip sevmemeniz bile önemli değil. Bu oyun kaykay sevmeyene kaykayı sevdiren, oyun oynamayana oyun oynatır. İlgili konuda bir tez hazırlamayı bile düşünüyorum...



Metal Gear Acid

Yapım: Konami Dağıtım: Konami Çıkış Tarihi: Piyasada



İsminin herhangi bir yerinde Metal Gear yazan oyunlara balıklama atladığımız için bu oyunu da buraya yazmak gerekti. Aslında sadece Metal Gear'in adını ve Solid Snake'i bir araç olarak kullanıyor diyebiliriz Acid versiyonu için.

MGS hikayesiyle alakası olmayan Acid'de ne yapıyoruz biliyor musunuz? Kart oynuyoruz! Evet Yu-Gi Oh! gibi. Oyun birçok bölüme ayrılmış durumda ve ge-

nelde hepsinde kartları kullanarak Snake'i o bölümden çıkartmakta veya verilen görevi başarıyla taşımakta kullanıyoruz. Her bölüm için elimize belirli kartlar veriliyor ve sıra tabanlı ilerleyen oyunda, Cost Point'lerimiz yettiğince kartlarımızı oynuyoruz. Ardından da düşmanlarımızı aynı şeyi yapıyor. Yeri geliyor ateş ediyoruz, yeri geliyor bombalarımızı kullanıyoruz ve bölümü tamamıyoruz. Her ne kadar kartları istediğiniz gibi dize-bilseniz de hatalarınızın bedeli ağır oluyor. Hele kart oyunları ile aranız değilse bir bölümü tekrar tekrar oynamak çok can sıkabiliyor. Ağır bir MGS veya kart oyunu fanatigi değilseniz, bu oyunla ilgilenmenize de pek gerek yok.

Street Fighter Alpha 3: Double Upper

Kasım ayında nihayet Darkstalkers oynamaktan kurtulup yeni bir iki boyutlu dövüş oyununa geçeceğiz. Konsollarda gördüğümüz SF3'ün, üç yeni karakter eklenmiş yeni versiyonu, her Street Fighter fanatığı için kaçırılmaması gereken bir fırsat.

Star Wars Battlefront II

30 araç, iki taraf için de beşer farklı sınıf, 12 savaş alanı ve dört kişi ad hoc üzerinden kapışmaca. Bunun ismi SW Battlefront II. Kasım ayında SW efsanesi elden ele dolaşacak, herkes savaştacak, gücün her iki yönü de sonuna kadar hissedilecek.

Katamari Damacy

Katamari'nin burada adının geçmesi de tamamıyla kişisel torpilim, çekinmeden açıklıyorum. Çünkü bu oyun bağımlılık yaratacak derecede eğlenceli ve bir topu, dünyadaki her şeyi toplamak için yuvarlama şansı her an yanı başımda olacağı için de çok mutluyum. 2006'ya kadar beklememiz gerekiyor fakat.

Need for Speed Most Wanted

Nihayet sadece geceleri sokakları arşınlamaktan kurtuluyoruz ve fakat gündüz gözünü hız yapacağımız için bu sefer de polisler peşimizi bırakmayacak. Oyunun PSP versiyonu ad hoc ile dört kişinin, online olarak da iki kişinin birbiriyle kapışmasına izin verecek. Kasım ortasına kadar NFS Underground Rivals oynamaya devam.

Lord of the Rings Tactics

Final Fantasy Tactics veya herhangi bir RPG-Strateji meraklısının gözünü dikmesi gereken nokta tam burası. Mordor veya Fellowship taraflarından birinin hikayesini takip edeceğiz LotR Tactics, sıra tabanlı savaşları ve kaliteli strateji yönüyle dikkat çekiyor. Piyasaya çıkış tarihisi Kasım ortası.

Extreme Ghoul's 'N Ghosts

Capcom, Street Fighter'dan sonra Ghoul's 'N Ghosts'un da nostaljik ruhunu koruyor ve oyunu 2 boyutlu olarak PSP'ye taşıyor. Evet, oyun yine zor ve evet bir bölümü geçmek için canımız çıkacak ama yine de bu oyunu oynayacağız. 2006'nın herhangi bir zamanı...

Burnout Legends

Yapım: Criterion Games Dağıtım: EA Çıkış Tarihi: Piyasada



WipEOut veya Ridge Racer sizi kendinize getiremediyse, Burnout Legends mutlaka işe yarayacaktır. Dünyanın en hızlı yarış oyunu Burnout, ilk üç oyununun en iyi yönlerini bir araya toplayarak PSP'ye ha-

zırlandı ve tek kelimeyle gerçek bir şaheser ortaya çıkmış oldu.

Legends'da yine daha önce yaptığımız gibi çeşitli yarışlara katılıp olay çıkartıyoruz. Eliminator'da sonda kalmamaya uğraş gösteriyoruz, Pursuit'te polislerle savaşıyoruz. Road Rage'de ortadan kaldırdığımız araç sayısı kadar puan alıyor, Crash Mode ile trafiği birbirine katmaya çalışıyoruz.

Oyunun her yönü mükemmel görünüyor fakat PSP'nin gücü kaldırmadığı için bir yarıştaki araç sayı-



sı dört ile sınırlandırılmış. Bununla birlikte yine aynı nedenden dolayı grafiklerde de sadeleştirilmeye gidilmiş. Peki bunlar oyunu gözlerimizi bozana kadar oynamamıza engel mi? Elbette hayır!

MediEvil Resurrection

Yapım: SCE Studios Cambridge Dağıtım: SCE Çıkış Tarihi: Piyasada

Oyunun ismi; "MediEvil'in canlanması" ve bu tamamıyla doğru çünkü oyunumuz 1998'de PSOne için hazırlanmış olan MediEvil'in yeniliklerle donatılmış PSP versiyonu.

Tim Burton'ın parmağının olduğu oyunda Sir Dan adında zırlı ama son derece ölü bir beyimizi kontrol ediyoruz. Sir Dan kılıç kullanabiliyor, koşuyor, zıplıyor, atlıyor ve kendinden daha çirkin onlarca yaratıkla mücadele ediyor. Bunun dışında ne yapıyor da bu oyun orijinal oluyor diye sorarsanız, cevap alamazsınız hiç uğraşmayın.

Kamera kontrolünün son derece kötü olduğu MediEvil Resurrection, yeni bölümleri ve yeni mini oyunlarıyla kısa sürede bağımlılık yapma potansiyeline sahip. Bu tip aksiyon-platform oyunlarını sevmeyenler içinse hiçbir anlamları yok. Yani kısaca ortalama bir oyun MediEvil. Yarış ve spor oyunları oynamaktan sıkıldıysanız, göz atmanızda sakınca göremiyorum.

NBA Street Showdown

Yapım: EA Canada - Team Fusion Dağıtım: EA Çıkış Tarihi: Piyasada

Nasil Tony Hawk's Pro Skater kaykayla ilgisi olmaya kaykayı sevdiyoruz, NBA Street de basketbol konusunda aynı tutum içerisinde. PS2'de üçüncü oyununa kavuşmuş olan oyun, PSP'ye de Showdown adıyla geçiş yapıyor ve bu transfer için "müthiş" sözcüğünü kullanırsak yanlış olmaz.

NBA Street V3'ten çok V2'nin özelliklerini taşıyan Showdown, yine üçe üç maçlar sunuyor. PSP'yi kısa süreli oynayanlar için de farklı mini oyunlar eklenmiş. V3'ten farklı olarak, PSP'de iki tane analog kol olmadığı

için, basketçilerimiz "Trick"lerini V2'deki gibi Kare ve L-R tuşlarının kombinasyonlarıyla yapıyorlar. GameBreaker'lara da karışmıyoruz ve onlar da harekete geçirildiğinde ya süper bir şuta ya da süper bir blok hareketine dönüşüyor.

Fazla söze gerek yok. Bu oyunu da alıyorsunuz, oynuyorsunuz, oynuyorsunuz ve yıllar geçiyor...



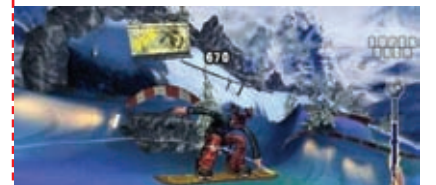
SSX On Tour

Yapım: EA Big Dağıtım: EA Çıkış Tarihi: 24 Ekim 2005

Kışın yapılması gerekenlerden biri Snowboard ise oynanması gereken de SSX On Tour'dur. Tamam, belki onu diğer sistemlerde de göreceğiz fakat SSX'i yanınızda taşımanın zevki bambaşka olacak.

Dört kişinin birbiriyle kapışacağı SSX On Tour, Race, Slope Style ve Big Air şeklinde üç mod bulunduracak. PSP'nin gücünden dolayı da yarışları SSX 3'teki gibi dağda istediğimiz yöne giderek seçemeyeceğiz. Onun yerine tüm karşılaşmalar bize ayrı ayrı bölümlerde sunulacak.

Oyunun demo versiyonunda efektler henüz eklenmemiştir ve sık sık yavaşlamalara rastlanıyordu fakat büyük ihtimalle EA bunun da üstesinden gelecek. Bu ay alacak çok oyun olacak, çok... ➤



Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Yapım: Rockstar Leeds - Rockstar North Dağıtım: Rockstar Games Çıkış Tarihi: 24 Ekim 2005

Herkes Liberty City'ye dönmeye hazırsa PSP'ler hazırlansın ve nefesler tutulsun, zira mükemmel bir GTA seviyesi el boyutuna iniyor.

GTA III'ten esinlenen yapımcılar, hazır şehri aynen almışlar fakat yıkıp yeniden inşa etmişler. Araçlar yenilenmiş, motosikletler eklenmiş, görevler

ve hikaye tamamıyla değiştirilmiş ve anlayacağınız yepyeni bir oyun ortaya çıkmış (yeni bir "port" kaygısı taşıyanlar içindi bu bilgi).

Size ne anlatsam GTA'yı bu ufak bölüme sığdıramam. Koşacağız, ateş edeceğiz, araç kullanacağız, tekne kullanacağız, atlayacağız, kumar oynayacağız, saklanacağız ve PSP'yi elimizden almak için özel güç kullanmaları gerekecek. Ortada henüz PSP için böyle kapsamlı bir oyun olmadığı da düşünülürse, Liberty City kapış gidecek gibi gözüküyor.



PSP'NİN DERİNLERİNE İNERKEN...



Yeterince oyun oynadıktan sonra her PSP sahibi, elindeki bu ufak medya canavarıyla daha fazlasını da yapmak isteyecektir. PSP'yi bir film makinesi olarak kullanmanın yolları, UMD filmlerle el sinemasına döndürme, MP3'lerin boyutunu küçülterek Memory Stick'ten yer kazanma gibi konularla PSP'nizi her alanda en etkili biçimde kullanmanın yollarını merak ediyorsanız yazının devamını okuyun.

AD HOC ve INFRASTRUCTURE

Oyun tanıtımı okurken veya bir oyun paketinin üstünde bu sözleri görebilir ve ne anlam geldiklerini merak edebilirsiniz. Sizi araştırma zahmetinden kurtarmak için hemen açıklayalım.

Bazı oyunlar şöyle bir söz barındırabilir, "Ad Hoc ile dört kişiye kadar karşılıklı oyun imkânı". Yani siz ve üç arkadaşınız PSP'lerinizi Wi-Fi bağlantısının izin verdiği mesafe içerisine getirirseniz ve herkeste aynı oyun varsa, ilgili oyunu karşılıklı oynayabilirsiniz. Bir nevi network oyunu, fakat kablosuz. Burada çıkabilecek tek problem, oyunların, ait oldukları bölge yüzünden birbiriyle çakışması olabilir. Yani aynı oyunun Japon versiyonuyla Avrupa versiyonunu karşılıklı oynamıyorsunuz.

Infrastructure ise yine PSP'nin IEEE 802.11b, yani Wi-Fi bağlantısını kullanarak online olarak oyun oynamanıza izin veren yönünün adı. Yalnız bunu kullanmak için bir şekilde bir internet ağına bağlanmış olma-

nız gerekiyor. Eviniz kapsamında bir kablosuz internet bağlantınız veya kablosuz internet hizmeti sunan alanlarda bulunma şansınız varsa, destekleyen oyunları online olarak Avrupa'nın bir ucundaki bir insanla bile oynayabilirsiniz.

UMD FİLMLER

Oyunların yanında PSP'nin UMD girişine takılabilecek bir diğer disk türü de UMD filmler. Bir UMD filmi niye alırsınız peki? PSP'nin hayli geniş bir ekranı olduğu için burada film izlemek bambaşka bir keyif. Ben şahsen koca bir Ankara-Antalya yolculuğu sırasında 2 film, bir dolu da Anime izledim. Tüm otobüs beni kışkırdı ve yolculuk nasıl geçti anlamadım bile. İşte

olay bu denli güzel olduğu için biraz da kalite meraklıysanız, UMD filmlere yönelebilirsiniz. Çoğunluğu yenilerden seçilmiş birçok popüler film, DVD kalitesinde UMD formatına uyarlandı. Bu filmlerden alıp PSP'nize taktığınızda, cam gibi görüntünün yanı sıra altyazı, özel seçenekler ve fragmanlar gibi birçok ekstraya da kavuşabiliyorsunuz.

VİDEO DOSYALARINI PSP'YE AKTARMA

Eğer PSP'nin her türlü video dosyasını veya en azından AVI uzantılı dosyaları oynattığını sanıyorsanız büyük bir yanlışlığa düşüyorsunuz. PSP sadece MP4 uzantılı dosyaları okuyabiliyor ve bunların da PSP'nin hafıza kartının içinde özel bir klasörde olması gerekiyor. Şimdi size kısaca bir video dosyasını nasıl PSP'ye atacağınızı anlatacağım.

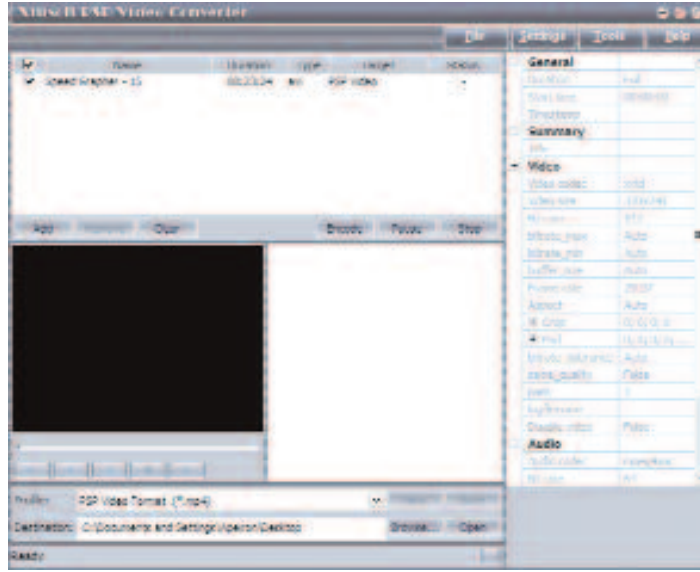
Bu işlem için elinizde bir PSP, bir USB kablo ve bir de PSP için özel video işleme programı olması gerekiyor. PSP'nizi açıyorsunuz, kabloyu takıyorsunuz ve PSP'yi USB Connection moduna geçiriyorsunuz. Bilgisayar PSP'yi tanıdıktan sonra, size önereceğim programı

internetten buluyorsunuz. Programımızın üreticisi Xilisoft ve programın adı da Xilisoft PSP Video Encoder. Hem bedava hem de birçok profesyonel özellik sunan bu programda yapmanız gereken tek şey "Add" diyerek bir video dosyasını listeye eklemek, sağdaki menüden kalite ayarı için "Bitrate"i ayarlamak (384 fena değil) ve Encode tuşuna basarak 170MB'lık bir dosyanın 15 dakika içerisinde PSP formatına geçişini izlemek. Bu dosya kendi ismiyle PSP'de tanınmayacağı için de şu adımları izlemelisiniz:

Memory Stick üzerinde, hiçbir klasöre girmeden, MP_ROOT adında bir klasör yaratmalısınız. Daha sonra bunun içinde 100MNV01 adında bir klasör yaratmalı ve encode ettiğiniz dosyanın ismini M4V00001.MP4 olarak değiştirip bu klasöre kopyalamalısınız. Elinizde bir başka dosya daha varsa, onun ismini M4V00002, bir sonrakini M4V00003 şeklinde değiştirerek birçok video dosyasını sırasıyla kopyalayabilirsiniz. PSP ancak bu işlemlerden sonra videoları görüntüleyecektir.

Bu işlemi otomatik olarak yapan Sony Image Converter 2 adında, Sony'nin yayınladığı PSP'ye özel bir program da bulunuyor fakat PSP'ye atmak istediğiniz video dosyasının neredeyse hiçbir özelliğiyle oynayamıyorsunuz ve bu programın bir ücreti de bulunuyor.

FOTOĞRAF GÖRÜNTÜLEME
Video izledik, müzik dinleyeceğiz ve bu sırada fotoğraflara bakmamız gerekiyor belki de. PSP'nin ana menüsünden Photo bölümüne giderek PSP'nin hafıza kartı içeris-



deki JPG uzantılı dosyalara rahatça bakabiliyoruz. Yalnız bunun için de resim dosyalarının belirli bir klasörde olması gerekiyor ve orası da (sürücü ismini yudurarak) F:\PSP\Photo klasöründen başkası değil. Bu alana kopyalayacağınız her türlü resmi PSP'yle birkaç saniyede görüntüleyebilir, slayt şovları hazırlayabilir, resimleri sağa sola döndürebilir ve hatta zoom yapabilirsiniz.

Sony dijital fotoğraf makinesi olanların da şöyle bir avantajı var: Dijital makinedeki hafıza kartını çıkartıyorsunuz, PSP'ye takıyorsunuz ve Photo kısmında "Digital Camera Images" isimli bölümde biraz önce çektiğiniz fotoğraflar anında ekrana geliyor. Çok pratik değil mi?

MP3'LERİ KÜÇÜLTÜYORUZ

Nerden baksanız kaliteli bir MP3 dosyası 5-6MB yer tutuyor ortalama olarak. Hafıza kartlarımızda onlarca gigabyte olmadığına göre, gelin o MP3'leri küçütelim biz.

Bunun için önce <http://sonicstage.connect.com/SonicStageInstaller.exe> dosyasını internetten indirmeli ve programı kurmalısınız. Program açıldığında müziklerinizi Library'e yükleyin ve PSP'nizi bilgisayara bağlayarak USB Connection moduna geçirin. Program içerisinde, yukarıdaki Transfer düğmesiyle Memory Stick

[PSP] seçeneğini işaretleyin. Dilerseniz Settings ile ayarlarla oynayabilirsiniz ama olduğu gibi bırakmakta da pek sakınca yok. Şimdiyse "My Library" bölümünden dilediğiniz şarkıyı seçin ve ok ikonuyla

PSP'ye taşıyın. MP3 dosyanız PSP'ye at- rac3plus formatında geçmiş olacak ve boyutu, ses kaybı yaşanmadan, kayda değer derecede küçülmüş olacaktır.

PSP VE EMÜLATÖRLER

PSP aslında sadece UMD'ye yazılmış oyunları çalıştırmıyor ve Game menüsünün altından Memory Stick seçeneğiyle ulaşılabilen "Homebrew" olarak adlandırılan oyunları da oynamanıza olanak tanıyor. PSP böyle bir olanak sunduğu için de her geçen gün bir emulatör PSP'ye uyarlanıyor.

Bu emulatörler (içinde MAME, Neo-Geo, Snes gibi bomba emulatörler var), Memory Stick'e yükleniyor ve kendi "Launcher"larıyla sanki bir oyunmuş gibi açılıyorlar. Anlayacağınız PSP'de ufak bir program çalıştırmış oluyorsunuz ve bu programdan da istediğiniz oyunu seçip oynuyorsunuz.

PSP'nin gücü malum. Bu oyunlar da eski olduğu için PSP'de hiçbir sorun yaşanmadan rahatça oynanabiliyor fakat yasal olarak da çok doğru bir şeye imza atmış olmuyorsunuz. Yine de PSP'nin yapabilecekleri konusunda bir fikriniz olsun. Belki ileride Sony internetten indirilebilen oyunlarla PSP sahiplerini mutlu eder. ■



TOKYO GAME SHOW



Uzak Doğu'nun ruhunu taşıyan, E3'e taş çıkaran fuardan 2005 manzaraları...

Geçen ayların birinde söylemişim ben Sinan'a, ne olur gideyim şu Japonya'ya diye fakat kabul etmedi. Oysa ki şu güzelim fuarın altını üstüne getirebilecektim. Tabii bu arada Japonya'yı da baştan aşağı gezerdim. Tabii onun için de birilerinin beni finanse etmesi gerekirdi. Acaba Sinan bundan korkmuş olabilir miydi? Hmm... Konuyu dağıtmayı keserek asıl olaya atlıyorum, kapamayın sayfayı hemen!

Efendim öncelikle şunu söyleyeyim, TGS 2005 adı verilen bu fuar, her geçen yıl daha da gelişen bir olgu. Öyle ki, eskiden sadece Uzak Doğu'nun rağbet ettiği TGS, şimdi dünyanın 22 ülkesinden konuklar kabul ediyor. Diğer ülkelere kapıları kapalı mı? Hayır. Sadece bu ülkelerle özel anlaşmaları bulunuyor. Yani gidiyorsunuz bir acenteye, TGS için özel turlardan birine kayıt oluyorsunuz. Hayli şahane bir meblağ da bırakıyorsunuz ama TGS'yi de tüm keyfiyle yaşayabiliyorsunuz.

İlk olarak 1996 yılında düzenlenen

TGS, Computer Entertainment Supplier's Association ve Nikkei Business Publications'ın ortaklaşa hazırladığı bir fuar ve devletten de büyük destek görüyor.

Kuşkusuz ki, TGS'nin en başarılı olduğu yıllardan biri geçen yıldır. Hem katılan firmalar, hem de ziyaretçiler açısından şimdiye kadar yaşanmış en şaşılahtı fuarlardan biriydi. Çocuk kısmında %130'luk bir artış görüldü ve bunun sonucunda bir önceki yıla göre 10.000 kişilik bir artış yaşandı. Toplamda üç gün boyunca 160.000 kişinin fuarı ziyaret ettiği söyleniyor. Bu yıl ise, bu yazı hazırlanırken daha istatistikler hazırlanmamıştı. Dolayısıyla çözümü ancak TGS 2006'dan sonra görebileceğiz.

1500 KABİN, BİNLERCE ZİYARETÇİ VE NINTENDO REVOLUTION

16 – 18 Eylül arası ziyaretçilere inanılmaz bir tecrübe yaşatan TGS 2005, bu yılki E3'te ya ucundan biraz koklatılmış ya da adı bile geçmeyen birçok yapıma ev sahipliği yaptı.

Öncelikle TGS 2005'in bombasından başlayalım. Aslında birkaç bomba isim var fakat donanım alanında olan bu haber tüm TGS'yi baştan aşağıya sallamaya yetti. E3'te sadece ışıklı bir kutu olarak gösterilen Nintendo Revolution, bir kutudan ibaret olmadığını ve çok daha fazlasını barındırdığını gösterdi.

Aslında hala Nintendo'nun sistemini görmedik ama bir gamepad tanıtıldı ki TGS'de, herkesin ağzı açık kaldı. Resimlerde de göreceğiniz cihaz, herhangi bir insanın rahatlıkla uzaktan kumandaya benzetmeye çalışacağı türden bir tasarıma sahip. Fakat işlevi bam-





2005



Yazan Tuna Şentuna



başka.

Nintendo'nun Revolution için hazırladığı gamepad'de yön tuşları olsa da, oyunları bunlarla kontrol etmiyorsunuz. Onun yerine sağa gitmek için gamepad'i sağa çekiyor, sola gitmek için sola hareket ettiriyorsunuz. Aynı şekilde yukarı, aşağı, ileri ve geri şeklinde 3 boyutlu bir hareket alanında, istediğiniz hareketi yapabilmek elinizde. Gamepad'i sağa sola bileğinizle çevirerek de diyagonal hareketlere ulaşabiliyorsunuz üstelik. Peki bunlar oyunlarda nasıl kullanılacak?

TGS'de gamepad'in işlevini göstermek için birçok mini oyun da tanıtıldı. Bunlardan bir tanesinde, elinizdeki cihaz bir tabancaymış gibi ekrandaki çeşitli noktalara ateş ediyordunuz. Bir diğer oyunda, elinizdeki oltaymışçasına balık tutmak esastı. Tabii oltayı sadece sağa, sola götürmek yetersiz ve bu oyunla tam anlamıyla üç boyutlu olarak kullanılabiliyordu cihaz. Yine üçüncü boyutu hissettirmek için, bir uçak sanki elinizde tutuyormuş gibi hareket ettiriliyordu.

Tamamıyla kablosuz olan gamepad, aynı zamanda şu anda belirli olmayan bir takım eklentilere de destek verecek. Metroid Prime 3 diye lanse edilen bir FPS'de, Revolution gamepad'ine takılan bir analog kol dikkat çekiyordu mesela. Analog kol yardımıyla karakterinizi hareket ettiriyordunuz ve diğer bütün hareketlerinizi asıl gamepad ile ayarlıyordunuz.

Tüm televizyon tiplerinde (dijital, HDTV, plazma, projeksiyon vb.) çalışması beklenen gamepad'lerde standart olarak titreşim de bulunacak. Bu kadar özgürlük sağlayan bir alet ile yapılabilecekleri düşününce insan heyecanlanıyor. İki gamepad ile Fight Night'ta yumruk atmak, Zelda'nın kılı-

cını bu gamepad ile sallamak veya herhangi bir dövüş oyununda hareketlerimizi özgürce yapabilmek... Bunları düşünün ve sonra Nintendo'ya teşekkür edin.

BÜYÜK İSİMLER

Revolution gamepad'ini bir köşeye bırakanın ikinci durağı Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots oldu. Mükemmel bir sinematikle tüm ziyaretçileri ekran başına toplayan Hideo Kojima, PS3 için hazırlanan ve ancak 31 Aralık 2007'de Japonya'da piyasaya çıkacak olan MGS4'ün grafiksel teknolojisi hakkında bizi bilgi sahibi yapmış oldu. Ekranda görülenler arasında yaşlı Solid Snake ve yıkılmış bir dünyada egemenlik süren tanklar ve garip mech'ler yer alıyordu. Bu videodan fazla bir şey anlamayan basın ekibi, Kojima Productions'ı biraz sıkıştırdı az da olsa bilgi ortaya çıktı. Buna göre oyunda birbirinden ilginç, tanıdık ve tanımadık karakterler bulunacak ve senaryo her zaman olduğu gibi birçok şaşırtıcı öge barındıracak. Süper açıklama değil mi?

MGS4'ten yakasını kurtaranlar artık TGS'nin içine dağılmış durumdaydılar. İlgisini çeken yöne doğru ilerleyen ziyaretçiler, yolda Polyphony Digital'ın yeni bir yarış oyunu üzerinde çalıştıklarını görünce çok şaşırması olmalı. Hayır, bu yeni bir Gran Turismo değil, hatta içinde araba bile yok. Motosiklet severleri bir kenara ittiğini fark eden Polyphony, Tourist Trophy adlı yarış oyunuyla PS2 sahiplerine motor keyfini yaşatmayı hedefliyor. Yamaha TW 225E '05, Kawasaki Ninja ZX-10R '05, Honda CB1300 Super Bol D ve Suzuki GSX 1300R Hayabusa '05 gibi ünlü motorlar ve kask, pantolon, eldiven gibi birçok yan ürünle modifiye imkanı da yine Tourist Trophy'de görülecek.

Capcom'un PS3 için özel hazırladığı Devil May Cry 4 de ilgi çeken oyunlar arasındaydı. Her zamanki gibi Capcom az ve öz bir tanıtım yaparak, sadece tek bir video ile oyun hakkında bilgi vermeye yeltendi ama bu kimseye yetmedi. Videoda Dante'nin bir kamerayı havaya fırlatması ve kendisini çeken kameraya birçok farklı kombinasyonla saldırması görülüyordu. Oyunda hiçbir şey olmasa bile, mükemmel grafikler ve bolca hareket olacağını anladık biz de.

PARTİ SON HIZ DEVAM EDERKEN...

...ve kalabalık kendini oyunlar arasında kaybetmişken, Namco'nun bölümüne düşüyordu insanların yolu bir bir. Burada Xbox 360 için hazırlık aşamasında olan Ridge Racer 6'nın tanıtımı vardı. Xbox 360'ın gücünü ne kadar kullandığı tartışılır, hem grafiksel anlamda, hem de oynanışta Ridge Racer pek fazla yol kat edememiş. Demoda yine bir Ridge Racer'da olması ge-



reken her şey görülüyordu: Havada uçaklar, bol virajlı yollar, bu virajları bir rayda gidiyor-muşçasına dönen araçlar ve klasik Ridge Racer pist tasarımları... Kim Ridge Racer diye deliriyor, orası zaten tartışılır. Burada fazla zaman geçiren de olmadı.

Final Fantasy hayranlarının uğradığı bir nokta FFVII: Advent Children gösterimiye, bir diğeri de Dirge of Cerebrus: Final Fantasy VII idi. Yine sadece PS2 için hazırlanan bu Final Fantasy oyunu, bir RPG değil, hatta son derece aksiyon. Oyunda FFVII'den Vincent'ı kontrol ediyoruz –ki bir ihtimal FFVII'yi bu karakteri bulmadan da tamamlamış olabilirsiniz. Vincent insanüstü güçleri bulunan bir canlı ve elindeki silah ve yakın dövüş stilleriyle nereden baksanız biraz Dante'yi andırıyor. Rakiplerine saldırarak kombokar yapıyor, ardından silahlarını da işin içine katabiliyor. Silah kullanımını biraz farklı. Yakın dövüş hareketlerine bağlamak yerine, onları daha bağımsız da ra-

hatça kullanabiliyorsunuz. Oyunun genelinde üçüncü kişi kamerası kullanılırken, silahlara geçiş yaptığımızda FPS kamerası devreye giriyor ve hedeflerimizi daha da net görebiliyoruz. Grafikselden yeni çığır açmayı bırakın, sıradan diye nitelendirilebileceğimiz Dirge of Cerebrus, umalım da güzel bir oyun çıksın, diyerek uzaklaşıldı Square Enix standından da. Sıradaysa 99 gecelik bir macera vardı. Xbox 360'ın çıkış oyunlarından biri, Ninety Nine Nights (veya N3), Aralık'tan önce oynanabilir demosuyla Microsoft'un kabinlerinden birindeydi. Dynasty Warriors'tan ikrah gelen oyuncuların yeni umudu gibi gözükten N3, oynanabilir demo versiyonunda tek bir kadının binlerce düşmana karşı olan mücadelesini gösterdi. Yalnız bir farklılık vardı Dynasty Warriors'a göre. Bu sefer yanınızda emirlerinizi

dinleyen askerler de bulunuyor. Onlara saldırmalarını veya geri çekilmelerini emredebiliyorsunuz. Tabii yine de iş size düşüyor ve bunun için iki farklı özel saldırınız bulunuyor. Bunlardan bir tanesi, siz düşmanlarınızı katlettikçe gelişiyor ve topladığınız kırmızı enerji hücreleri (bu terimi bizzat uydurdum) sayesinde süper bir saldırıya kavuşuyorsunuz. Matrix moduna geçtiğiniz bu esnada ne kadar fazla düşmanı kapı dışarı ederseniz, bir üst seviye saldırı gücünüz de o kadar gelişiyor ve sonunda daha da büyük bir harekete imza atıyorsunuz. Sonuçta önünüzde binlerce düşman olacak ve böyle güçlü saldırılarınız olmasa, asla paçayı kurtaramazsınız.

BİR GÜNDE BİN OYUN

Bir hayali ziyaretçi olarak, TGS 2005'de hangi firmaların yer alacağını bilseydim Xenosaga'nın tanıtımını asla kaçırmazdım diyorum ve bu konuya eğiliyorum hızla.

Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra, isminden hemen anlaşılacağı üzere PS2'deki Xenosaga serüveninin devamı ve Almanca isim konusundaki iddiasını sürdürmeye devam ediyor. Fuarda sadece bir videosu gösterilen Xenosaga III, KOS-MOS'un şeytani ikizi (KOS-MOS maviyken, kardeşi mor renk), Albedo, Shion ve MOMO gibi isimleri barındı-



riyordu. Sürekli yerden yere vurulan KOS-MOS'un ikiziyle ve dev makinelerle dövüşü, oyunda KOS-MOS'u korumamız gerektiğini vurgular gibiydi (ya da ben olayı dramatikleştiriyorum).

TGS'deki "booth babe"lerden (stant hostesleri) gözünü alamayanların gözünü bir de Dead or Alive 4 aldı. İyicene kamaşan ziyaretçiler sağa sola çarptı, yollarını bulmakta zorlanarak mutlulukla karmaşayı bir arada yaşadılar.

Dead or Alive 4 yine halk için oynanabilir değildi ama en azından Xbox 360'ın Aralık çıkış tarihine yetişecekmiş gibi gözüküyor. Kasumi, Hayabusa, Elliot, Zack, Jann Lee, Lei Fang, La Mariposa, Chrissie ve Ayane'nin gösterimde olduğu DoA4, grafiksel anlamda çok büyük bir gelişim göstermiş diyebiliriz. Hiç düşmeyen bir hızda, 60fps'de çalışan oyun, dövüş sisteminde de birçok değişime maruz kalmış. DoA3'ten bu yana daha da hızlanan bir dövüş yapısı göze çarpıyor. Hem hızlanan, hem de dövüşçülerin daha artistik hareketlere kavuştuğu bir sistemden bahsediliyor. Buna ek olarak yere düşen karakterler ayakta kalırlar, ayakta kalırlar tepkilerini gösterebiliyorlar. Tekken'in elinde tuttuğu üç boyutlu dövüş liderliğini ele geçirmeye çalışıyor sanki DoA4. Dünyadaki tüm erkekleri ekrana toplamayı da Xbox 360'ın gücünü kullanarak inanılmaz gerçekçi ve seksi dişi karakterlerle sağlayacak gibi.

GRAN TURISMO'YA BİR KEZ DAHA RAKİP...

Hangi oyun mu? Elbette Project Gotham Racing 3. Aslında tam olarak Gran Turismo'yla değil de, ortalıkta bulunan tüm yarış oyunla-

ıyla rekabete girmiş durumda. Bir önceki oyundan ne farklılıklar var diyeceksiniz, ben de cevaplayacağım. Oyunda tam dört şehir var. Astınız mı suratınızı? Asmayın! Bu şehirlerin her biri, PGR2'dekilerin 3 katı büyüklüğünde. Tüm şehirleri kapsayan tam 23 tane turnuva bulunacak ve her biri 80.000 poligondan oluşan (poligonların yarısı araç içine harcanmış) araçlarımızla katılacağız bu yarışlara. Breakthrough adı verilen, kontrol noktalarından geçmenizi buyuran yarışların yanında, arabanızı kaydırarak elde edeceğiniz kudos puanlarıyla yarış zamanını uzattığınız, farklı türde yarışlar da yine PGR3'ün yeniliklerinden.

Gözler, arabaların delice yarışmasından kurtulunca tekrar Capcom'un standında döndü tabii bir süre sonra. Capcom DMC4'ün yanında, daha gerçekçi bir örnek Onimusha: Dawn of Dreams ile PS2'de son bir kez Onimusha keyfi yaşatmak istiyor. Hikâye Onimusha tarihinin neresine sokuşturulacak diye endişeleniyorsanız, o endişeyi bir kenara bırakın ve sakin olun. Bu sefer olaylar son hikâyenin tam 15 yıl sonrasında geçiyor. Belki ortada yine koni şapkalı ve katanalı uyuz undead yaratıklar göreceğiz ama bu bizi oyunu sevmekten itemeyecek. Yeni karakterimizin adı Soki, düşmanıysa Hideyoshi Toyotomi. Toyotomi-San Nobunaga'nın şeytani ordusunu bir kez daha Genma'yı almak için salmak üzere harekete geçiyor ve onu da ancak Soki durdurabilir. Üstelik bu sefer yalnız da değiliz. Dişi bir ninja bize yardımcı olacak ve iki karakter arasında geçiş yaparak düşmanlarımızı daha şekilli hırpalayabileceğiz. Şeklimizi bir üst seviyeye çıkarmak için, iki karakterin özel süper saldırısını da kullanacağız, dünyayı biz ele geçireceğiz!

KAPILAR KAPANIYOR

Yukarıda bahsi geçen oyunların yanında daha birçoğu TGS 2005'e damgasını vurdu. PSP ve DS için onlarca oyun tanıtıldı fakat hepsine yer vermek için apayrı bir dergi çıkartmamız

gerekirdi.

Yazının başında 2005 raporu elimize ulaşmadı demiştim ya, şimdi onu da untabilirsiniz. 600'den fazla oyunun tanıtıldığı TGS 2005'e Japonya, Kore, Taiwan, Hong Kong, Çin, Singapur, Rusya, Ukrayna, Avustralya ve Kanada'dan oyun yapımcıları destek verdi. Üç gün boyunca toplamda 176.000 kişinin ziyaret ettiği fuar bir rekor kırdı mı onu bilemiyorum, ama bir önceki yılı 16 bin kişi gibi büyük bir rakamla geçmesi fuarın iyi yönde ilerlediğine bir işaret olarak değerlendirilebilir.

Bir fuarı daha kapatırken göze çarpan bazı noktaları da dile getireyim. Gördüğüm kadarıyla her oyunun veya standın başında duran Uzak Doğulu bayan pek şirinmiş. E3'teki mankenlerden iyi olmasınlar, onların da ayrı bir havası var. Ayrıca E3'ün Amerika'ya ve Avrupa'ya hizmet eden bir yapı taşıması, TGS'nin Japon ve Uzak Doğu kültürüne ev sahipliği yapması da bana kalırsa çekici bir etken.

Bir sonraki TGS, yani TGS 2006 22-24 Eylül 2006 arası yapılacak ve bu sefer mutlaka orada olmaya çalışacağım. Ama olmayacak, onu da biliyorum. Gitsen E3'e giderdim zaten. Değil mi Sinan? Sinan? Neden yazıları geciktirince hep orada oluyor da, böyle durumlarda buharlaşıyor ki bu adam? ■

BURNOUT REVENGE

Kaskonuzu yaptırmış mıydınız?

LEVEL CLASSIC

Yazan Mega Emin©



Gerçek hayatta beklediğiniz “ilahi adalet”in video oyunlarında da olduğunu kim söyledi? Megarace oynarken yediğiniz güdümlü füzeler yüzünden kaybettiğiniz yarışları ne çabuk unuttunuz? Yenen arkadaşınız sırtıp sizinle dalga geçerken bir bedel ödemiş miydi? Hayır! Demek ki video oyunlarında adaleti kendiniz sağlamalı, yanlış yapana bedelini ödetmelisiniz. Burnout dünyası bunun için pek uygun; kirlili dövmüşmek serbest, belden aşağı vurmak caiz, intikam ise tatlı...

2004 yılında ödülleri çuvalla toplayan arcade tarzı, en hızlı ve tehlikeli yarış oyunu olan Burnout 3'ün devamı hiç zaman kaybetmeden geldi. Yapılma amacı zaten en iyi kazaları yaratarak kıyameti yaşatmak olan bir oyunda süper yoğun trafikte kuralsızca yarışmak, rakibi karşıdan gelen tıra veya beton bir duvara çarptırarak alt etmek, büyük kavşaklara en can alıcı noktalarından dalıp dev zincirleme kazalar yaratmak, hatta araçta on kilo C4 kalıbı varmışçasına infilak ettirip katliam yaratmak yapımçıla-

ra yetmemiş olacak ki, Burnout'a bir de intikam temasını eklemişler.

İNTİKAM TATLIDIR

Artık oyun içerisinde sizi çarptıran (take-down) rakibinizden gıcık kapıyor, ondan tiskiniyor ve ona karşı intikam hırsıyla yanıp tutuşuyorsunuz. Rakibinizin üzerindeki sıralama göstergesi kırmızıya dönüşüyor; siz ise bir boğaya. Oyun sizi intikam almaya teşvik ederken, kendisi de üzerine düşeni iyi şekilde yapıp, değme Hollywood yapımlarına taş çıkartacak çarpışma ve patlama sahneleri sunuyor.

İlk bakışta eski oyundan da tanıdığımız dünya turu (world tour) modu karşımıza çıkıyor. Mod, bu kez bir dünya haritası yerine hangi müsabakalara katılabileceğinizi belirleyen dallı budaklı bir rütbe sisteminin üzerine oturtulmuş. Mevcut altı rütbe ve on seviye boyunca ilerledikçe yeni yarışları, yolları ve arabaları açılıyorsunuz. Katıldığınız müsabakada hem kazanarak altın madalya almaya çalışılıyorsunuz, hem de agresif sürüşünüzün ölçüsüne göre (çarpışma modu hariç) yıldızlar kazanıyor, böylelikle

rütbe atlamaya çalışılıyorsunuz. Bunun için ters şeritte gitmeli, diğer araçlara çarpmalı, onları çarptırmalı, aracınızı kaydırmalı, yerden havalandırmalı, kuyruğa takılmalı ve sonuç olarak dört yıldıza denk gelen “awesome” derecesini elde etmelisiniz. Bununla beraber altın madalya alırsanız mevcut yıldızlarınıza bir adet daha eklenerek “perfect” derecesine ulaşıyorsunuz.

Dünya turu modunda değişik müsabaka tiplerinde toplam 169 olaya katılıyorsunuz. Altı kişilik basit yarışlar, otuz saniyede bir en arkadakinin patladığı eleme yarışları, yoldaki arabaları çarptırmaya çalıştığınız ve her birinden ek süre kazandığınız Road Rage, hızınızı zorladığınız Burning lap bu müsabaka türlerinden bazıları. Oyunun ortalarına doğru crashbreaker (aracınızı patlatama) varyasyonlarına sahip müsabakaları da açılıyorsunuz. Bu tür müsabakalarda da aynı çarpışma modundaki gibi patlayabilen bir araca sahip oluyorsunuz. Duruma göre düğmeye basıp yanınızdan geçenlerin de patlama-



"Beleş sirke baldan tatlıdır"

Oyunda hiçbir şekilde açılmayan özel araçlara sahip olmak istemez misiniz? O zaman başlarken hafıza kartınızda Burnout 3 ve Madden NFL 06 kayıt dosyalarınızın da olmasına da özen gösterin. Oyun durumu algılayıp size bazı ekstralar sağlayacaktır. Bunu sadece oyuna ilk başladığınızda yapabileceğinizi unutmayın.

dan etkilenmelerini sağlıyorsunuz. Gayet şirincil bir özellik :)

Revenge'de eski oyunda olan özelliklerin çoğunun korunduğunu, ancak değişik özellikler eklendiğini görüyoruz. Bunlardan "traffic check" yolda bowling oynamak gibi bir şey; son hızla giderken sizinle aynı yönde giden araçlardan kaçmak yerine onlara sanki lobutlarmış gibi çarpmaya çalışıyorsunuz. Çarptığınız yerlerine göre yanlara veya yukarıya fırlayan bu araçlar boost barınızı doldurmalarının yanı sıra, diğer araçlara çarptırabileceğinizden dolayı sizin için silah halini alıyorlar. Buna güvenip her sakallıyı dede sanmayın; sizinle aynı yönde giden otobüs ve kamyonlar ile karşı yönden gelen herhangi bir araca çarpmanız halinde sizin aracınız hurdaya dönüyor. Bu dü-

şünce üstüne kurulu olan trafik saldırısı (traffic attack) modunda özellikle yoldakilere çarpıp dümdüz etmeniz isteniyor, çarptıkça sınırlı sürenize küçük eklentiler yapıyor. Süre dolunca da bölüm bitiyor.

Kişisel fikrim bu eğlenceli eklentinin oyunun karizmasını çizdiği yönünde. Bad Boys 2'deki Ferrari Maranello'lu kovalamaca sahnesinde olduğu gibi üzerinizden uçup giden otoların absürt görüntüsü oyundaki fiziklerin dengesi hakkında da kötü düşündürüyor. Ayrıca artık trafikten korkmadığınızdan, oyunun verdiği heyecan azalıyor.

HIZ + FELAKET = ADRENALİN

Çarpışma modu birkaç değişiklikle beraber yeni Burnout'un da en büyük kozu. Bildiğiniz gibi bu modda yarışmıyor, kavşak veya kalabalık trafiğin aktığı bir bölgeye aracınızla çarparak en büyük maddi hasarlı zincirleme kazayı elde etmeye çalışıyorsunuz. Öncelikle yol üzerindeki boost, skor çarpanı gibi bütün ikonlar kaldırılmış, böylelikle "4x" alacağım diye çarpışma yön, açı, şiddet ve stratejinizi daraltmak zorunda kalmıyorsunuz. Olayın geçtiği alanlar çok daha genişletilmiş ve zenginleştirilmiş. Aracınızın kalkış hızını (boost seviyesini) NFS'deki drag yarışlarına benzer bir devir saati sistemi ile ayarlıyorsunuz. Beceremediğinizde aracınız güçsüz kalkıyor veya abartırsanız motoru patlatıyorsunuz.

Çarptıktan sonra aracınızı patlatmak için yeterli sayıda aracın kazaya karışmış olması gerekiyor. Bu sayaç dolduğunda eskisi gibi tuşa dokunmanız yetmiyor, hızlı hızlı basmalısınız ki patlama gerçekleşsin. Hatta patlamanın etkisi parmaklarınızın hızına direkt olarak bağlı. Patlama sonrası kaza yapan araçlar, sayacınızı yine doldurursa yine patlatabiliyorsunuz. Bir diğer yenilik de bu kez kazaya karıştırmamız halinde ekstra ödül kazanacağınız hedef araç (target car) olmuş. Bunun dışında Crash Tour, Crash Party, Road Rage ve

Crash Battle gibi modlar aynen duruyor.

Oyundaki arabalar hala lisanslı orijinal modeller değiller lakin, oradan buradan esinlenerek güzel, hatta üretimine bile geçilebilecek arabalar yaratmışlar. Gayet düzgün, şık ve pırıltılı olmalarına rağmen yarışlarda şoförsüz gitmeleri ve bunu belli etmeleri tat kaçırıyor. Değişik sınıflara ayrılmış araçları oyun boyunca yavaş yavaş daha güçlülerine doğru açılıyorsunuz. Artık araçlar için tek kıstas güç değil. Her aracın kendisine göre değişik hızı, ağırlığı ve patlama gücü var.

Revenge'deki yollar da eskisinden biraz farklı. Bu kez her yolda alternatif sapaklar, yan yollar ve kısayollar var. Bunlar bazen vasıfsız alternatif olurlarken, bazen gitti dediğiniz bir yarıyı geri getirecek kadar zaman kazandırıyor, bazense bir rampa görevi görerek çıkışta rakibinizin tepesine dikine iniş yapmanızı sağlıyorlar. Tabi rakibi tutturamayıp amele sümüğü gibi duvara da yapışabilirsiniz. Yollar savaş için yapılmış gibi görünse de kısayollar sayesinde online road rage yarışlarında gözlerden uzak kalmak için kullanılabilirler. Zamana karşı gittiğinizde ise kısayolları mümkün olduğunca kullanmalısınız.

DURUŞUNA KIZLAR, GİDİŞİNE YOLLAR HASTA

Ara sokaklarda 360 ile giderken tamponunuzda beş rakibinizin olması veya otobanda trafiği yara yara ilerlemeniz çok güzel. Ama bu heyecanda hayli payı olan bir diğer etken de yol tasarımları. Detroit, Roma ve Tokyo'dan esinlenerek hazırlanan yollarda endüstriyel alanlardan, çayır çimene kadar ne ararsanız



072 | LEVEL 10 | 005 | PS2 İNCELEME



▼ Patlamaların etkisine ve bulanıklık efektine dikkatınızı çekirim.

var. Üstelik zemine göre lastik seçimi yapmanıza da gerek yok, oh ne rahat walla. Fakat oyunun yarısına geldiğinizde açacak başka yol kalmadığından her yolda, hem ters, hem de düzüne neredeyse her tür olaya katılmak durumunda kalıyorsunuz.

Oyun zorluk olarak normal, kimi zaman B3'den zor, kimi zaman kolay. Yapay zekâ tam ayarında, rakipler aşırı zorlamıyor, ama mücadeleyi de hiçbir zaman bırakmıyorlar. Kopmayı da engelleyen bir sistem olduğundan ne siz öndekileri kaçırsanız, ne de öne geçip bitişe

Alternatif



NFS UNDERGROUND 2

Muhteşem kazalarıyla olmasa da, arcade hız hissi ve başka birkaç özelliği ile Revenge'e benzeyen bir oyun.

Artı&Eksi

- ↑ Heyecan ve mücadele hissi hiç bitmiyor. Muhteşem kaza sahneleri var.
- ↓ Trafikteki araçlar tekmelemiş tenekeler gibi uçuyor. Trafikten korkmamak heyecanı düşürmüştü. Araçlar lisanssız.

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

farkla gidebiliyorsunuz. Şelrotella 20 - 50 gibi oyunun basıncı hiçbir zaman düşmüyor. Tuş tepki zamanları çok iyi olan oyunun yükleme süreleri hala deli ediyor!

Sesler serinin önceki oyununda da harika olduğundan radikal bir değişikliğe gidilmemiş. Trafikğin ve yanınızdan geçen çevre elemanlarının gerçekçi seslerinin yanı sıra, boostu açtığınızda duyduğunuz jet gibi atılma efekti deli bir hız hissi veriyor. Metalin çarpışma sesine ise zaten ayrı bir hastayım. Televizyon hoparlöründen bile müthiş gelen sesler bir de surround ses sisteminiz varsa uçuracaktır.

Burnout Revenge görsel açıdan bir arcade yarış oyunundan bekleyebileceklerimizin en iyisini sunuyor. Hasar modellemesi kesinlikle bu konsolda görebileceklerimizin en iyisi. Araçlar çok değişik şekillerde parçalanıyorlar, lastikler fırlıyor, camlar patlıyor, şasi yamuluyor, etrafa kıvılcıklar saçılıyor. Vurucu anlarda görüntü yavaşlayıp bulanıklaşıyor, böylelikle çok daha dramatik sahneler oluşturuluyor.

ÂŞIKSAN VUR SAZA, ŞÖFÖRSEN BAS NOS'A

Arzu ederseniz oyunu iki kişilik bölünmüş ekranla da oynamanız mümkün. Ama tek kişi sizi açmıyorsa online seçeneğini kullanmanızı öneririm. Burada tek kişiyle oynadığınız oyunların çoğunu altı kişiyle oynayabiliyorsunuz. Hatta Road Rage çevrimiçi bir takım oyunu haline geliyor, bir takım yarışı bitirmeye çalışırken diğer takım bu takımı saf dışı bırakmaya uğraşiyor. Online sıralama sistemi Halo 2'den esinlenilerek yenilenmiş, baba adamları devirdikçe hızla artan, bebeklere de yenildikçe hızla azalan "ELO" sistemi getirilmiş. Burada toplam kazanılan yarışlar ve çarpışma skorları artık etkili olmuyor, çekişme daha da artıyor, sadece belli bir türü oynayanlar bile listenin başında yer alabiliyor. Fakat çevrimiçi oyunda birçok araba ve yol kilitli olarak karşımıza çıkıyor. Aynı çevrimdışı dünya turu gibi rütbe sistemi ile ilerlemeniz ve zaten açmış olduğunuz bu araba ve yolları yeniden açmanız gerekiyor. Can sıkıcı

"Burnout Efsaneleri"

Oyunun PSP sürümü ise Burnout Legends ismi ile aynı zamanda piyasaya çıktı. Oyunu bizzat görmedim ama yapımcılar PS2'deki deneyimi el sistemine aynen aktardıklarını iddia ediyorlar. Nintendo DS sürümü de yakın. Haberiniz olsun.

ama en azından çevrimdışında harcadığınızın yarısı kadar zamanınız gidiyor.

Burnout Revenge için tam bir yarış oyunu demek pek doğru olmaz aslında, çünkü hızın yanında "kaza" ve "tehlike" mevhumları da çok ön planda. Fakat bu süper harmanın ciddi bir yarış oyunu olmasına da gerek yok; hızı iyi, yolları güzel, grafikleri göz dolduruyor, kontrolleri sağlam, ses ve müzikleri harika. Burnout 3 zaten pek iyi olduğundan süper bir yenilik yapılamamış. Adamlar daha ne yapsınlar, oyuna birazcık baharat katmaya çalışmışlar. Tabi yapılan yeniliklerin ne derece yerinde olduğu tartışılır. Neresinden bakarsanız bakın, türünün şimdiye kadar yapılmış en heyecanlı, en keyifli oyunlarından birisi Burnout Revenge. Satın alırsanız pişman olmazsınız. İyi eğlenceler. ■



Bir Tokyo enstantanesi.



Yok Muhiitin abi, bi daha bu jet benzinini denemeyelim...



Son karar

Burnout: Takedown'dan sonra çok büyük bir gelişme sağlamıyor. Ama adı Burnout olan bir oyundaki her şey var: Heyecan, hız, kaza, kaporta, cam çerçeve, elektrik işi... Eğlencede sınır yok, ama trafikten artık korkmadığınız için buji meme yapabilir.

BURNOUT REVENGE

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Criterion Dağıtıcı ▶ EA Games
Türkiye Dağıtıcısı ▶ Aral İthalat Yaş sınırı ▶ 3+
Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör
Destegi ▶ Dolby Pro Logic 2 Zorluk ▶ Normal
İngilizce gereksinimi ▶ Normal
Multiplayer ▶ 1 - 6 Online Diğer sistemler ▶ XBOX
Web ▶ <http://www.burnoutrevenge.ea.com/>

level
puanı ▶ 92

MUSASHI SAMURAI LEGEND

Yazan Volkan Turan

Samuray efsanesi bilmese de neredeyse bizi de kandıracaktı...



Açıkçası biraz şaşkı-
nım. Nedeni de şu
elimdeki oyunun

Square Enix imzalı oluşu. Ya-
ni bir oyun Square Enix'ten
çıkamaz mı, buna mı şaşkı-
nım? Hayır, öyle değil. Bu fir-
madan nasıl oluyor da bu ka-
dar vasat bir oyun çıkabili-
yor, buna şaşıyorum. Harika
RPG oyunlarıyla tanınan fir-
ma nasıl olur da vasat bir
oyun yapabilmiş, hemen ba-
kalım!

Oyuna adını veren bu

Musashi adlı çocuk, Anthedon adlı şehrin
prensesi (Mycella) tarafından seçilmiştir. Ne
için? Gandrake adlı ultra güçlü şahsiyetin
planlarını suya düşürmek için. Bu arada Gan-
drake de boş durur mu? Durmaz tabii; Mycel-
la'yı kaçırmaz. E biz boş durur muyuz? Durmayız,
oyunun konusuna koca bir sıfır veririz!

BİRİ REPLAY'E Mİ BASTI?

Musashi tür olarak RYO (Rol Yapma Oyunu)
sayılabilir. Grafikler cel-shade tabanlı ve bu-
ram buram anime/manga kokuyor. Zaten bu-
nu oyunun açılış videosundan anlayabiliyoruz
ama oyun içiyle arasındaki fark inanılmaz de-
recede yavaş bir oyun olması. Aksiyon sahne-
leri sadece "kare" tuşuna basmakla geçiyor.
Arada MP gücünüzü götüren özel ataklar yap-
sanız da sadece iki kere bu gücü kullanabili-
yor olursunuz, oyunu monoton olmaktan kur-
taramıyor. Oldukça kolay düşmanları kareye
basarak öldürüyor, sandıkları açıyor, tuşa ba-
sıyor ve bunları başa sararak ilerliyorsunuz.
Oyunu bir RYO yapan yanı ise; sürekli gelişi-
yor ve yeni bir şeyler öğreniyor olursunuz.

Ama ne kadar gelişerseniz gelişin, oyun hep
aynı yavaşlıkta. Buna ekran kalabalıklaştı mı
kare oranının düşmesini de ekleyin... (Bence
eklemeyin, Kingdom Hearts II'yi bekleyin, da-
ha mantıklı!)

Oyunun ilerleyen bölümlerinde birçok ar-
kadaş ediniyorsunuz ve dövüş kısımları dalla-
nıp budaklanıyor. Gerçi biraz zevkli oluyor
ama -az önce bahsettiğim gibi- kalabalık ek-
ran bu oyuna çok ters! Bunun yanında grafik-
ler çok şirin. Özellikle yaratıkların ölme sahne-
leri orijinal olmuş. Başka da bir şey yok! Kes-
kin saçlı, samuray özentisi hantal bir karakter
ile kendini tekrar eden bir RYO oynamak son
şansınızsa, buyurun buradan yakalım! ■

Musashi Samurai Legend

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Square Enix Dağıtımçı ▶ Atari Yaş
sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.square-enix-europe.com

level
puanı

61

MOTO GP 4

Hız düşkünlerini sevindirecek diğer bir adres



Geçen sayımızı alan-
lar, Formula 1 2005'e
alternatif olarak Mo-
to GP 4'ün gösterildiğini fark
etmişlerdir. Daha sonradan
kafama dank etti, biz alter-
natif olarak sunduğumuz bir
oyunu dergide mercek altına
yatırmamıştık! Ne diye "Be-
ğenmeseniz, alın bunu dene-
yin" diyorduk? Hangi akla
hizmet? Nerede bu dergi?
Nerede bu Yazı İşleri Müdü-
rü? N'oluyor bu Level'a? He?
(topic has been sent...)

MOTO GP, KANATLANDIRIR!

Asıl nedeni şu idi arkadaşlar:
Oyun gerçekten "hız"dan ge-
çilmiyor. Öyle böyle bir hız-
dan bahsetmiyorum burada.
350 km/h üstü yapabilen
990cc, teknoloji harikası mo-

torlardan bahsediyorum. F1'den tek farkı,
bunlarda sadece iki teker bulunuyor. Bu iki te-
kerle ister birkaç dakikalık zevkine sade yarış-
lar yapabilir (arcade), isterseniz de dipsiz bir
kariyer moduna kendinizi adayabilirsiniz. Ama
bu modun biraz yavaş ilerlediğini belirteyim.
Altınıza hemen aslan parçası bir motor vermi-
yorlar. 125cc'lik "eh idare eder" derecede bir
motorla bu sanal kariyere başlıyor, daha son-
raları 990cc'lik "oha be adamım, bu kadarı da
abartı değil mi?" derecesinde bir motosiklete
sahip olabiliyorsunuz.

Oyundaki tüm pist ve motorlar resmi ola-
rak sunulmuş. Yani tüm pist ve araçlar gerçek-
lerine oldukça benziyor. Bunun yanında mo-
torlarınız hızla oldukça iyi tepki veriyorlar. Aynı
şekilde oyun çok kolay değil. Yani düzlüklerde
gaza, dönemeçlerde frene basmakla fazla ya-
rış bitiremezsiniz (simülasyon modu var oyun-
nun, o derece!).

Grafikler de son derece iyi kullanılmış
oyunda. Özellikle kask kamerasından oynadı-
ğınızda, çevredeki nesnelerin nasıl esnekledi-
ğini, sıcak havalarda asfaltın nasıl buhar çir-



Yazan Volkan Turan

kardığını, yağmurlu havalarda motorların na-
sıl vjst diye kaydığını çok iyi görebiliyorsunuz.
E bir motor oyunundan da zaten daha fazlası-
nı beklemek aç gözlülük olur. Bakın PC kullanıcı-
larına. Daha yeni Moto GP 3'ü oynuyorlar.
Canlarım ya! ■

Moto GP 4

Tür ▶ Motor Yarışı Yapımcı ▶ Namco Dağıtımçı ▶ Sony
Yaş sınırı ▶ 3+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.playstation.co.uk

level
puanı

82

074 | LEVEL 10 2005 | PS2 İNCELEME

Pompa tüfek yakın dövüşte en iyi dostunuz (hiç görülmemiş bilgi!).

Vampir güçlerinizi kazanmadan önce sizi lanetleyen bu yaratıkla dövüşmek zorundasınız.

Siz siz olun, bu yaratıkla samimi ilişkiler içine girmeyin.



LEVEL HIT

DARKWATCH

Vampirlerin işgal etmediği dönem kalmamalı!

Yazan Tuna Şentuna



Vahşi Batı'yı hepimiz seviyoruz, değil mi? Eski "Western" filmlerini, kiptaplıklarımızın artık arkalarına itilmiş olan Tex'leri, Tom Miks'leri, Çelik Blek Teksas'ları... Peki ya vampirleri? Onları da seviyor muyuz? Tabii ki! Blade'i otuz kez izledik, Dracula'yı takma adımız yaptık ve Buffy-Angel ikilisiyle vampirlerin "trendy" yönünü keşfettik. Bu ikiliyi sevip bir de üstüne oyun oynamayı hobi haline getirmişseniz -ki bu yazıyı okuduğunuza göre oyun oynayan bir yaşam formusunuz- sizi Darkwatch'la tanıştırayım. Darkwatch, okurlar; okurlar, Darkwatch.

BENİM ADIM JERICO...

Tekrar, yeniden, her zamanki gibi PS2'de FPS oynamanın zorluklarından bahsetmeyeceğim. Neden biliyor musunuz? Alıştım da ondan. Sonunda benim gibi FPS-PC ikilisi hastası bir insan da yoldan çıktı ve rahatça o hassasiyetten haberi olmayan kontrolörle FPS oynayabiliyor. Ya da bunu Darkwatch'un başarılı kontrollerine bağlayabiliriz. Veya ikisini yan yana getirip daha güçlü bir sonuca mı ulaşsak? Yoksa (bu konuyu sonsuza dek uzatmaya karar verdim)...

Bize anlatılanlara göre, talihsiz bir tren soyguncusuyuz. Adımız da Jericho. Jericho bir gün büyük bir hata yaparak Darkwatch adındaki grubun trenine saldırır. Trenin içindeki büyük kasada, büyük ödüle ulaşacağını sanırken sadece kendi lanetine ulaşır Jericho. Dev kilitler arkasında tutulan kötülüğün efendisi, Jericho'yu bir vampire dönüştürür. Neyse ki Darkwatch onu kaderine terk etmez ve vampir güçleriyle Darkwatch ekibine nasıl yardımcı bulunabileceğini öğretir.

İŞİM HAYATTA KALMAK...

Belki vampir güçlerimiz var ama karşımızdakiler de çiçek toplayan küçük kızlar değil. Hatta durun şöyle açıklayayım. Painkillers oynadınız mı? Evet, PS2'de hiç çıkmadı, fakat eğer oynadıysanız Darkwatch'un oynanış tarzını az çok tahmin edebilirsiniz. Belirli alanlara geliyorsunuz, belirli sayıda düşman üstünüze saldırıyor. Savaşyorsunuz, öldürüyorsunuz, yok ediyorsunuz, sonları gelmiyor. Darkwatch'un özü de böyle. İçinde bulunduğumuz bölümler bir Timesplitters, bir Red Faction gibi özgür bir yapı sunmuyor; aksine bu bölümler üstünüze akan düşman kolonilerini barındıran parçalara ayrılmış. Bazen belirli sayıdaki düşmanın üstesinden gelmemiz gerekiyor, bazen de art arda yaratık üreten bir kovani ortadan kaldırmamız. Sonuçta amaç bir şeyleri yok etmek.

Yok etme işlemini birkaç şekilde yapabiliyorsunuz. Mesela silahlarınızı kullanmaya ne dersiniz? Çeşit çeşit silahımız mevcut. Redeemer çok şık bir tabanca. Üstelik ateş tuşuna elinizi basılı tutarsanız seri bir şekilde kurşun saydırabiliyor. Beğenmezseniz size bir Crossbow verelim? Düşmanlarınızın vücuduna bir

kazık saplıyorsunuz, daha sonra o kazık patlıyor. Veya pompa tüfek, Carbine, Ranger Rifle gibi tüfek tipleriyle de kendinizi savunabilirsiniz.

Maalesef yanınızda bu saydığım silahlardan sadece iki tanesini taşıyabiliyorsunuz. Maalesef diyorum, çünkü piyasadaki farklı düşman tiplerine, farklı silah tipleri etki ediyor. Diyelim ki elinizde Redeemer ve Carbine var. Karşınıza da kutu içerisinde bahsi geçen şişman düşmandan çıktı. Elinizdeki silahlarla bu yaratığı öldürmek hem zor, hem de bayağı uzun zaman alıyor. Yanınızda dinamitiniz de yoksa... Anlatmak istediğim nokta bu. Ama yine de oyundaki zorluğu ve mücadeleyi artırmak için güzel bir düşünce olmuş.

VE EZELİ DÜŞMANIMI YIKMAK!

Savaşımızın çoğu yönünde silahlarımız bize yardımcı olacak fakat bir vampir, vampir güçleri olmadan nedir ki? Jericho en basitinden bir vampir kalkanına R3 tuşunda yatan vampir görüşüne ve üçgen tuşuna iki kez basarak çalıştırabileceğiniz yüksek zıplama özelliklerine sahip. Vampir kalkanı boş durduğunuz anlarda yenileniyor fakat bu sırada gün ışığında olmamalısınız. Diğer vampir özelliklerinizse oyun sırasında yapacağınız seçimlere göre şekilleniyor. Zavallı bir kadın sizden yardım istiyor. Ne yapacaksınız? Boynuna atlayıp kanını mideye mi indireceksiniz yoksa onu kurtara-

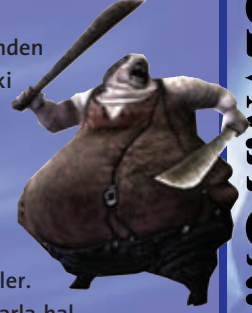


Sizin de onları sevmenizi beklemeyeceğiz



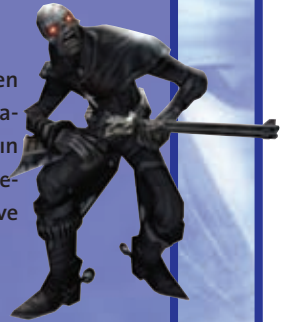
Patlayan Ölüler: Serious Sam'deki gibi yanınıza gelince patlama eğilimi gösteren bu yaratıkları gördüğünüz an ortadan kaldırmaya bakın. Ya ellerindeki TNT fiçisini vurun ve çevresindekiler de patlasın ya da yaratığı öldürün, patlamadan öbür dünyaya geç etsin. Yakınıza girerlerse de vampir güçlerinizden biriyle kendinizi korumanızı öneririm.

Şişman Ölüler: Eğer cüssesinden korkmadiyseniz, ellerindeki satırlardan korkacaksınız. Satırlarını kullanmadığı zaman üstünüze tüküren bu yaratıklar üstüne üstlük bir de enerji açısından hayli geniş bir bara sahipler. Pompalı tüfek veya roket atarla halletmeye çalışın. Olmazsa kaçın. Uzaklara; çok uzaklara...



Oraklı Ölüler: Standart düşmanlarımız. Oyunun her bölümünde karşınıza çıkacaklar. Yerini iyi bulmuş bir pompalı tüfek dipçığıyle tek vuruşta ortadan kalkıyorlar. Sayıları fazla olduğunda uzaktan işlerini bitirir.

Menzilli Ölüler: Yerlerini belli etmeden üstünüze ateş eden bu sevimli yaratıkların yerlerini tespit etmek için kurşunların havada bıraktıkları izleri takip edin. Hemen ardından yaratığın yanına uçun ve kırın kafasını. İşlem basit.



Western Ölüler: Kendilerini birer kovboy sanan bu zavallılar (zavallılar diyorum, çünkü ellerindeki silahları kullanma konusunda çok zayıflar) yeri geldiğinde grupça hareket edip sinir bozuyorlar, yeri geldiğindeyse yalnız başlarına sizle savaşıp kurşunlarınızdan usta bir şekilde kaçma becerisini gösteriyorlar. Yapay zekâsı en iyi, fakat nişan alma becerisi yerlerde sürünen bir düşman tipi.

ONLAR SİZİ SEVMİYOR...

Artı&Eksi

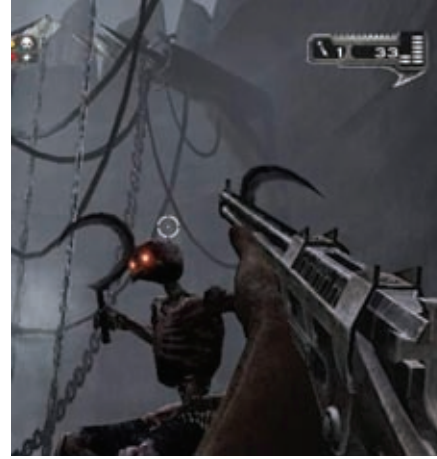
- ↑ Farklı ve kullanışlı silahlar. İyi-kötü ayrımı ve getirdiği vampir güçleri. 2 kişilik kooperatif oyun.
- ↓ Atlı bölümler monotonlaşıyor. Çizgisel bölümler. Xbox'taki online desteğinin PS2'de olmaması.

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

cak mısınız? Cevap verin! Kötü yolu seçenler, vampir özelliklerinin kötü yönüne artı puan olarak bu alandaki güçlere kavuşacaklar. Kadıncağıza yardım edenlerse Jedi olup Sith'i durduracak. High Moon, nedendir bilinmez, iyi güçleri kötü güçlere nazaran daha kuvvetli yapmış ama bu durum beni oyundaki herkesi bir bir cehenneme yollamaktan alıkoyamadı ve tüm kötü güçleri elde ettim. Enerjim azaldığında Blood Frenzy'yi açtım, aldım elime pompalı tüfeği, herkesi tek dipçik darbesiyle indirdim. Kalabalık grupları birbirine düşürdüm. Bana saldıranlara karşı saldırıda bulunan kalkanlar yarattım. Sonunda ben kazandım. Kötü olsam bile!

DARKWATCH FELSEFESİ

Her zaman FPS kamerası kullanacağınızı sandığınız Darkwatch, birkaç yerde insanı şaşırtıyor. Bunlardan ilki bir "undead" olan atımızla katıldığımız aksiyon bölümleri. Bu bölümlerde amacımız hep farklı ama değişmeyen iki konu var. Atı-



mız daima ileri gidiyor ve biz onu sadece sağa sola hareket ettirebiliyoruz. Bunun yanında kurşunlarımızın sınırı yok. Düşman ateşinden kaçmak için ya atımızı bahsettiğim yönlere çekiyoruz ya da Jericho'yu ateşin geldiği yönün aksine yatırarak atı bir kalkan olarak



kullanıyoruz. Bu bölümler zevkli sayılsa da fazla özgürlük sunmaması nedeniyle bir süre sonra sıkıyor.

Bir diğer ilginç oynanış da Coyote ile karışımıza çıkıyor. Bu araç aslında makinelisi olan bir "Buggy". İçine girdiğinizde Jericho yine hasar alıyor, fakat üstünden geçtiğiniz düşmanlarınız direkt olarak ortadan kalkıyor ve makinelisi sayesinde de büyük bir ateş gücüne sahip olursunuz.

Ekranında bu kadar karmaşa vuku bulurken grafiklere ne oluyor dersiniz? İlginç bir şekilde yavaşlamalara rastlamak pek mümkün değil. Yine de-



çok fazla hareket olduğunda, FPS zaman zaman gözle görülür biçimde düşebiliyor. Bu önemsiz sorunun yanında mekânların birbirini tekrarlaması gibi bir başka küçük problemi var. Onu da geçerse modellemelerin ve ışıklandırmanın çok iyi gözüktüğünü rahatlıkla söyleyebilirim.

Her ne kadar PS2'de de artık birçok FPS görülse de, Darkwatch kendine özel bir yer edindi benim gözümde. Ya da şöyle açıklayayım. Konsol FPS'si gördüğüm yerde dünyanın öbür ucuna kaçan ben bu oyunu beğendiysen, emin olun siz de beğeneceksiniz. ■

Alternatif**AREA 51**

Vampirler yerine uzaylılarla uğraşmak istersiniz belki? Hem arada 51. Bölge'nin sırrını da çözmüş olursunuz? Bakın bu da FPS üstelik. Denemeye değer.

**Son karar**

"Vahşi Batı ve vampir temalı bir FPS geliyor" deselerdi gülerek geçebilirdim ama şekilde görüldüğü üzere gayet başarılı bir oyun ortaya çıkmış. Şu oyun kitiğinde güzel bir seçim olacaktır.

DARKWATCH

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ High Moon Studios Dağıtımçı ▶ Capcom Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ 1-2 oyuncu Diğer sistemler ▶ Xbox Web ▶ www.darkwatch.com

level
puanı ▶ **80**



THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION



 LEVEL HIT

Bütün şehri içindekilerle birlikte parçalıyoruz

Yazan Tuna Şentuna



Elimize yeşil bir dev verildiğinde neler yapabiliriz? Mini etek üstüne straplez bir bluz giydirmeli miyiz mesela? Ya da ondan şehirler kurmasını, onları yönetmesini bekleyebilir miyiz? Aile kurmasını beklemek, arkadaşlık ilişkilerinin gidişatını incelemek mantıklı olur mu? Olmaz sevgili okurlar, olamaz. Bruce Banner belki bir bilim adamı. Belki normal yaşantısında gayet sakin, düzenli olarak yemek yiyor, 11 dediniz mi kendini yatağına atıyor, fakat o bilim adına kendi üstünde bir deney yaptı. İçinde Hulk'ı taşıyor (kim kimi içinde taşıyor o tartışılır) ve zaman içerisinde Hulk özgür kalmak için Bruce Banner'ı tamamiyle ortadan kaldırabilir. Dikkatli olmalısınız. Zaman aleyhinize işliyor. Bunun için ne mi yapacaksınız? Çok basit. Sinirinizi dışarı vurup elinizin altındaki o şehri yok edeceksiniz. Hem de tek bir parçasının bile gözünün yaşına bakmadan.

YIK, DÖK, PARÇALA

Spider-Man 2'nin başarısından da kaynaklanan bir düşünceyle, Radical Entertainment yeni Hulk'ı tam anlamıyla özgür bırakmaya karar vermiş. Yani içine atıldığımız şehirde, istediğimiz biçimde olay çıkarabiliriz. Binaları yıkmak, önümüze çıkan otobüsü parçalara ayırmak, parçalara ayrılmış otobüsü eldiven yapıp daha da çok hasar vermek hep bizim elimizde. Yapabileceklerinizin sınırı neredeyse yok. Hulk hem çok güçlü olduğundan, hem de uzak mesafelere zıplama gibi bir yetenekle donatıldığından, şehri bir süre sonra avucunuzun içi gibi bilmenize

ve burada istediğinizi yapmanıza olanak tanıyor.

Bir mekan ne kadar özgür olursa olsun veya orada ne kadar özgür bırakılırsak bırakalım, bir süre sonra "Eee?" sorusu cereyan ediyor beyinlerde. Bunun önüne geçmek için de görevler sunuluyor önümüze ardı arkası kesilmeyen. Aslında oyun süresince bir hikaye çerçevesinde ilerliyoruz fakat hikayeyi hissetmiyoruz desem yanlış olmaz. Görevler de hikayeye bağlı olmaktan çok, oynanışa hizmet etme amacıyla hazırlanmış. Dolayısıyla çoğu görevde amacımız bir yeri korumak veya bir yeri indirmekten ileri gitmiyor.

GECEKONDULARA KESİN ÇÖZÜM

Hulk'ın özelliklerini sayalım. Çok güçlü. Pire gibi zıplıyor. Fantastik bir esnekliğe sahip bir pantolona sahip. Geriye kalan özellikleriyse parayla almak zorundayız.

Oyun boyunca yok ettiğiniz her şeyden, topladığınız her sarı renkli parlak toptan ve tamamladığınız her görevden Smash Point kazanıyorsunuz. Daha sonra bu puanlar size yeni hareketler olarak geri dönüyor. Tam sayıyı hatırlamıyorum fakat satın alabileceğiniz 70 kadar hareket bulunuyor oyunda. Her hareketin belirli bir amacı olmasa da, savaşlarda işinizi çok kolaylaştırdığı kesin. Hatta Hulk'ın bazı hareketleri bilerek eksik bırakılmış ki biz uğraşıp onları tamamlayalım. Örneğin oyunun başında Hulk koşarken bir arabayı tutamıyor. İlk önce bu hareketi satın alıyorsunuz. Koşarken elindeki arabayı fırlatması içinse başka bir hareketi satın almanız gerekiyor. Bunların yanında farklı kombolara izin veren yumruk ve tekmeler, adrenalin seviyesi yükseldiğinde veya enerjiniz dibe vurduğunda devreye giren öfke durumu sırasında kullanılabilen hayli güçlü hareketler de yine Smash Point'ler karşılığında elde edilebilen saldırı hareketlerinden.



ŞU BİNAYA TIRMANACAKTİM AMA...

Çok yükseklere zıplayabildiğimizi söylemişim ama belirli bir yükseklikten bahsetmedim, konunun ucunu açık bıraktım ki bu paragrafa yazacak şey kalsın. X tuşuna elimizi basılı tutarak Hulk'ın zıplamasını şarj ediyoruz. Ne kadar uzun X'e basılı tutarsanız, Hulk o kadar yükseklere fırlıyor. Tabii bunun da bir sınırı var. O yüzden duvarlarda koşmayı ve bina cephelerinde daha yükseğe zıplamayı öğrenmelisiniz. Bunu zaten kafanıza kakarak öğretiyor oyun. Diyor ki, bir binanın yanına gelip zıplayın, istediğiniz yüksekliğe gelince binaya temas ederek bir kez daha zıplayın ve böylece istediğiniz yüksekliğe ulaşın. Eğer bu işlemi yavaşça yapmak istiyorsanız, Daire tuşuyla duvarlara tutunabilir ve Spider-Man gibi bir duvar sürüngeğine dönüşebilirsiniz. Gördüğünüz gibi her noktada

Alternatif



SPIDER-MAN 2

Eğer Hulk'ın oynanışını beğendiyseniz fakat yeşil bir devi sağa sola koşturmak sizi eğlendirmiyorsa, mavi-kırmızı kahramanımız Örümcek-Adam'ı deneyebilirsiniz. En az Hulk kadar eğlenceli.

Artı&Eksi

- ↑ Hulk'ın onlarca farklı hareketi. Özgür şehir yapısı. Tamamıyla parçalanabilir ortamlar.
- ↓ Maket gibi gözükken şehir. Tekrarlayan görevler.

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

özgürsünüz. Ulaşamayacağınız nokta, yapamayacağınız hiçbir şey yok neredeyse.

Ve gelelim sokaklardaki araçlarla yapabileceklere. Tam önünüzdeki otobüsü alın. Aldınız mı? Seçin hedefinizi ve atın kafasına. Beğenmediniz mi? Şuradaki diğer otobüsü alın. Üçgen tuşuna basın şimdi. Yeni metalik eldivenleriniz hayırlı olsun. Ya da otobüsü elinizde tutmak ama patlayana kadar güçlü bir silah olarak kullanmak için Kare tuşunu kullanabilirsiniz. Oyundaki çoğu cismi direkt olarak tutabiliyoruz ama tanklar, zırhlı araçlar ve oyunun ilerleyen aşamalarında beliren Mech'ler için bu durum söz konusu değil. Onları daha farklı yöntemlerle ortadan kaldırmalısınız. Şarj edilmiş yumruklar, bir trafik lambası veya uzaktan atılan bir araba size yardımcı olacaktır.

BİR ADIM ATTIM, BEŞİ BİN PARÇA OLDU

San Andreas'tan iyi olmasın, Ultimate Destruction'ın sunduğu şehir de çok geniş bir alana yayılmış fakat ne San Andreas, ne de Spider-Man 2'deki kadar "yaşanmışlık" hissi uyandırıyor.

Evet, araçlar ilerliyor. Evet, her yerde polisler var. Ama işine giden insanlar, bardan çıkan bir çift veya bunun gibi günlük yaşantıya ait öğelere rastlamak mümkün değil. Bu da bir süre sonra sanki bir "maket şehir"de dolanıyormuşsunuz izlenimi yaratıyor.

Programcılar, artık PS2 konusunda uzman olduklarından diye düşünüyorum, büyük ölçekli alanları tek seferde yükleme hadisesini burada da çözmüşler. Tüm şehir ayaklarınızın altında ve neresine giderseniz gidin, hiçbir şekilde yükleme ekranıyla karşılaşmıyorsunuz.

Hulk'ı uzun süredir takip edenlerin gözdesi olması muhtemel bir yapımla Ultimate Destruction. Bir aksiyon oyunu olarak da mükemmel. Grafikleri de çok iyi. Yani? Anladığınızı düşünüyor ve oyunun başına dönüyorum. Daha bulmam gereken 110 adet gizlilik var... ■



Son karar

Aksiyon açlığını giderecek türden son derece zevkli bir oyun. Hulk'ı tanıyanlar veya daha yakından tanımak isteyenler mutlaka denemeli. Oyunun özgür yapısı ve birçok gizlilik ile uzun süre oyalıyor.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Radical Entertainment
Dağıtımçı ▶ Vivendi Universal Games Yaş sınırı ▶ 13+
Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör
Destegi ▶ Dolby Pro Logic II Zorluk ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ -
Diğer sistemler ▶ Xbox Web ▶ www.vugames.com

level
puanı ▶ **85**



En hakiki öz Star Wars...

Bilgisayar başında geçirdiğimiz zamanın bir kısmı her nasılsa Star Wars evrenine rezerve edilmiş durumda. Hayır bir SWG olayından bahsetmiyorum. İyi ya da kötü bir SW oyunu mutlaka geldi, geliyor, gelecek şeklinde bizleri sürekli oyalıyor. Son filmin sinemalarda gösterime girmesi ile iyiden iyiye hareketlenen SW fenomeni, kendisi için harcadığımız zaman ve paraya değer mi bilemiyorum. Ancak emin olduğum bir şey var; Knights of the Old Republic oyunları harcadığım her kuruşa ve saniyeye değdi.

Piyasaya çıkan Star Wars oyunlarının yarısından çoğu yüzüne bakılmaz nitelikte oluyor her nedense. KOTOR bu yarısından çoğunun tamamen dışında, geri kalan iyi oyunların da en tepesinde yer alıyor. İlk oyunu oynadıysanız, Sith Lords'a hiç yabancılık çekmeden oyuna başlıyorsunuz. Kontrol sisteminde zaten bir değişiklik yok. Karakter, envanter, harita, save-load ekranı vb. her şey ilk oyunda bıraktığınız yerlerinde duruyor. Grafikler biraz elden geçirilmiş, cilalanmış. Ancak grafik motoru yaşını hafiften belli ediyor. Oyunun atmosferi ve televizyonumuzun düşük çözünürlüğü bu ve benzeri açıkları ortadan kaldırmaya yetiyor. Işıklandırma ve gölgelendirme, ilk oyuna göre çok daha keskin bir şekilde kullanılmış Sith Lords'da. Ya da benim televizyonum bir anda kendini aştı.

KILICIMIN İŞİNİ

İlk oyundan hatırlayacağınız tarzda bul-

Artı&Eksi

- ↑ O bir KOTOR, başka söze gerek yok.
- ↓ Özellikle sisli, buharlı ortamlarda FPS tekledebiliyor. Bir iki grafik hatası var.

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



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS



macalar yine oyunun her yanına serpiştirilmiş. Ancak bunlar eskisi kadar zor değil, böylece oyunun tempusu biraz yükselmiş. En uzun takıldığınız yerde bile 20 dakikadan fazla zaman harcamıyorsunuz. Mekân değiştirmesenez bile saatlerce aynı şey ile uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Sık sık bölge değiştirdiğiniz durumlarda ise canınız biraz sıkılabiliyor. Bunun sebebi ise ara yükleme sürelerinin ciddi anlamda uzayabilmesi. Senaryo hız kazandığı noktalarda, kendini atmosfere kaptırmış oyuncu için normalden 1 saniye uzun yükleme süresi bile sıkıntı yaratabiliyor. Belli bir şahsı ya da cismi bulmak için dolanıp durmak zorunda kalabiliyorsunuz. Oyunun bir iki yerinde temizlediğiniz karakterler, her geçtiğinizde tekrar tekrar spawn oluyorlar. Havadan tecrübe puanı kazanmak anlamına gelse de üst üste elli kez geçeceğiniz bir noktada bu durum bunaltıcı olabiliyor. Oyunu her yüklediğinizde bu duru-

mun ortaya çıkmıyor olması ise ayrı bir durum.

Bir diğer sıkıntı ise diyalogların zaman gereğinden fazla uzaması. Diyalogların uzun olması bir yana nadiren de olsa tekrarlanan diyalogun başa dönmesi tüm konuşmayı al baştan etmek zorunda bırakıyor. Monitör başına çakılmak yerine serin serin salonda uzanmış olan bendenizi uzayan diyaloglar zerre rahatsız etmiyor, o ayrı bir mevzu tabii. Oyunun Xbox versiyonunda bulunan bug sayısı bir elin beş parmağını geçmediğinden, başından sonuna gayet güzel bir oyun deneyimi yaşıyorsunuz. Yukarıda bahsettiğim yükleme sekansını da kolanızdan bir yudum almak için değerlendirebiliyorsunuz. Benim gibi oyunun tadı damagınızda kalırsa, kalkıp ilk oyunun da Xbox versiyonunu ediniyorsunuz. Onu da bir solukta bitirmek için başına oturup sonraki bir haftanızı uykusuz geçiriyorsunuz. ■

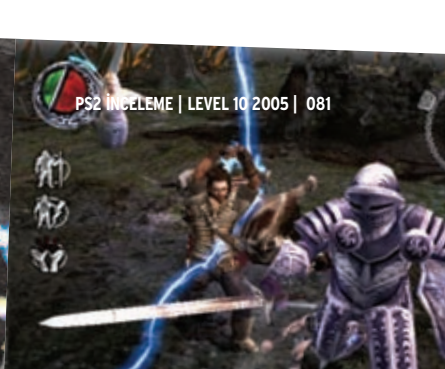
Son karar

PC'de oynamış bile olsanız, Xbox'ın en iyi RYO'larından birini kaçırmayın.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Obsidian Dağıtımçı ▶ Lucas Arts
Yaş sınırı ▶ 13+ Zorluk ▶ Normal İngilizce
gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ PC
Web ▶ www.lucasarts.com

level puanı ▶ 85



PS2 İNCELEME | LEVEL 10 2005 | 081

BARD'S TALE™



LEVEL HIT

Yazan Jesuskane

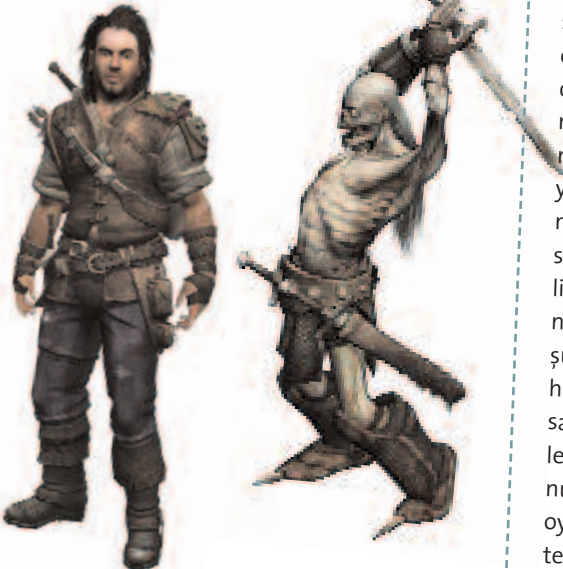


Bir "The One" hikâyesi, seçilmiş adam mı kalmadı kardeşim...



Yaptığı esprilere herkesten çok kendi gülen bir seçilmiş kişi. Allah' a şükür kendisi sadece oyunda yönettiğimiz karakter, gerçek hayatta kesinlikle çekilmez bir model olabilir. Salonda duran kara kutunun düğmesine dokunmadıkça ortaya çıkmıyor olması gayet iyi.

Bard alıştığımız RYO'lardaki gibi hack'n slash moduna giriyor, eşya topluyor, yaratık kesiyor. Ancak bunlar oyunun aslında çok daha azını kaplıyor. Bolca yaratık kessek bile karaoke parçaları dinlemek, bir görevin yan görevinin yan görevinin yan..... görevini tamamlayabilmek için olmadık tipler ile olmadık muhabbetlere girmek, hikâye anlatıcıyla sürekli ağız dalaşı yapmak, kendi yaptığımız esprilere gülmek ve benzeri pek çok şeye bolca zaman harcıyoruz. Bard aldığı görevleri yerine getirmekte ve görevleri veren NPC'lerden kazık yemekten gerçekten bir numara. Ahlak değerleri araba modifiye oyunlarındaki ana karakterlerin bir başka versiyonu olduğundan başı da deritten kurtulamıyor bir türlü.



Artı&Eksi

- ↑ Komik, sevimli, eğlenceli, daha ne isterim
- ↓ Kamera can sıkabiliyor.

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

SAZLI ÇALGILAR

Fargo amcamız oyunu hazırlarken, RYO türündeki bazı fazlalıklardan kurtarmış bizi. Eşya setleri toplamak, belli nesnelere edinmek için çılgınlar gibi yaratık kesmek gibi bir durumumuz yok. Zaten kahramanımız Bard bütün sert konuşmalarına rağmen pek de meraklı değil kılıcına davranmaya. Kestiğimiz yaratıklardan düşen nesnelere anında altına çevriliyor. Böylece envanter yönetimi olayı ile uğraşmak zorunda kalmıyoruz. Elimizdekinden daha iyi bir silah bulduğumuzda ise otomatik olarak eskisi altına dönüşüyor. Yay, kılıç, balta şeklinde çeşitlenen silahlarımız önemli olsa da asıl olay lâvtımızda. Çaldığımız melodiler ile kendimizi ve grubumuzdakileri iyileştirebildiğimiz gibi, yine bu melodiler yardımı ile pek çok yaratığı yardıma çağırabiliyoruz. Büyüleri sağ trigger'ları kullanarak çağırabiliyoruz. Açılan menüde ise büyü'nün üstünde belirtilen kontrol tuşuna basmamız yeterli. Kontrol cihazının gayet verimli kullanılması sayesinde en alakasız aktiviteyi bile rahatlıkla yerine getirebiliyorsunuz. Salonda koltuğa uzanıp, oyun oynarken zaten insan kasılmak istemiyor.

RYO ŞOVMENİ

Bard's Tale PC versiyonu, 80'li yılların sonunda yapılmış Bard's Tale oyunlarını beraberinde getiriyor. Bunun dışında iki sürüm arasında pek bir fark olduğu söylenemez. Oyunun grafikleri Xbox versiyonunda çok daha iyi görünüyor. Düşük çözünürlüğün kurtardığı grafikler oyun keyfimizi bozamazken, kamera problemi can sıkıyor. Neredeyse kuşbakışı oynadığımız oyunda, ağaçların ve benzeri cisimlerin altından geçerken karakterimizi kesinlikle görüyoruz. Çarpışma anında bu durum can yakıyor. Kameranın açısından dolayı görüş alanımız daraldığından, bazı ortamlarda nereye gidiyoruz neden gidiyoruz bilmeden dolaşabiliyoruz. Kapalı mekânlara girdiğimizde geçilen sabit kamera da günü kurtarmaya yetmiyor. Sabitlenmek için seçtiği noktalar kameranın bizi pek sallamadığına işaret ediyor. Ancak masum garson kızlar ya da prensesler ile konuşurken güdük kameramamız harika işler çıkartabiliyor.

The Bard's Tale, baştan sona genellikle iyi zaman zaman baygın bir şakadan ibaret aslında. Oyunun başından sonuna ikizlerin üçüz, üçüzlerin dördüz, dördüzlerin beşiz ... olduğu koro bölümü dışında gözlerimi devirdiğim bir an pek olmadı. Xbox sahibiyse lay lay lom oynayabileceğiniz, İngilizceniz iyi ise de iki kat fazla güleceğiniz hoş bir oyun Bard's Tale. ■

Son karar

Zekice ve eğlenceli bir rol yapma oyunu arayanlara tavsiye ederim

THE BARD'S TALE

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Inxile Dağıtımıcı ▶ Inxile
Yaş sınırı ▶ 13+ Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Yüksek Multiplayer ▶ -
Diğer sistemler ▶ PC, PS2
Web ▶ www.thebardstale.com

level puanı ▶ 86

GUILD WARS REHBERİ -1-

LONCALARDA SAVAŞ VAR DİYORLAR

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Fire Elementalist alan bazı büyüleriyle sevilir, sayılır.



↑ Oyuncuların başında hangi iki sınıfa sahip oldukları ve level'ları okunabilir.

World of Warcraft'ın ardından rehber serimiz yılın en iyi ikinci devasa online oyunu Guild Wars ile devam ediyor. Anlatacak çok şey, yazacak az yerim var. Karakter sınıfları ve yetenekleriyle ilk bölüme başlıyorum.

DELİKANLI SAVAŞÇI: WARRIOR

Ascalon'un diş diş mücadele eden sınıfı, bol HP'li tankı. Warrior için ilk ikincil sınıf Monk. Healing Wave (10 enerji) ile HP doldururken, Mending ile HP'nin daha hızlı dolmasını sağlayabilirsiniz. Fakat grupta zaten iyi bir Monk varsa bunlara ihtiyacınız olmayacak. İkinciliniz Ranger olursa hem az miktar heal ile (Troll Unge-unt) işinizi görürsünüz hem de ek hasar için hayvan evcilleştirebilirsiniz. Seçiminiz Necromancer olursa rakipten HP çalarak (Life Siphon,

Vampiric Gaze vb) depoyu doldururken hasar verebilirsiniz. Mesmer ve Elementalist gibi enerji tabanlı sınıflar enerjisi hızlı dolmayan Warrior için pek uygun değil. Allahtan, arkadaş çoğu yeteneği için mana yerine 1-2 başarılı vuruşla dolan adrenalin kullanıyor. Yetenekler genelde verdiğiniz hasar ve verilmiş şekliyle alakalı. Sevilen bir tank olmak için pusuladaki beyaz çemberle yaratıkların sizi ne zaman farkedeceğine ve saldıracığına dikkat edin. Fakat mümkün olduğunca tek yaratık grubundan fazlasını çekmeyin. Siz yırtsanız da arkanızda homurdanan takım arkadaşları bırakabilirsiniz.

1. Strength: Warrior'un ana yeteneği, dolayısıyla ikincil sınıfı Warrior olanlarca tercih edilemiyor. Verilen her puan düşman zırhının darbenizden korunma şansını düşürecek ve

strength gerektiren (Power Attack vb) yetenekleri güçlendirecektir.

2. Swordsmanship: Kılıçla verilen hasarı ve kılıç bazı yeteneklerin (Sever Artery, Gash vb) verimliliğini artırır. Kılıç ustası kalkan da kullanabilir.

3. Axe Mastery: Üsttekinin balta versiyonu. En az hasarı veren melee silahtır, adrenalin yeteneklerine bel bağlar.

4. Hammer Mastery: Hasarı diğerlerinden iyidir ancak çift elle kullanılır.

5. Tactics: Destek yeteneklerinin (Shout gibi buff'lar vb) verimliliğini artırır.

İLK YARDIM ÇANTASI: MONK

Takım bazlı oyunun olmazsa olmaz Healer'ı, Priest'in GW'cesi. Bunun dışında hasar büyülerine (Smiting) ve koruma buff'larına (Protection) sahip. Monk'un dezavantajı ise düşük HP ve zırhı. İkincil sınıf olarak Mesmer ideal. Böylece (domination ile) düşman büyülerinin etkisini fazladan enerji harcamaksızın düşürebilirsiniz. Elementalism yediği enerji nedeniyle iyi bir ikincil seçim değil.

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **WoW ek paketi açıklanıyor** • WoW fanları 28-29 Ekim tarihinde yapılacak BlizzCon'u bekliyorlar. Çünkü bu fuarda WoW'un ilk ek paketi Burning Crusade açıklanacak. Eklentiyle ilgili bilinenler şimdilik orta büyüklükte Raid zindanları ve "über" denilebilecek Raid yaratıklarından ibaret. Ayrıca yeni Savaş Alanı ve Talent'lerde düzenleme bekleniyor. Fakat kulaklarını Naga ve Blood Elf isimlerini duymayı bekliyor.

@ **"Gerçek dışı" Ragnarok** • Ragnarok Online'in devamı yeni Unreal grafik motoruyla yenilenmiş olarak geliyor. Fakat bunun manga tarzını bozmayacağı da ekleniyor. Yeni oyunla beraber karakterler mestleklerini öz-

gürce değiştirebilecekler. • Bu arada Ragnarok Online sevenler boş durmasın diye yüksek seviye karakterlere hitap eden Rebirth adlı bir eklenti yayınlandı. Paket evlatlık sistemi, "Godly item" görevleri gibi yeniliklerle geliyor. Ayrıca yeni meslek sınıfları ve görevler de pakete dahil. Eklentiği www.euro-ro.net sitesinden indirebilirsiniz.

@ **Anarşi 2007'ye uzatıldı** • Anarchy Online 2007'ye kadar ücretsiz olacak. Funcom böylece oyunu birkaç yıl daha canlı tutmayı planlıyor. Aca-ba oyuncuları bu dünyaya bağlayıp sonra da "aha Anarchy Online 2!" mi diyecek?i sunucu programcısı aradığını duyurdu.



↑ Warrior, Ranger ikinciliyle az healing ve pete kavuşur.



↑ Warrior/Ranger uzaktan da yakından da vurduğunu indirir.

1. Divine Favor: Healer Monk'un göz bebeği, ana yeteneğiniz. Yatırdığınız her puan ilgili yeteneklere fazladan +3 verir. Protection Monk'lar için de gözden kaçmamalı.

2. Healing Prayers: Monk'a gerçek işini yaptıran yetenek: Arkada dur ve yaralananı iyileştir. Puan verdikçe ilgili büyülerin etkisi artacaktır.

3. Smiting Prayers: Holy Damage üzerine yoğunlaşan saldırı grubu. Undead üzerine etkili olsa da Elementalist'in hasarına ulaşmıyor. Yatırdığınız puanlar nedeniyle Healing yetenekleriniz geride kaldığından grup bulurken zorlanabilirsiniz.

4. Protection Prayers: Müttefiklerinizin aldığı hasarı azaltan ve debuff'lardan kurtaran büyüler. Burada Shielding Hands (Alınan hasarı 10 sn. boyunca azaltır) ve Vital Blessing (HP'yi maksimuma kadar artırır) gibi güzel büyüler bulunuyor ki sadece bunlar için bile değer.

ON İKİDEN VURAN: RANGER

Bu da WoW'daki Hunter'ın GW'cesi: Ok at, tuzak kur, hayvan besle. Ok menzilinün büyüklüğü, büyücülerden bıkanlara ilaç oluyor, bu haliyle grup için iyi bir Puller oluyor. Düşmanlardan daha yüksekse hasarınıza bonus da alıyorsunuz. Bu sırada Precision Shot, Power Shot, Apply Poison ve Choking Gas gibi yeteneklerden kombinasyonlar oluşturulabilir. İkincil olarak Mesmer ve Necro seçerek zehir ve HP dejenerasyonu olayına girebilirsiniz.

1. Expertise: Preparation, Trap ve Attack yetenekleriniz için gerekli enerjiyi (puan başına yüzde 4) ve cooldown'ı azaltır. Fakat olayın yüzdeyle işlediğini atlamayın: 10 enerji isteyen bir yetenek Exp.'teki iki puandan faydalanamaz; çünkü 9'a düşmesi yüzde 12'lik bir düşüş istediğinden Exp.'te 3 puan gerekecektir.

2. Beast Mastery: Hayvanınızın zırh, HP ve saldırısını güçlendirir. Ayrıca Ranger için WoW'daki "Aspect of"ları andıran kişisel buff'lar sağlar.

3. Marksmanship: Ok hızını artı-

ran yetenekler grubu. Dolayısıyla saniye başı hasar miktarı üzerine etkili. Bunlar yapılan bir büyüü yarıda kesebildiğinden PvP'de lezizdir.

4. Wilderness Survival: Preparation ile beraber yer alan düşmana ilk hasarı veren veya yavaşlatan tuzak bazlı yetenekler.

ALTINCI ELEMENT: ELEMENTALIST

RYO'ların bildiğiniz büyücüsü GW'de alan etkili büyüleriyle grubun hasar merkezi konumunda. Büyü seçenekleri karşılaşılan düşmana göre çeşitli artı ve eksilere sahip. Örneğin bir buz yaratığına Fire Elementalist saldırırsa fazladan hasar verirken buz üzerine uzmanlaşmış bir Elementalist verebileceği en düşük hasarı verecektir. Bir element dalında uzmanlaşmak çok fazla puan istediğinden birini tercih etmek mantıklı. Mesmer destek büyüleriyle ideal bir ikincil sınıf. Böylece Backfire ve Phantasm ile büyücülerin canını yakabilirsiniz. Monk enteresan olsa da enerji sıkıntısına karşı çok puan yatırmamalısınız.

1. Energy Storage: Enerji stoğunuza bonuslar getiriyor. Hele bazı büyüler 40 enerjiye kadar isterken almamak olmaz.

2. Fire Magic: Pahalı (15-25 enerji) bir büyü çeşidi olsa da iyi bir Fire Elementalist verdiği hasarla her grupta yer bulur.

3. Water Magic: Düşmanı yavaşlatmak ve sahibini hasardan koruma üzerine kurulu su ve buz grubu. Hasarı ateş kadar değil ama Blurred Vision gibi harika bir büyüye sahip.

4. Earth Magic: Fiziksel saldırılara karşı dayanıklılığı artıran, dişe-diş çarpışmalar için ideal bir grup; gayet de ucuz (10 enerji civarı).

5. Air Magic: En ucuz hasar verme yöntemi. Vur büyüü git-sin. (Sadece bir büyüü 25 enerji, diğerleri düşük)

Gelecek ay ikinci bölümde görüşmek üzere kalın sağlıklı. ■



MU ONLINE

BEDAVA MU WOW'DAN TATLI MIDIR?

Bu bir tanıtım değil kısa bir rehber olacağından başlıktaki soruya daha ilk cümlede cevap verebilirim: Hayır efendim, WoW'a baklava dersek MU'nun kesme şeker hatta keçi boynuzu olduğunu söyleyebiliriz. Fakat sağlıklı bir yazar olarak yeterli konfigürasyonu olmayan ve online oyunlara aylık ücret ödeyemeyen oyuncuları da düşünmem gerekiyordu. Bu nedenle bu ay tamamen bedava olan ve yapısı Diablo'yu andıran MU Online'ı seçtim.

Öncelikle www.muonline.com'dan client'ı (80-90 MB) çekiyoruz. Dosyayı çektikten sonra yapımının kendi sunucularına (global) veya özel (private) sunucularından birine bağlanıyoruz. Özele bağlanmak biraz zahmetli olmasına rağmen isterseniz özel bir sunucuya bağlanıp deneyim kazandıktan sonra globale geçebilirsiniz. Globale bağlanmak çok kolay: Yalnızca oyunu kurun, Options'da isminizi girin ve Connect ile bağlanın. Sunucu Webzen'in olduğundan gerekli güncellemeler otomatik yapılacaktır. Özel sunucular globalden farklı versiyonlar (genelde 97 ve üstü) üzerine kurulu olabildiğinden ilgili sitesinden client'ını çekmeniz, IP numarasını almanız ve kayıt olmanız gerekiyor. Çok sayıda MU sunucusu olduğundan Google'da "mu server" diye aratarak onlarcasını bulabilirsiniz. Çekilen dosyayı oyunu kurduğunuz klasördeki /Data/Local içine kopyalayarak da kurabilirsiniz. Kopyalanan dosyayla beraber gelen La-

uncher.exe'yi çalıştırdıktan sonra sunucunun web sitesinden aldığınız bilgilerle isim, Server IP ve Port gibi yerleri doldurarak bağlanabilirsiniz. Her seferinde bunları tekrar tekrar girmemek için şöyle bir yol kullanılabilir. Oyunu açan bir kısa yol oluşturun:

```
start /w "C:\Program Files\MU Online\launcher.exe" /s "IP:PORT" /d "C:\Program Files\MU Online\launcher.exe" /i "İSİM"
```

Burada Mu oyunu kurduğunuz klasörü, IP kayıt olduğunuz sunucunun IP'sini ve PORT aynı şekilde site-den aldığınız port numarasını (genelde 44405 oluyor) temsil ediyor. Kafanız karıştıysa hiç bunlara bulaşmayın ve direkt resmi sunucuya bağlanın. Globalde sizi iki ana sunucu karşılayacak: Maya ve daha iyi eşyalar düşüren ama daha zor yaratıklara sahip Wigle. Bunlardan birini seçtikten sonra alt sunuculardan birine giriyor ve nihayet oyuna başlıyoruz.

MU'LAYAN BİR KARAKTER

Oyuna Dark Knight, Dark Wizard ve Elf karakterlerinden biriyle başlıyor ve ilerledikçe Magic Gladiator ile Dark Lord'u açabiliyoruz. Dark Lord, level 250 istediğinden henüz görme şansım olmadı. Gelelim ilk üçüne.

Dark Knight: Strength üzerine kurulu yakın dövüş ustası, yani bildiğimiz tank. Yeni başlayanlar için ideal olmakla beraber yüksek level'lara kadar en güçlü karakter. Şimdi artı ve eksilerine bakalım.

+En yüksek HP ve defans gücü, çeşit çeşit zırh.

+İki eline de kılıç alabiliyor.

+Silahlar üzerine kurulu Skills denen savaş tekniklerine sahip. Bunlardan Twisting Slash çok işe yarıyor. Diğer bir Skill olan Inner Strength ile HP'nizi artırabilirsiniz.

+Energy ve vitality'ye çok puan vermenize gerek yok.

-Level başına yalnızca 0.5 mana geliyor.

-Stamina eksikliği sık sık ağlatabilir.

-Aynı anda ancak tek rakibe vurabilirsiniz.

-Uzaktaki düşmanlar çok can yakıyor.

-Level 300'e doğru kendinizi zayıf hissedebilirsiniz.

Dark Wizard: RPG'lerin klasik büyücüsü. Başlangıçta kastıran, ilerledikçe güçlenen, uzun menzilli arkadaş.

+Bol bol büyü ile uzaktan temiz iş.

+Level başına 2 mana alıyor.

+Mana Shield HP eksikliğini telafi ediyor.

+Level 300'e doğru çok güçleniyor.

-Düşük HP ve düşük defanslı zırhlar.

-Büyülerin çoğunu öğrenmek için gerekli eşyaları bulması lazım.

-Oyun başında çok kastırıyor.

Elf: Oyundaki tek dişi karakter. Tercihinize göre Agility veya Energy'de uzmanlaşabilirsiniz. Agility bildiğiniz okçu oluyor. Energy'yi ise priest-summoner karışımı olarak görebilirsiniz. Fakat her ikisi için de karakter gelişimi ve grupsuz takılmak kasabilir.

Agility Elf:

+Her şeyden biraz olan ortalama karakter

+Bow, Crossbow, bazı Dark Knight silahlarını ve yüksek level zırhları kullanabiliyor.

+Tek atışla dört düşmanı vurabiliyor.

+Multiple Shoot Crossbow ile beraber geliyor.

-Silahlar resmen ok içiyor. Yaratıklardan ok düşmediğinden alışverişe çıkmayı unutmamalısınız.



↑ Warrior, Ranger ikinciliyle az healing ve pete kavuşur.



↑ Warrior/Ranger uzaktan da yakından da vurduğunu indirir.

-Parti bulmanız diğer karakterlerden daha zor.

Energy Elf:

+Grubun buff'çısı, her grubun elemanı.

+Yaratık çağırın, buff edin, salın gitsin.

-Geliştirmesi yeni başlayanlara göre değil.

-Ezilmemiz için çok kısa süre buff'sız kalmanız yeterli.

-Yaratığınızı iyileştiremiyorsunuz.

Magic Gladiator: Karakterinizle aylar

geçirip level 220'ye ulaşınca açabildiğiniz karakter. Yaratıcılıktan uzak adı içeriğini açıklıyor: Knight-Wizard karşıması.

+Level başına 7 puan alıyor.

+En yüksek defanslı zırha sahip.

+Black Dragon seti, Inner Strength, Energy Ball, Teleport ve Mana Shield dışındaki tüm Knight-Wizard yeteneklerine sahip. (Eee ne kaldı?) Ayrıca eşyalarını da kullanabiliyor.

+Özel (+5lik) eşyalara gerek duymadan koşup yüzebiliyor.

-Miğfer takamıyor.

-Eşyaları çok yüksek statlar istiyor.

-Level 220 karakterinize olan gönül

başınız level 1 MG'den fazla olacaktır.

Karakter yaratımından sonra DK ve DW kendini Lorencia'da; Elf ise Norio'da bulacak. Ben de kendimi bu açıklamalara ayrılan bölümün sonunda buldum. Gelecek ay MU Rehberi'nin ikinci ve son bölümünde görüşmek üzere.



GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ



WarCraft 3: Tales of Raviganion

WarCraft 3 yıllar sonra bile Avrupa'da (ve benim için de) en sevilen ve en çok online oynanan strateji. Alınan bir oyunu iligine kadar sömürme güdüsünün yanına yetenekli harita editörü ve amatör yapımcıları da ekleyince oyunun ömrü katlanıyor. Buna son örnek oyuna yeni bir çehre kazandıran ToR. ToR'la beraber yeniden modellenmiş birçok birim ve binalarla dolu dört ırk geliyor: Gücünü orman ve perilerden alan orman

elfleri, bataklik sakinleri diyebileceğimiz sürüngenler, şeytanlarla dolu kaos birliği ve arkasına goblinleri de alan troller. Yapımcılar birimleri oluştururken tanıdık fantastik dünyalardaki yaratıklardan faydalanmışlar. Örneğin ırk başına düşen dörder kahramandan biri D&D'den hatırlayacağınız Beholder. ToR yeni birimler ve binaların yanı sıra kendine özgü hammadde sistemine sahip.

Örneğin orman elfleri sonradan entlere dönüşen ağaçlar yetiştiriyorlar

ve bu ağaçlar sonradan kendi istekleriyle (?) marangozun yolunu tutuyor. ToR bir multiplayer modu, dolayısıyla tek kişilik senaryo içermiyor. Fakat bol çeşitli ve iyi dengelenmiş ırklar modu bilgisayara karşı da gayet eğlenceli yapıyor. Sonuç olarak ToR Warcraft sevdioları için yeni bir tat olmuş.

Web: <http://race.w3campaigns.com>

Versiyon: Beta 3.23

Boyutu: 114 MB

LEVEL Puanı: 8\10

World of WarCraft: CT_Raidassist

Molten Core ve Onxyia's Lair gibi tehlikeli zindanlarda başarının yolu mükemmel bir koordinasyondan geçiyor. Çünkü maceracı 40 kişinin küçük bir kısmı doğru anda doğru şeyi yapmıyorsa sonuç kolayca hüsrana olabiliyor. Bu küçük ama yetenekli mod ile istediğiniz koordinasyonu kolayca kurabilirsiniz. Böylece takıma bir sonraki hedefi işaret edebilir ve düşük HP, biten buff ve debuff'lanma gibi durumlarda olay yerine en yakın olan healer'ın uyarılmasını sağlayabilirsiniz. Yola tek başınıza devam ederken mod otomatik olarak eylem dışı kalıyor.

Web: www.ctmod.net

Versiyon: 1.22

Boyutu: 88 MB

LEVEL Puanı: 8/10 ■



KISA KISA KISA

20LIVES BAŞLADI

Nokia'nın yılda bir kez düzenlediği ve kullanıcıların etkileşimiyle desteklenen NokiaGame bu yıl 20Lives adı altında yeni bir şekil aldı. Farklı meslek gruplarından, farklı yaşamlara sahip 20 meşhur karakterin rollerine bürünen oyuncular, kendi seçimleriyle bu karakterleri hayatta tutmaya ve mutlu etmeye çalışacaklar. Kayıt olma süresi 11 Ekim'e kadar sürecek oyun 13 Ekim'de sona erecek. Başarılı olan oyuncuları Formula 1'e gitmekten kaplıcaya, helikoptere binmekten cep telefonuna çeşitli ödüller bekliyor.

TV MOBİL PORTALI

Televizyondan cep telefonuna oyun indirmek ne zaman ihtiyaç haline gelecek bilmiyoruz ama artık böyle bir hizmet var. Orion Information Services ve PixelPlay'in ortaklığıyla 2005 sonunda başlayacak servis, cep telefonuna indirilebilecek 5 binden fazla seçeneğin televizyon üzerinden görüntülenmesini ve indirilebilmesini sağlıyor. Web tabanlı portallara gıcığınız varsa, bu yeniliğin hayalini kurmaya başlayabilirsiniz.

SEGA ÖTÜŞÜ

Amerika'nın en çok satan mobil oyunları yayıncısı Namco Amerika, Sega'yla eski Sega oyunlarının müziklerini cep telefonu melodisi haline getirmek konusunda anlaşmış. İlk etapta Sonic, Shinobi ve Outrun gibi klasiklerin yanında Daytona, Crazy Taxi ve Super Monkey Ball gibi daha yeni oyunları da kapsayan yeni melodi içeriği giderek genişlemeye devam edecek. Daha fazla bilgi için www.arcade-corner.com adresine...

MOBİL EĞLENCE ZİRVESİ

Geçtiğimiz haftalarda San Francisco'da düzenlenen Mobile Entertainment Summit'in içeriği anlatılmakla bitmez ama etkinlik sonrası açıklanan rakamlar dikkatimizi çekti. Bir günlük zirveye 2500 katılımcının yanı sıra ücret ödeyip gelen 5000 kişi oldu. Oturumlar sırasında Sony, Fox Mobile, AOL, Nokia, Playboy (Playboy?) birer sunum yaptılar.

KISA KISA KISA

PSP için video kaydedici

Gün geçmiyor ki yeni bir özellik eklenmesin

Bütün dünya PSP salgınından nasibini alırken Sony'nin bebeği dünyanın en gelişmiş aksesuar seçeneğine sahip ürünü olma yolunda ilerliyor. PSP için son olarak Hori isimli Japon ve RockRidgeSound isimli Amerikan firmaları ardi ardına video kaydediciler duyurdu. Bu yeni PSP video kaydediciler TV veya DVD'den gelen yayını direkt olarak Memory Stick'e kaydediyor. Böylece PC'de video formatı değiştirmeye gerek kalmadan film ve TV programlarını PSP'ye aktarmış oluyorsunuz. Cihazlar istenen zamanlarda kayıt yapma gibi gelişmiş fonksiyonlara sahip olmasa da PSP kullanıcıları için video izlemeyi çok kolaylaştıracaklar.



BenQ Siemens Mobile'ı aldı

Yeni ortaklık, yeni stratejiler



Tayvan'lı cep telefonu üreticisi BenQ, Alman Siemens Mobile'ı satın aldı. 1 Ekim'den itibaren başlayacak yeni süreçte BenQ hiç vakit kaybetmeden Siemens Mobile'ın eski stratejilerini çöpe atıp, köklü değişiklikler yapmayı planlıyor. Firmanın şimdiye dek uyguladığı katı yönetim kurallarının en önemli problem olduğu söylenen BenQ yöneticisi Jerry Wang, yapacakları değişikliklerle harcamaları 365 milyon dolar kadar azaltabileceklerini belirtiyor. BenQ'nun Siemens Mobile'ı satın almasını sağlayan iki gerekçe ise şöyle: Yeni nesil mobil teknolojiler konusunda bilgi birikimini geliştirmek ve dünyaca tanınan bir marka sahibi olmak.

Firmanın hedefleri arasında şimdiye dek Siemens Mobile'ın dışarıdan satın almayı tercih ettiği tasarım ve danışmanlık hizmetlerini firma içine taşımak da var.

DS'ler ucuzladı

Yavru köpekler kimin zaafı yok ki?

Nintendogs oyununun çıkmasıyla birlikte yapılacağı açıklanan Nintendo DS indirimi belli oldu. Zira oyun artık piyasada ve Nintendo da, bir Nintendogs'la birlikte DS satın alanlara 10 paund'luk indirim sunuyor. Yeni fiyatlarda elbette sadece Nintendogs'un değil Sony PSP'nin Avrupa'da uzun bir gecikmeden sonra satışa çıkmasının da etkisi var. Şimdiki fiyatlara göre DS, PSP'den 100 paund daha ucuz. Üstelik yanında sanal köpekler de bedava. Kendini ne zamandır PSP'ye hazırlayanların bile durup bir daha düşünmesine neden olacak bu cazip teklifin Avrupa çapında nasıl bir etkisi olacağını ise ilerleyen aylarda ortaya çıkacak satış rakamları belirleyecek.



Bir milyarıncı telefon

Arz-talep dengesi diye buna denir

İlk mobil telefonunu 1980 yılında üreten Nokia, aradan geçen 25 yılda tam bir milyar cep telefonu üretmiş. Firmanın ilk ürünü Nokia 1100 modeli (tabii ki şimdikinden farklı bir 1100) bir telefonmuş ve Nijerya'da satılmış. Bir milyarıncı telefon hakkında ise bu kadar kesin bir bilgi yok ama Nokia hâlâ geliştirilmiş 1100 modelini satmaya devam ediyor.

Bu arada dünyada hali hazırda iki milyar cep telefonu olduğu düşünülünce, Nokia'nın bunlardan yarısını üretmiş olması bir hayli ilgi çekici. 2010 yılına gelindiğinde dünyadaki mobil telefon sayısının üç milyara ulaşması bekleniyor. Bunlardan ne kadarının Nokia olduğunu, 2010'daki mobil sayfalarımızda konuşuruz.



Gizmondo yenileniyor

Herkes yenileniyor, onun başı kel mi?



Türkiye pazarına hâlâ girmemiş olsa da, mobil oyun konsolu Gizmondo'yu uzaktan izleyip, öğrendiklerimizi sizlere aktarmaya devam ediyoruz. Bahar aylarında uzun uzun incelediğimiz cihaz yeni modelini açıklamaya hazırlanıyor. Henüz ismi konmadığı için yaratıcı bir yaklaşımla "yeni Gizmondo" diye anılan cihazın sihirli sözcükleri ise "yeni nesil". Sabit ve mobil tüm konsolların hararetle yenilediği bir ortamda üretici Tiger Telematics de daha geniş bir ekrana (4.0 inç), daha iyi bir görüntü kalitesine (480x272 çözünürlük), daha hızlı bir işlemci ve 3D çipe, daha fazla hafıza kapasitesine terfi etmeye karar vermiş. Tüm bunların yanında yeni nesil mobil cihazların yapabildiği "her şey" yeni Gizmondo ile de yapılabilecekti. Mesele mobil konsollar olunca, teknik özellikler kadar dış görünüş de büyük önem taşıyor elbette. İşte o kısmı henüz bilemiyoruz. Muhtemelen Tiger, DS'i mi örnek alsak PSP'yi mi diye düşünüyor bir yandan. Ama bakarsınız ikisinden de farklı, ikisinden de çekici bir yeni konsolla çıkıp gelirler.

İNCELEME

Nokia 7710

Salon salamanje akıllı telefon

Nokia giderek daha enteresan hale gelen ve giderek yapabildikleri çoğalan akıllı telefonlarıyla şaşırtmaya devam ediyor. 2005 başından itibaren sırayla tüm pazarlara çıkan 7710 da bu şaşırtıcı modellerden biri. Gerçi telefondan çok bir PDA'ya benzeyen cihazı ilk elinize aldığınızda söylediği ilk şey, "ben N-Gage'in birkaç yıl sonraki haliyim". Ama gerek kullanım özellikleri gerekse de yapabildikleri açısından şimdilik iki cihaz arasında dağlar kadar fark var.

7710'u bir telefondan çok bir PDA yapan en önemli özelliği üzerinde çok az tuş bulunması ve bunun yerine stylus ve dokunmatik ekran ikilisini sunması. Açıkçası stylus kullanmaya alışık değilseniz bu düzen başta bir hayli kafanızı karıştırıp zorlanmanıza neden olabilir. Çünkü 7710, Nokia'ların genelinde alışık olduğumuz kullanışlı, rahat menüler standardını bu modelde farklı bir anlayışla ortaya koyuyor. Evet, yine tüm alt menülere kolayca ulaşıyorsunuz, yine istediğinizi ekleyip çıkarırken zorlanmıyorsunuz ama artık işin sırrı "tek tuş" değil. Bunun yeri-

ne, cihazı kullanabilmek için bol bol "kalem oynatmak" zorundasınız.

Cihazın en etkileyici yanlarından biri kuşkusuz geniş ekranı. 65 bin renk ve 640x320 piksel çözünürlükte görüntü kalitesi sağlayan wide-screen LCD ekran tam anlamıyla "cam gibi". 7710'daki görüntü kalitesinin rahatlıkla PSP ile kıyaslanabileceğini söylesek, neden bahsettiğimiz daha anlaşılır olacaktır.

Nokia 7710'u cazip yapan bir diğer yanı da 1.2 megapiksel kamerası. Zaten Nokia'ların kameralarının kalitesi konusu tartışılmaz.

7710'un da bu genel kanyı sarsacak herhangi bir hatası yok ama kameraya doğrudan ulaşmamızı sağlayacak bir tuş eklense daha iyi olurmuş. Kamerası yalnızca fotoğraf çekmek için değil, kısa videolarınız için de kullanabiliyorsunuz

ve çektiğiniz görüntüleri kendi sanatsal dokunuşunuzla düzenleyebiliyorsunuz. Çok yer tutacak işlerden bahsetmişken, cihazda 90 MB dahili RAM ve yanında 128 MB MMC kartı olduğunu da söyleyelim.

7710 görünüş itibarıyla oyun oynamak için de kusursuz bir cihaz havasında. Ancak dokunmatik ekranı sebebiyle özellikle PDA'larda oynadığınız türden oyunları tercih etmeniz yerinde olur, bol tuş isteyen oyunlar için annenizin telefonunu kullanmaya devam!



Dünyaya Tony Hawk'ın kaykayından bakmak...

T.H.U.G.

Yapım: Jamdat Dağıtım: Mobilink Tür: Spor Multiplayer: -



Tony Hawk's Underground'ın çıktığı her platformda nasıl bir başarı kazandığı malumunuz. Jamdat tarafından mobil telefonlar için hazırlanan bu uyarlama da geleneği bozmuyor ve bir kez daha oynaması en zevkli oyunlar arasında üst sıralardan giriyor. Altı T.H.U.G. bölümü içeren oyunda New Jersey'den başla-

arak sıradan tüm level'ları (New York, San Diego, Moskova gibi) açarak hem hikayede ilerliyorsunuz hem de farklı şehirlerin sokaklarında kaykaycılık oynatabiliyorsunuz. Tabii şehirler arasındaki doku farkları büyük ekranda olduğu kadar net değil ama zaten oyunun hızına kapılıp gideceğiniz için çevrede deniz mi varmış, Kremlin mi, çok umursamayacaksınız. Oyun birçok kombo hareket içerdi-

ğinden alışması başta zor gelebilir ama dişinizi sıkıp öğrenirseniz her dakikasından çok zevk alacağınız, durakta oynarken gözünüzün önünden geçip giden otobüsü kaçıracağınız bence kesin.

Web: wap.mobilink.com.tr

NOT **92**

Zenginler kulübüne vize alıyoruz

GLIMMERATI

Yapım: Bugbear Entertainment Dağıtım: Nokia Tür: Yarış Multiplayer: -



N-Gage için yapılan ilk M (yetişkin) ratingli oyun

Glimmerati. Ama buna bakıp da birtakım sanal kadınların soyunduğu tipten standart "erotik" oyunlardan biri sanmayın. Zaten M, 12 yaşı sınır kabul ediyor. Oyunun hikâyesi Glimmerati isimli ve tüm üyeleri

yüksek sosyete mensubu bir kulüpteki insanların kendi aralarında düzenlediği araba yarışlarını içeriyor. Yani aslında bu bir yarış oyunu. Üstelik farklı yaklaşımı sayesinde oldukça da sürükleyici bir yarış oyunu.

Sosyete falan dedik ama siz oyunda bir zengini değil, onun şoförünü oynuyorsunuz. Yarışlarda başarılı oldukça kulüp içinde ününüz artıyor ve başka zenginler de sizi transfer etmek için kendi aralarında yarışmaya başlıyor. Her biri-

nin de kendine göre talepleri oluyor. Temelde "en hızlı gitmek" şeklinde özetlenebilecek bu istekler, hikâyeyi zenginleştirsin diye soslanmış. Güzel grafikleri, kendine has tarzı ve oynanışı sebebiyle biz Glimmerati'yi sevdik. Büyük olasılıkla siz de seveceksiniz.

NOT **87**

Zafere giden yol devam oyunlarıyla örülüdür!

PTG: IKUSA ISLANDS

Yapım: RedLynx Dağıtım: Nokia Tür: Savaş Multiplayer: -



N-Gage'e çıkmış en iyi oyunlardan biri hiç tartışmasız Pathway to Glory idi. Ikusa Island da onun devamı. İlk oyunu oynayıp beğendiyseniz halileyen yenisine de büyük bir hevesle saldıracaksınız, fena da olmayacak. Çünkü Ikusa Island, öncülünü aratmayan, hatta üstüne yeni bir şeyler ekleyebilen oyunlardan. Yeni oyun,

savaşa kaldığı yerden devam ediyor ama bu kez mekân farklı. Bu kez Pasifik'te yani savaşın daha çetin geçtiği bir iklimdeyiz. Oynanışta büyük farklar olmadığına

Ikusa'nın da PtG gibi dengeli ve rahat bir oynanışı olduğunu söyleyip yeniliklerden bahsedelim. En önemli yenilik, savaşa sürdürdüğünüz askerlerin psikolojisinin, verdiğiniz emirleri ne kadar doğru bir şekilde yerine getireceğini etkilemesi. Koruyla düşmanına doğru sürünen bir asker, her zaman elleri titremeden ateş

edemeyebilir hatta sürünmeyi reddedip kaçmaya bile çalışabilir. O yüzden kimden ne isteyeceğinize karar verirken iki kere düşünmeniz gerekiyor.

Bunun dışında yeni silahlar da eklenmiş oyuna ama eski silahlarınız kadar güvenilir görünmediler bize. Yenilenen yapay zekâ ise "ah nerde eski düşmanlarım, bunlar fazla akıllı" dedirtebilir. Yine de oyunun en eğlenceli bölümünün sesli mesaj özelliğini de kullanarak multiplayer oynamak olduğunu söyleyelim...

NOT **88**

Tonlarca yaratık, onlarca görev... Çok yolumuz var, çok.

DUNGEON SIEGE

Geçen aydan devam

ACT II

Yazan Eser Güven

CHAPTER 1 THE TOWN OF AMAN'LU

Aslında bu bölümde yapmanız gereken tek şey şehrin ortasındaki binaya girip Celeb'hel ile konuşmak. Ama eğer yan görevleri yapmak istiyorsanız o zaman Aman'lu'da dolaşip herkesle konuşarak görevleri toplamalısınız.

Hayvan dükkanında satıcıyla konuşarak Mythrillhorn görevini açabilirsiniz. Buradan çıkın ve hemen yakındaki terk edilmiş eve girerek masanın üzerindeki taşı alın. Grubunuzda Deru varsa hayvan dükkanının güneydoğusunda bulunan Prospector Alba'in'den görev alabilirsiniz. Kuzeyde Eolanda'nın evi bulunuyor ve ondan Lore kitapları ve görev alabilirsiniz. Bu evin hemen arkasında Eumenidie de size Viperclaw görevini verecek. Kuzeye doğru gidince Tywlis'in evini bulacaksınız, onunla Staff hakkında konuşarak görevini alabilirsiniz.

Hana girdiğinizde konuşabileceğiniz pek çok kişi göreceksiniz. Athelas'tan görevinin ikinci kısmını alabilirsiniz. Bardaki Amren 20. level bir Ranger ve isterseniz onu grubunuza katmanız mümkün. Hanın sahibi Drudwyn ile konuşun ve söylediklerini hep inkar edin. Böylece Aman'lu Arena görevini açmış olacaksınız. Hanın güneyinde büyücü dükkanındaki Lyssanore'la konuşarak Dark Ohm görevini alabilirsiniz.

Bu şekilde tüm şehri dolaşip görevleri topladıktan sonra ortadaki binaya girin Celeb'hel ile konuşun. Çıkmadan önce masanın üzerindeki Lore kitabını almayı unutmayın.

CHAPTER 2 FINAL AND THE BROKEN BRIDGE

Kuzey kapısından çıkın ve yolu takip edin. Köprüye geldiğinizde bataklığı kontrol ederek Eumenidie için ok ucu bulabilirsiniz. Yolu takip ettiğinizde Finala'ya ulaşacaksınız. Konuşarak Aman'lu'ya dönmeye ikna edin.

CHAPTER 3 THE ELEN'LU ISLES

Kuzeye doğru gidince Teleporter göreceksiniz. Yoldan ilerlemeye devam edin, bir süre sonra bir Shrine'a geleceksiniz. Kuzeye doğru gidince kestirmeye girecek ve bir sonraki Teleportere ulaşacaksınız. Yola devam edin ve yıkık tapınağa ulaşın, buradan sonra

ra Elen'lu Isles'a geleceksiniz.

İlk adada taclak'ı öldürün ve birinci kristali alın. Köprü'nün oradaki kemere tıklayıp uzatarak doğuya doğru gidin. Bir sonraki adada kuzeye, doğuya, kuzeye ve batıya gidin. Asansörü kullanın, odalardan geçerek diğer asansöre ulaşın. Böylece başladığınız yerin kuzeyindeki adaya geleceksiniz. Yerde Viperclaw görevi için bir griffon tüyü bulunuyor.

Şimdi güneye, doğuya, kuzeye, doğuya ve doğuya gidin ve taclak'ı öldürerek ikinci kristali alın. Üç ada boyunca güneye gidin, kuzey köprüsünden geçerek ilk yansıtıcıya gelin. Üzerine tıklayarak kristali yerleştirin, bir kere daha tıklayarak batıya doğru parlamasını sağlayın.

Güneye gidin, sonra iki ada boyunca batıya giderek üçüncü kristali alın. Kuzeye doğru gidin ve adanın ucundaki ikinci yansıtıcıya ulaşın. Bir kere döndürerek doğuyu göstermesini sağlayın. Adanın en güneyine gidin, güneydoğu köprüsünden geçip doğuya devam ederek üçüncü yansıtıcıya ulaşın. Üç kere döndürerek kuzeyi göstermesini sağlayın.

Geriye doğru dönüp ikinci yansıtıcıyı geçin ve kuzeye giderek dördüncü kristali alın. Kuzeye ve sonra doğuya giderek dördüncü yansıtıcıya gelin. Üç kere döndürerek güneyi göstermesini sağlayın. İkinci yansıtıcının olduğu adaya dönün ve doğu köprüsünden ana adaya geçin. Buradaki yaratığı öldürerek prizma kristali ni alın. Bunu piramidin tepesine yerleştirin, demonun ardından etrafınızı saran taclak'ları öldürün.

Teleportere giderek Aman'lu'ya dönün, şehrin güneyindeki Finala ile konuşun. Finala bir Mage ve isterseniz grubunuza katabiliyorsunuz.

CHAPTER 4 THE ROYAL CARAVAN

Şehirden çıkarak güneye doğru ilerleyin. Batıda bir ev göreceksiniz, burada Downfall of the Manu Ostar isimli kitap bulunuyor. Dışarı çıkıp doğudaki eve girerek görev alabilirsiniz. Güneye doğru devam edin, merdivenlere doğru çıkan bir yol fark edeceksiniz. Bu evin içinde de Chant of Dexterity ve Chant of Intelligence bulunuyor.

Dışarı çıkın ve güneye gidin. Teleporteri geçerek yola devam edin ve batıya doğru ilerleyin. Eğer Lothar's Innocence görevine

sahipseniz buradaki mağaraya girebilirsiniz. Magrus'u bulun, onunla konuştuktan sonra geride anahtarını bırakacak. Teleportere geri dönün ve yoldan geriye doğru giderek Health Shrine'ı bulun. Buradan doğuya doğru ilerlediğinizde Magrus'un evini bulacaksınız. Onunla biraz dövüştükten sonra pes edecek ve Roland'ın görevini bitirebileceksiniz. Şimdi grubunuza Finala'yı alabilir ve onun görevini yapabilirsiniz.

Kithraya Valley'e giderek mağaraya girin. Finala buradaki asansörü tamir edecek ve aşağı ineceksiniz. Buradaki sandığı açın. Morden'in adada kuleleri olduğunu öğreniyoruz ve onları yok etmemiz gerekiyor. Öncelikle güneydeki Teleportere gidin ve yıkıntıların ters tarafına doğru ilerleyin. Buradaki küçük harabelerde Finala gizli bir kapı bulacak, oradan geçerek birinci kuleyi bulabilirsiniz.

Northern Jungle Teleportere gidin ve kuzeye doğru ilerleyin. Yolunuzu engelleyen duvarı da Finala sayesinde açacak ve üç tane daha kule bulacaksınız. Şimdilik ana üsse gidemiyoruz, o yüzden Teleportere geri dönün ve yola devam edin. İçinde asansör olan yapıyı bulduğunuzda asansörü kullanarak aşağı inin. Şimdilik buradaki hayaletle konuşamıyoruz, onu bırakıp kapılardan birini açarak Chant of Fighter Health'ı alın. Sonraki odada Chant of Ranger Health ve Chant of Mage Health bulunuyor.

Dışarı çıkıp yola devam ederek karavanı bulun. Yoldan ilerlemeye devam ettiğinizde içinde asansör bulunan bir ağaçla karşılaşacaksınız. Gizli odaya girin ve buradaki yaratığı öldürerek Chant'ı alın.

Yola devam ettiğinizde Vai'Kesh'i bulacaksınız ama kapıdan giremiyorsunuz. Sanctuary'e ulaşana kadar devam edin, kapının yanındaki nöbetçiyle konuşarak içeri girin ve Prophet ile konuşun.

CHAPTER 5 THE VAI'KESH AND THE AEGIS OF DEATH

Doğu duvarındaki düğmeye basarsanız gizli kapı açılıyor ve içeride Chant of Fighter Power buluyorsunuz. Kapının yanındaki düğmeye basarak açacağınız diğer bir gizli odada ise Mimic var. Ana odaya dönün ve doğu duvarında, sütunun arka tarafında kalan düğmeye basın. Açılan odada Chant of Mage Power bulacaksınız.

Kuzey duvarındaki kapıyı açarak (Ranger, level 22) Chant of Ranger Power bulabilirsiniz. Şimdi Prophet'i izleyerek odanın ortasındaki kapıdan geçin. Buradan dışarı çıkmak için yaratıklarla savaşın ve bu sırada masada duran Lore kitabını da alın.

Dışarı çıktığınızda kendinizi Vai'kesh Forest'te bulacaksınız. Kuzeye dönün ve kapıyı açın ve geri dönüp yoldan ilerlemeye başlayın. Kısa bir süre sonra Vai'kesh Forest North Teleporterine gelecek ve mağara girişini bulacaksınız. Mağaradan geçin ve Vai'kest Forest South Teleporterine ulaşın. Eğer 1. Act'teki Thestrin görevindeki kılıç hala yanınızdaysa güneye doğru ilerleyerek Small Vai'kesh Prison'a ulaşın ve Athelas ile konuşun. Kılıç sizdeyse karakterlerden birinin eline alın ve yaratığın hapsini kırın ve onu öldürün. Thestrin kaçtıktan sonra Athelas'la konuşarak görevi tamamlayabilirsiniz.

Kuzeye doğru giderek yine Prophet'i bulun, ardında bıraktığı yaratıkları öldürerek geldikleri mağaraya girin. Kapıyı açınca Vai'kesh ayını göreceksiniz, Vai'kesh'i öldürün ve Lyssanore'a dönerek büyü sözlerini öğretin. Böylece Chant of the Dead'i öğrenecek ve daha önce konuşamadığınız hayaletlerle konuşabileceksiniz.

Prophet'in peşinden devam edin. İkinci köprüyü geçince sağa dönerek mağaraya girin ve içeridekileri toplayın. Yol doğuya döndüğünde güneye doğru gidin ve yeni bir mağara daha bulun. Bu mağaralarda Eumenidie için Onyx parçası da bulacaksınız. Devam ederek Arinth's Ravine Teleporterine ulaşın.

İlerleyip köprüden geçince donmuş bir mağara göreceksiniz, bu Deru'nun göreviyle ilgili ve grubunuzda değilse hiç girmenize gerek yok. Bu mağaranın hemen ardından tekrar Prophet'i göreceksiniz, yaratıkları öldürüp takibe devam edin. Eastern Arinth's Ravine Teleportere geleceksiniz. Buradan çıkan iki yol da aynı yere, Prophet'le olan son kapışmanıza çıkacak.

Prophet bir sürü yaratık çağırıyor, teleportere doğru koşun ve yaratıkları orada öldürün, çünkü Prophet sizi takip etmeyecek. Yaratıkları öldürdükten sonraysa Prophet çocuk oyuncağı.

Prophet öldükten sonra doğudaki mağaraya girip Knotted Shambler ile karşılaşın. Shambler sağlığınıza etraftaki Leaf Generator'ler tarafından üretilen yapraklardan alıyor. Tüm jeneratörleri temizleyene kadar Shambler'a dokunmayın, jeneratörlerin tümünü aynı anda göremiyorsunuz, bunları tek tek yok etmeniz





gerekiyor. Shambler özellikle ateş büyülerinden çok etkileniyor, onu öldürdükten sonra Aegis of Death'i alın ve Azunite Scholar ile konuşun.

CHAPTER 6 PRINCESS EVANGELINE

Portaldan geçip mezara girdiğinizde gizli odada Chant of Self Awareness bulacaksınız. Doğuya doğru gittiğinizde donmuş bir mezar buluyorsunuz, bunun içinde şimdilik kullanamayacağınız bir görev objesi olan Champion's Death Mask var. Etraftaki diğer mezarları da dolaşarak bulduğunuz maskeleri alın. Bunları topladıktan sonra yoldan ilerleyerek Teleporteri bulabilirsiniz. Champion Rahvan ile konuşun ve görevin ilk kısmını maskeler ile tamamlayarak bir sonraki kısmı alın.

Katakomba girin ve yolu izleyin. Güneyde bir Teleporter bulacaksınız. Biraz kuzeye gidip batıya döndüğünüzde tekrar dışarı çıkacaksınız. Kuzeydeki kuleye çıktığınızda Chant of Ranged Awareness ve Chant of Melee Awareness alıyorsunuz.. Teleportere doğru geri dönün ve güneye doğru devam edin. Buradaki bulmacayı çözmek için gerekli olan kombinasyon katakombun başındaki yerde yazılıydı, dikkat etmediyseniz sıra mor ağaç, kırmızı göz, sarı göz, yeşil ağaç şeklinde olacak. Asansör geldikten sonra aşağı inin.

Yoldaki çatala geldiğinizde güneye giderek Shrine'a girin. Tüm yaratıkları öldürdükten sonra doğu tarafındaki mor ağaç sembolünü bulun. Champion Rahvan'ın verdiği Lich'in ismini söyleyin. Lich'in kapısı açılacak ve onu rahatça öldürebileceksiniz.

Batı yolundan devam edince uzun bir köprüyü geçecek ve sütunlarla dolu bir odaya gireceksiniz. Kuzeyde asıl amacınız olan Princess Evangeline bulunuyor, başındaysa Dark Wizard of Valdis. Dark Wizard kendisini koruması için undead çağırıyor ama bunlar pek de zor değil. Wizard orta platformda durduğu için çağırıldığı yaratıkları uzağa çekip öldürebilirsiniz. Wizard kendisini ayrıca üç kristal ile koruyor, bu kristalleri yok ettikten sonra ona tüm gücünüzle saldırabilirsiniz.

Wizard'ın kullandığı ana saldırı elektrik patlaması. Karakterinizin ayağının altında şimşekler görmeye başlarsanız hemen koşun, yoksa çok büyük zarar alırsınız. Wizard öldükten sonra Evangeline ile konuşun. Size kapıyı açtıktan sonra bir kez daha konuşun, eğer o anda grubunuza alamıyorsanız onu Aman'lu'daki handa bulabilirsiniz.

CHAPTER 7 THE SIEGE OF SNOWBROOK HAVEN

Evangeline'nin açtığı odadaki düşmanları temizledikten sonra asansörden yukarı çıkın, yaratıkları temizleyerek Snowbrook Valley'e çıkın. Yakındaki Teleporteri kullanarak şehre geri dönebilirsiniz. Köprüye doğru geçin ve köprüyü geçtikten sonra güneye dönerek Frigid Cavern'e girin. Buradan Tywlis için Rainbow Trinket alabilirsiniz. Köprüden kuzeye doğru gidin ve asansörle kulenin tepesine çıkarak Chant of Magic Awareness'ı alın.

Kulenin doğusundaki merdivenlerden ulaşacağınız asansör sizi Elven Reliquary'e götürecektir. Batıdaki Incantation Shrine'ı kullanın ve ruhla konuşarak Jeweled Shaft'ı alın. Yola devam ederek Shrine'a ulaşın ve güneye dönerek tırmanmaya başlayın.

Snowbrook Foothills'e geldiğinizde doğuya dönerseniz tırmanarak Frigid Cave'in üst kısmına ulaşabilirsiniz. Asansörle aşağı inin ve odaları dolaşın. Bu mağaranın batısında Snowbrook Grotta girişi bulunuyor, buraya Act III'te işimiz düşecek. Güneye doğru ilerleyin ve Teleportere ulaşın. Şimdi bir yan görev zamanı. Aman'lu'ya dönerek Eolanda ile konuşun, grubunuzda Arinth's Staff kullanabilecek bir Combat Mage olmasına dikkat ederek Eirulan'a ışınlanın ve Lost Valley of the Azunites'e geçin.

Teleporterden doğuya ve kuzeye doğru gittiğinizde kırık duvarların arasında bir asansör göreceksiniz. Bunu kullanarak Lost Elven Ruins'e girin. Kuzeydeki odaya girin, kapının karşısındaki duvardaki gizli düğmeye basarak güneydeki kapıyı açın. Yeni açılan odada kapının yanında bir düğme var ve yeni bir oda açıyor. Yeni odadaki düğmede doğuya doğru bir kapı açacak. Bu odanın da güney duvarında bir düğme bulunuyor.

Şimdi doğudaki merdivenlerden aşağı inebilecek ve Arinth the Mad'in bulunduğu Elven Prison'a ulaşacaksınız. Büyücünüzün eline Arinth's Staff'ı alın ve bunu kullanarak ortadaki sütunu kırın. Arinth Temple of Istauru'ya kaçacak.

Soldaki duvarda bulunan lambaya tıklayarak gizli bir kapı açabilir ve içeride Mysterious Bucket bulabilirsiniz. Teleport kullanarak Eirulan'a dönün, Aman'lu'ya, oradan da Elen'lu Isles'a geçin. Yıkık tapınağa girdiğinizde Arinth le karşılaşacaksınız. Arinth'i öldürdüğünüzde tüm karakterleriniz fazladan iki yetenek puanı kazanacak. Bu görevi tamamladığınıza göre artık Snowbrook Foothills'e dönebilirsiniz.

Batıya doğru yolu takip edin. Kare şeklindeki kulede Chant of Ranged Skill bulacaksınız. Yol kuzeye doğru dönünce taş bir köprüden geçecek ve Snowbrook Mountain'e geleceksiniz. Burada yapmanız gereken tek şey Snowbrook Haven Servant's Quarters girişine ulaşana kadar karşınıza çıkacak yaratıkları öldürmek.



Sütunlu odayı temizledikten sonra kuzeyde iki kapı göreceksiniz. Batıdaki kapıdan Shrine'a girin ve Chant of the Dead'i kullanın. Doğudaki kapıya girin, merdivenlerden çıkın ve güney kapısından geçin. Doğu odasında Spirit of Aranna ve Mysterious Chant bulacaksınız.

Batıya giderek köprüden geçin ve Lore kitabını alın. Batıya devam edin ve asansörle Living Quarters'a inin. Doğudaki kapıdan geçin, diğer kapıyı kullanarak taht odasına inin. Tahta tıkladığınızda ortaya çıkan anahtarı alın ve etrafta dirilen yaratıkları öldürün. Doğudaki kapıdan geçin ve doğuya doğru ilerleyerek asansöre ulaşın.

Asansörden Snowbrook Haven Courtyard'a çıkacaksınız. İlerlemeden önce merdivenlerin yanındaki Dining Hall'e girin ve Soldier Kiernan'a Statuette of Zeria vererek karşılığında Morden Head on a Pike alın. Yukarıya doğru çıkın ve Commander ile konuşarak son kısma geçin.

CHAPTER 8 THE SIEGE OF SNOWBROOK HAVEN, PART II

Doğudaki binaya girin ve yukarı çıkın. Burada aşağı taş atan Brall'ları öldürün. Asansörle aşağı inin ve Commander ile konuşun. Morden'ler kapıyı kırarak içeri girecek, onları da öldürün ve tekrar Commander ile konuşun. Asansörle yukarı çıkın ve güneye doğru gidin. Buradaki balistayı kullanarak ejderhayı vurmanız gerekiyor, bunun için balistayı döndürmeniz lazım. Ejderha konduğu zaman balistanın yanlarındaki kolları kullanarak döndürmeli ve ateş etmelisiniz. Ejderhayı öldürebilmek için yaklaşık 8 kere vurmanız gerekiyor, yani biraz sabırlı olmalısınız.

Ejderhayı öldürdükten sonra Commander ile konuşun. Doğuya giderek Reliquary kapısını anahtarla açın ve içeriden Aegis of Blindness'ı alın. Doğuya doğru gitmeye kalktığınızda ejderhanın tekrar geldiğini göreceksiniz. Her ne kadar enerjisi az olsa da bu kez onu yalnızca kendi güçlerinizi kullanarak yenmeniz gerektiğinden biraz zorlanabilirsiniz.

Ejderha tamamen öldüğünde Azunite Scholar ile konuşun. Güneydoğu kapısından Teleporter odasına geçin. Teleporterini kullanmadan önce Greater Chant of Dexterity, Greater Chant of Intelligence ve Greater Chant of Strength'i alın. Şimdi Kalrathia'ya ışınlanabilirsiniz. Kent merkezine gidin ve lider durumunda olan çocukla konuşun.



ACT III

CHAPTER 1

RESTORE KALRATHIA'S WATER

Şimdi biraz yan görevlerle uğraşabiliriz. Odadaki Historian Leontia ile konuşarak Dwarven Song of Ore görevini alın. İksir dükkanında Enchantress Valeria ile konuşarak Mark of the Assassin görevini devam ettirin. Mage Boden ile konuşarak Mage's Apprentice görevini alın. Hana gidip Kevarre the Explorer'dan Lost Jewels of Soranith görevini alın.

Mythrilhorn görevine devam etmek için Khartos the Strong ile konuşun. Sizi düelloya davet edecek, yapmanız gereken ona birkaç kez vurmak. Kuzey kapısında Nora ile konuşun. Kapıdan çıkarak Shrine'a gelin ve Chant of the Dead'i okuyun. Güneybatı köşesine giderek Spirit of Aranna ile konuşun.

Kalrathia'nın kuzey duvarındaki odaları gezerseniz Lore kitabı ve size Legendary Mace of Agarrus görevini verecek olan Berseba'yı bulacaksınız.

Aman'lu'ya ışınlanın ve güney yoluna girin. Köprüyü geçtikten sonra sağa doğru dönerek Alar'ithil'in evine girin ve ona Morden Head on a Pike objesini vererek Elven Water alın. Hana girerek Tai'esse ile Legendary Mage of Agarrus hakkında konuşun. Snowbrook Mountain'a ışınlanın ve Servant's Quarters'a girin. Buradan Cavern of Frost'a ulaşacak ve Nora'dan aldığınız Soul Staff'ı elinize alarak size öğrettiği büyü sözlerini söyleyeceksiniz.

Aman'lu'ya geri dönün ve hanın yanındaki portalı kullanarak Courtyard of the Temple of Xeria'ya girin. Burada daha önce Spirits of Aranna görevinin bir parçasında açmış olduğunuz gizli pasajdan geçerek Cavern of Earth'e ulaşacaksınız. Soul Staff'ı elinize alın, sembolün üzerinde durarak büyü sözlerini okuyun. Şimdi Western Cliffs of Azunai'ye ışınlanın, güneydeki Azunite Cavern'e girin. Mağaranın kuzeybatı köşesinde Agarrus'un mezarına giden ada bulunuyor. Eğer köprü açık değilse adanın güneyinde düğmeyi kullanın. Mezara girin ve Guardian Magentus ile konuşun. Lost Vallet of the Azunites'e ışınlanın, güneye giderek Cavern of the Phoenix'e girerek Soul Staff büyü sözlerini okuyun. Kalrathia'ya geri dönün ve kuzey kapısından çıkın.

Sol taraf yıkık bir kule göreceksiniz. Batı duvarında düğmeye basarak asansörle aşağı inin. Elven Water ile Agallan Relic'i takas edin. Ayrıca Gareth'in arkasındaki düğmeyle gireceğiniz odadan Greater Chant of Purity'yi alın.

Doğuya doğru ilerlemeye devam edince bir gölge geleceksiniz. Bu ilüzyondan Magical Oasis'e ulaşıyorsunuz. Grubunuzda Deru varsa burada Treasure Hunt görevinin son adımını tamamlayabilirsiniz. Güneydeki kare kuleye girin ve aşağı inerek Myste-





rious Vault'a ulaşın. Burası Lost Jewels of Soranith'in bulunduğu yer. Diğer odaya geçin ve etrafı temizleyin, şimdi bir ışık bulmacasıyla karşı karşıyasınız.

Oda beş obelisk bulunuyor ve bunlar birbirlerine kanallar ile bağlı. Bir obeliske tıkladığınızda o obeliske karanlık bir kanalla bağlanan tüm obeliskler parlamaya başlayacak. Bunlardan birine tıkladığınızda o iki obelisk arasındaki kanal aydınlanıyor ve diğer obelisk aktif hale geçiyor. İki obelisk arasındaki kanal aydınlıksa, bu iki obeliski tekrar birbirine bağlayamıyorsunuz. Odanın güney kısmında bulunan heykeli kullanarak bulmacayı baştan başlatabilirsiniz.

Eğer kendinizi kuzeye bakar şekilde konumlandırırsanız aşağı yukarı şu sırayla beş obelisk olması gerek: kuzey ucunda, bulmacanın ortasında, doğuda, güneybatıda ve güneydoğuda. Bulmacanın birçok çözümü var, bunlardan biri doğu, güneydoğu, orta, güneybatı, kuzey, orta, doğu, kuzey ve güneydoğu şeklinde.

Bulmacayı çözdüğünüzde güneydeki iki kapı açılacak. Diğer odadaki sandıktan Soranith's Silver Ring'i aldıktan sonra güney kapısından geçip merdivenlerden inerek daha da karışık bir ışık bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Bu sefer karşımızda dokuz obelisk var.

Önce en güneydekine tıklayın, sonra güneybatı, kuzeybatı, kuzey, orta, kuzeydoğu, doğu, güneydoğu, güney, doğu, orta, güneybatı, batı ve kuzeybatı obelisklerine tıklayın.

Güneydeki kapı açılacak ve Mysterious Chant ile Soranith's Gold Ring'i bulacaksınız. Tekrar Northern Plain of Tears'a dönün. Yoldan ilerlerken kuzeydoğuya giden bir yol göreceksiniz, bu yola girdiğinizde Khartos ile karşılaşacak ve Mythrillhorn çağıracaksınız. Yaratıkları öldürdükten sonra Khartos ile konuşarak Mythrillhorn'u Aman'lu'ya yollayın.

Tekrar ana yola dönün ve Water Temple'a girin. Ganth'ı öldürdükten sonra merdivenlerden çıkarak Temple Courtyard'a ulaşın. Burada çok sayıda Morden ile savaşacaksınız ve Ganth'tan çok daha zor geçecek. Ekranda kımıldayan herşeyi öldürdükten sonra duvardaki parlayan düğmeye basarak Kalrathia'ya su gönderin. Teleporterini kullanarak şehre dönün ve Lord Kalrathia ile konuşun.

CHAPTER 2 THE MORDEN CHIEF

Eastern Plain of Tears'a geçerek Darthrul'a doğru ilerlemeye başlayın. Doğuya doğru yürüdüğünüzde Teleporterini bulacaksınız. Yandaki Shrine'da Chant of the Dead kullanın ve Spirit ile konuşun. Yoldan ilerlediğinizde Ruins of Okaym'a gireceksiniz. Buranın hemen kuzeybatısında Amren's Vision görevi için dördüncü Mysterious Shrine'ı bulabilirsiniz.

Kuzeye doğru ilerleyerek Darthrul'a ulaşın, burada şehir kapısındaki nöbetçiyi öldürmeniz gerecek. Darthrul'a girdiğinizde üzerlerinde sembol olan kilitli kapılar göreceksiniz. Şehir merkezine geldiğinizde Patrol Leader'dan Key of the Sword alacaksınız ve bununla District of the Sword'a çıkan kapıları açabileceksiniz. Buradaki amacınız çok belli, anahtarını bulduğunuz bölgeye giderek bir sonraki bölgeye girmenizi sağlayacak anahtar bulmak.

District of the Sword'da bulunan City Lieutenant'ı öldürdüğünüzde Key of Crossbow düşüyor. Crossbow District'teki Lieutenant ölünce size Key of Lance bırakıyor. District of Lance'te ise hem Chief District Key, hem de Shield Key alıyorsunuz. Asıl amacınız District of the Chief'e gitmek ama isterseniz önce District of Shield'ı dolaşabilirsiniz.

Chief of District'e girdiğinizde Morden Chief ile karşılaşacaksınız. Burada adamlarından kurtulmanın en kolay yolu buraya girerken kullandığınız kapıların oraya dönmek ve dar alanda sıkıştırdığınız adamların üzerinde alan etkili büyüler kullanmak. Tüm adamlarını öldürdükten sonra komutanı ve korumasını öldürmek çok kolay olacak. Artık kellesini Lord Kalrathia'ya götürebilirsiniz.

CHAPTER 3 THE KALRATHIAN REBELLION

Bu çok kısa bir bölüm, tek yapmanız gereken şehri Morden'lerden temizlemek. Öldürmeniz gereken yalnızca 30 Morden bulunuyor ve kaç tane öldürdüğünüzü görüyorsunuz. Haritaya baktığınızda bunları kırmızı noktalar ile göreceksiniz, tüm şehri gezererek (özellikle kuzey duvarında birkaç Morden var) karşılaştığınız yaratıkları öldürün. Tümünü öldürdüğünüzde Lord Kalrathia ile konuşun ve vereceği Aegis of Blindness'ı alın. İşte bu kadar.

CHAPTER 4 THE MINES OF KADERAK

Yine kısa bir bölüm. Herhangi bir Teleporterini kullanarak Southern Desert of Kaderak'a geçin. Böylece kendinizi dört heykelin bulunduğu bir bölgede bulacaksınız, madene girebilmek için bu heykelleri yok etmeniz gerekiyor. Ayrıca burada üç tane de yol göreceksiniz. Kuzey yoluna girin ve Teleporterini bulun. Bunu kullanarak grubunuza Finala'yı katın, geri dönün ve Finala'nın bozuk asansörü onarmasını sağlayın. Asansörden aşağı indiğinizde kendinizi Morden Intelligence Camp'ta bulacaksınız ve Finala sandığı açarak görevini tamamlayacak.

Artık heykelleri yok ederek Upper Mines of Kaderak'a girebilirsiniz.

CHAPTER 5 THE MINES OF KADERAK, PART II

Öncelikle köprüden geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Kapıyı açarak odayı temizleyin. Buradaki kolu çekerek gizli odayı açın ve sandığın içinden Dwarven Mythrill Ring'i alın. Diğer odaları da temizledikten sonra ana kata inin. Doğuya doğru geçerek köprüden geçin. Kolu çekerek maden arabasını hareket ettirin. Doğuya devam edin ve köprüden geçerek diğer kolu da çekin. Yine aynı şekilde doğuya gidin ve üçüncü kola da aynı muameleyi yapın. Buradaki odalardan birinde içinde Silver Stanza bulunan bir sandık göreceksiniz. Bu şekilde doğuya doğru devam ederek dördüncü ve beşinci kolları da çekin. Merdivenlerden yukarı çıkın, odalardan birinde Greater Chant of Magic Awareness bulacaksınız. Merdivenlerden aşağı inin ve köprüden geçerek Teleporterine ulaşın.

Teleporterin yanındaki kolu çekin ve tekrar yukarı çıkın. Kapıdan geçin, soldaki merdivenlerden çıkın ve Iron Stanza'nın bulunduğu sandığı açın. Doğudaki köprüyü geçince Shrine var, Chant of the Dead'i kullanıp buraya dönerek Spirit ile konuşabilirsiniz.

Aşağı inin ve doğuya giden ana yolu izleyin. Köprüyü geçtikten sonra iki kolu daha çektiğinizde maden arabası sonunda çarpışmayı gerçekleştirip patlayacak.

Bu yeni alanın sağında üç oda bulunuyor. Güneydeki odaya girerek kolu çektiğinizde Gold Stanza'yı içeren altın sandığı bulacaksınız. Tüm odaları temizledikten sonra asansörle aşağı inin, kuzeye doğru tırmanın ve Lower Mines'a girin.

Teleportere ulaşana kadar kuzeye doğru gidin. Teleporterin güneyindeki hazine sandığında Mythrill Stanza bulacaksınız. Kalrathia'ya dönüp Historian Leontia ile konuşarak ödülünüzü alabilirsiniz. Bu arada Enchantress Valeria ile konuşursanız elinizdeki Dwarven Mythrill Ring'i Dwarven Mythrill Ring of Sight haline döndürecektir. Yüzüğü takın ve hancının arkasındaki odaya girin. Merchant Kendril ile konuşun, ortaya çıkan suikastçiyi öldürün ve Deathblades'i alın.

Tekrar Lower Mines'a ışınlanın ve doğuya doğru gidin. Buradaki asansörleri kullandığınızda Dark Wizards kapışmasına ulaşacaksınız. Öncelikle büyücüleri koruyan kristallerden kurtulmanız, ardından büyücülere saldırmamız gerekiyor. Tek bir büyücüye yoğunlaşmazsanız bu savaştan canlı çıkmanız pek mümkün olmaz. Nature Mage ile alacağınız Spirit Embrace burada çok işinize yarayacaktır.

Üç büyücüyü de öldürdükten sonra Aegis of Life'i alın ve Lower Mines'a dönerek şehre ışınlanın. Lord Kalrathia ile konuşarak Shield of Azunai'nin nasıl yapılacağını öğrenin.

CHAPTER 6 THE AGALLAN TRIAL

İlk göreviniz Advosore Kynos ile konuşmak. Onu öldürdükten sonra Kalrathian Crystal'i alacaksınız. Kristali fiskiyenin parlayan köşesinde kullanın ve düğmelerden birine basarak Agallan Trial bölgesine inin. Azunite Ancestor ile konuştuktan sonra batı kapısına doğru gidin.

Burada bir seri merdivenden inip aşağıya ulaştığınızda kolu çekerek geçidi açın, ardından vanayı çevirerek batı yoluna su vermeye başlayın. Kırık duvardan tünele geçin. Tünel bir süre sonra kuzey ve güney olmak üzere iki yola ayrılacak, kuzeye doğru gidin. Platformun ucunda üç taş kontrolör göreceksiniz, bunlar aşağıdaki su kapakları kontrol ediyorlar. Soldaki kontrolörün düğmesini yukarı, ortadakini aşağı, sağdakini ise yukarı olarak ayarlayın. Aşağı inin, kapıyı açın ve suyu verin. Kuzeybatı odasına girin ve yan odadaki düğmeye basarak güney odasına yol açın. Güney odasındaki düğmeye basarak doğu platformuna geçebilirsiniz. Bu platformdaki düğme de güney – doğu suyoluna kestirme yol açıyor. Platformun güney ucuna gidin ve kapıyı açın.

Şimdi kuzey suyoluna gidip ikinci kapıyı açın. Kuzey platformuna çıkın, batıdaki odaya girin ve düğmeye basarak batı suyolunun kapısını açın. Tünel girip güneye doğru ilerlediğinizde yeni bir Spirit göreceksiniz. Hemen yan taraftaki Shrine'ı kullanarak onunla konuşabilirsiniz. Güney suyoluna ulaştığınızda iki kapağı da açın ve suyu verin.

Platforma çıkın, tüm kontrolörleri aşağı durumuna getirin ve suyoluna inin. Güneydoğu köşesindeki odaya girin, düğmeyi indirerek son iki kapağı da açın. Güneybatı köşesindeki odaya girin

ve düğmeyi yukarı kaldırarak kuzey kapısını açın. Düğmeyi indirerek kapıdan geçin ve kapağı açın. Kuzeybatıdaki odaya dönün, düğmeyi kullanarak güneybatı odasına girin. Buradaki düğme güney suyolunun kapısını açacak. Platforma çıkın ve iki düğmeye de basın. Güneybatı odasına dönün, düğmeye basın, güneybatı odasına girin ve düğmeye basın, böylece ilerleyebileceksiniz.

Yukarı çıkan merdivenlere dönmek için güney suyoluna dönün ve kuzeydeki odada buluna düğmeye basarak batı suyoluna kestirme yol açın. Merdivenlerden çıkın ve büyük kapıdan geçerek portala ulaşın.

CHAPTER 7 THE AGALLAN GIANTS

Bu da oldukça kısa bir ara bölüm. Tek yapmanız gereken Agallan Giant'larla konuşmak, Shield of Azunai'yi yaptırmak ve portaldan geçerek Horns of Zaramoth'a ulaşmak.

CHAPTER 8 ZARAMOTH'S HORNS

Doğudaki koridora girin ve asansöre kadar ilerleyin. Buradaki Eyes of Zaramoth heykellerine vurduğunuzda ileriye doğru ışık hüzmeleri atacak ve önündekilere zarar verecekler. Asansörü kullanarak aşağı inin ve diğer asansörü kullanarak üç farklı asansörün bulunduğu platforma ulaşın.

Güneybatı asansörü sizi Chant of Power'ın bulunduğu odaya götürecektir. Kuzeydoğu asansörü ile Shrine'a ulaşabilirsiniz. Kuzeybatı asansörü ile ise sizi Lower Zaramoth's Horns Teleporterine ulaştıracak yeni bir asansöre geleceksiniz.

Teleporterden kuzeye doğru gidin, uzun köprüyü geçtiğinizde üç kapılı odaya ulaşacaksınız. Doğuya gidin ve dışarı çıkana kadar yolunuzu temizleyin. Köprüyü geçip güneye döndüğünüzde son Spirit'i bulacaksınız, Shrine ise hemen batıda bulunuyor.

Güney kapısından geçtiğinizde Archmage'e ulaşana kadar uzun süreli bir katliama başlayacaksınız. Archmage's Chamber'a girmeden önce bir Teleporter göreceksiniz. Bu, oyundaki son Teleporter. Yani oyundan çıkarsanız bir dahaki sefere ancak buradan başlayabilirsiniz.

Archmage ile dövüşünüz obelisklerle çevrili bir platformda olacak. Bu obeliskleri siz de, Archmage de kullanabiliyor. Archmage obelisklerden birini kendi kullanımına aldığı zaman bu obeliskler ışın yollamaya başlayacaklar. Bu ışınlar yavaş hareket ediyorlar, düz bir çizgide ilerliyorlar, bu yüzden bunlardan kurtulmanız zor değil. Ancak eğer bir karakterinize değerlerse onu anında öldürüyorlar, bu yüzden yine de çok dikkatli olmalısınız. Archmage'in aldığı obelisklere saldırarak serbest kalmasını sağlamanız da mümkün ama ateş gücünüzü Archmage üzerinde yoğunlaştırmanız çok daha mantıklı olacaktır.

Eğer Ranger için Charged Shots veya Fighter için Elemental Rage biliyorsanız özellikle dövüşün ilk safhasında bunlardan oldukça faydalanabilirsiniz. Archmage yaklaşık 90,000 HP'ye sahip, bu yüzden uzun sürecek bir dövüşe hazır olun. Öldürdüğünüzde bir sürü ganimet sahibi olacak ve artık son dövüşe geçebileceksiniz. Sizi merdivenlerden yukarıya alalım...

CHAPTER 9 THE FINAL ASCENT

Hiç de beklediğiniz gibi olmadı değil mi? Çünkü Valdis'e ulaşmak için öncelikle tırmandığınız merdivenleri temizlemeniz gerekiyor ve buraları yaratık kaynıyor. Umarım bu noktaya geldiğinizde

VETERİNER NE TARAFTA?

İlk oyunda sadece bir eşeğimiz vardı, o da tepik atmaktan başka bir şey yapamazdı. Dungeon Siege 2 ise 10 hayvan sunuyor, hem de tüm özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. İşte yepyeni tüylü (alevli, taşlı, buzlu, pullu...) dostlarımız.

Hayvan : Pack Mule (Eşek)
Tür : Savaşçı
Saldırı : Tekme
Büyü : Yok
Güç : Etraftaki düşmanların hepsini kısa süreliğine dondurur
Özellik : Tüm sandıkları ve kutuları otomatik olarak açar ve toplar
Not : Büyüdükçe taşıma kapasitesi tam 3 katına çıkar.

Hayvan : Dire Wolf (Kurtçuk)
Tür : Savaşçı
Saldırı : Isırma
Büyü : Yok
Güç : Etraftaki düşmanlara ses dalgalarıyla büyük hasar verir.
Özellik : Kendisine verilen zararın büyük kısmını geri yansıtır.
Not : 1. bölümdeki hayvan dükkânı göreviyle alınabilir.

Hayvan : Mythrilhorn
Tür : Savaşçı
Saldırı : Aggro çeken saldırılarda bulunur.
Büyü : Yok
Güç : Tüm düşmanların kendisine saldırmasını sağlar.
Özellik : Tüm parti üyelerine az miktarda ekstra koruma sağlar.
Not : İnanılmaz bir tanktır. Tüm zararı üzerine alır. Özellikle ileri zorluk seviyelerinde çok işe yarar. Sadece savaşçı zırhlarıyla beslenmelidir. 2.bölümdeki hayvan dükkânı göreviyle alınabilir.

Hayvan : Scorpion Queen (Akrep)
Tür : Ranged
Saldırı : Uzak mesafeden saldırır.
Büyü : Yok
Güç : Etraftaki tüm düşmanları etkileyen deprem benzeri bir saldırısı vardır.
Özellik : Tüm parti üyelerinin üzerlerine gelen hamlelerden kaçınma şansı büyük ölçüde artar.

Hayvan : Dark Naiad & Light Naiad
Tür : Doğa büyücüsü
Saldırı : Uzak mesafeden büyü saldırısı
Büyü : Zincirleme şekilde grup üyelerini iyileştirir.
Güç : Parti üyelerini otomatik olarak iyileştirir ve diriltir.
Özellik : Parti üyelerinin sağlıklarını yeniden kazanma hızlarını artırır.
Not : Light Naiad'ı alabilmek için 2.bölümdeki Aman'lu Arena görevi tamamlanmalıdır.

Hayvan : Ice Elemental & Fire Elemental
Tür : Savaş büyücüsü
Saldırı : Buz ve ateş saldırıları
Büyü : Yok
Güç : Etraftaki düşmanları belirli bir süre dondurur ya da ateş zararı almasını sağlarlar.
Özellik : Parti üyelerine buz ya da ateş direnci kazandırır.

Hayvan : Lap Dragon (Kucak Ejderhası (Yok artık!))
Tür : Doğa büyücüsü
Saldırı : Ejderha nefesi
Büyü : Partiyi lanet, elektrik ve ölüme karşı dirençli kılar.
Güç : Parti üyelerinin verdikleri zararı geçici olarak artırır.
Özellik : Parti üyelerinin güç, hüner ve zekâ özelliklerini artırır.

Hayvan : Necrolithid
Tür : Savaş büyücüsü
Saldırı : Uzak mesafeden büyü saldırısı
Büyü : Düşmanları lanetler, ölüm ve buz saldırılarına karşı dayanıksız duruma getirir.
Güç : Özel gücünü kullanan Necro'nun yanına gelen her düşman zehirlenir ve öldüklerinde tüm sağlıkları parti üyelerinin iyileştirilmesinde kullanılır.
Özellik : Parti üyelerinin tüm saldırıları sonucunda belirli miktarda mana çalmalarını sağlar.

karşılaşacağınız yaratıklardan birkaç level yukarıda olursunuz, yoksa sizi Valdis'i görmeden oyunu bırakmaya karar verdirtebilecek kadar sıkıcı bir kısımla karşı karşıyasınız demektir. Ayrıca eğer bunun herhangi bir noktasında ölür veya oyundan çıkarsanız tüm merdivenleri bir kez daha temizlemeniz gerektiğini de hatırlatayım (kara haber).

Eninde sonunda (umarım) Temple of Valdis'e ulaşacaksınız. Valdis'e normal biçimde saldırmayı aklınızdan bile geçirmeyin, çünkü saldırılarınızdan etkilenmeyecek. Ona zarar vermenin tek yolu etrafta göreceğiniz dört tane Eyes of Zaramoth heykeli. Yapmanız gereken bu heykellere vurarak Valdis'e ışınla saldırarak, ona zarar verebilecek duruma gelmeniz için üç kere vurmamız gerekiyor.

Ancak hem Valdis hızlı hareket ettiğinden, hem de heykelleri aktif hale getirmek için birkaç vuruş yapmanız gerektiğinden zamanlamanızı çok iyi yapmalısınız. Bir heykelin önünde durun ve Valdis'in size doğru gelmesini bekleyin. Saldırı animasyonlarından birisinin başlamasını bekleyin (bu sırada birkaç saniye olduğu yerde kalacaktır) ve hemen heykele saldırın. Böylece iyi bir zamanlamayla ilk vuruşunuzu yapacaksınız ve Valdis Qatall Minion'ları çağırarak Valdis'ten uzak durmaya çalışarak Qatall'ları temizleyin. Ardından aynı taktiği kullanarak Valdis'i iki kere daha vurun. Şimdi dövüşün ikinci kısmı başlayacak, gördüğümüz gibi Valdis 90,000 HP'si olan bir yaratık ve her 30,000'lik zarardan sonra dövüş aşama değiştirecek.

Valdis'in dört saldırı şekli var. İlk karakterlerinizi ileri savuran bir çok dalgası, özellikle yakın dövüşen karakterlerinizin birkaç saniyelik Valdis'ten uzak kalması, kendisini iyileştirebildiği için pek de iyi olmayacaktır. Ancak bu pek de önemsenmeyecek bir saldırı değil. İkinci saldırısı tepeden düşen kayalar şeklinde ama bu da size pek zarar verecek bir saldırı sayılmaz. Üçüncü saldırısı olan ateş topu ise sakınmanız gereken bir saldırı şekli. Valdis bu saldırıya başlamadan önce sarı renkle parlamaya başlayacak, bunu gördüğümüz anda hemen arkasına geçin ve saldırınıza arkasından devam edin. Valdis'in son saldırısı ise kopyasını yaratmak, siz kopyasıyla uğraşırken kendisini iyileştirmek. Valdis'in kopyası ona saldırmaya karşılık vermeyecektir, böylece gerçek Valdis'e mi, yoksa kopyasına mı saldırdığınızı anlayabilirsiniz.

Valdis 60,000 HP'ye düştüğünde yine savaşa Quatall'ları katabilecektir. Öncelikle Runecaster'ları, ardından diğerlerini öldürün. Ancak bu sırada bir gözünüz de Valdis'in üzerinde olsun çünkü ateş topu özellikle büyücüleriniz için büyük tehdit oluşturuyor. Quatall'ları öldürdükten sonra tekrar Valdis üzerinde yoğunlaşın.

Bundan sonra artık tüm gücünüzle Valdis'i öldürmeye yoğunlaşmalısınız, ancak tam onu öldürdüğünüzü düşünüp sevinirken 1 HP'si kaldığı halde ölmediğini, kendisini kalkan altına aldığı göreceksiniz. Kalkanı delmenin tek yolu ortaya çıkan büyük Eye of Zaramoth'u kullanmak. Artık Valdis'in kılıcı olmadığına göre burada herhangi bir zorluk yaşamamız mümkün değil, heykelin önünde durun, Valdis'in gelmesini bekleyin ve heykeli kullanın.

Valdis öldüğünde oyun aslında bitmiyor, Valdis'in bıraktığı ganimeti alarak Kalrathia'ya geri ışınlanıyorsunuz. Yani geride bırakmış olduğunuz yan görevleri istediğiniz gibi tamamlayabilirsiniz. Oyunu kaydedip ana menüye dönerek yeni bir oyun yarattığınızdaysa, ana karakterinizi seçerek bir üst seviyeden oyuna tekrar başlayabilirsiniz. Hoş buraya kadar geldiğinize göre Dungeon Siege'e yeteri kadar doymuşsunuz demektir, üst zorluklarda oynamayı oynusuz kaldığınız günlere bırakmanızı tavsiye ederim. O gün gelene kadar... Farewell... ■

PC hilekar

“PC oyunculuğu ile birlikte PC hileleri de yok olacak, buna izin veremeem!” diye bağıarak kendini LEVEL binası önünde yakmaya çalışan bir vatandaşımız, yangın söndürücü tüp darbesiyle kendisine getirildi. Artık daha mutlu bir birey.

DUNGEON SIEGE II

Veteran Zorluk Seviyesi

Oyunu Merchant zorluk seviyesinde bitirin.

Elite Zorluk Seviyesi

Oyunu Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Hileler

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

+version – Oyunun versiyonu

+drlife – Ölümsüzlük

+quwhba – Anında ölüm

+superchunky – Daha bodur

+movie – Oyunu video olarak kaydetme

+twilightzone – Yapımcı bölümüne ışınlanma

+opnauticus – Glittering Silver Ring of Knowledge

+imalittalteapot – Gümüş yüzük, silah ve kolye

+extracreamy – Daha sıkı

Not: Bu kodların başına artı yerine eksi koyarak ilgili kodu kapatabilirsiniz.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kaynak – deposits

Haritayı açma – scout

Bölümü kazanma – walkover

BATTLEFIELD 2

Rütbeler

Private: 0 global points

Private First Class: 500 global point

Lance Corporal: 1,000 global point

Corporal: 10,500 global point

Sergeant: 25,000 global point

Staff Sergeant: 50,000 global point

Gunnery Sergeant: 75,000 global point

Master Sergeant: 150,000 global point

First Sergeant: 250,000 global point

Master Gunnery Sergeant: 500,000 global point

Sergeant Major: 1,000,000 global point

Sergeant Major of the Army: 2,500,000 global point

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

Ana menüde “Trail by Trucking” seçeneğinin üstüne gelin ve Y'ye basarak hile menüsünü açın. Aşağıdaki kodları bu ekrana girebilirsiniz.

Ölümsüzlük – NODAMAGE

Tüm bölümler – MISSIONS

Daha fazla para – CASH

Tüm resimler – GALLERY

Tüm köprüler – BRIDGE

Daha fazla motorcu – BIKERS

Daha fazla polis – COPS

Sıfır polis – NOCOPS



ADVENT RISING

Oyun sırasında TAB tuşuna basarak, ekranına aşağısında bir konsol açın ve buraya aşağıdaki kodları girin.

Tüm yetenekler 5'e yükselir – BadAss

Ölümsüzlük – God

Oyuncu olmayan her şeyi dondurma – PlayersOnly

İntihar – Suicide

Hedefin olduğu yere ışınlanma – Teleport

Tek vuruşta ölüm – Invincible

Acolyte – PulseGun

Darkfire – SeekerXJ9

Discord – SeekerMicrowaveGun

Faust – Pistol

Fury – SeekerLauncher

H.A.Z.E. – Blaster

Kaull – Assault

Stalker – Photon

Stun Gun – StunGun

Talmage – Launcher

Talon – SeekerPistol

XJ9 – XJ9

Sonsuz cephane/güç – UseAmmo

Not: Silahlar sağ elinizde oluşacaktır.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Sonsuz Gümüş Anahtar

Bu iş için bir bahçıvan beli (spade) gerekiyor. Spade'i aldıktan sonra Hobbe Cave görevini alın ve Rose Cottage'a gidin. Evin yanında çember şeklindeki çiçeklere ilerleyin ve spade'i kullanın. Her seferinde bir gümüş anahtar veya çevredeki dikenleri kesip hazine sandığını açarak 500 altın alabilirsiniz, fakat bu işlem size kötü taraf puanı verecektir. Anahtarı aldıktan sonra bir Hero Save yapıp oyunu kaydedin ve ardından bu oyunu Load edin. Rose Cottage alanının hemen dışında oyuna giriş yapmış olacaksınız. Bu işlemi istediğiniz kadar yaparak, sonuz anahtar toplayabilirsiniz, ama görevi tamamlarsanız bu şansınızı kaybedersiniz.



THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Oyun sırasında CTRL + SHIFT + C tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve ardından aşağıdaki kodları girin.

Birçok hile kodunu görüntüleme – help

Konsolu kapama – exit

1000 Simoleon – Kaching

50.000 Simoleon – motherlode

İkiz doğurma – twinzr2cute

PS2 hilekar

Artık oyunlarda hile yerine, ipuçlarının bulunmasına sinirlenen bir grup, EA, Rockstar, Capcom gibi firmaların binalarını basarak isyanlarını dile getirdiler. Ardından sessizce dağıldılar.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Toasty Puanı

Kombo sayacında 10 ve katlarına ulaştığınızda, bir ses "Outstanding, Superb!" gibi sözler söylecektir. Bazen de "Toasty!" sözünü duyabilirsiniz ve eğer tam bu surada Aşağı+Start tuşlarına aynı anda basarsanız, ekstra 1000 puan sizin olacaktır.

Mortal Kombat 2

Smoke'un beş görevini birden başarıyla tamamlarsanız, Mortal Kombat 2'nin Arcade versiyonunu açabilirsiniz.

VS Mode'da Scorpion olarak oynama

Foundation bölümünde, Save bölgesine doğru sol taraftan aşağı inin. İki tane okçu duvardan fırlayacaktır. Bu okçulardan bir tanesini kapının solundaki duvara fırlatın. Duvar yıkılacak ve gizli bir oda açılacaktır. Lavlarla kaplı odadaki Ying Yang sembolüne çift zıplayarak ulaşın ve Scorpion VS Mode için sizin olsun.

VS Mode'da Sub-Zero

Sub-Zero Wastelands'de kale duvarını dondurduktan sonra, kapıyı kırın, içeri girin ve geri çıkın. Sol taraftaki ejderha heykelinin üstüne çıktığınızda bir Ying Yang sembolü göreceksiniz. Sembölü alarak Sub-Zero'yu VS Mode'da açabilirsiniz.

WE LOVE KATAMARI

Cousin Collecting Bölümü

Tüm kuzenleri bulun ve sarı tshirt'li çocukla konuşarak bu bölümü oynayın.

Bonus Film

Cousin Collecting bölümünü bitirerek gizli videoyu açabilirsiniz.

Comet Bölümü

Oyunu bitirin ve astronotla konuşarak bu bölümü oynayın.

Memorial Seçeneği

Oyunu bir kez bitirdikten sonra, oyundaki müzikleri dinleyip, filmleri izleyebileceğiniz Memorial seçeneğini açmış olacaksınız.

Million Roses Bölümü

Cousin Collecting bölümünü bitirin ve Rose ile konuşarak bu bölümü oynayın.

Yapımcılar Bölümü

Oyunu bir kez bitirin ve sarı tshirt'li kızla konuşarak yapımcıları içeren bu bölümü oynayın.

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Konsept Çalışmaları

Extras içerisinde yer alan Gunslinger mod'u için gerekenler aşağıda sıralanmış durumda. Bu gereksinimleri yerine getirerek, o bölümde yer alan çalışmaları açabilirsiniz.

Allies Art, Bosses Art

Curse of the West bölümünü Shootist zorluk derecesinde bitirin.

Attract Mode Filmi

Dead Light Prism bölümünü 80 veya daha fazla yaratık öldürerek bitirin.

Kovboy Animasyonu

Torture Maze bölümünü 30 veya daha fazla düşmanı yakın dövüş tekniğiyle öldürerek bitirin.

Darkwatch Arşivi

Tüm Gunslinger bölümlerini Deadeye zorluk derecesinde bitirin.

Düşman Grubu 1

Boneyard bölümünü %65 veya daha fazla isabet oranıyla bitirin.

Düşman Grubu 2

Showdown bölümünü 20 veya daha fazla düşmanı yakın dövüş tekniğiyle öldürerek bitirin.

Çevre Tasarımları 1

Darkwatch Outpost bölümünü hiç ölmeden bitirin.

Çevre Tasarımları 2

Invasion bölümünü Deadeye zorluk derecesinde bitirin.

Çevre Tasarımları 3

Curse of the West bölümünü 10 dakika veya daha az bir zamanda bitirin.

Jericho'nun Gelişimi

Tek kişilik oyunu herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

Highmoon Fragmanı

Rescue bölümünü 15 dakika veya daha az bir zamanda bitirin.

Rescue Bölümü Giriş Fragmanı

Hangtown bölümünü 20 veya daha fazla kafa vuruşuyla bitirin.

Showdown Animasyonu

The Right Train bölümünü Shootist zorluk derecesinde bitirin.

BURNOUT REVENGE

Siyah Elite Araba

11. Elite seviyesine ulaşın.

Criterion GT Racer

White Mountain Challenge'larını tamamlayın.

Custom Classic Arabası

Sunshine Keys Challenge'larını tamamlayın.

Dominator Assassin Arabası

Memory Card'ınızda Burnout 3: Takedown kayıt dosyası varsa, Crash Mode için bu araba otomatik olarak açılacaktır.

EA GT Racer

Central Route Challenge'larını tamamlayın.

Etnies Racer

Motor City Challenge'larını tamamlayın.

Euro Classic LM

Eternal City Challenge'larını tamamlayın.

Hot Rod

Lone Peak Challenge'larını tamamlayın.

Logitech World Racer

10. seviye GP yarışını geçin.

Low Rider

Angel Valley Challenge'larını tamamlayın.

Madden Challenge Otobüsü

Madden NFL 06 kayıt dosyası Memory Card'ınızda varsa, bu otobüs otomatik olarak açılacaktır.

Nixon Special

Eastern Bay Challenge'larını bitirin.

Revenge Racer

Oyunun %100'ünü tamamlayın.

GENJI:

DAWN OF THE SAMURAI

Oyunu bir kez bitirdiğinizde, hard zorluk derecesi, film galerisi, ses testi, arka plan müzikleri ve continue modunu açmış olacaksınız.



donanım

YAPIM AŞAMASINDA

İki ay önce duyurduğumuz gibi hararetli bir Donanım yenileme uğraşındayız. Aynı bilgisayarlarımızın eskiyip yenilenmeye ihtiyaç duyması gibi artık Level'in da Donanım'ını yenileme vakti gelmişti. Bu yüzden saatlerce tartıştık, cesur kararlar aldık, hedefler koyduk, kısacası yeniden inşa planlarımızı hazırladık. Ama itiraf etmek gerekirse uygulamaya gelince işler pek de plana uygun gitmedi. Bu yüzden Level Donanım iki aydır inşaat alanı halinde. Yenilik çalışmaları gereği bu ay Teknik Servis ve Donanım Pazarı'nı kızığa almak durumunda kaldık. İstemeye istemeye de olsa sizi bu iki bölümden bir aylığına mahrum bırakacağız. Bizi bu aylık mazur görün lütfen. Eminim sizde donanım yenilemenin ne denli zahmetli bir iş olduğunu bizim kadar iyi biliyorsunuz.

Diğer yandan bu ay Donanım'da daha önce karşılaşmadığınız türden bazı sürprizler hazırladık. Özellikle Cebit fuarı sırasında IT sektörünün önemli yöneticileriyle kısa röportajlar düzenledik, teknoloji dünyasından son gelişmeleri derleyip, çok detaylı iki donanım incelemesi hazırladık. Yeniliklerin bu ay ki eksiklerimizi affettireceğini umuyoruz. Önümüzdeki ay Donanım bölümündeki çalışmaları tamamlayıp daha doyurucu ve yeniliklerle dolu bir Donanım bölümü ile karşınıza çıkacağız.

Tuğbek Ölek

CELL HALKA AÇILIYOR

Satışlar Toshiba'dan



PlayStation 3'e güç veren ve son yıllarda silikon dünyasında yaşanan en büyük gelişme olarak görülen Cell işlemcisi nihayet yeni kullanım alanlarıyla karşımıza çıkıyor. Daha önce Cell'in tıp alanında kullanılacağını duyurmuştuk. Şimdi Toshiba işlemciyi ev elektroniği üreticilerine açacağını duyurdu. Hatta üreticilerin ürünlerini geliştirebilmesi için Cell ve yardımcı çiplerden oluşan özel bir geliştirme paketi bile hazırladı. Toshiba'nın 2006 Nisan'ında satışına başlayacağı tahmin edilen işlemci gelecek kuşak ev elektroniği ürünlerine güç verecek. Cell'in PS 3'de yapabildiklerini gördükten sonra bu işlemci ile üretilen ev elektroniği ürünlerinin neler yapabileceğini kestirmek gerçekten güç. Şimdi Sony PlayStation ve Toshiba ev elektroniği kullanımlarını duyurduğuna göre IBM'in Cell'i bilgisayar dünyasına sunmasını bekleyebiliriz. ■

LOGITECH MX5000

Klavyeye ekran

Art Lebedev bütün tuşları küçük ekranlara çevirirken Logitech'de klavyeye ayrıca bir ekran ekliyor. Klavyenin üzerine yerleştirilen LCD ekran e-posta ve mesajlarınızı haber veriyor, çalmakta olan şarkı veya radyonun adını gösterebiliyor. Logitech normalde ekranda kalabalık yapan bazı bilgileri klavyeye alarak monitörü rahatlattıklarını söylüyor. İşin güzel yanı Logitech MX5000 aynı zamanda Bluetooth 2.0 hub'ı olarak çalışabiliyor. Ama onun da fiyatı bir hayli tuzlu... ■



KUMANDALI BÖCÜK

SEGA yerinde durmuyor

Konsol işinden vazgeçip kendini oyun ve oyuncak geliştirmeye adanmış Sega, Japonya'da yeni bir salgın başlattı: Uzaktan kumandalı savaşan böcekler. Arabaların pabucunu dama atan bu çirkin oyuncaklar hem çocuklar hem de büyükler tarafından kapışılıyor. Ucube yaratık dövüştürmeye alışık Pokemon kuşağının ilgi göstermesi şaşırtıcı değil ama



ofislerde bu oyuncaklarla oynayan büyükler hoş manzaralar yaratıyor olmalı. ■

“Xbox 360 Türkiye’ye gelebilir.”

Ben hemen oyuncuların en merak ettiği soru ile başlayacağım. Yıllar sonra ilk defa Microsoft standında bir Xbox görürüz. Peki, Xbox 360 Türkiye’ye gelecek mi?

İlk Xbox’ın gelmeme sebebi Türkiye’deki pazar durumu ve Türkiye’deki korsan yazılım oranıydı. Xbox gibi cihazlar oyun endüstrisine dayanıyor ve aslında Microsoft satılan her konsoldan zarar ediyor. Buna batılı ülkelerde yaşanan talebi karşılayamama sorunları da eklenince Xbox ülkemize gelemedi. Microsoft bu kararı verirken PC oyunlarının satış rakamlarına da bakıyor. Age of Empires, Rise of Nations gibi popüler oyunların ülkemizde satış rakamlarının düşük olması Xbox’ı baltaladı. Xbox 360’da ise durum farklı olacak. Ama maalesef dünya çıkışıyla aynı tarihte Türkiye’ye gelmeyecek.

Açıkçası biz de ilk çıkışıyla birlikte Türkiye’ye gelmesini beklemiyoruz. Ama 2006 yılı içinde ya da en azından 2007 başında piyasaya çıkması mümkün olabilir mi?

Açıkçası tarih vermek doğru olmaz. Ama sevindirici olan Microsoft ilk defa oyun ve donanım konusunda çalışıp pazarı geliştirecek ve direkt yurtdışına bağlı çalışacak bir birim kuruyor. Yani Microsoft donanım ve oyun konusunda Türkiye’ye yatırım yapıyor. Bu da Xbox 360’ın Türkiye’ye gelişinin yaklaşması anlamına geliyor.

Önceki versiyona göre çok yol kaydettik. Geçmiş dönemde pek çok pazar araştırması yaptık ve bunları merkezle paylaştık. Benim toplantılardan aldığım izlenim gerçekten olumlu. Xbox 360 dünya çapında yayılmasıyla birlikte ülkemize de geleceğini düşünüyorum.

Halil Gökoğlu

Microsoft Windows
Masaüstü Ürün Müdürü

Fuarda niçin Windows Vista’ya yer vermediniz?

Windows Vista henüz ilk Beta aşamasında ve özelliklerinin çoğu açıklanmadı henüz. Microsoft olarak ürünler hazır olmadan halka sunmayı tercih etmiyoruz. Ancak Beta 2’den itibaren Vista için de çok yoğun bir tanıtım kampanyası düzenleyeceğiz.

Media Center Edition piyasaya çıktığından beri, benzer ara yüzler kullanan pek çok yazılım çıktı. Niçin SFF bir kasa alıp içine TV kartlı hesaplı bir PC toplayıp bunu gelişmiş medya oynatıcı programlarla donatmak yerine bir Media Center Edition PC’yi tercih edelim?

Öncelikle WinXP MCE 2005 sürümü kullanıcılara diğer Windows versiyonlarından çok farklı bir maliyet farkı getirmeyecek. Fark olsa bile hissedilmeyecek kadar az olacak. Bununla birlikte MCE fonksiyonları bütünlüklü bir ürün ve beraberinde bir takım servisleri de sunuyoruz. Beraberinde gelen kumanda sayesinde evin tüm bireyleri bilgisayar bilgileri olmasa bile kolayca kullanabilecek. Elbette kullanıcılar kendi kararlarını kendileri verecek ama MCE hem ara yüzü hem de sunduklarıyla piyasadaki diğer tüm çözümlerden farklı bir ürün. ■



ZEN VISION

Daha küçük daha yetenekli



gibi 3.7” ekrana sahip olan Zen Vision ekran çözünürlüğünü 320x240’dan 640x480’e çıkarırken hacim olarak da neredeyse ilk modelin yarısı ebatlarında. Ayrıca sabit disk ebadı da 20GB’dan 30GB’a çıkarılmış. Zen Vision’in ilk modelden zayıf olan tek yanı pilinin %30 kadar daha az dayanması. Ama yine de pil 4.5 saat kesintisiz film izlemeye yetecek kadar güçlü. ■

Creative, Microsoft’un Portable Media Center işletim sistemini kullanan ilk medya oynatıcılardan olan Zen Media Center’ı geçen sene piyasaya sürmüştü. MP3 çalmanın yanı sıra Mpeg4, DivX ve Xvid oynatabilen cihaz ayrıca resim albümü olarak da kullanılabilirdi. Şimdi daha gelişmiş olan Zen Vision modeli ile Creative çitayı bir hayli yükseltiyor. İlk model

on’un ilk modelden zayıf olan tek yanı pilinin %30 kadar daha az dayanması. Ama yine de pil 4.5 saat kesintisiz film izlemeye yetecek kadar güçlü. ■



SONY PS 2 ADAPTÖRLERİNİ TOPLUYOR

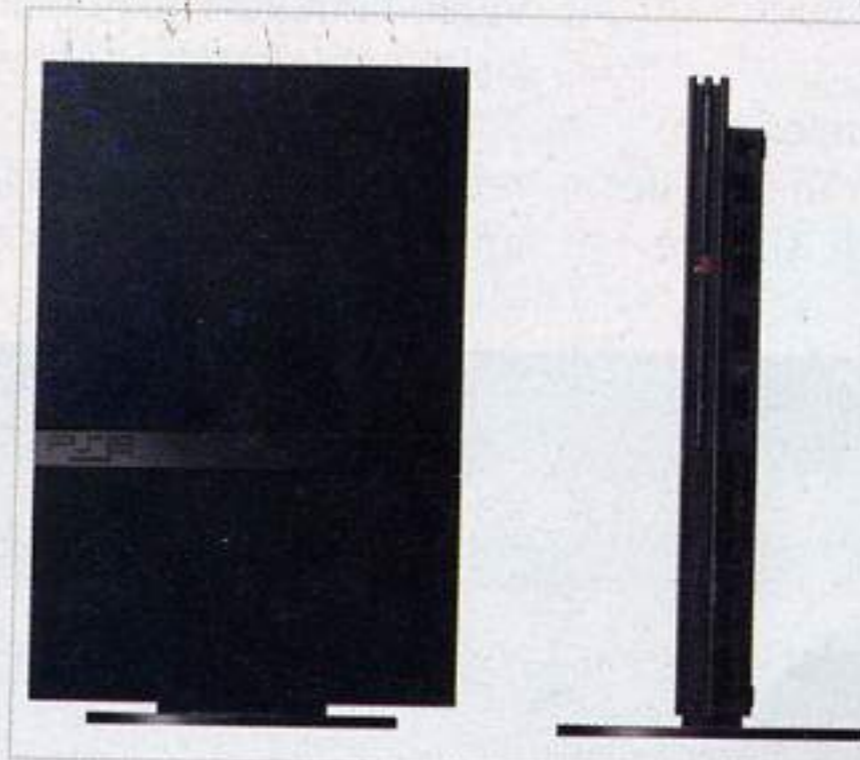
Slim PS2’niz varsa mutlaka okuyun

Sony, yaptığı bir açıklama ile son dönemde piyasaya sürülen bazı slim Playstation 2’lerle birlikte gelen güç adaptörlerinde üretim hatası olduğunu duyurdu.

Aşırı ısınan adaptörler yaralanmalara yol açabileceği için Sony sorunlu olması muhtemel tüm adaptörleri ücretsiz olarak değiştirmeye karar verdi. Bunun için bir

websitesi de hazırlanmış. Eğer siyah renkte slim bir PS2’niz varsa www.ps2ac.com adresine girerek adaptörünüzün risk taşıyıp taşımadığını kontrol edebilirsiniz.

Siteye girdiğinizde PS2 ve adaptörünüzün seri numaraları soruluyor. Eğer risk varsa siteden direkt adresinize yeni bir adaptörü tamamen ücretsiz olarak isteyebilirsiniz ve yeni adaptör 14 gün içinde elinize ulaşıyor. Sistem Türkiye’ye de adaptör istemenize olanak tanıyor. Gerçi bizim istediğimiz adaptör henüz ulaşmadığından tam garanti veremiyoruz ama bu konuda bir sorun yaşayacağınızı sanmıyoruz. ■



VISTA DAHA HIZLI OLACAK

En azından açılışlarda

Yeni Windows'umuzun çıkışı yaklaştıkça nihayet onunla ilgili iyi haberlerde gelmeye başlıyor. Daha önce Vista'da bulunmayacağı söylenen WinFS sisteminin betalara girmesi herkesi umutlandırdı. Hem ardından da Microsoft Superfetch isimli yeni teknolojisini duyurdu. Windows'un pagefile sisteminin yerini alacak olan bu teknoloji sayesinde programlar çok daha hızlı açılacaklar.

Mevcut sistemde bir programı kapattığınızda onun çalışmasına ait tüm detaylarını da çöpe atmış oluyorsunuz. Ancak Superfetch'de pagefile'da bulunan program verileri haftalarca saklanabilecek, böylece sık çalıştığımız programlar her seferinde yeniden başlamak yerine bir anlamda kaldıkları yerden devam edecekler. Her seferinde program dataları yeniden oluşturulmayacak.

Bu, programları %80 oranında daha hızlı açmanızı sağlayacak. Yani artık Photoshop'un ikonu na çift tıklamayla programın açılması arasında geçen süre kahve pişirmeye yetmeyecek. Napalım biz de sallama çay içeriz artık. ■



FULL DEPO BİLGİSAYARLAR!

Bilgisayar ve elektronikte sıvı yakıt dönemi



Hem bilgisayarlar hem de tüketici elektroniği, taşınabilir cihazlara doğru yöneliyor. Artık her şeyin taşınan ve kablosuz iletişim sağlayan revaçta. Buna karşın bu cihazlara güç veren pillerin teknolojisi bu hıza ayak uydurmaktan uzak. Dizüstü bil-

gisayarlardan MP3 çalarlara, PSP'den cep telefonuna kadar tüm taşınabilir cihazların ortak derdi olmadık zamanlarda pillerinin bitivermesi. Pil teknolojisi bundan sonra çok çok büyük gelişmeler kaydedemeyeceğine göre artık pillere alternatif bir enerji kaynağı bulmanın zamanı gelmişti.

Büyük teknoloji firmalarının pile alternatif olarak gördüğü tek çözüm ise sıvı yakıtlar, başka bir deyişle benzinle çalışan cihazlar. Belki başta MP3 çalarınızı bütan veya metil alkol ile çalıştırmak çığınca gelebilir ama görünen o ki önümüzdeki birkaç sene içinde ufak ufak pillere veda etmeye başlayacağız.

Sıvı yakıt teknolojisinde yıllardır yaşanan en büyük gelişme geçen ay Toshiba'dan geldi. Saf metil alkol ile çalışan biri flash diğeri sabit diskli iki MP3 çalar geliştiren Toshiba 2007'de ürünleri piyasaya süreceğini açıkladı. Flash hafızaya sahip ilk model 100ml metil alkol ile 1000 saat çalışırken, sabit diskli model 600 saate kadar dayanabiliyor. Üstelik yakıt

yükledikten sonra bir sonraki ikmale kadar 60 saat boyunca cihazları kullanabiliyorsunuz. Hiç de fena değil.

Ama iş daha büyük ve daha fazla enerji üreten cihazlara gelince metil alkol zayıf ve pahalı kalıyor. Bu yüzden Samsung ve Panasonic mutfaklarımızda yıllardır kullandığımız bütan gazını devreye sokma peşinde. Teknolojiyi ilk olarak Panasonic geliştirse de geçen ay Samsung bir diz üstü bilgisayarı 20 saat çalıştırabilen 220gr'lık bir bütan gaz pili geliştirdiğini duyurdu. Kabaca bir hesap yaparsak %70 oranında bütan içeren 2kg'lık bir küçük mutfak tüpü ile bilgisayarımızı 150 saat çalıştırabiliriz ve bize sadece 5 YTL'ye patlar. Elbette işler bu kadar basit olmayacak ve teknoloji iyice yerleşene kadar bir hayli pahalı olacak.

Bu arada firmaların hiç birinin henüz cihazların doğaya zarar verip vermeyeceği ve ne kadar güvenli olduğu konusuna değinmediğini söyleyelim. Sıvı yakıtlar yanıcı ve parlayıcı olduğuna göre beraberinde kazaların da gelmesi ve gazetelerin üçüncü sayfalarında "yatakta MP3 dinlerken uyuyakalan genç feci halde yaandı" haberlerinin çıkması pek hoş olmaz. Tabii bu cihazları hiçbir havayolu firmasının uçaklarına almayaacağına da şüphe yok. ■



NVIDIA

Açıkçası ben en başından beri SLI'ya sıcak bakmıyorum. Orta seviye iki kartı birleştirip üst seviye yapmak da, üst seviye iki kartla bir oyun canavarı yapmak da çok maliyetli olduğu için kullanıcıların çok küçük bir kesimine hizmet ediyor. Hâlbuki daha alt seviye kullanıcıların sistem güncellemelerinde eski ekran kartlarını atmasının önüne geçerek ciddi bir tasarruf amacı olabilir.

Aslında bizim de SLI'ya bakış tarzımız çok farklı değil. Kimi kullanıcılar piyasada mevcut olan en hızlı, en güçlü oyun sistemini istiyorlar ve elbette NVIDIA olarak bunu onlara sunmak bizim görevimiz. SLI'da performansı iki katına kadar arttırabildiği için bunu çok başarılı olarak sağlıyor. Ama önümüzdeki aylarda SLI çok daha popülerleşmeye başlayacak ve bütün kullanıcılara sunmaya başlayacağız. Bu konuda bizden çok önemli sürprizler bekleyebilirsiniz.

Bu sürprizlere köprüsüz SLI ve bütün kartların birbiri ile birlikte çalışması dâhil mi?

SLI uzun süredir piyasada ve bu süre boyunca hem kullanıcılardan hem de üreticilerden pek çok fikir aldık.



Edmondo Orlotti

Nvidia Türkiye
Pazarlama Müdürü

Bunların ışığında SLI çok geliştiriyoruz. Ama yine de şu an kesin bir yorum yapamam. Ama şu kadarını söyleyeyim sizin söylediklerinden daha da fazlası var. Ayrıca oyun geliştiricilere yönelik "The Way It's Meant to be Played" isminde bir programımız var biliyorsunuz. Bu program dâhilinde oyun stüdyolarına SLI'ı daha efektif kullanmalarını sağlayacak araçları, programları, compiler'ları sunuyoruz. Bu sayede önümüzdeki sene SLI'ı daha efektif kullanan oyunlarla karşılaşacaksınız. Bu oyunlar SLI ile birlikte sadece daha iyi perfor-

mans vermeyecek, SLI olmayan sistemlerin kaldıramayacağı pek çok ek özellik ve içeriğe sahip olacaklar. ■

KAVGA ÇOK ÜRÜN YOK

HD-DVD 30GB : Blu-Ray 50GB



Yeni nesil optik sürücü formatı için verilen savaş artık iyice kabak tadı vermeye başladı. Toshiba'nın HD-DVD'si ve Sony'nin Blu-Ray'i arasındaki çekişme bitmek bilmiyor. İki ürününde piyasaya çıkışı gecikirken şimdi de kim daha katmanlı kavgasına başladılar. Geçtiğimiz aylarda Blu-Ray'in dört katmana kadar çıkacağı ve

50GB hafızaya sahip olabileceği duyurulmuştu. Bu ay da Toshiba çift katmanlı HD-DVD ile 30GB kapasiteye çıktığını ve 45GB kapasiteli üç katmanlı hedeflediklerini duyurdu. Toshiba'nın avantajı mevcut üretim tesisleri ile çift katman HD-DVD'yi üretebilmesi.

Bu yüzden boş medya fiyatları büyük ihtimalle HD-DVD'de daha düşük, belki de DVD-R fiyatlarına yakın olacak. Blu-Ray'in en büyük avantajı ise elbette PlayStation 3 tarafından desteklenmesi ve daha önce piyasaya çıkacak olması. Sony'nin iddiasına göre Blu-Ray ilk 12 ay içinde piyasayı tamamen ele edecek. ■

IPOD NANO

Apple Sınır Tanımıyor



Dünyanın en iyi MP3 çaları mı, yoksa en büyük pazarlama mucizesi mi söylemek zor ama ortada bir gerçek var ki iPod dünyanın en çok satılan MP3 çaları. Hatta Amerika'daki Pazar payı %75'e dayanmış durumda. Üstelik Apple bu pazar pâyıyla yetinecek gibi görünmüyor, çünkü geçen ay serinin bugüne kadarki en heyecan verici modelini piyasaya sürdüler. iPod mini'nin yerini alan iPod nano önceki model gibi

sabit disk değil flash hafıza kullanıyor. Bu yüzden hem daha ince ve şık hem de pil ömrü daha yüksek (14 saat). Ayrıca kapasitesi de hiç fena değil. Amerika da 200\$'a satışa çıkan 2GB'lık modelin yanı sıra 250\$'a satılacak olan 4GB'lık bir modeli de var. Üstelik sadece 6.8mm kalınlığında ve 42,5 gram. Bu şık ve hafif yapıya 1.5"lik güzel bir renkli ekran ve tüm iPod'larda gördüğümüz yuvarlak kontrol tuşu eşlik ediyor. ■

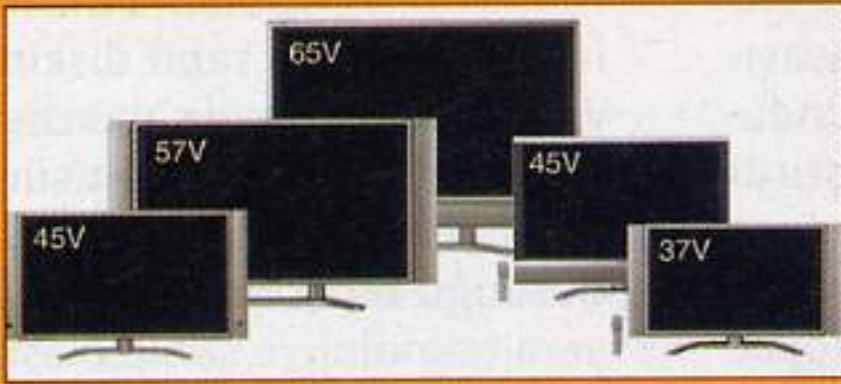
CeBIT'te gözümüze çarpanlar



CeBIT'te en çok ilgi gören ürün kuşkusuz Sony PSP idi. Oyuncular bu yeni Playstation mucizesiyle tanışmak için uzun kuyruklar oluşturdular. Yine de şikayetçi görünmüyorlardı.

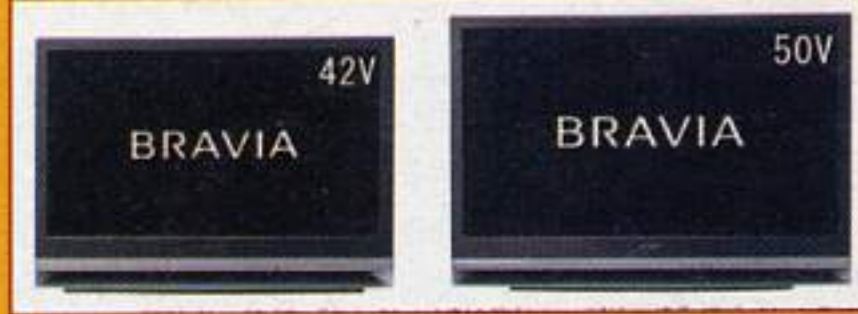
PLAYSTATION 3 İÇİN BİÇİLEN SON KAFTANLAR

Son üç dört aydır, yani E3'den bu yana PlayStation 3 ve onun HDTV desteğinden bahsedip duruyoruz. Piyasada gerçek 1080p (1920x1080 Progressive) HDTV desteğine sahip pek fazla TV olmaması bizi endişelendiriyordu. Ama geçen ay dünyanın en büyük TV üreticilerinden artarda güzel haberler geldi. İşte bu ay uzak doğuda piyasaya çıkan ve PlayStation 3 gelene kadar ülkemizde de piyasaya çıkmasını umduğumuz TV'ler.



Sharp Aquos

37" ila 65" arasında ebatlara sahip yeni Aquos LCD'ler hem 1080p destekliyor hem de 4ms gibi çok düşük bir tepki süresine sahipler. Maalesef bu harika TV'lerin fiyatları 4000\$ ila 12500\$ arasında değişiyor.



Sony Bravia

Playstation 3 için televizyon bakıpta ev sahibi firmayı pas geçmek elbette düşünülemez. Sony'nin LCD televizyon serisi Bravia'nın tümü olmasa bile 40" ve 46" ekran üst modelleri 1920 x 1080 çözünürlüğü destekliyor. Bravia'lar çeşitlilik ve ebat olarak Aquos kadar parlak gözükmesine de en azından 46"lik model 4800\$ gibi daha makul bir fiyatta sahip.



Samsung Pavy

Bugüne dek üretmeyi başardığı 102" Plasma ve 82" LCD TV'ler ile liderliği elinde tutan Samsung da Plasma serisini gerçek HDTV'ye geçiriyor. Henüz en büyük modeller piyasaya çıkmaya da 42" ila 80" arasındaki HDTV modeller yılsonuna kadar

dünyada piyasaya çıkmış olacak. 102" lik Plasmanın piyasaya ne zaman çıkacağı ve fiyatının ne olacağı henüz belli değil ama 256 ekranlık bir televizyonu dünya üzerinde pek az insanın alabileceği açık. Diğer yandan hayal edilebilirlik sınırında olan 42"lik LCD'nin fiyatı 3.500\$'ın altında olacak.



Panasonic Viera

Bu sene içinde plazmalar konusunda büyük ilerleme sağlayan Panasonic Kasım ayının başında 65" büyüklüğündeki 1080p destekli yeni modeli TH-65PX500'ü piyasaya sürüyor. Samsung'un modelleri

Aralık ayına kadar bekleyeceği için çıktığında 1080p destekli en büyük televizyon olacak yeni Viera.

Henüz fiyatları astronomik seviyelerde olsa da PlayStation 3 piyasaya çıktığında piyasada bir dolu 1080p destekli TV olacağı ortada. Türkiye'de yeni konsolun 2007'den önce çıkmayacağını ön gördüğümüze göre o zaman kadar fiyatlarının da daha makul seviyelere inmesini umabiliriz. ■

CeBIT'te gözümüze çarpanlar



Ben bu standı ve ortasında dikilen adamı bir yerden tanıyorum ama...

GOOGLENET

Dedik dünyayı istila ederler diye!

Henüz doğrulanmasa da Google'ın Amerika'nın dört yanını ücretsiz kablosuz ağlarla donatmayı planladığı konuşuluyor. San Fransisco'da ilk ücretsiz hotspot'u kuran Google şimdi beş şehirde yeni kablosuz internet noktaları için anlaşmalarını yaptı. Bütün kıtayı küçük lokal ağlarla örmeyi planlayan Google, bu bağlantılar üzerinden kullanıcıların tam olarak nerede olduklarını saptayacak ve buna göre reklamlar çıkaracak karşısına.

Böylece sadece büyük şirketlerden değil mahallenin kasabından, manavından dahi reklâm alabilecek. ■



Bu sene BenQ muhteşem bir yükseliş grafiği yakaladı. LCD'lerde teknoloji olarak rakiplerinizi geçtiniz, dizüstü sistemlerde son Chip testinde birinci oldunuz, cep telefonu tarafında Siemens Mobile'ı satın aldınız. Bütün bunlar nasıl gerçekleşti?

Kendisi çok eski bir firma olmasa da BenQ, şirketleri arasında Acer'in da olduğu Tayvan'ın en büyük bilişim ve ev elektroniği grubunun üyesi. Ancak bugüne kadar ülkemizde yeterince tanınmamıştı. Bu sene seninde söylediğin gibi hem pazar, hem teknoloji, hem de ürün konusunda çok büyük atılımlar gerçekleştirdik. Buna Türkiye'de daha fazla tanınmaya başlamamız da eklenince böyle büyük bir çıkış yaşandı.

LCD'lerin tepki sürelerinde büyük gelişmeler sağladınız bu sene ve bundan en mutlu olan elbette oyuncular. LCD'lerin performansındaki bu gelişme sürececek mi?

Teknolojinin bu gelişimi ne kadar sürdüreceğini şimdiden söylemek zor ama tepki sürelerini sürekli olarak daha aşağıya çekmeye devam ediyoruz. Geçen ay 5ms tepki süresine sahip bir monitörü piyasaya sunduk. Önümüzdeki ay ise

4ms tepki süreli yeni modelimiz geliyor. Bunun yanında LCD'lerin görüntü kalitesi ve ekran yapılarında önemli gelişmeler yaşanacak. 2005'in LCD monitörler konusunda tam bir devrim yılı olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Diz üstü bilgisayarlarda yeni ürünler var mı?

Sizin inceleyip beğendiğiniz ve Chip testinde birinci olan Joybook 7000N modelinin yeni versiyonu Joybook S72'yi kısa süre sonra piyasaya süreceğiz. Bu yeni modelde hemen hemen bütün bileşenler yenilendi ve performansı ciddi şekilde arttı. Ama en önemli değişiklik çok daha kaliteli ve yeni nesil bir widescreen ekrana sahip olması.

Bunun dışında 2005 sonu ve 2006 başı için ne gibi planlarınız var?

Piyasa lideri olduğumuz projeksiyon grubunu yeni ürünlerle güçlendiriyoruz. Ayrıca bilgisayar tarafında LCD ve dizüstü bilgisayarlara ek olarak yazıcılarımız piyasaya çıkacak. Cep telefonlarında Siemens Mobile'ı satın alarak Türkiye'nin en yüksek ikinci pazar payına sahip olduk. Bu birleşmeyi tamamlayarak piyasada daha da güçlü hale geleceğiz. Ev elektroniğinde dijital kamera ve MP3 çalarların yeni modelleri geliyor. Kısacası yıl sonuna kullanıcılar pek çok yeni BenQ ürünü ile karşılaşacak. ■



Çağatay Çopuroğlu

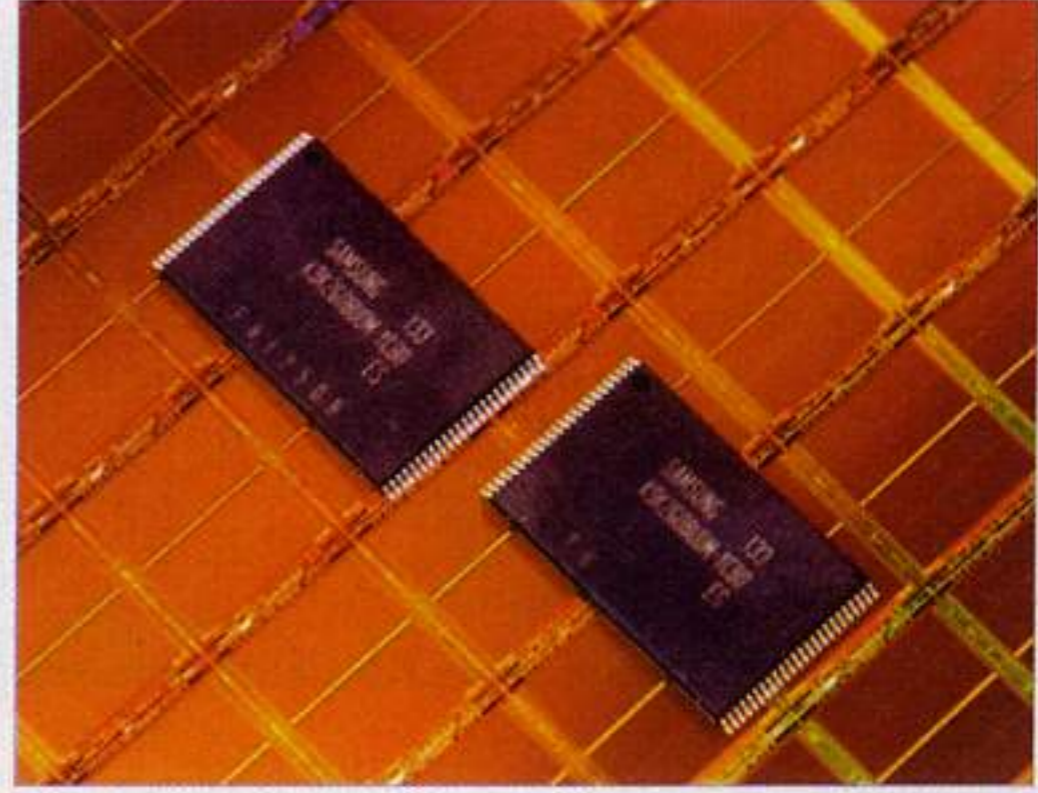
BenQ Türkiye Genel Müdürü

SAHTE GOOGLE

Her ay yeni bir solucan ile karşılaşılıyor ama bunları yazarlar o kadar yaratıcı ki her seferinde bizi şaşırtmayı başarıyor. Geçen ay internet üzerinden yayılan P2Load.A isimli virüs bilgisayarınıza bulaştığı zaman siz farkında olmadan sahte bir Google kullanmanıza yol açıyor. Siz Google'da arama yaptığınızı düşünüyorsunuz ama P2Load.A aslında kendi oluşturduğu sayfaları gösteriyor size. Bu solucan genelde arama sonuçlarını Google'dan alıp sadece sponsor linkleri ve reklamları kendisinininkiyle değiştiriyor. Bu yüzden durumu fark edemiyorsunuz.

SAMSUNG'DAN YENİ REKOR

32GB Flash Memory geliyor



Şu an Flash hafıza piyasasının %55'ini elinde bulunduran Samsung yeni geliştirdiği ve 50nm teknolojisi ile üretilen yeni NAND Flash hafıza çipi sayesinde 32GB kapasiteye sahip Flash Memory'ler üretebileceğini duyurdu. Bu kadar yüksek kapasiteye sahip bir Flash depolama birimi

mi hem taşınabilir medya cihazlarında devrim yaratabilir hem de kolaylıkla bilgisayarlarda sabit disk yerine kullanılabilir. Veriye daha hızlı erişen, daha az yer kaplayıp güç tüketen Flash depolama birim-

lerinin PC'lerde sabit diskin yerini alması veya sabit disk ile birlikte kullanımı bir süredir IT sektörünün üzerinde durduğu bir konu. Samsung yeni teknolojiye sahip Flash Memory'lerin ne zaman seri üretime geçebileceğini ve fiyatının ne olacağını henüz açıklamadı. ■

PALM, PALM KULLANMAYACAK

Son yılların en saçma donanım haberi Palm cephesinden geldi. Microsoft Windows Mobile'a karşı sürekli kan kaybeden ve eski popülerliğini tamamen yitiren Palm bundan sonra yeni cep bilgisayarlarında Palm OS yerine Windows kullanacağını duyurdu. Başta akıllıca bir hareket gibi görülebilir ama bu kararın sebebi çok komik. Üç sene önce Palm firması yazılım ve donanım geliştiren firmalarını ayırmış ve iki firma haline gelmişti. Geçen yıllar içinde Microsoft ile rekabet yazılım firmasını tüketti, iflasın eşiğine gelindi ve firmasının satılmasına karar verildi. Ancak donanım firması Palm için Palm OS kullanmak çok önemliydi ve bu yüzden kötü durumdaki yazılım firmasını almaya karar verdiler. Ama Japon cep telefonu üreticileri fiyatı çok yük-

seltince Palm donanım, Palm yazılımı alamadı ve firma Japonlara satıldı. Bu yüzden ortada kalan Palm, Microsoft ile anlaşıp Windows işletim sistemi kullanmaya mecbur kaldı. Herhalde Palm yöneticileri firmayı ikiye böldükleri güne lanet ediyordur. ■



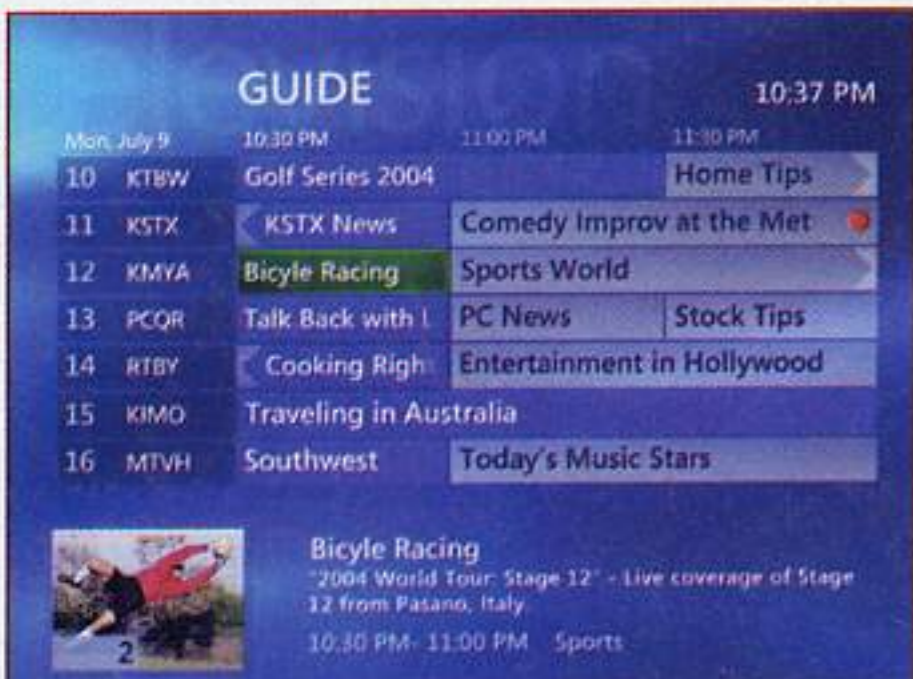


Bu sene CeBIT Eurasia'ya Microsoft ve piyasaya sürmeye hazırlandığı son işletim sistemi Windows XP Media Center Edition 2005 damgasını vurdu. Dijital eğlence anlayışımızı yeniden tanımlamaya aday yeni işletim sistemi ile donatılan bilgisayarlar fuarda en çok ilgi çekenlerdi.

Aslında Media Center Edition'ın dünyaya tanıtımı 2003 senesinde yapılmıştı. Ancak bu çok özel bir Windows versiyonu olduğu için ülkemizde piyasaya sürülmeden önce yapılması gereken hazırlıklar vardı. Şimdi bu çalışmaların hazır olmasıyla birlikte WinXP MCE'nin son versiyonu 16 Ekim'de bütün dünya ile aynı anda üstelik Türkçe olarak piyasaya çıkacak. Kulağa başta Windows'a eklenen ek bir yazılım, medya oynatıcı



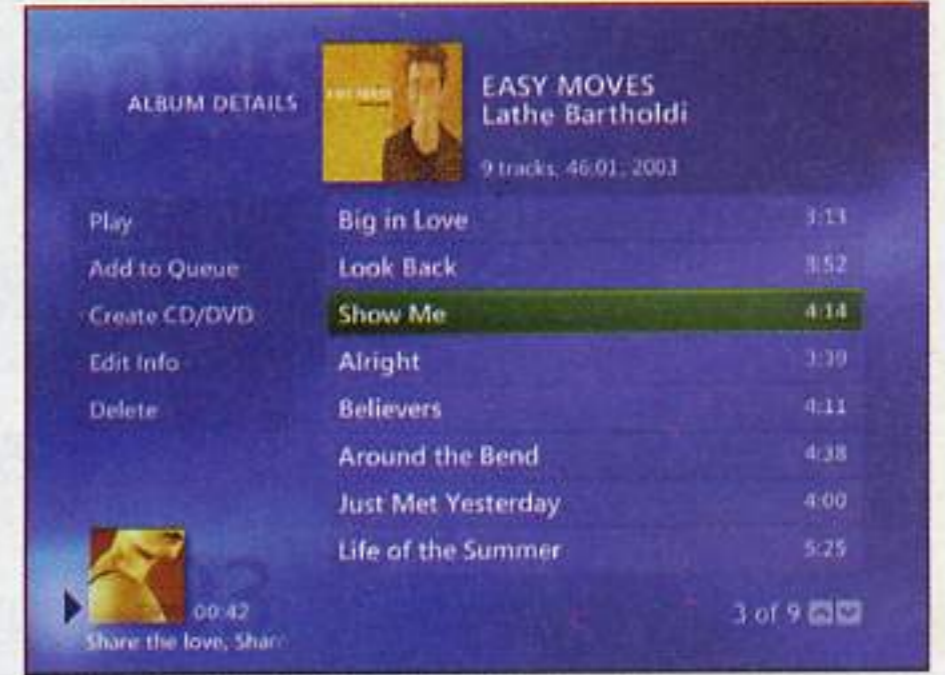
Microsoft'un geliştirdiği bu klavye ve uzaktan kumanda sayesinde Windows MCE'nin kullanımı bir hayli kolaylaşıyor.



bir program gibi gelebilir. Ancak WinXP MCE 2005 diğer XP'ler gibi tam bir işletim sistemi. WinXP Home Edition'ın sahip olduğu her şeye ve hatta daha fazlasına sahip.

Media Center Edition'ı özel yapan TV, video, resim, müzik ve medya servislerine kolayca ulaşmanızı sağlayan Media Center ara yüzü. Bugüne kadar gördüğümüz bütün medya programlarından daha kullanışlı ve bütünlüklü bu ara yüz. Ama daha da önemlisi beraberinde gelen uzaktan kumandası sayesinde TV'ye bağladığınız bilgisayarı kolayca kullanabiliyorsunuz.

Multimedyanın her alanına hükmetse de MCE'in en çarpıcı yanı TV izlerken ortaya çıkıyor. Kablo TV'den, sıradan antene ve hatta Digitürk'e kadar her türlü TV yayını MCE bilgisayarları ile kullanılabilir. Bağlantınız ne olursa olsun yayın PC'den geçip TV'ye ulaştığı için bugüne dek TV'lerde olmayan pek çok özelliğe kavuşuyoruz. Mesela yayını dondurma, geri alma, bu iki fonksiyondan kazandığımız süre kadar ileri sarılma, kayıt edebilme gibi. Bununla birlikte TV yayınlarını daha rahat takip edebilmemiz için işletim sistemiyle bütünleşmiş özel bir televizyon rehberimiz oluyor. Bunun için uydu yayınına falan da ihtiyacınız yok çünkü rehber bilgisi internetten yükleniyor. Microsoft bunun için özel bir firma ile anlaşmış. Dünyadaki bütün önemli kanalların yanı sıra ülkemizdeki 14 TV kanalının yayın akışları böylece elinizde oluyor. Üstelik PC'nize yüklenip kaldığı için uydu yayınlarının rehberlerinden çok daha kullanışlı. Bu rehberden oyuncu ve yönetmen adına göre film aratabilir, konularına göre programları bulabiliyor ve hatta otomatik kayıt emri bile verebiliyorsunuz. Mesela "Bana içinde Formula 1 geçen bütün programları kaydet" diyebilirsiniz. Elbette bir kere sabit diske aldıktan sonra bu programları DVD'ye de basabilirsiniz.



WinXP MCE 2005'in diğer bir önemli yanı medya servisleri. İlk MCE bilgisayarlar piyasaya çıktıktan bir ay sonra yayına başlayacak olan bu servisler sayesinde başlangıçta internet üzerinden film ve müzik satın alabilecek ve günlük haberleri takip edebileceksiniz. Şu an iki büyük medya şirketinin bu medya servislerini sunacağı söyleniyor. Böylece Türkçe film, müzik ve haberlere ulaşabileceğiz. İleride bu servisler daha da genişletilebilir.

Ancak bu Windows diğerlerinden farklı olarak kendiniz alıp yükleyebileceğiniz bir ürün değil. Ancak bir Media Center Edition PC olarak kullanabiliyorsunuz. Başlangıçta sadece Exper, Arçelik, Beko ve Casper MCE PC'leri piyasada olacak. Ancak Microsoft bu sistemi kullanmak isteyen tüm sistem üreticilerine işletim sistemini satacağını söylüyor. Yani köşe başındaki bilgisayarınız da şartları yerine getiren bir konfigürasyon oluşturduğu zaman WinXP MCE 2005 ile donattığı PC'leri satabilecek. Bu durumda elbet mevcut PC'lerimizi MCE'ye göre güncelleyebilecek firmalar da olacaktır.

Piyasaya çıkmasının ardından WinXP MCE 2005'yi detaylı inceleyip artı ve eksilerini daha uzun anlatacağız. Ama şimdiden şunu söyleyebilirim ki bu yeni dijital eğlence oyuncağıyla hiçbir ev elektroniği ürününün rekabet edebilme şansı gözüküyor. ■

CREATIVE SOUNDBLASTER X-FI FATALITY FPS

İnanması zor ama Creative yine başardı



Üretim : Creative www.creative.com

İthalat : Multimedya, www.multimedya.com
Koyuncu, www.koyuncu.com

Fiyatı : Belli Değil

Her yeni Creative ses kartı duyurusunda kendimize soruyoruz: ses kartlarında daha ne yapılabilir ki? Ama Creative her seferinde geliştirecek yeni bir şeyler bulup bizi şaşırtıyor. Ama bir yandan da bu şaşırtma faktörü git-tikçe azalıyor. Live'da şok olmuş, Audigy'de ağızımız açık bakmış, Audigy 2'yi takdir etmiş, Audigy 4'e ise ancak "eh işte" diyebilmiştik. Creative de bunun farkında olmalı ki uzun süredir ses kartlarında çığır açacak, gerçekten fark yaratacak yeni bir ürün üzerinde çalışıyorlardı: Soundblaster X-Fi. Dört farklı modelde piyasaya çıkacak olan X-Fi'nin fiyatları 130\$'dan başlayıp 400\$'ın üzerine kadar çıkacak. Böylece orta ve üst seviyedeki bütün Soundblaster kartlar değişecek. Bizim bu ay incelediğimiz Fatal1ty FPS modeli serinin oyuncular için özel olarak geliştirilmiş ve en güçlü ikinci kartı.

Adından bile sıradan olmadığı anlaşılan X-Fi öylesine bir ses kartı ki piyasadaki birçok ekran kartını kıskandıracak özelliklere sahip. Bu özelliklerin içinde 51,1 milyon transistöre sahip 400MHz hızında X-Fi ses işlemcisi ve 64MB SDRAM'de bulunuyor. Sekiz

Dört altın özellik

Elbette bizi asıl ilgilendiren X-Fi'nin teknik özelliklerinden çok bu özelliklerle neler yapabildiği. X-Fi'in önceki modellerden farklı ve üstün olan dört temel özelliği var. Bu özellikler içinde X-Fi'in yüksek işlem gücüne en çok ihtiyaç duyanı ise 24-bit Crystalizer. Creative daha önce Audigy ile 24-bit ses kalitesi kavramıyla tanıştırmıştı bizi. Ses kartının 24-bit olması ses kalitesini büyük oranda artırıyor. Ama elimizdeki müzik, film ve oyunların ses kayıtları bu kaliteyi yakalayacak seviyede değilse bunun bize pek bir faydası olmuyordu.



sene önce aldığım ilk PC'nin 166MHz işlemcisi ve 16MB RAM'i olduğunu düşünüyorum da X-Fi o PC'yi neredeyse dörde katlıyor! Herhalde Audigy çipinin sadece 4,6 milyon transistör içerdiğini yani X-Fi'nin onda birinden daha küçük olduğunu söylersem X-Fi'nin ne kadar gelişmiş bir ses işlemcisi olduğu daha da iyi anlaşılır.

Crystalizer'ın görevi X-Fi'nin gücünü kullanarak kayıt sırasında kaybolan ses kalitesini geri getirmek. Böylece en düşük kaliteli MP3'den en eski filme kadar 24-bit ses kalitesini sağlamak mümkün oluyor. Elbette hiçbir teknoloji kayıt sırasında kaybolan orijinal sesi %100 olarak geri veremez. Ama X-Fi'nin 24-bit Crystalizer özelliğini kullandığınızda hemen hemen her medya formatında ciddi bir kalite artışı oluyor ki bizi de asıl ilgilendiren bu.

X-Fi'nin diğer bir önemli özelliği CMSS-3D. Audigy'ye sonradan sürücü desteği ile eklenen bu özellik stereo seslerin 7.1 3D çevresel seslere çevrilmesini sağlıyor. Böylece EAX desteği olmayan oyunlar ve stereo müzik ve filmlerde Dolby kalitesine yakın ses elde etmiş oluyoruz.

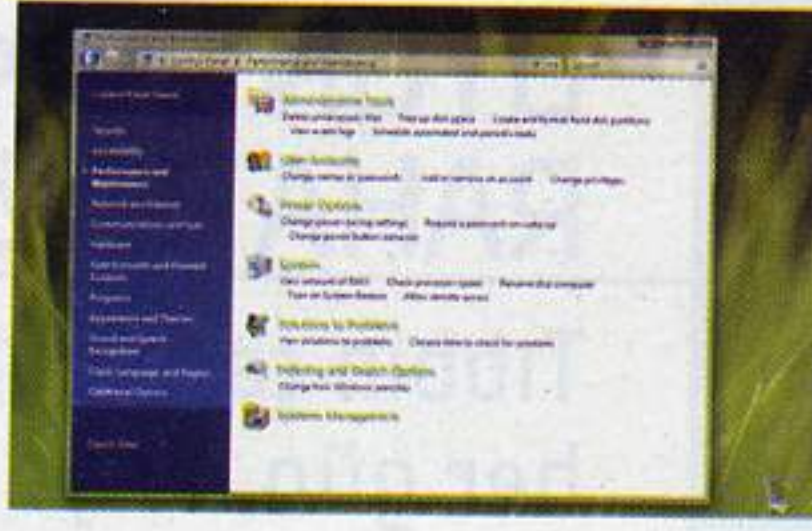
X-Fi'in üçüncü önemli özelliği EAX Advanced HD 5.0 desteği. İlk çıktığında da bizi çok etkileyen EAX Advanced HD sürekli gelişmeye devam ediyor. Uzun uzun gelişmeleri burada anlatmayacağız ama basitçe oyunlarda seslerin daha hem gerçekçi olmasını hem de dost ve düşmanların yerini daha rahat fark etmenizi sağladığını söyleyebiliriz. EAX'ın son versiyonunda asıl çarpıcı olan EAX Voice isimli yeni bir özellik. EAX Voice oyunlarında diğer oyuncularla sesli iletişim kurarken devreye giriyor. X-Fi

siz mikrofona konuştuğunuz anda sesi alıp

Soundblaster X-Fi Modelleri

	X-Fi Xtreme Music	X-Fi Platinum	X-Fi Fatal1ty FPS	X-Fi Elite Pro
X-RAM	Yok	Yok	64MB	64MB
Panel	Yok	5,25" Ön Panel	5,25" Ön Panel	Harici X-Fi Pod
Uzaktan kumanda	Yok	Var	Var	Var
Yurtdışı Fiyatı	130 \$	200 \$	280 \$	400 \$

VISTA GRAFİKLERİ DAHA STABİL



ATI'nın geçen ay yaptığı açıklamaya göre Windows Vista'da ekran kartı sürücülerini daha stabil olacak ve işle-

tim sistemini çökertmeyecek. Hepimizin bildiği ve sık sık yaşadığı gibi Windows XP'de ekran kartı sürücülerini hataya çok açıklar ve genelde sürücülerde yaşanan bir hata bütün sistemi çökertiyor. Ayrıca bilgisayar sistemlerinin Windows Vista Ready logosu alabilmek için minimum 64MB grafik hafızası ve DirectX 9.0 desteğine ihtiyacı olduğu söyleniyor. Vista'dan tam performans alabilmek için ise 256MB grafik hafızası gerekecekti! ■

içinde bulunduğunuz ortama göre sesinizi EAX ile işliyor ve diğer oyunculara işlenmiş halde yolluyor. Böylece sizin konuşmalarınız da tam anlamıyla oyunun bir parçası haline geliyor.

Daha hızlı oyunlar

X-Fi'in dördüncü ve belki de en önemli özelliği ise X-RAM. Kartın üzerinde 64MB SDRAM bulunmasının sebebi de bu özellik. X-RAM'in tek bir amacı var o da oyun performansınızı arttırmak ve Creative'in iddiasına göre %6 ila %13 arasında bir performans artışı sağlıyor. Bunu yapabilmek için X-RAM bölümler yüklenirken tüm ses ve müzik bilgilerini kendi hafızasına alıyor ve bir sonraki yüklemeye kadar işlemci, bellek ve sabit disk bir daha sesle ilgili hiçbir işleme karışmıyor. Böylece sistem üzerindeki yükü azaltıp grafik ve fizik hesaplamalarına daha fazla güç harcayabiliyor. X-RAM'in tek dezavantajı bu performansın sağlanabilmesi için oyunun bu teknolojiyi desteklemesi gerekiyor. Yani bugün bir X-Fi alsanız bile oyunların desteği gelene kadar bu özellikten faydalanamayacaksınız. Bu arada unutmayın bu özellik sadece X-Fi Fatal1ty ve X-Fi Elite Pro'da bulunuyor.

Eh X-Fi'in getirdiği yenilikler hiç fena değilmiş değil mi? Açıkçası Audigy'den bu yana bu kadar çok ve bu kadar dişe dokunur özellikler görmüyorduk. Soundblaster X-Fi Fatal1ty FPS'in diğer bir özelliği ise beraberinde kasanızın 5,25" yuvasına takılan bir ön panelle birlikte gelmesi. Bu panelde optik ve SPDIF giriş çıkışları, kulaklık ve mikrofon girişleri, MIDI ve AUX giriş çıkışları bulunuyor. Ayrıca kulaklık ve mikrofon için ayrı ses kontrolleri var. Panelin son özelliği ise uzaktan kumandanın IR portu işlevi görmesi.

Uzaktan kumanda

Evet X-Fi Fatal1ty bir de uzaktan kumandaya sahip. Bu kumanda pek çok PC kumandasında bulabileceğiniz bütün medya kontrol fonksiyonlarına sahip. Asıl önemi ise X-Fi'in üç çok önemli özelliği 24-bit Crystalizer, CMSS-3D ve EAX'ın seviyelerini kontrol etmesi. Böylece bu üç önemli özelliği hangi seviyelerde kullanacağınıza kolayca karar verebiliyorsunuz.

Bütün özelliklerini alt alta koyduğunuz zaman X-Fi bilgisayarlardaki ses deneyimimizi kökten değiştirebilecek gibi gözüküyor. Bu yüzden hali hazırda bir Audigy'niz olsa bile X-Fi Fatal1ty'ye geçmeye değer. Ama madalyonun öbür yüzüne bakınca kartın fiyatı oyuncuların büyük kısmının bu karttan uzak durmasına yol açacak. Kartın Türkiye fiyatı henüz belli olmasa da Amerika'da 280\$'dan piyasaya çıktığını biliyoruz ve vergileri düşününce bizde daha da pahalı olacaktır. Kısacası X-Fi Fatal1ty harika ama sadece ses kartına 280\$ harcayabilene. ■

Ses Kartı	Ses Kanal Sayısı	Live! a göre işlem gücü	Transistör Sayısı
Sound Blaster Pro	-	0.0001x	100K
AWE 32 (EMU8000)	-	0.2x	500K
Live! (10k1)	16	1x	2M
Audigy (10k2)	64	4x	4.6M
Creative X-Fi	4096	67x	51.1M

HOMEPLUG AV

Elektrik, veriler elele

Yeterince kabul görüp yaygınlaşmasa da elektrik hatları üzerinden veri transferi, ev ve ofisler için alternatif bir çözüm olarak varlığını sürdürüyor. Evdeki elektrik prizlerini kullanarak her odaya internet taşıyabiliyorsunuz. Üstelik kablolu dertlerinin yanı sıra, Wi-Fi bağlantılarının güvenlik ve çekip çekmeme dertleri de yok. Ancak bugüne kadar bağlantı hızı 14 Mbit/sn'yi geçemediği için tercih edilmiyordu. Ancak bu teknolojiye standartları belirleyen HomePlug Alliance Board geçen ay yeni standart HomePlug AV'nin duyuru-

sunu yaptı. Veri transfer hızını 200 Mbit/sn'ye çıkaran teknoloji bu yüksek hız ile Wi-Fi'ye iyi bir rakip olabilir. Sonuçta 200 Mbit/Sn hız sayesinde internet ve dosya paylaşımı bir yana evinizin içinde HDTV kalitesinde video transferi veya yüksek kalitede müzik yayını dahi yapabilirsiniz. Bu yeni teknolojinin 2006'nın başlarından itibaren piyasaya çıkması bekleniyor. ■



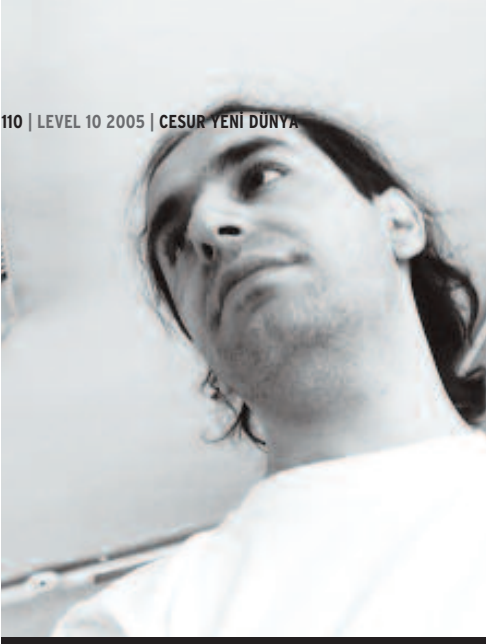
XP'YE DX YOK!

Günümüz oyunları için yeterli görünse de DirectX 9.0 oldukça eskidi. Herkes yeni DirectX'in ne zaman çıkacağını merak ederken Microsoft, yeni DirectX sürümünün Windows Vista ile birlikte piyasaya sürüleceğini açıkladı. Ancak asıl şok edici haber DirectX 10'un daha eski Windows'ları desteklemeyecek olması. DirectX'de çok büyük gelişmeler olacağını ve bu gelişmeyi sağlamak için işletim sisteminin de değişmesi gerektiğini söyleyen Microsoft oyunların hem Vista hem XP'de çalışabilmesi için ayrı ayrı DirectX 9 ve 10 desteğine sahip olması gerektiğini söylüyor. Kısacası gelecek sene için yeni bir karın ağrımız var artık. ■

CeBIT'te gözümüze çarpanlar



İster inanın ister inanmayın CeBIT'teki bütün ürünler içinde en çok ilgimizi çeken bu Samsung çamaşır makinası oldu.



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Muhtemelen çoğ unuz 2005 yazını hatırlamayacak kadar gençsiniz. Ama yaşı erenler o kurak ve tatsız yazı, o zor günleri eminim dün gibi hatırlıyordur. Bereket dolu bir kışın ve harika bir baharın ardından sıcaklar bastırmış, oyunsuz günler bütün sıkıcılığıyla üzerimize çökmüştü. Elbette kimileri buna hazırlıklıydı. Demosunun yayımlandığı ilk günden beri günde on saat Battlefield 2 oynamayanlar, World of Warcraft'a yeni yeni başlayanlar ve GTA: San Andreas'ı kışın PS2'da bitirmeyip PC versiyonunu bekleyenler için çok eğlenceli bir yazdı belki de. Ama çıktığı gün bütün oyunları dibine kadar oynayan ağustos böcekleri, günlerini bitirdikleri oyunları bir yükleyip bir kaldırarak geçirmişti. İnsan her ay birkaç hit oyun çıkmasına alışınca oyunsuzluk daha bir acı geliyor.

Elbette şimdi bu uzak günleri anlamak sizin için kolay değil. Muhtemelen masaüstünüzde Dungeon Siege 2, Advent Rising ve Fable ikonları yan yana duruyor ama kırk ikinci kez Age of Empires III'ün demosunu oynadığınızdan yüzlerine bile bakmıyorsunuz. Zaten PSP de piyasaya çıktı ve bir kısmınızı çoktan kendine esir etti. Koltuğunuza gömülmüş Wiipeout Pure'da rekorlarınızı zorlarken PC'niz aklınıza bile gelmiyor. Üstelik o kadar çok oyun gelmek üzere ki muhtemelen bir süre kurduğunuz hiçbir oyunu bitirecek vaktiniz olmayacak. İnanmıyor musunuz? Sıradan Movies, Black & White 2, X-Men Legends 2, Blood Rayne 2, FEAR, Civilization 4, Call of Duty 2,

İşte bilgisayar oyunlarının etkisiyle (!) şiddete yönelen bir çocuk daha.



OYUN BEKLEYEMEME RAHATSIZLIĞI

Tıbbın çare bulamadığı amansız hastalıklara her gün bir yenis ekleniyor

Age of Empires 3, SW: Battle Front 2, Football Manager 2006, Elder Scrolls IV: Oblivion, BF2: Special Forces, NFS: Most Wanted diye saymaya başlayayım da gözünüz dönsün. Hala ofiste PC oyunculuğu nereye gidiyor, kan mı kaybediyor diye tartışıyoruz aramızda. Ama bir yandan da 420 yeni oyun PC'lerimize konuk olmaya hazırlanıyor. Üstelik bu sayı Playstation 2 için 300'ün altında. Elbette bunların hepsi piyasaya çıkmayacak, çıksalar bile biz çoğunun yüzüne bakmayacağız. Ama şu 420 oyunun sadece yüzde onu, yani 42 tanesi bir sene içinde çıksın ve baştan sona zevkle oynamaya değer olsun benim için yeterli. Neredeyse ayda dört oyun eder, zaten fazlasına da bizim kalbimiz dayanmaz.

OBURLUĞUN YENİ TÜRÜ

Şimdiden kendimi hazırlıyorum, aynanın karşısına geçip tembihliyorum kendime. Maymun iştahlılık yok bu sene, aynı anda dört oyuna birden başlamak yok, bütün oyunları oynayıp bitirmek yok. Birazını da oynama, zor günler için iki üç oyun bırak kenara. Ama bunu ne kadar başarabilirim bilemiyorum. Günü gelince (ki yakındır) göreceğiz.

Aslında oyunları çıkar çıkmaz oynamak, bekleyememek, aç kurtlar gibi saldırmak bir hastalık. Psikologlar günlerini gecelerini oyunların zararlı olduğunu ispata adamamış olsalar belki çoktan bir ismi bile vardı bu sorunun, mesela Gamimpatietion olabilirdi. Halk daha rahat anlasın diye bunu Türkçeleştirip basitleştirmek lazım elbette: Oyun bekleyememe rahatsızlığı. Ölümcül olmasa bile tehlikeli bir durum. Yazları sizi boşluk hissinde bırakması bir yana sonbahar ve kış aylarında aşırı oyundan günlük yaşam dengenizi bir güzel bozar bu hastalık.

Oyunlar çıkmaktadır ve siz oynamak zorundasınızdır. Bugün, bu saat, bu an... Bazen öylesine bir açlık ve heyecanla saldırsınız ki oyunu bitirme, sonunu görme arzusu oyundan bir şey anlamadan acele acele oynamanıza yol açar. Çok açken masaya oturmuşsunuzdur ve sofrada en sevdiğiniz yemek vardır. Çok az insan o yemeğin tadını alacak, hakkını verebilecek kadar dirayetlidir.

Kimilerinize işi dalgaya alıyormuşum

gibi gelebilir ama aslında fazlasıyla ciddiğim. Gerçekten bunun sebeplerini, önüne geçme yollarını bilmek istiyorum. Birilerinin karşıma geçip oyunları sindire sindire oynamanın, onlardan daha fazla keyif alabilmenin faydalarını anlatmasını istiyorum. Mehmet Öz nasıl besleneceğimizi anlatıyor ne güzel, nasıl oyun oynanacağını da anlatsa ya. Maalesef psikologlarımız, davranış bilimcilerimiz bizi bu konuda hiçbir zaman aydınlatamayacak, onlar oyunların dikenlerini bileyip duracaklar. Zaten geçen gün Radikal'de bir haber vardı. Amerika'da adını ilk defa duyduğum bir üniversite, 20 senelik bir araştırma sonucunda oyunların çocukları şiddete yönelttiğini ispatlamış. Akademik çalışmalara koşulsuz saygı duyulması gerektiğini çok iyi biliyorum ama yine de "hadi be ordan!" demeden duramıyorum. Dünyanın istediğiniz üniversitesine 20 sene süre ve yeterli bütçeyi verin, size anne sütünün elli farklı zararını dizesinler. Bazı çevrelerin (ilginçtir Irak savaşının sorumlusudur bu çevreler aynı zamanda) bu konuyu kaşıyıp durması sınırlarime dokunuyor. Böyle saçma bir araştırmanın haber değeri bulmasına mı yanayım yoksa bu eften püften haberin en saygı duyduğum gazetede geniş yer almasına mı bilemiyorum. Bu gereksiz akademik kadrolar oyunları rahat bırakıp da durup dururken suçsuz bir Ortadoğu ülkesine savaş açmanın o ülke çocuklarını nasıl şiddete yönelttiğini araştırırsanız ya! ■

YILDIZLARA KADAR

Çarşıdan aldım bir tane, eve geldim üç tane

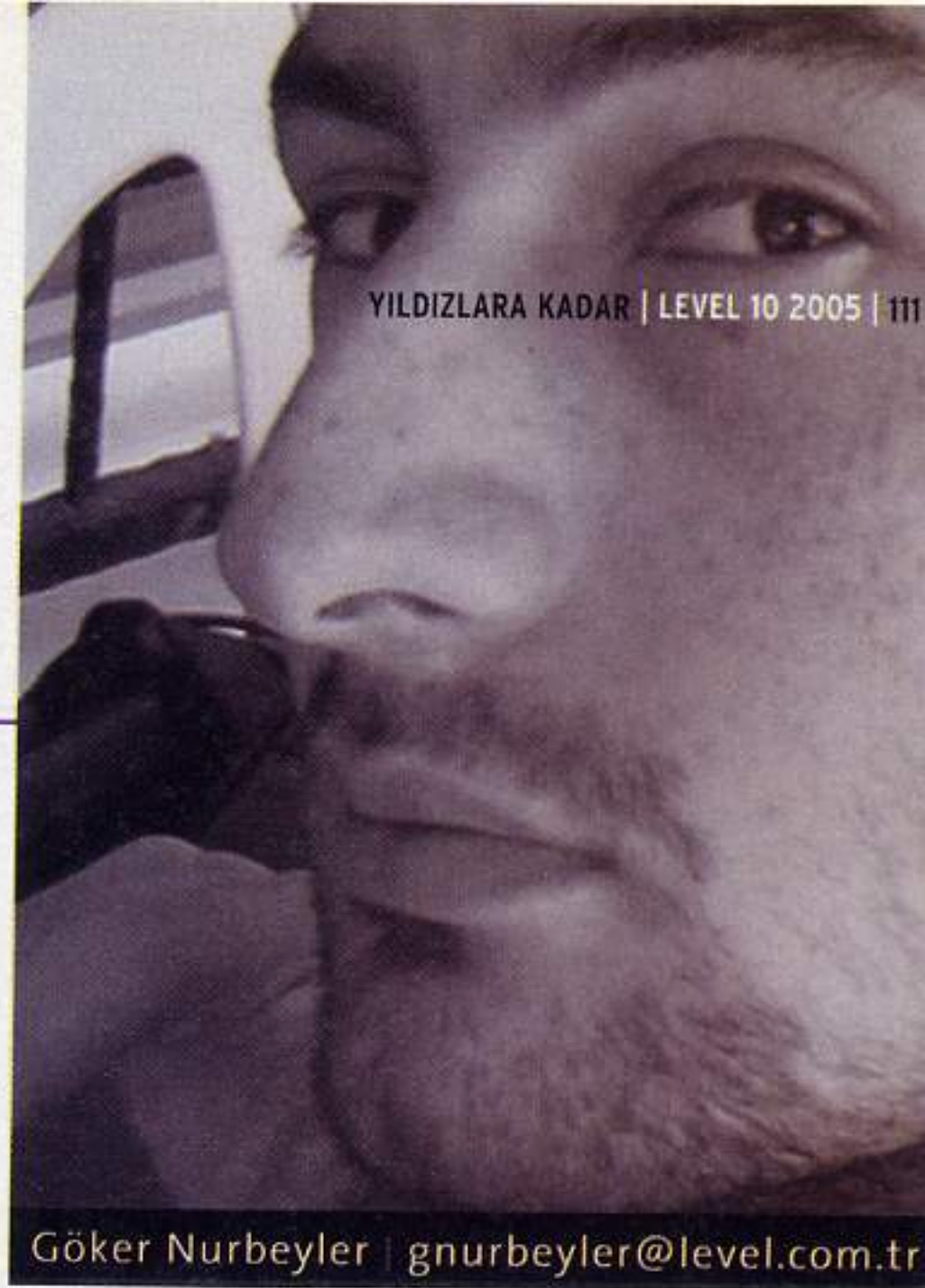
Neden oyun oynuyoruz? Öğrenmek, kişisel gelişime katkıda bulunmak? Günümüzde sinema gibi dev bir sektöre kafa tutan, bırakın kafayı elini tutup onunla dans eden bir sektörün çocukları oyunlar. Teknoloji güçlendikçe elbette yanında getirdikleri de artıyor. Fakat elimizi vicdanımıza koyduğumuzda birçoğumuz ortak bir nedende birleşeceğiz: Eğlence. Merak etmeyin, bu yazıyı oyunların çocukluktan çıkanları ve yaşı kemale erenleri yemediğini anlatmak için yazmadım, o böyle düşünenleri sıralara oturup eğitim verilerek anlatılması gereken bir konu. Bu yazının amacı eğlenmek üzere bir oyunun önüne oturduğumuzda o oyunda kaçırıklarımızı anlatmak. Karışık mı geldi? Bunların aklıma nereden geldiğini anlatayım.

SAM FISHER VAMPİR OLSA?

Devasa online oyunların sevmediğim tek bir yönü var: Klasik tek kişilik oyunlara nazaran çok daha bağlayıcı olması ve inanılmaz vakit alması. Dolayısıyla günlük hayatımda oyuna ayırdığım maksimum süreyi yalayıp yutarak uzun soluklu tek kişilik oyunlara yer bırakmaması. Bu oyunlara hakettikleri süreyi ayırmayınca bitirme hırsı diye adlandırdığım kavrama kurban gibebiliyorlar; yani bir an önce bitirilerek bir başka altın oyuna geçilmesi. Hele bir oyun dergisinde editörseniz ve bahis konusu oyun bir başkasına düştüyse yandınız. Şanslı vatandaş güzelim oyunu en ince ayrıntısına kadar oynayıp farklı şekillerde defalarca bitirirken siz hızlıca bitirip diğer oyuna dönmek zorunda kalırsınız. Diğer oyuncular için de durum vakit problemi yüzünden çok farklı değil: Öylesine bitirilen sanat eserleri, arada kaynayan onlarca detaylarla giden sayısız güzellik.

Buna kendi adıma şöyle bir çare buldum: Başka geniş kapsamlı oyunlarla aynı zaman diliminde oynanmayacak assolist oyunlar alınarak zulaya kaldırılır. Yaz sezonunda bilgisayarlı ama internetten arınmış bir bölgeye çekilir ve tüm mevsime yayılarak son hücrelerine kadar sindirilir. Geçtiğimiz yaz bunu tam anlamıyla uyguladım. Seçtiğim oyun zaman problemi nedeniyle uzak kaldığım sürede çıkan yamalarla temizlenen Vampire: Bloodlines'dı. Yeniden oynadım, yeniden aşık oldum. Tekrar oynadıkça

her seferde oyunun farklı oyunlara dönüştüğünü gördüm. Gücünü kan büyülerinden alan burnu büyük bir Tremere açtım. (Berker'le konuşurken karanlık atmosfer nedeniyle oyunun tam Malkavian'lık olduğunu söylemişti; kulakları çınlasın.) İnsanları pek önemsemiyordu, bu düşük Humanity puanlarından da kolayca okunabiliyordu. Sonraki karakter göz alıcı bir Toreador'du. Göz alıcılığı diline de vurmuştu. İkna ediciliği ve kullanmaktan çekinmediği cazibesiyle Vampire gibi bir oyunda yaşanacak en az şiddeti yaşayarak tüm problemlerin üstesinden geliyordu. Son karaktere yaşadığı acı yüzüne vurmuş olan bir Nosferatu. Bu lanet nedeniyle sahip olduğu içgüdü görünüşüne yansımış toplumdan uzak kalmaya mahkum fakat bu açığı gizlenme, kilit açma ve bilgisayar gibi yetenekleriyle kapatan bir Kindred. Yani gözle gözükmüyorken aslında her yerde olan bir karakter. Böylece oynadığım oyun başrol oyuncusu canlı olmayan bir Splinter Cell'e dönüştü. Bu bana her oynayışımda Vampire'in farklı bir oyun olduğunu gösterdi. Bir sonraki görev için alınması gereken hayati bir bilgi ve dilini yutmuş bir adam. Karakterlerimden biri (Nosferatu) sessizce alt kata indi, kapının kilidini maymuncukla açtı, bilgisayarın şifresini kırarak istediği bilgiyi aldı ve gölgelere karıştı. Toreador önce kibarca rica etti, adamın kaşları planörün çapraz kanatlarından farksızdı. Kindred ses tonunu ve konuşmanın gidişatını biraz(!) değiştirdi. Böylece adamın aklını başından aldı. Adam cazibe rüzgarlarında sürüklenirken ağzından bilgiyi alıverdi. Tremere kendine olan güveniyle gayet iddialydı. İlk önce direkt



Gökler Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

istedi, adam tavrını açıkça ortaya koydu. Kindred ciddiyetini ortaya koyarak adamı korkuttu. Fayda etmedi, bilgiyi verdiğinde yaşayacakları ölümden daha kötüydü ve adam hiç de aptal değildi. Fakat paranın aklını başından alamayacağını kimse söylememişti. Tek oyun, üç ayrı oynayış ve üç ayrı oyun. Eğlence? Evet, her birinde farklı, her birinde daha canlı.

O ESKİ OYUNLAR VAR YA...

Yukarıdaki canlı örnek bir oyundan kaç oyun çıkarabileceğimizi özetliyor. Fakat işin içine vakitsizlik ve bitirme hırsı girdi mi oyunun büyüü kayboluyor. Günümüzde eski oyuncuların çoğu yeni oyunlardan eski tadı alamadığından yakınıyor. Küçüklüğümüzde daha çok mu vaktimiz vardı yoksa oyunları daha derinlemesine mi oynuyorduk? Kim bilir? Geçtiğimiz ay yazın son demlerini yaşayan İzmir'imde işte bunlar geçti aklımdan.





Selçuk İslamoğlu | sislamoglu@level.com.tr

2003 Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda devasa online oyunlardan tanıdığımız Ralph Koster'ın yaptığı sunum belki de oyun dünyasına bomba gibi düşmüştü. Radikal sayılabilecek bu sunumdan sonra belki de oyun topluluğu oluşturmalarının arkasındaki gerçekleri de biraz olsun yüzümüze vurmuştu bu şahıs. Aslında sunumunun ana fikri kabaca şöyle özetlenebilir: "Oyuncularınızı dinlermiş gibi yapıp asla dinlemeyin"

Oyun topluluklarının (gaming community) en önemli yapıtaşı hemen herkesin de kabul edeceği üzere forumlardır. Ama forumlar bir oyunun gelişiminde ne kadar etkili bu tartışılır. Çünkü oyuncular olarak kendimiz için en iyi olanını isteriz. Ne kadar iyi loot varsa benim olsun, sunucudaki en baba adam ben olayım, asayim keseyim isteriz. Ama online oyun forumları bir başka alemdir. "Oyuncu, oyunu yarıpandan daha fazla bilir o oyunu" felsefesi forumlara yansınca "her forum üyesi, o forumların tüm admin'lerinden, moderatörlerinden çok daha fazla bilgiye sahiptir ve forum üzerindeki tüm hakları elinde tutar" anlayışına dönüşür. Forum onundur artık. Benimser, içine çeker ve oyunun her derdi için kahrolur, yer gök yıkılır istediği olmayınca. Eh, böyle bir toplulukta olunca, üzüm üzüme baka baka kararır ve ben de dahil olmak üzere tüm topluluk bir doğumhanedeymiş gibi bir ağızdan bağırışıp ağlarız.



▲ DO NOT FEED THE TROLLS: Türkçeşi, "lütfe forumdaki yaygaracılara yemiş atmayın ki daha da gevşemesinler."

NERDE BU MOD'LAR?

Oyun topluluklarında bozuk ampulü değiştirmek sanıldığı kadar kolay olmasa gerek...

Devasa online oyunumuzda en ufak bir şey ters gittiğinde forumlarda yaygarayı basarız. Peki aynı şey gerçek hayatta olsa nasıl olurdu? Olabilecek en ufak sorunu düşünelim, diyelim odanızın ampulü patladı. Hayatımız devasa online bir oyun, biz de bu oyunun forumlarında bir müdahim olsaydık, bence bu senaryo forumlara şöyle yansır: **Forum İnsancı 1:** Her taraf karardı, n'oluyor?!

F.İ. 2: Bilmiyorum, galiba bir bug.

F.İ. 3: Galiba ışıklar gitti, başkalarında da bu bug var mı?

F.İ. 4 ve 5: Evet, karanlık.

F.İ. 6: Kardeşim, oynamayı öğrenin de gelin. Ben karanlıkta da oynayabiliyorum.

F.İ. 3: Ampul patlamıştır kesin.

F.İ. 7: Ampul değil, lamba denir ona, ben Elektrik Mühendisliği okuyorum!

MOD (Moderatör) 1: Adminlere söyledim, haberleri oldu ama ne zaman düzeleceği hakkında bir fikrim yok...

F.İ. 6: Bu karanlıkta hiçbir şey yapamıyorum, ne beklersin ki bu adamlardan!

F.İ. 9: SİZE DİYORUM, BİLE-REK KIRDILAR AMPULÜ!

F.İ. 2: Yok yok, büyük ihtimalle sadece bug

GEL (Geliştirici) 1: Sorundan haberimiz var, bize daha detaylı olarak ışıklar ne zaman gitti söyler misiniz?

F.İ. 1: Tam oyun oynuyordum ışıklar gitti...

F.İ. 3: Bende de oldu, tam yaratıkları öldürüyordum, birden karardı...

GEL 2: Tamamdır, sorunun

kaynağını bulduk. Ampul patlamış. Şu anda ampulü değiştirebilir miyiz diye araştırıyoruz.

F.İ. 10: Oyun rezil, firma rezil. Başka oyuna geçicem!

F.İ. 11: Benim adminlere güvenim sonsuz, ampulü değiştirecekler!

GEL 2: Lamba sorumlumuz konuyu araştırdı, lambanın değişmesi gerekiyor. Şu anda elimizde yeni ampul var mı diye araştırıyor.

F.İ. 11: Helal geliştiriciler! Zaten ampulü anında değiştireceğinizi biliyordum!

F.İ. 12: AMPULÜN PATLAYACAĞINI SÖYLEDİK ÖNCEDE! AMA DİNLEYEN KİM! AHA, İŞTE PATLADI!!!1!!

MOD 1: Arkadaşlar, lütfen eleştiri yapıcı olsun.

F.İ. 6: Bu iş çok uzadı, hiçbir şey göremiyorum!

GEL 1: Tamam, hangi lambayı değiştirmemiz gerektiğini bulduk, ama elimizde hazırda yeni bir lamba kalmamış. İçimizden biri elektrikçiye gidip lamba alabilir mi diye zaman çizelgemizi kontrol ediyoruz.

F.İ. 5: Bu ampulün bozuk olması, oyundaki her şeyi mahvediyor. Gözlerim küçük kaldı gerçek hayatımda.

F.İ. 13: +1

MOD 1: Sabrınız için teşekkürler arkadaşlar, eminim adminler sorunu en kısa zamanda düzelteceklerdir.

F.İ. 12: ALLAH BELANIZI VERSİN!!!1!! AMPULÜ BOZULMAYAN "O" OYUNA GİDİYORUM BEN!!!

F.İ. 14: Eşyalarını bana bırak giderken n00b! Betadan beri oynuyorum, o zamanlar ampul yerleri bile yoktu. Harika iş çıkardın moderatör, devam!

F.İ. 15: Harika! İki ay önce açma kapama düğmesi bozuktur, şimdi ampulün kendisi! Son birkaç aydır oyunu oynayan herkes ama herkes mutsuz, ben de gitmeyi düşünebilirim ama arkadaşlarım, çevrem burada hep.

F.İ. 6: Aynı Adminler işte! Ne beklersin ki

GEL 2: Özür dileriz arkadaşlar, şu anda yeni bir ampul alamıyoruz. Ama bir sonraki yamada bunu düzelteceğiz...

Bu forum böyle sonsuza dek uzar gider... Ve kapanır ve unutulur, taa ki ampulün üstüne si-nek konuncaya kadar... ■

TÜKET! MODERNİZM ADINA TÜKET!

Yapacak daha iyi bir şey bulursan bana da haber ver

Elinde Level'in son sayısı. Sayfalarını hızlı hızlı çevirirken bir yandan da satırları tarıyor. Önünde bu ay çıkmış üç-dört dergi daha var, onlarla da işi bitince, kumanda kullanma konusundaki ileri tekniğiyle aynı anda birkaç program izleyecek. Sonra, bir haftadır hâlâ son yirmi sayfasını bitirmediği bir kitap var bekleyen. Belki onu pas geçip yatmadan önce biraz oyun oynamak isteyecek. Yorgun, esneyerek yatağına yürüyecek. O gün öğrendiği her şeyi kullanabilmek için elindeki tek fırsatı da bu kısa yolculuk sonunda tüketmiş olacak. Uykudayken ne okuduğu satırlar, ne izlediği filmler, ne oynadığı oyunlar kalacak. Yarın da tüketebilmeye devam etmesi için hafızasını çok doldurmaması gerekiyor çünkü.

Uykuya dalmadan önceki yarı bilinciyle daldığı sisli, tuhaf bahçede çocukluğuyla karşılaşacak. Elinde parçalanmaya yüz tutmuş bir kitap, kafasını kaldırıp onu fark edemeyecek kadar okuduklarına gömülmüş o çocuğu görünce başını, sonunu, tüm detaylarını hatırladığı tek kitabın Tom Sawyer olduğunu geçirecek belki kıldan. Belki de bu an yaşanmadan uyumuş olacak.

Yeni çağın tüketen insanından bahsederken giysilerine, üç ayda bir yenilediği cep telefonuna, aynı sıklıkta değişen sevgililerine, market arabasına doldurduğu metal kutulu yiyeceklere, Fight Club'dan beri de "kölesi" olduğu tescillenen mobilyalarına gözlerimizi dikmemiz artık bir refleks haline aldı. Ama artık bunlar dokunmuyor bana. Gözünün yaşına bakmadan zamanı tüketmek bile koymuyor... Bu çağa hapsedilmenin bir parçası tüketmek. Havalandırma saatlerinde alışveriş merkezlerine çıkıyoruz, hiçbir yere gitmeyen koridorlarını arşınıyoruz. Tespih çeker gibi kredi kartlarımızı çekiyoruz cüzdandan. En hızlı, en çok harcayanlar koğuşa seçiliyor. Herkes birbirinin ne ürettiğiyle değil, ne tükettiğiyle ilgili artık. Sahneyi dramatik bir dille anlattığıma bakmayın, bu kısmı çoktan kabullendim. Ben artık okuduklarıma, yazdıklarına, takip ettiğimi sandığımı ve bana bir şeyler kattığına inandığım şeylere acıyorum. Bilme ihtiyacımı karşılayan her şeyi de bu tüketim çemberine katmaktan rahatsızım.

Evimizin küçük kütüphanesinde, varlığını ilkokuldayken fark ettiğim bir mitoloji ansiklope-

disi vardı. Üç ciltlik bir serinin son cildi idi (ilk ikisi neredeydi hiçbir fikrim yok). Yunan'dan Mısır'a birçok mitoloji efsanesinin yer aldığı, ilk zamanlar resimli masal kitabı niyetine, giderek daha fazla anlam yükleyerek okuduğum ve kendi paramla kitap almaya başlayana kadar da sık sık ziyaret ettiğim bir kaynaktı bu. Aradan yıllar geçti, üniversite yılları boyunca eski günlerden kalma hevesimle mitoloji kitapları alıp durdum. Ama şimdi sorsanız ne isimlerini, ne sayılarını, ne de doğru düzgün içeriklerini hatırlarım... Tek hatırlayabildiğim; daha kötü olmalarına rağmen hiçbirinin o ilk ansiklopedi kadar faydalı, onun kadar büyü- lü, onun kadar kapsamlı, onun kadar gerçek, onun kadar akıcı, onun kadar kıymetli olmadığı. Tıpkı ortaokulda edindiğim ilk Pink Floyd kasetim gibi... Daha çok müzik dinlemeye başladığımda, tıpkı daha çok okumaya başladığım zaman başıma geldiği gibi, notalardaki (ve satırlardaki) anlamı ıskalamaya başladım. Bu yaşam hazinelerinin, giysilerle ya da çantalarla ya da mobilyalarla ya da kağıt mendillerle aynı kaderi paylaşmasından rahatsızım ben. Hakkını vermeden, özensiz bir iştahla tüketmekten rahat-



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Ne yazık ki, "ama bundan sonra..." diye başlayan bir cümlem de yok. Olamayacağını biliyorum. Şehirlerin uzağında bir kulübede, cebimde ölene kadar okuyup sindirebileceğim bir kitap, tüm tınılarını ruhuma kazıyabileceğim bir albüm ya da her repliğini ezberleyip canlandırabileceğim bir filmle yaşamak gibi bir hayalim de yok. Bu hayatın önemli bir kısmını, birilerinin pazarlama kampanyalarının başarısı olduğunu bile bile, giderek daha çok edinip giderek daha az özümseyerek yaşamaya devam etmek dışında bir seçenek bile görmüyorum. Anlamına yakışır şekilde de sayfayı terk ediyorum... ■



SANALDAN GERÇEĞE

Ne konserdi ama!

Hangi konser olacak? Elbette geçtiğimiz ayın başında gerçekleşen, Rock'N Coke kapsamındaki 'The Cure' konserinden bahsediyorum. Diğer gruplar da gayet sıkıydı. Tears insanları topladı, Skın azdırdı, Korn dağıttı ama Cure başka bir boyuta geçirdi. 7'den 70'e herkes oradaydı. İzzet Öz'ünden, Cure dağıcıkları sadece 'Love Song' ile sınırlı olan yeni yetmelere kadar inanılmaz bir grup tek bir amaç için toplanmıştı: Tedavi olmak, en azından ruhen. KONSERE KADAR KUYUKLARDA BEKLEDİK, YAĞMURU YEDİK, ÇAMUR GÜREŞİ YAPTIK, AŞ KALDİK VE TABİİ ŞEKMEYEN TELEFONLARLA GİTMİYEN MESAJLAR SAYESİNDE BİRBİRİMİZİ KAYBETTİK AMA ROBERT SMİTH'İN SAHNEYE AYAK BASMASIYLA TÜM BUNLARI UNUTTUK VE BU

sefer de kendimizi kaybettik (yeri gelmişken basın kartıma, yağmurluğuma ve botlarıma teşekkürü bir borç bilirim). Cure, üç saate yakın bir zaman neredeyse aralıksız çalarak, gerçek bir

rum. Boys Don't Cry, Friday I'm in Love, Fascination Street, Elise, Why Can't I Be You ve daha neler neler (yalnız Love Song diye çığırınlar boşuna yırtındılar); hiçbir albümün hatırı kalmadı diyebilirim. Robert Smith ilerleyen yaşına ve kilosuna rağmen, utangaç tavırları, sempatik hareketleri ve tabii ki inanılmaz sesiyle binlerce kişiye unutulmaz bir gece yaşattı. Bazıları bu



efsane olduğunu bir kez daha (belki de son kez) ispatladı. Biz yorulduk, onlar yorulmadı desem yalan olmaz herhalde. Böylesine uzun ve yoğun bir performansla, Metallica'nın ilk İstanbul konserinden beri rastladığımızı sanmıyo-

büyülü anları cep telefonlarıyla sözde ölümsüzleştirdiler ama hâlbuki o büyülü anları öldürdüklerinin farkında değildiler. Tıpkı bu yazdıklarımın, orada yaşanan duyguların yerini tutmayacağı gibi. Sırada hangi efsane var acaba?

Bu başka karnaval

CNBC-e olmasa durumumuz vahimdi gerçekten. Tüm o saçma sapan magazinler, diziler ve diğer kötü ötesiler arasında cennet geçirirdik herhalde. Neyse ki düzgün dizileri ve sağlam filmleriyle CNBC-e akıl sağlığımızı korumakta. Geçen ay yeni yayının dönemi özellikle süper dizilerle start aldı. Şahsen Nip/Tuck, Six Feet Under ve Scrubs'ın yeni bölümlerine kavuşmak ve en sonunda Smallville ile Superman'in ergenlik yıllarına geri döner-

cek olmak yeterliydi ama Carnivale ile beklentilerim iyice şımartılmıştı. Evet, HBO'nun yeni gözdesi Carnivale, ilk sezonuyla her Çarşamba gecesi, saat 9'da, ekranlarımızda. Her fantastik yapıtta olduğu gibi yine iyile kötünün bitmek tükenmek bilmeyen savaşı söz konusu. Olaylar, 1930'ların 'Büyük Bunalım'lı Amerika'sında geçiyor; yani elde avuçta olmayan, herkesin işsizlikten kırıldığı bir dönemde. Ben Hawkins, annesiyle beraber evini de kaybedince cıvardan geçen gezgin bir karnavala katılır; başka çaresi de yoktur aslında, özellikle ayağındaki prangalarla. Yalnız bu karnavalın sakinleri öyle bildiğimiz ucubelerden değildir; her birinin kendine özgü doğaüstü güçleri vardır. Tıpkı Ben gibi... Karnaval, Amerikan kasabalarını üzerlerine serpilmiş ölü topra-



ğından arındırdursun, Ben'in gizemli kabuslarını paylaştığı Rahip Justin Crowe da yıllarca bastırıldığı güçlerini serbest bırakmaktadır...

Carnivale, atmosferi, hikâyesi ve David Lynch filmlerinden fırlamış karakterleriyle baştan sona tekinsiz bir dizi. Tabii bu tekinsizlik, son derece stilize görüntülerle ifade ediliyor. Dizi zaten jeneriğinden kostümlerine gayet özenli ve şık tasarlanmış. Carnivale ilk bakışta görsel açıdan çarpıcı da olay örgüsüyle de enteresan bir hal alacak gibi. Bir konvoy ucubenin güce dengeyi getirmekle yükümlü olması bile ilginç.



Ölümsüz

Nedense 'Kadın Tuzağı' olarak çevrilen 'Immortel' rötarlı da olsa sinemalarımızda. Çizgi roman dünyasının baba isimlerinden Enki Bilal'in Nikopol Üçlemesi'nin ilk iki kitabından (Ölümsüzler Panayırı ve Tehlikeli Kadın) bizzat kendisi tarafından uyarlanan ve çekilen Immortel, distopik bir gelecekte



geçiyor ve hiç utanıp sıkılmadan erkek-tanrı-kadın üşgenini mitolojik bir boyutta kurcalıyor. New York semalarında uçan bir piramit. Gök tanrısı Horus, işlediği suçlardan dolayı yüksek tanrılar tarafın-

dan ölüme mahkûm edilir. Ama dünyada geçirmek üzere son bir haftası vardır. Kalan zamanını bu kokuşmuş dünyada aşkı bulmakla geçirmeyi tercih eder Horus. Elbette önce bir insan vücuduna bürünmelidir. Eski bir siyasi suçlu olan Nikopol ideal bir bedendir. Mavi gözyaşları döken Jill ise ideal bir aşık. Immortel, atmosferi, sembolleri ve diyaloglarıyla gerçekten derin bir film. Karanlık bir gelecek sunuyor ama aşkı da ihmal etmiyor. Görsel açıdan 3D'nin dozunu zaman zaman kaçıırıp izleyiciyi yabancılaştırır da oldukça sağlam bir atmosfere sahip. Immortel, Enki Bilal ve fantezileriyle tanışmak için gerçekten iyi bir fırsat.



Çek asıllı şizer hakkında daha fazla bilgi için 'bilal.enki.free.fr' ve 'www.immortel-film.com' sitelerine göz atabilirsiniz (yalnız Fransızca!).

Geçtiğimiz ay gösterime giren başka bir fantastik film de Rus yapımı Night Watch (oyunu bile geliyor). Biraz Underworld tadında olsa da ülkesinde gişe rekorları kırarak, Yüzüklerin Efendisi'ni aşık farkla geride bırakmış bir yapım (hem de 5 milyon dolar gibi bir bütçeyle!). Gece Nöbeti de bir uyarlama ama bu sefer edebiyattan beyazperdeye bir geçiş var. Sergei Lukyanenko'nun aynı adlı fantazi-bilimkurgu romanı özellikle Rus gençleri arasında oldukça popülermiş. Vampirlerle, şekil-değiştirenlerin mücadelesini konu alan filmin yönetmeni Timour Bekmambetov.

Yeni Dergiler...

Piyasaya yeni çıkan dergilere yetişmenin imkanı yok. Bu ay elime geçen 'Film-artı' da bunlardan biri.

Adından da anlaşılacağı üzere sinema üstüne bir dergi. Ana akım filmlere odaklanması bakımından 'Sinema' dergisine benzeyen

Film-artı, daha ağırbaşlı görsel yapısıyla rakiplerinden ayrılıyor. Vizyon filmleri hakkındaki incelemeleri, ilginç dosya



konularıyla destekliyor (oyunlara da bir sayfa ayrılmış). Yazılar da ne akademik ne de geyik; rahat okunur, kolay anlaşılır cinsten. Popüler sinemayı takip etmek için uygun bir dergi Film-artı (www.filmarti.com). Ayrıca kardeşi 'DVD-artı' da DVD meraklıları için çok uygun. Bir başka dergi de geçen ay ilk sayısı çıkan 'Photoshop Magazin'. Photoshop kullanıcıları ve heveslileri derginin hedef kitlesi. Kapak konusu birçok benzer dergide olduğu gibi, yazılımın son sürümü olan 'Creative Suite 2'. Photoshop Magazin, özellikle dijital grafik ve fotoğrafla uğraşmaya yeni başlayanların çalabileceği bir kapı. Zaten uğraşanlarsa, yenilikler ve ilginç detaylar için dergiyi takip edebilirler. Dergide, yazılımın yanı sıra dji-tal fotoğrafçılık ve baskı teknikleri de pas geçilmemiş (www.photoshopmagazin.com).

Kısa keselim

Eylül-Ekim ne kadar yoğun geçti ve geçiyor sanat-tasarım açısından. Geçen ay başlayan (ve bazılarını biten) Tasarım Haftası, Yaya Sergileri ve tabii ki Biennial derken bu ay da Film Ekimi, ödüllü

festival filmleriyle yakamızı bırakmıyor (kardeşim, teker teker gelsenize!). Filmlerin, önemli bir bölümü vizyona gireceği için kaçıyorum endişesine mahal yok (bu sefer biletler de çok ucuz; bkz. www.iksv.org). Ama kaçılabileceğiniz bir şey var ki o da 2. Akbank Kısa Film Festivali yarışmasının son katılım tarihi olan 15 Ekim. Belgesel ve kurmaca dalında katılabileceğiniz yarışmanın, başvuru koşullarını www.akbank-sanat.com sitesinden öğrenebilirsiniz (bu se-ne ödüller de hiç fena değil). ■



INBOX & OUTBOX

Şimdi sizi burada hazır yakalamışken, huzurlarınızda üç parmağımı yukarı kaldırarak izci yemini etmek istiyorum (hiç izcilik eğitimi almadığımı lütfen göz ardı etmeye çalışın)... BİR DAHA INBOX'I "HER İŞİM BİTTİKTEN SONRAYA" BIRAKMAYACAĞIMA... HER AY DAHA FAZLA POSTA CEVAPLAMAYA ÇALIŞACAĞIMA... AMA SADECE DÖRT SAYFAM OLDUĞUNDAN, BİR ÖNCEKİ YEMİNİMİN FİZİKSEL OLARAK MÜMKÜN OLMADIĞIMI SON ANDA HATIRLAYACAĞIMA... AND İÇERİM.İyi dersler arkadaşlar (sağol)

UFACIKIK

Merhabalar Level Ailesi,
1- İzninizle ufaccık bir soru sormak istiyorum.Bu Ragnarok pre paid kartlarını Türkiye'de nereden temin edebilirsiniz? Bu DBR firmasının adresi falan yok mudur? Nette bir türlü bulamadım (oyunu oynamazsam kafamı Haluk Levent konserindeki uzun saçlı gençlik misali sallayarak evimizin çelik kapısına Hasan Şaş'ın korner atışını gole çevirmeye hazırlanan Hakan Şükür edasıyla çakmayı planlıyorum)
Hmm, çok detaylı bir plan yapmışsın, bunun üstüne bana laf düşmez. Ragnarok'un pre paid kartlarını D&R mağazalarından alıyorsun. Sana en yakın D&R tükkanını öğrenmek için www.dr.com.tr adresine bakmanı tavsiye ederim.

Bu arada, dergide kalıcı bir Ragnarok Online köşesi olsun ister miydiniz? Bu konuda bize yazın lütfen.

Teksin "TAN" Saka

WOW BOMBOŞ MU?!

Merhaba ey kudretli LEVEL ahalişi, öncelikle hem benim için hem sizin için zorlu geçen tatilin bittiği bu aylarda sizi sorularıyla yorduğum için özür dilerim.

Niye özür diliyorsun anlamadım ama bu yazın bizim için zorlu geçtiğini bildin. Başımıza gelmeyen aksilik kalmadı. Hani neredeyse "Bundan beteri..." OOPS!... (Bu arada "kudretli LEVEL ahalişi" ha. Bakalım nereye varacak bu işin sonu.)

1- İlk sorum bilgisayarım hakkında, 128MB ekran kartı, 120GBlık sabit-diski olmasına rağmen, sistem gereksinimlerinin çok altında olan

oyunları bile zor çalıştırıyor. Ne bir oyun ne bir program yüklememe karşın böyle yavaşlamanın nedeni sizce nedir?

Ekran kartının modeli ne? Veya işlemcin? Bellek miktarın. Bunları da yazman lazım ki bir tahminde bulunabileyim.

2- Sorum PSP hakkında. Ben Amerika'dan 1 tane aldım, 3 tane de oyun. Belki inanmazsınız ama bu maili onla yazıyorum :) Sorunum ise PSP neden hala Türkiye'de raflardaki yerini almadı? Kaçaklarını gördüm çok pahalıydı, bu nedenle yasal yolla satılan oyun sizce ne kadar olur?

PSP Avrupa'da 1 Eylül'de çıktı, 1 Ekim'de Türkiye'de çıkmış olacak. PSP'nin kendisi 525, oyunları 89 YTL olacak.

3- Sorum ise WOW hakkında. Ben bir süre oynadım ama sonra gerçekten sıkılmaya başladım. Bazen etrafımda kimseyi görmediğimden yalnız hissettim. Bir genişletme paketi geldiğini söylediniz, o zaman daha da mı boş olacak?

Spawn'ım civanım, 3,5 milyon kişi oynuyor oyunu, sunucular inim inim iniyor kalabalıktan. Sen nasıl yalnız kalmayı başardın ki WOW'da? Bize söyle birazcık başımızı dinleyelim yahu. Veya, sen kaçak sunucularda oynuyor olabilir misin acaba? Bu tür oyunların tadı başka insanlarla kaynaşınca çıkar, kaçak sunucular bugün var, yarın yok misali çalıştıklarından ve her önüne gelen tek başına oynamak için sunucu açtığından kaçak sunucular da oynamanın hiçbir anlamı yok.

4- Ve son sorum LOTR: Battle for Middle Earth 2 ne zaman çıkacak?

Herşey için şimdiden çok teşekkür eder, en içten dileklerle iyi çalışmalar dileirim :=)

Ne kadar nazıksın :) Ben teşekkür eder, LOTR: BFME 2'nin çıkış tarihinin henüz belli olmadığını bildiririm.

SpAwN

HAVADAN SUDAN, BÖRTÜDEN BÖCÜKTEN

Selam Blax Abi,
Öncelikle yeni yerin hayırlı olsun. Berker abey gitti üzüldük ama her işte bir hayır vardır değil mi? Belki de o sorumu ce-



▲ Alti film de bitti, ne yapsaydı adam, aç mı kalsaydı?

vaplamayacaktı ama sen cevapla.

1- Şiimdi biz birkaç ay önce şu 3 GB kotalı 256K Eydiyesel olayına geçtik. Peder bey günde 8 saat sınır var dedi. İyice bir araştırdım, günde 8 saat girerseniz bilgisayara gelen dosyalardan 8 saat dolar gibi yaklaşık bir açıklama vardı. Şimdi bu 8 saat olayı sevgili babacığımın dediği gibi mi yoksa benim dediğim gibi mi. Yani internette bir sayfa açık dursa ya da gün boyu MSN açık kalsa bu limiti geçmiş olmayız değil mi?

Şimdi ailecek kafanız karışmış sizin. Sen web sitesinde de gezinsen, o web sitesindeki resimleri, HTML kodları vs. bilgisayarına indiriyorsun. Bu da senin 3 GB'lık kotandan yiyor. Bir web sayfası ortalama 100 KB ile 300 KB arasında değişir. Türk Telekom'un 3 GB kotalı ADSL tarifesinde "günde sadece 8 saat internete girebilirsiniz" diye bir kural yok ki. Senin aylık kotan ise kabaca 3 milyon KB. Türk Telekom sana "günde 8 saat web sayfalarını gezersen 300 KB 300 KB kotanı doldurursun" demek istiyor. Yoksa bilgisayarın açık durduğu yerde, veya MSN'de bu kotan hayatta dolmaz, merak etme.

2- Şu oyun incelemeleriyle ilgili bir şey kafama takıldı. Oyun notunu sadece inceleyen mi veriyor, yoksa herkesin ortak kararı mı söz konusu.

İnceleme notlarını verirken uyduğumuz bir sistem var. Herkes o sisteme uyararak puan veriyor. Ama çok alengirli oyunlarda birbirimize danıştığımız da oluyor. Her oyuna ortaklaşa puan vermek saçma olurdu, sonuçta hepimiz her oyunu oynamıyoruz. İş bölümü diye bir şey var, imece usulü çalışıyoruz biz.

3- Oyunların sistem gereksinimleri hakkında

da bence biraz daha açık olursanız iyi olur. Yani örneğin 2.0 Ghz dediğiniz zaman buna denk düşen AMD ya da Intel arasında bariz fark var. Ya da 128 MB ekran kartı dediğinizde GeForce4 MX in de 128 Mb modeli var X800'ünde.

Gerçi herkes korsan aldığı için oyun çalışmazsa kaybı 2.5 YTL bir şey olur da öyle aklıma takıldı. Sistem ihtiyaçlarında işlemciyi Ghz cinsinden yazmamızın sebebi o zaten. Mesela ben de AMD 3500+ var, bu işlemcinin Ghz olarak hızı 2.25 Ghz. Yani 3.5Ghz'lik bir oyunu doğru düzgün çalıştırması mümkün değil, o yüzden dergideki 2.25 Ghz civarındaki oyunlar benim bilgisayarım için daha uygun demektir. Başarılarınızın devamını diliyor ve Allah sizi ve bizi her tür teknik aksaklık ve gecikmeden korusun diyorum. (Koro halinde) AMİİİİİİ!

Can Ali Çetin

YA MERAK ETTİM DE...

Selam Level ahali, Daha öncede yazmıştım ve aldığım cevaplar gerçekten tatmin ediciydi ama hala aklıma takılan ve beni deli eden birkaç soru var. İşte onlar:

Görüyorsunuz ya sevgili inbox okuyucuları, bazıları şanslı doğuyor...

1- Prince of Persia resmi sitesi 3. oyunda yer alacak olan The Dark Prince'in resmini yayınlamışlar ama bu resimlerdeki Dark Prince'in E3 tanıtım videosundakiyle alakası yok. Ben saçını dikmiş ve ma vi bir Dark Prince yerine beyaz saçlı ve daha karizmatik bir Dark Prince görmeyi tercih ederdim. Sen???

Kesinlikle katılıyorum! O beyaz saçlı prens tiplmesi çok daha karizmatikti. Lakin "uzun beyaz saçlı, kötü ama karizmatik karakter" de çok fazla kullanıldı. Alev alev yanan dövmeleleriyle bu Dark Prince daha bir tekinsiz duruyor. Belki de böylesi daha iyi olmuştur. Hatta, daha iyi bel! Evet evet! (Adamı iki dakka da satarım!)

2- The White Chamber'ı bitirdim, gerçekten harikaydı ama bulmacalar bana biraz kolay geldi. Kalan herşey mü-

kemmeldi. Karanlıkta herşey kapalıyken oynadım rüyama girdi (ciddiyim :-)) Keşke bulmacalar biraz daha karışık olsaydı. Sen ne dersin???

Genellikle çok zor bulmaca eşittir mantıksız bulmaca anlamına gelir oyunlarda. Zaten beni adventure'lardan "avizenin üstündeki mumu almak için, balona makası bağlayıp bırakma" tarzı bulmacalar soğuttu. Bu kaideyi bozan mantıklı adventure'lara ise canım kurban. Son zamanlarda bu hataya düşmeyen adventure'lardan bir Black Mirror'ı oynadım, bir de White Chamber'ı. Fahrenheit da iyiydi, ama o adventure sayılmaz.

3- Niye hiç Knight Online gibi bedava bi online oyundan hiç söz etmediniz. İndirdim bir ay sonra Knight Empire oldu yamuldum ben de :-(((

Yıllaar yıllar önce (3 yıl) Burak yazmıştı Knight Online'ı, daha Türkiye'de yaygınlaşmadan çok önce. Sonra bir baktık ki Knight Online almış yürümüş güzel ülkemizde, biz de daha farklı, daha alternatif oyunlara diktik gözümüzü. Bakalım Knight Empire olduktan sonra ne olacak durumu.

4- Sizin bu ay (104. sayı) reklamını yaptığınız MUVO SPORT C100 MP3 çalar için 100 metreyi en hızlı koşan MP3 çalar demişsiniz. Babama söyledim "100 metre yarışında beni geçsin, alırım" dedi ne yapmalıyım?

Valla şimdiki kadar ben de kendi babamdan isteklerime birçok red cevabı almışım, bu duyduğum en yaratıcı cevap oldu :) Babanı tebrik ederim.

5- Prince of Persia 3: Kindred Blades kasımda kesin mi?

Maalesef değil. Şu anda çıkış tarihi 2005 sonu olarak gözüküyor. Ama hem Dark Prince'deki, hem de isimdeki radikal değişiklikler (oyunun ismi Prince of Persia 3: The Two Thrones oldu) oyunun biraz daha gecikeceğini müjdeliyor.

Bu isimdeki/Dark Prince'deki değişim, oyunun senaryo konusunda ciddi soru işaretleri yarattı. "Twin Blades"deki beyaz saçlı prensi, dördüncü oyuna mı saklıyorlar acaba? Hmm, olabilir. İkinci oyunu baştan oynayıp bitirsem iyi olacak galiba.

6- Kailena cidden ... (KIRP!) Aman! Spoiler yazmak yasak!

7- Dagger of Time bu sefer ne amaçla kullanılıyor? Sands of Time'dakinin tersine inşallah elimizde bir takım aksesuar taşıyabiliyoruz, yoksa PoP Team'deki her bir insan evladının gırtlığına yapıyorum. Kailena'nın... (KIRP)

Neyse baydım artık ben kaçıyorum. Yarın liseye başlamış olacağım. İyi aylar!

Anladiysam Dark Blaxis olayım (hatta oldum galiba). Bu arada SPOILER YASSAH GARDAŞIM!

Kunter "The Prince" Kurtulan

MANGA MANİA

Selam Level camiası, benim adım Hasan. 15 yaşındayım (derginin kız okurlarına slm:). 4 yıldır derginizi okuyorum. Ben Playstation 2 dergisini ilk Amerika'da satın almıştım. Bence



▲ İşte yeni "Dark Prince". Beyaz saçlı eski hali mi daha karizmatikti, yoksa bu mu, aranızda tartışın. Fight!

Türk versiyonu da manyak olmuş. Neyse ben sorularına (söylemek istediklerime) geçeyim: Demek derginin kız okurlarına selam ediyor sun bu sayfa üzerinden... Hadi bakalım, bu seferlik görmezden geliyorum...

1- Türkiye'de bir PS 2 almalı mıyım? Amerika'da zaten bir tane var ama Türkiye'ye getirsem NTSC, PAL farkı var. Türk oyunları çalışmaz diye duymuştum, doğru mu?

Türk yapımı herhangi bir PS2 oyunu yok, ama Türkiye ve tüm Avrupa'daki PS2 oyunları PAL olduğu için, senin NTSC PS2'nde çalışmayacağı doğru. Yeni bir PS2 almalısın. Veya en iyisi bir yıl kadar sabret PS3 alırsın.

2- Amerika'dan bir PSP aldım ama aletle çok mutlu değilim. Cool bir alet ama şu an güzel oyunları yok. Büyük hata yapıp Metal Gear Acid aldım, çok kötü çıktı. Siz bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz? Ayrıca PS2 dergisinde bir yerde PSP için Samurai Champloo animesi çıktığını duydum. Türkiye'de bunu veya herhangi bir PSP ekipmanı satan yerler var mı?

Yavaş yavaş PSP'nin iyi oyunları çıkmaya başladı. Bende de var bir PSP ve en çok şikayet ettiğim şey eski PS1 oyunlarının yeniden yapıp PSP için piyasaya çıkması. Hani bu aletin özgün oyunları nerede? Neyse ki iyi GTA: Liberty City Stories gibi oyunlar yolda, biraz daha sabretmek lazım.

UMD disclerde anime/manga bulabileceğin bir yer şimdilik yok Türkiye'de. Belki Tah-takale, belki kaçak olarak bulunabilir, ama ben olsam çok güvenmem. PSP ekipmanlarının PSP'nin satıldığı noktalarda bulacağımızı umuyoruz, ama bu zamanla olacak bir şey. Şu anda PSP için ekipman bulabileceğin en güzel yer açık arttırma sitesi olan gittigidiyor.com. Arama satırına PSP de, çeşitleri görünce şaşıracaksın.

3- Ben bir manga anime delisiyim aranızda bu tarzı sevenler var mı?

Anime konusunda ikiye bölünmüş durumdayız. Bir kısmımız çok severken bir kısmımız da Japonca duydu mu kaçacak yer arar.



▲ Gazzz...Guzzz... "Yavrııım, kınalı kuzuuum, kalk yerine yat hadi. Bak üşüteceksin sonra... Ah civanım, nasıl da sarılmış TNT kalıbına... Kalıp? TNT?!"

4- Metal Gear Solid triosunun dünyadaki en iyi oyun serisi olduğunu düşünüyorum. MGS 3'ü bitirdikten sonra Splinter Cell 3'ü kiraldım, grafikleri iğrenç, oynanışı çok kötü geldi. Ayrıca MGS 3 sizce PC'ye çıkar mı? MGS serisinin muhteşem olduğuna katılıyorum, ama Splinter Cell'i de yabana atma. Genellikle MGS'nin hikaye örgüsüne ve oynanışına, karakterlerine vurgun olan oyuncuların Splinter Cell'e soğuk bakma gibi bir durumları var. MGS 3 ise (PC'ciler bunu söylediğim için beni öldürecek) PC'ye çıkmasını bir zahmet. MGS 1 iyi oynanıyordu da PC'de, MGS 2: Substance'ı bir simülasyon gibi tüm klavyeyle oynamaya çalışmak tam bir eziyetti. MGS gibi oyunlar Dual Shock için yaratılmıştır, onunla oynanmalıdır bence.

5- Sizce Windows98 den XP'ye geçmeli miyim?

Şaka mı bu? Lütfen şaka ettiğini söyle!

6- Bu ayın Level'ı bizim markete gelmedi onun yerine 2 DVD'lik bir paket geldi. Adamı her ay başı fena gıcık ediyorum artık galiba, bana sinir olsun diye Level almayı.

Sen gönder o marketin adresini bakayım bana!

7- Temmuz05, Ağustos05 sayılarını tatilde olduğum için alamadım bu sayıları nereden bulabilirim?

Ana menüde dergiye telefon et (0212 217 93 71). Telefona çıkan hanıma nazikçe "abone bölümünü bağlar mısınız" şifresini söyle. Telefona çıkan ikinci hanıma "merhaba ben Level'ın eski sayılarını almak istiyorum" hilesini ekleyip oyundan çık.

8- Ailem chat ve internette oynanan oyunlara karşı, siz ne düşünüyorsunuz?

Abartılmadığı sürece bir zararının olmadığını, ve artık internetten oynanan oyunlardan kaçışın mümkün olmadığını düşünüyoruz.

Neyse çok soru sordum lütfen bunu yayınlayın yayınlamasanız bile lütfen yanıtlayın ve sağlıklı kalın

Hasan Piker

KAHRAMANLAR EZGİSİ

Selamlar Level ahalisi.Yaptığınız işe gerçekten hayranım ve işinizde gerçekten çok başarılı olduğunuzu düşünüyorum. Hatta Türkiye'deki bazı sözde bilgisayar dergileri her ne kadar en iyi olduklarını iddia etseler de bence siz en iyisiniz. Ben City of Heroes adlı MMORPG oyunu almayı planlıyorum;

1- Oyunu nereden satın alabilirim? Amazon'da gördüm gibi hatırlıyorum ama tam emin değilim.

Evet doğru görmüşsün amazon.com 'da var CoH. Oradan alabilirsiniz.

2- Aylık ücret ne kadar?

Diğer oyunlardan 1 dolar daha fazla, 15 dolar.

3- Sizce verdiğim paraya değer mi?

Valla, ne tür Devasa online oyunlardan hoşlandığına bağlı bu. Süper kahramanlardan hoşlanıyorsan gözü kapalı alabilirsin. Yakında devamı da çıkacak, City of Villains, onu da alabilirsin.

Sorularımı cevaplayabilerseniz çok memnun olurum.Herkese Selamlar!!!

The Half Blood Prince

"GOOD OL' DAYS" İRONİSİ...

Selamlar...

Peşinen söyleyeyim, bu pek oyunla alakalı bir e-posta değil. Peki neden mi Level gibi bir oyun dergisine gönderiyorum böyle bir yazıyı? Sizi kendime yakın bulduğumdan ötürü mü? Bu yazıyı basılı olarak görebilmeyi hayal ettiğim tek dergi Level olduğu için mi? Bilemiyorum.

Başlayayım...

İnsanoğlundaki "geçmişe özlem duyma" sendromu nasıl bir şeydir, akıl sır erdiremiyorum. İnsanlar 106 ekran Sony Plasma TV'lerinde Digitürk ile 5.1 ses düzeni desteğiyle maç izlerken nasıl "Ah, biz çocukken domatesler, çilekler kokuluydu, bunlar saman gibi be. Ne güzel günlerdi be..." diyebiliyorlar anlamıyorum. Nasıl bir ironidir bu? Ne hakla "Artık ahlak bozuldu, bizim zamanımızda böyle miydi be..." diyip de cep telefonu ile çekilmiş Gamze Özçelik görüntülerini defalarca izliyorlar? Teknolojiyi kötüleyip de sonra nasıl teknolojinin nimetlerinden dibine kadar yararlanabiliyorlar? Nasıl bu denli yüzüstü olabiliyor kişiler? Anlayamıyorum...

Benim ahlak anlayışına göre söz ağızdan çıkmışsa bitmiştir. İkinci şans yoktur sözde. Söz, şereftir. İki cümle öncesi ile iki cümle sonrası birbiriyile çatışamaz. Ben bunu garipsiyorum biraz da insanlarda. Kendi laflarını kendileri yalanlıyorlar. Tutarsızlar. Lafla yalanlamasalar davranışla yalanlıyorlar kendilerini. Hani Türk milleti sözünün eriydi? Hani Türk milleti onurluydu?

İleri görüşlü olamamak da başka bir hastalık. Bıraktım ileri görüşlülüğü, yakın tarihte olmuş olayların şimdiki sonuçlarını bile göremiyor çoğu insan. "Bir tek ben mi varım?" diyorum çoğu kez. Ardından da "Ben tek olamam..." diyerek teselli ediyorum kendimi. Bir tür kendini avutma, kendini kandırma benim

bu davranışım. Madem tek ben değilim, nerede ötekiler? Yoksa içinde yaşadığımız bu onursuz toplumun şerefsiz haykırışları arasında kendi seslerini duyuramıyorlar mı öteki "farkında olanlar"a? Onursuzların hantal bedenleri önlerini mi kapatıyor yoksa? Bilemiyorum; ama gerçekten bilmek istiyorum. Gerçekten...

Gevezelik yaptım sanırım. İlk başta yazmayı planladığımdan daha fazla yazdım ve farklı konulara da girmişim. Kan bir kez dökülünce durmuyor sanırım.

Yoo, kesinlikle gevezelik yapmıyorsun. Ne yazık ki senin gibi insanların sayısı azaldı Murat. Yani aslında azalmadı da, gereksiz insan sayısı o kadar arttı ki, "dürüstlük", "erdem" gibi kelimeleri anlamıyla yaşayan insanların oranı düştü.

"Eskiye özlem duyma" insanların hep düştüğü bir hatadır. Bu hatanın belirgin iki nedeni var: A) İnsanoğlu kaybetmeden asla elindekinin kıymetini bilmez. B) Geçmişte yaptığımız hataları sırtımızda taşımaya pek severiz. Geçmiş hep daha güzeldir, gelecek korkutucu. Be adam! Konuşturma beni şimdi! Oturduğun yerden sayıp söveceğine geleceği daha iyi hale getirecek bir şeyler yap-sana! Ama yook, koltuktan kıcımızı kaldırmadan "Aaah ah, geçmiş zaman olur ki!" muhabbeti yapmak daha kolaydır harekete geçmekten.

Kısacası Murat, sen farklı, erdemli, kelimelere değer veren bir insan olmaya devam et. Belki etrafında seni anlayacak birilerini bulamazsın, ama bir yerlerde tıpkı senin gibi düşünen birileri hep olacaktır. Mesela Gayrettepe'de...

Haydi, bir iki soruyla bitireyim de en azından kafadaki sorulardan birkaçı yanıt bulmuş olsun.

1- GTA Liberty City Stories'in PSP dışındaki platformlara çıkma gibi bir durumu olacak mı ileride?

Hiç sanmıyorum. Yeterince GTA yok mu diğer sistemlerde, bir tanecek de PSP'ye özel oyun çıksın.

2- Mafia'ya bir devam oyunu gözüküyor mu ufukta? Maalesef, ilk Mafia PC'de çok başarılı oldu ama konsollar-



▲ Evet, bunu Halo'yla ilgili başka bir şey ararken internette buldum. Bu nedir? Bir açıklama istiyorum!

da çuvaldayınca, yapımcı firma başka ufuklara açtı yelkenlerini.

Yazıyı okuyup sorularımı cevapladığınız için teşekkürler...
Murat "Manticore"

MUHABBET İSTİYORUM

Okuyucu bayiye ürkek bir tavırla yaklaşmaktadır. Acaba alacağı derginin adını "Level" mi yoksa "Levil" olarak mı telaffuz etmelidir? Bir halk adamı olma isteğindeki okuyucunun kalbi bu soruya "Levil" cevabını verse de okuyucu bildiğinden şaşmaz ve bayiye sorusunu yöneltir ve bayi ile aralarında şöyle bir diyalog geçer:

- İyî günler. "Levil" geldi mi acaba?
- Efendim??
- "Levil" geldi mi?
- ??
- "LEVEL" !! geldi mi?
- Haa! Yok gelmedi daha "LEVEL". Yarın gelecek.

Okuyucu hayal kırıklığına uğramış da olsa en azından bayinin huyunu öğrendim diyerek mutlu olur. Artık bu bayi ile konuşurken dergisinin ismini "Level" olarak telaffuz edecektir.

Bir sonraki gün okuyucu gayet emin ve rahat tavırlarla bayiye doğru yürümektedir. Hem dergisinin gelmiş olduğunu, hem de bayi ile nasıl iletişim kuracağını bilmesi ona inanılmaz bir özgüven vermektedir.

Diyecektir ki "Ustam LEVEL geldi mi acaba?" ve alacağı cevap da "Tabi abi buyur"

şeklinde birşey olacaktır. Bayiye bakar önceki gün ile aynı adam oturmaktadır. Herşey kesin ve nettir. Daha önce etüdü yapılmış bayiye gelen okuyucu takip eden saniyeler içerisinde geçecek olan şu diyalogla dumura uğrayacağına farkında değildir:

- Ustam "Level" geldi mi acaba?
- Efendim??
- "Level" geldi mi?
- ??
- "LEVEL" ?! "LEVEL" ?!!
- Haa! "LEVIL" geldi. Buyurun.

Daha dün İngilizce'deki telaffuzu kullandığı için ukela eşek sipası muamelesi gören okuyucu, şimdi de aynı kişiden kültürsüz kaba saba konuşan kişi muamelesi görmüştür. Nedir rollerin bir anda değişmesine sebep olan şey? Yoksa Level'in bir şehre gelmesi, o şehir de bu denli derin bir kültür dalgalanmasına sebep olacak kadar sarsıcı bir olay mıdır?

Öyle diyorsun da, daha kendi içimizde bile Level'i doğru telaffuz edemeyenler var. Abonelik reklamlarında mütemadiyen "LEVEL'E ABONE OLUN" yazıyor, biz de mütemadiyen uyarıyoruz ama ne mümkün. İngilizce'nin kendine has bir tanımı var bu memlekette. Sen Türkçe'yi de İngilizce'yi de düzgün kullan, bayiye gidince "LEVIL GELDİ Mİ?" de, kültürü de bırak kenarda dalgalan. Bayideki amca da üçüncü aydan sonra alışır LEVIL demeye.

Tüm Level tayfasına selamlar. Belki postanın biraz uzun olmasına sebep oldu ama başıma gelen bu olayı sizlerle paylaşmak istedim. Her ay -az ya da çok- en son Level'in bayilere gelmesine alıştık artık.

Neyse son olarak birkaç küçük ricamı sıralayıp huzurlarınızdan çekileyim: 'Ofiste Bu Ay', 'Editörlerin Gizli Hayatı', 'Kendime Diyalog' bölümlerini ve yazarların kendi köşelerinin bir köşelerinde onlara sorulan soruları geri istiyorum. Bunlar dergiye çok daha samimi ve keyifli bir hava katan oldukça hoş kısımlardı. Her ay bir oyun eksik inceleyin ama bu bölümleri hazırlayın bence. Ben kuru bir bilgi yığını almak istemiyorum. Muhabbet istiyorum.

Kendinize iyi bakın. Kolay Gelsin.
Her hafta yaptığımız editörya toplantılarında düşündük taşındık, yakın zamanda yaptığımız en büyük farkettik: Sevilen bölümleri yazmayı bırakmış, ama yerlerine daha iyi bir şeyler getirmemiştik. Bu hatamızı düzeltmeye başlıyoruz. Hem yeni ve süper bölümler başlayacak, hem de özlediğiniz bölümler geri gelecek. Yani, isteğiniz bizim için bir emirdir!

Süleyman Gürdal

ELVEDA MYST, ELVEDA

Merhabalar sevgili Level ailesi
Ooo, hoş geldin Cem.

1- Berker Abi hakikaten nereye gitti? (yer falan olarak)

Bir yere gittiği yok ya adamın. Hala şehirde. Hala gelip gidiyor ofise (hatta dergide yazarken geldiğinden daha sık geliyor hayta!). Lakin bilgisayardan da, oyunlarından da, bizden de fena sıkıldı. Dövecekti lan neredeyse bizi!

2- Ben foruma üye olmaya çalıştım ama cevap maili kaç gün sonra gönderildi. Bunun nedeni nedir?

Tembel moderatörler? Ama haklarını yemeyelim, ikisi de çok iyi çalışıyor. Esteciğim, Rocko Bey, selamlar.

3- Sence Beautiful Game Studios ve Eidos bir daha cesaret edebilir mi CM oyunu yapmaya? Edebilirler, hatta edecekler maalesef. Oyunun satış rakamlarını duysan dudağın uçuklar. Senin benim gibi oyun dergilerini takip edenler oyunun gerçek yüzünü biliyor, ama ya diğer garipler ne yapsın? "Aaa, yeni CM çıkmış!" diye saldırdılar oyuna. Yine saldıracaklar. Değişmeyen bir döngü bu.

4- Geçen hafta taa 2003 Level'larına baktım. Oradaki resimlere baktım ve gerçekten ne kadar değişti bu teknoloji dedim. Artık 3 sene (belki de daha kısa bir süre) sonra gerçek hayattaki görüntüyü bilgisayarımda göreceğiz. Ne dersin?

PlayStation 3'ün grafiklerini, Xbox 360'ın PC'ye yakınlığını, Nintendo Revolution'ın muhteşem kontrol sistemini görünce, açıkçası 3 sene sonrasını pek düşünmez oldum. Hele bir kafayı çizmeden 2006'yu ve şu 3 yeni nesil konsolu görelim, 2009'u ayrıca konuşuruz.

5- Myst'in yapımcısı kapanmış! Cyan Worlds Myst 5: End Of Ages'i yaptı ve.... Gitti mi?

Gitti. İlk oynadığım CD oyunuydu Myst. Kanan'ım Cortex'imle günlerimizi yemiş, kafayı kırmıştı bitirelim diye. Diğer Myst'leri o kadar oynamamıştım ama asla kaliteyi bozmadılar şimdiye kadar. Seriyi de çok güzel bir şekilde tamamladılar. Cyan Worlds'ü kuran, Myst'in babası olan kişi Myst 5'i bitirdikleri gün tüm ekibi son bir veda yemeğine çıkarılmış, hepsine yıllardır harcadıkları emekler için ayrı ayrı teşekkür etmiş ofisi kapatmadan önce. Oyun yapımcılığı dünyasında bu tür vefalı davranışların örneği azdır, çok hoşuma gitti bu davranış.

6- Bende şimdi Intel P4 3.00 GHz, 1 GB RAM, GeForce 5950 Ultra 256 MB ekran kartı var. Bu sistem oyunlar için iyi mi yoksa bir şeyler eklemeli miyim?

Bu sisteme bir şeyler daha eklersen uzaya kıpır yörüngeye oturabilir, yapay zekalı robot bir ordu kurabilir. O yüzden, otur oturduğun yerde!

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Maili uzatmadan sonuna geldim. Bu benim ilk mailim. Cevaplarsan çok, dergide yayınlarsan daha çok sevinirim. Bye!

Cem Kuter

Bu ayın da sonlarına gelirken, hepimize sevgi ve saygılarımı sunuyorum ve hızla kaçıyorum.

- ICAAAA! Yavrum motoru çalıştır çabuk! Matbaaya götür memiz gerek sayfaları!

- Hemen efem! ■

120 | LEVEL 10 2005 | CD/DVD

DEMOLAR

Age of Empires 3
Pro Evolution Soccer 5
Myst V: End of Ages
Ball 7 Deluxe
Ricochet Recharged
The Witch's Yarn

MODLAR

San Andreas - GTA Tournament
Half life 2 - Substance 1.04x
WOW - CT Addons
Warcraft 3 - Tales of Ravignon

VİDEOLAR

Bad Day L.A.
Battle for Middle Earth 2
Black
Call of Duty 2
Dark Messiah of Might & Magic
Gta Liberty City Stories (PSP)
I-8 (PS3)
Project Gotham Racing 3 (360)
The Witcher
Tomb Raider Legend
X3 Reunion

EXTRALAR

Duvar kâğıtları

FULL OYUNLAR

MU Online
Gunroar
Lights 3D
Minigolf Pro
Tower of Goo

PROGRAMLAR

Anfi Trojan Elite
Autoruns
Firefox
Google Earth
Magic Gallery
Neflimiter
PSP Video
Time Recorder

YAMALAR

Battlefield 2 1.02
The Bard's Tale 1.10
Brothers in Arms 1.10

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

LEVEL CD/DVD İÇERİK



Age of Empires 3

Yıllar ve yıllar sonra Age of geri döndü. Hem de ne dönüş, grafikleri ve fizik motoruyla dudaklarınızı uçuklatacak! Sadece görsel olarak değil, oynanış olarak da birçok yenilik içeriyor AoE3 ama bunları size anlatmamıza gerek yok. Oyunun demosunu şimdi kurup oynamaya başlayabilirsiniz.

CD'NİZDEN FAYDALANIN

SOFTWARE BÖLÜMÜ

Oyun dergisi okuyor olmanız, bir oyuncu olarak bir programa da ihtiyacınız olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bilgisayarlarınız güvenliğini sağlamak için olsun, daha verimli kullanmak için olsun veya sisteminizi "benchmark"layıp arkadaşlarınıza hava atmak için olsun, verdiğimiz programlar mutlaka işinize yaracaktır. Bu yüzden sizin en çok işinize yarayacak programları seçip CD/DVD'mize koymaya özen gösteriyoruz. Mesela, bu ay verdiğimiz Firefox, Internet Explorer'dan daha güvenli (ve kimilerine göre daha kullanışlı) bir internet gezgini. Google Earth, dünya üzerindeki her yeri görmeyi sağlayan müthiş bir program (ünlü şehirlerde adres ve yol tarifi bile yapıyor). PSP Video ise iki tıklamayla video ve filmlerinizi USB bağlantısıyla yepyeni PSP'nize uygun hale getirip transfer eden bir program.

BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-2, EKİM 2005
00 YTL

AYLIK D NOZOR DERG S

F I G H T E R BOMBER

**VE UÇMAK İÇİN PİLOT
BRÖVESİNE İHTİYAÇ
DUYULMAYAN ZAMANLAR**

Her _ey klavyeyi yumruklamakla ba lad

Eskiden oyun almak maharet işiydi. Bilgisayarçıya gider, "merhaba abi, yeni ne geldi?"yle başlayan muhabbette "şansımıza ne gelir" sistemiyle, el yazısıyla yazılmış uzunca bir listeden bir oyun seçerdik. Daha sonra da oturup saatlerce kasede çekilmesini beklerdik. Eve götürdüğümüz oyun bir platform, bir shoot'em'up ise ne mutlu. Ama o korkunç oyunlardan biri çıkarsa, yanmış idik sayın okuyucular. Uçuş simülasyonlarından bahsediyorum. Birçok oyunda uçağı bile yerden kaldıramamıştık. E o zamanlar öyle oyun dergileri, internet, forumlar, FAQ'lar yok. Oyun kopya olduğundan herhangi bir kitapçık da yok elimizde, zaten olsa bile okuyamayız, çünkü bizde İngilizce yok! Nereden bileceğiz hangi tuş ne işe yarar? Ama bir tek avantajımız vardı, 20 yıl öncesinin simülasyonları bizim zamanımızdakiler gibi klavyenin 2-3 katı tuş kullanmıyorlardı.

Yine de çıldırırđık televizyon karşımızda. Joystiğı sağı sola sallar (Combat School alışkanlığı :), tüm klavyedeki tüm tuşları sırayla denerdik. Yarım saat sonra uçaktan hala ses gelmediyse, yavaş yavaş o küçük soğukkanlılığımızı kaybeder, Allah ne verdiyse girişirdik klavyeye! O da ne? Uçaktan ses geliyor! Klavye yumruklarırken iki tuşa şans eseri basılınca motorlar çalışmıştır, ama hangi yumrukta acaba? Biraz sakinleşilince tuşlar denenmeye devam edilirdi. Ta ki bir sonraki yumruk seansına kadar.

mstrad'larımız, Commadore'larımız az çekmedi bizlerden :) O zamanlar yumruk yumruğa oynadığımız simülasyonların tadını yeni, süper gerçeği olanlarda bulamadığımız için bu sayımızda simülasyonların şahından, Fighter Bomber'dan bahsetmek istedik sizlere. Haydi geçmişe uçuralım sizi.

icindekiler

LOAD# Sayfa.125

Giri ve i indekiler

Sayfa.126

Fighter Bomber

Sayfa.128

Fosil Abi

Sayfa.128

Teknik Mitler — Kafa Ayar

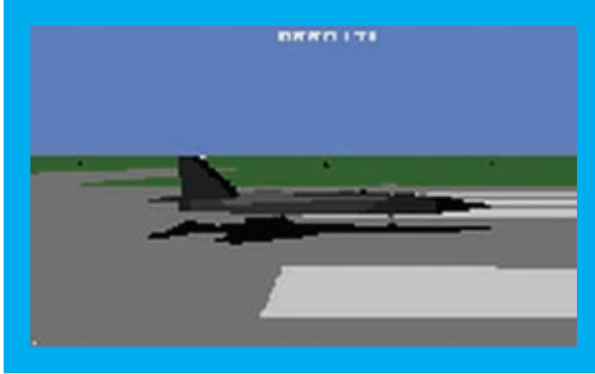
Sayfa.129

Ghost Busters

Fighter Bomber

Format: C64 ve Amiga _k : 1989 Yay nlayan: Vector Graphix Haz rlayan: Ian Martin (programlama), Derek Austin, Mark Griffiths (grafik), Andy Craven, John Lewis, Ciaran Gultnieks (tasar m), Paul Summers (m zikler)

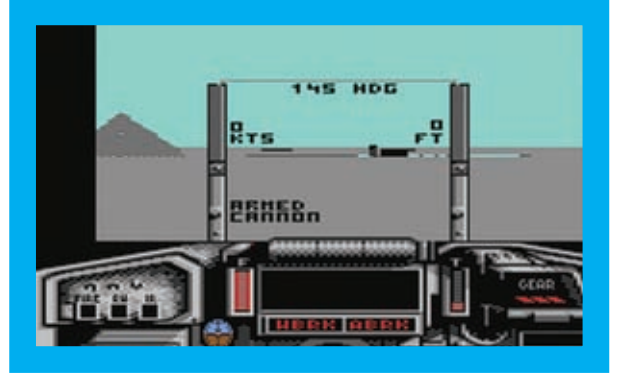
JESUSKANE



Kafa ayarı yapmak için anneme zorla aldırduğım saatçi tornavidaları hala durur. Microsoft Flight Simulator'a laf edip Falcon'un şusunu busunu beğenmezken bir anda o eski günlere dönmek... İçi bir garip oluyor insanın. Fighter Bomber vektör grafikleri ile dünyama girdiğimde ağzım açık bakakalmıştım. Gariban C64'ümün 64 K'sına neler de sığdırıyorlardı adamlar? Oyun kasetin iki yüzünü de kullanıyordu. A yüzü ile B yüzünün kafa ayarının tutmaması gibi bir sorundan dolayı, Fighter Bomber uzun süre bu alandaki becerilerimi geliştirmemi bekledi. B yüzünün kafa ayarını, programı yüklemeyi başardığım gün bu sabırlı oyunla gerçek anlamda tanışmış oldum. Mig-27, F-111, Phantom gibi uçakları barındıran FB, uçağa istediğim cephaneyi yüklememe izin veriyordu. Çok bir değişiklik yaratacakmış gibi bir saat o mudur bu mudur diye silahların arasında dolanıp cephaneyi de doldurduktan sonra görevi yüklemek üzere kasetin arka yüzünü takıp oyun yüklenene kadar TV dizilerini izlemek bambaşka bir tattı. Amiga kullanıcılarına daha eli açık davranan FB, F-14, Mig-29 gibi uçakları uçurmanıza izin veriyordu. After Burner tarzı oyunlar dışında uçak uçurmamış oyuncular için bambaşka bir deneyim sunuyordu.

HEDEFE KARADAN GİTMEK

Fighter Bomber birden fazla görev çeşidine sahipti. Belirli hava ve yer hedeflerini yok etmenin dışında havada



başladığımız bazı görevleri tamamlayabilmek için uçağı mutlaka belirlenen bir piste indirebilmeniz gerekiyordu. Fizik kuralları henüz oyun dünyasına girişini yapmadığından uçağın yere çakılması gibi bir durum söz konusu değildi. Yere çarptığında geri seken bir şeyi piste kondurmak ise o kadar kolay değildi. Dürüst olmak gerekirse bu noktaya geldiğimde pek de dert etmiyordum. Benim için asıl büyük sınav uçağı havalandırmaktı. Klavye örtüsü ile ciddi anlamda ilk kez haşır neşir olmam da bu oyuna denk gelir. Uçağı hiç havalandırmadan gazı kökleyip hedefe karadan ulaşıp görevi tamamlamak da bir seçenektir elbette (pis Tuğбек'ten aldık bu tüyoyu, 16 yıl gecikmeli). Bir türlü havalanmayan uçağı sinirlenip durduğunuz yerde dönüp kontrol kulesini cehennem çevirmek de bir başka seçenektir. Aksi gibi havalanmayı bir becerdiniz mi, uçağı kontrol etmek oldukça kolaydı. Oyunun Amiga versiyonuna göre biraz yavaş kalması da aslında büyük bir avantajdı.

DİZİ - ANNE - TV ÜÇGENİ

Vektör grafikleri harikalar yaratmasa da FB atmosferi gayet başarılı idi. Kibrit kutusundan kontrol kulesi ve

FIGHTER BOMBER DAN SONRA NE YAPTIM?

Fighter Bomber daha sonraları bayrağı, Power At Sea, Defender of the Crown gibi oyunlara devretmiştir. Amiga için piyasaya çıkan Mig-29 Fulcrum'u görmem ile C64 simülasyon oyunlarından soğumam bir olmuştur. Pirates, Pole Position, Sea Fox gibi oyunlara kendimi vermem yine bu döneme denk gelir. Ailemin iş yerindeki süper PC ile Budokan oynamaya başlayana kadar, abur cubur oyunlar daha bir ilgimi çekmiştir. Peki Budokan abur cubur bir oyun değil midir? Hmm, abur cuburdur elbette ne var bunda, ondan çıkıp Streed Rod oynardım arkasından ne var yani?!



VEKTE R SEMALARDA DOLA IRDIK

Fighter Bomber bildiğimiz anlamda uçuş simülasyonlarının ilk örneği olsa da, göklerde yalnız değildi. "Dan dun" klavye dövmemize sebep olan başka unutulmaz Commodore 64 oyunları da vardı.

Afterburner (1988)

En ünlü uçak oyunu buydu işte! "Atari salonlarımıza" gelmemiş olsa da esas olarak bir arcade oyunuydu. Hem C64'teki, hem de CPC464'deki versiyonları süperdi. Bu arada, 2006'da yeni nesil konsollar için çıkacak olan Afterburner 2, kainatın en çok beklenen devam oyunu olacak.



ATF (1990)

Ehu ehu, esasen bir Amstrad'cı olduğum için, C64'te olmayan ATF'yi araya sıkıştırdım. ATF yıllarımı yedi, yıllarımı! Hatırlarım da aldıktan aylar sonra uçağı kaldırmayı başarmıştım. Tüm dünyayı dolaşp yakıtınız veya cephaneniz bitmeden size verilen hedefleri vurmaya çalışırdınız. Ne güzel oyundu...



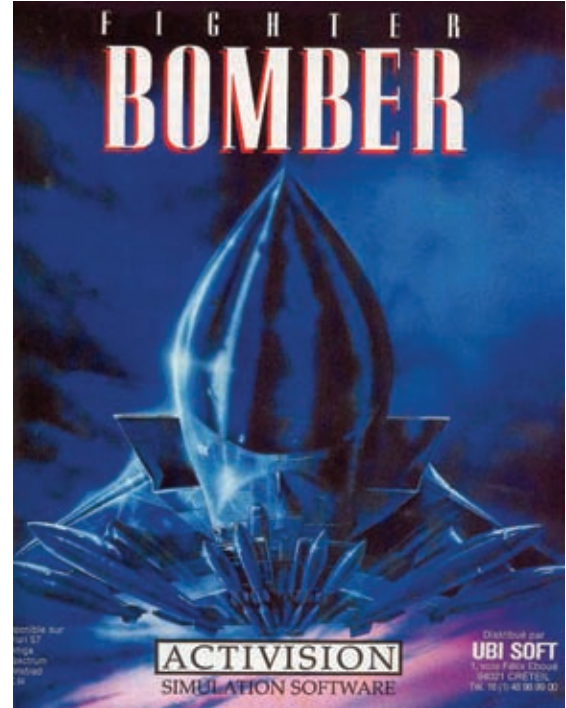
Harrier Attack (1984)

Grafiklerinden anlayacağınız üzere, bu kutudaki oyunlar arasında en basitidir. Ama öyle olmasına rağmen bırakamazdınız. Uçak gemisinden havalanıp ateş ede ede uçakları düşürür, düşmanın adasındaki üssünü bombalayp geri gelirdiniz. Son sürat uçmamaya özen gösterirdiniz, yoksa benzininiz çabuk biterdi.



Mig 29 Soviet Fighter (1989)

Açıksçası çok fazla uçak oyunu ya da başka bir deyişle gerçekçi uçak oyunu yoktu '89 yılında. Ancak, Mig 29, varolanların içinden aklımıza takılan sayılı oyunlardan. Savaşın ortasında yakıt ikmali yapma zorunluluğı bir yana, renkli grafikleri, kaosu ve fazla sayıda silah seçeneğıyle Mig 29'u unutmamak, unutturmayacağız.



binalar, düz yeşil yeryüzü ve sıfır detaya sahip mavi gökyüzü o zamanlar için yeterince başarılıydı. Uçağın sürati ve alçalp yükseldikçe değişen motor sesi, çalgın müzikleri ile bambaşka bir deneyimdi. Saatlerce süren yükleme olayıyla baş edip oyunu oynayabilmiş olmak bir ayrıcalıktı. Ancak bunun dışında pilotunuza kendi isminizi verebilmek ve isminizi o anlamsız Hall listesinde görebilmek ise büyük bir ayrıcalıktı. Bir saatimi ayırıp düşman poligonu tam mavi ufukta gördüğüm anda elektriklerin kesilmesi, tek televizyonlu bir evde tam elektriklerin geldiğı anda annemin en sevdiği dizinin başlıyor olması gibi durumlar da söz konusu idi. Elektrikler sabrımızı, dizi - Anne - TV üçgeni ise ikna kabiliyetinizi sınayan minik yan görevlerdi. Tüm bu imkânsızlıklara rağmen her türlü sorunun üstesinden gelen kahraman oyuncu olarak, saatlerce yüklemeye uğraşp daha doyamadan elektrige kurban verdiğim, ismi lazım değil Amiga sahibi bir arkadaşımın iki disket tak çıkar ardından oynamaya başladığı Fighter Bomber C64 dönemin en takıntılı oyunlarından biridir. ■



H z l _ program y klemek i in pembe hayaller...

TURBO mekanizmas

hayat m z nas l da kurtarm t ?

FOS L AB

Tav an sald r s ndan sa _ kan
Commodore 64

Sene 1990 filan. O zamanlar Bo azi i _niversite-
si nde okuyoruz ve 8 ki ilik yurt odas nda 12 ki i
kalma gibi bir beceriye imza at voruz. O tarihteki
_niversite sevgilimize irin g r nmek i in bir de
evcil tav an ald k m? Ald k. B ylece yurt odas
n fusu 12 insan ve 1 tav ana _kt m? _kt. Hatta
o zamanlar haber bile olmu tuk. Cumhuriyet gazetesi
ve Limon dergisine (o zamanlar ad Limon du). Yurt
denetlemesi s ras nda sa l k m fetti lerinden biri
_ocuk mezar gibi avakkab given bir arkada n
botunun i erisinden _karm t _tav an ve bu neee,
bu neee?! _ diye h yk rm t .

Tav anlar irin yarat klar ancak bize _b y mez
bu _diye kakalad klar _hayvanc k me ersem normal
bir tav anm _ , 6 ay i erisinde semire semire tavuk
kadar oldu ve oday _talan etmeye ba lad . _nce
s p rgeyi, daha sonra arkada lar m zdan birinin
Walkman kulakl n _o zamanlar MP3 yoktu mrim,
Walkman denen s personik aletlerle dinliyorduk
m zi i), terliklerimizi ve hal y _yedi.

Ve son maceras na geldik. 12 ki i yetmiyormu
gibi daha fazla kalabal _ d t i i kadar odaya
toplamak i in benim Commodore 64 _ getirmi tim.
Siyah beyaz bir TV ve ba l yd ve sabah ak am oyun
oynuyorduk (baz lar m z bu y zden 4 senelik okulu
8 senede bitirdi diyebilirim). Neyse, laf uzatmay-
al m, bir _le saati uyand _mda ve bilgisayar
a t _mda al mad n g rd m. G r n rde bir sorun
yok gibiydi, zaten o zamanlar bilgisayarlar
_al m vorsa diagnostik olarak ya adapt r n n
fi ini ters evirir takar ya da sa _ arkadaki
kapat p a ma d mesini _ata pata kapat p a ard k.
Bu sofistike teknikler i e yaramay nca son olarak
bilgisayar _kald r p ters _evirip sallama takti ine
ba vurdum do al olarak. Zavall 64 _ters evirdi im
anda g be ime orrr! diye bir mayi bo ald . Kim
kola d kt _lan buna _diye b _r rken mayiyi kok-
lad k ve ac _ger ek ile kar _kar ya kald k. Ak am
hengamesinde kimsecikler tav anc _ i e g t rmemi ,
bizimki de en uygun hela olarak Commodore 64 _
se ivermi . Ma allah, baya _da iyi becermi i ini,
makineyi sallad k a tu lar n aras ndan, joystick
portundan falan _elale ak p duruyor.

_imdi hikayenin sonuna gelelim. Efendim normalde
bilgisayarlar b yle bir sald r ile
kar _la t klar nda bozulurlar de il mi? O dedi iniz
g n m z n _tk r ld m bilgisayarlar i in ge erlidir.
Tedavi olarak benim emektar _ak ama kadar
kaloriferin zerinde b rakt k (kasay _bilem s kme-
den). Ak am saatlerinde de ba lad k TV ye,
_al t rd k ve t k r t k r oynamaya devam ettik
kald _m z verden. Kokusu birka g n _kmad , g r n-
t _ba l arda biraz _slak gibiydi ama bir tek sorun
bile _kartmad . Netekim u anda arka odada duruyor
ve arada bir nostalji yapmak istedi imde QuickShot
2 joystick i ile Wizard of Wor _evirmeme hi _naz
etmiyor. Teknoloji nedir? Aha buuu...

Tav ana ne mi oldu? Hi . Yaz tatilinde evlere
d nerken bir arkada a kakalad k, o da babas n n
yazl _na g t rd . O zamandan sonra da bir daha
haber alamad k elemandan... Siff...



Tozlu raflardan teknik sırlar kuşağında bu ayki konu-
muz Turbo mekanizması. Yani program yüklemenin eski
zamanlarda hangi yöntemlerle nasıl hızlandırıldığı konu-
suna bakacak ve karanlıkta kalan bir konuyu da aydınlı-
ğa çıkarmanın mutluluğunu hep beraber tadacağız.

Öncelikle veri depolama konusuna bir bakış ata-
lım. 1980'li yıllarda, bir Commodore 64'ünüz varsa ve
bir program veya oyun satın almak istediğinizde topu
topu iki seçeneğiniz vardı. Zengin çocuğu iseniz ve
Commodore 64 ile beraber disket sürücüsü alınmışsa
programları diskette alabilirsiniz. O zamanlar disket
sürücüsü olan arkadaşlara hayranlıkla bakar, hafta
sonları veya okuldan kaçtığımızda oyun partilerini on-
ların evlerine denk getirmek için türlü bahaneler uy-
dururduk. Disket deyince de 3.5" lik, pantolon cebine
giren disketleri algılamayın, o zamanlar 5.25" lik
Floppy disketler kullanılırdı. Sanırım yumuşak malze-
meden yapıldıkları için elinizle tutup yelpaze gibi sal-
ladığımızda "flop, flop" sesi çıkardığı için adını böyle
koymuş ecnebiler. Son derece güvenilir ve narin bir
malzeme olan bu disketler yine de o zamanın veri
transfer şampiyonları idi.

Züğürdün veri depolama medyası

Daha züğürt Commodore 64 kullanıcıları için ise şam-
pion, günümüzde kullanımı gittikçe düşen bildiğimiz
ses kasetleri idi. Commodore 64'ler beraberinde adına
datasette denilen küçük teyplerle gelirlerdi. Veriler bu
kasetlerin üzerine ses olarak saklanır, yine ses olarak
geri yüklenirdi. Bir Commodore 64 kasedini normal
kasetçalara takıp Play düğmesine basınca "çicc-
cvvzzzz, dürrrrtt, zıvıvıvıvıvıvı, dürrrrtt, gıvıvıvıvıvıvı"
gibi seslerin çıkmasının nedeni budur. Dikkat ederse-
niz arada "dürrrrtt" diye bir efekt kullandım, bu "dür-
rrrrtt" efekti, iki veri bloğu arasında yer alır, iki "dür-
rrrrtt" arasındaki bölüm de program bilgilerini içerir.
Datasette içerisindeki bir devre, Commodore 64'ten
"veri oku" komutunu alınca bu analog ses sinyallerini

dijital verilere çevirip bilgisayara gönderir. Veri yazmak için de bunun tersi geçerlidir.

Kasetler özellikle manyetik alanlardan o biçim etkilendikleri için veri yazımı sırasında çok dikkatli olunmalı ve çok güvenli algoritmalar kullanılmalıdır. Bu yüzden veriler düşük bant genişliğinde çok yavaş yazılır, dahası yazılan verinin sağlam olabilmesi için aynı veri bloğu kasede iki kere yazılır. Bu yüzden garip ama gerçektir, yaklaşık 15 yıl önce kasede kaydettiğim programları hala Commodore 64'üme yükleyebiliyorum. 20 yıllık bir bilgisayar ve kasetçaların çalışması bile mucizeyken, kasetlerdeki verilerin okunabilir olması olaya ayrı bir nostaljik heyecan katıyor, o ayrı...

Hız, daha fazla hız

Gelelim Turbo olayına. Bu çift yazma – yavaş yazma meselesinden dolayı Commodore 64'lere standart yollarla program yüklemek işkencedir. Bir oyun oynayacam diye LOAD tuşuna basıp yemek yiyenler, banyo yapanlar, gaste okuyanlar ve daha sonra bilgisayarın başına geçenler olmaktadır. Ama o zamanların programcıları bugünküler kadar tembel olmadıkları için buna da bir çözüm bulmuşlardır elbette. Turbo Tape veya Fastloader gibi programlar yardımı ile kasedin okuma yöntemini değiştirerek bilgileri değişik formatta daha hızlı kaydetmek ve geri okumak en sık başvurulan çözümdür. İşte bu yüzden bir programı yüklemeyen önce kısa



bir süre "programı yükleyen program" yüklenir, daha sonra o program kasetten gerçek programı "yükler". Ayrıca bu program sadece bir kere kaydedilir, çok fazla kontrol – verify ile de uğraşılmaz. Bu şekilde, standart bir Commodore 64 kayıt yöntemi ile yaklaşık 27 dakikada okunacak 40 KB'lık bir program, Turbo okuma yöntemi ile 3 dakikaya kadar düşürülebilirdi. Bu, neredeyse 9 kat fazla performans demektir, boru değildir...

Turbo programlarının en popülerleri adını bir türlü öğrenemediğimiz, ancak dosyaları yüklerken ekranda penbe çizgiler çıkardığı için laf aramızda "Pembe Turbo" olarak çağırılan bir program idi. Her kasetin önünde bu küçük programdan olurdu, ilk önce onu yükledik. Bir kasede yirmi otuz tane program yüklü olabiliyordu. Bu yüzden diyelim ki üç beş program ilderdeki programı yükleyeceksiniz,

ne yapıyorsunuz? İyi ve düzenli bilgisayar kullanıcıları kasetlerinde hangi programın kaçınca counter'da olduğunu yazarlar, güzel listeler yaparlardı. Böylece diyelim ki beşinci program 102. counter da duruyor. Turbo programını yükleyip kasedi 102'ye kadar ileri sarar ve güzel güzel yüklersiniz.

Peki bu tür bir bilgi yoksa elinizde ne olacak? Hemen anlatayım. Teybi kucağımıza oturuyorsunuz, bir parmak PLAY tuşunda, FF tuşunda oluyor. İkisine birden kısa aralıklarla basıp ekrandaki görüntüyü ve sesleri dinliyorsunuz. Dümdüz çıkan ince çizgiler programın başladığı yeri gösterir. Bu şekilde kaydıra kaydıra düz çizgileri takip ediyorsunuz, beşinci düz çizgiyi bulunca yüklenecek yeri bulmuşsunuz demektir. Bu işi o kadar profesyonel yapan arkadaşlarımız vardı ki. Aradığı programı beş on saniyede "tak" diye vururlardı, hem de 12'den.

Bir zamanlar bu kadar kısıtlı imkanlarla bu tür yüksek hızlı veri transferi çözümlerini bulan yazılımcılar ve donanımcılar artık ne yapıyorlar, gerçekten çok merak ediyoruz. Aynı şeyi günümüzün çağdaş veri depolama medyaları olan CD-ROM'lar veya DVD'ler için de yaparsalar ne güzel olur değil mi? ■

Ghostbusters – 1984

Oyun tarihinin ilk GTA gibi oyunu

Dünyanın ilk bağımsız oyun şirkettir Activision. Zamanında Atari'den ayrılan 3 delikanlının cesur girişimi ile kurulur ve bugün oyun sektörü dediğimiz şeyin temeli atılır. Peki, Activision'ı Activision yapan ilk büyük oyunu hatırlayan var mı? Elbette ki Ghostbusters. Ha? Pitfall mu? Eee... O zaman şöyle toparlıyoruz Activision'ı Activision yapan ikinci oyunu kim hatırlar? Evet, Ghostbusters!

Ghostbusters öylesine harika bir oyundu ki daha giriş ekranında bize ömrümüzün ilk karaoke deneyimini yaşatıyordu. Zaten o aralar 80'lerin garip kültürel bombardımanına maruz kalmış sabiler olduğumuzdan doğal olarak Ghostbusters filminin ve şarkısının deli hayranlarıyız. Oturup defalarca ekrandan akan sözlere kendimi bırakıp şarkıyı söylediğimi hatırlarım.

Ayrıca Ghostbusters o güne kadar gördüğümüz en gelişmiş oyundu. Bir şehir haritası, yolda giden araba görüntüsü, hayalet yakalanan ev ekranı, arabaya bisiler alma penceresi ve bölüm sonu canavarına ezilme olmak üzere 5 ayrı ekrana sahipti. Üstelik hepsinde de yapacak bir şeylerimiz vardı.

Ama kuşkusuz en heyecanlı kısmı hayaletleri yakalamaktı. Hayalet alarmı aldığımız bir eve giderez ve iki taraftan hayaleti sıkıştırırsınız. Hayalet tuzağını aç, nişan al, negatif "iyonayzır"ları aç, köşeye sıkıştır ve bam! Bir hayalet daha kodese gider. Ama bir de yakalayamadınız mı adamınızı yıkar giderdi hayalet. Küçüküz diye bize söylemezlerdi ama ölüyordu galiba o adamlar.

Nostaljik puan: 8/10 ■



İLK HATIRLADIĞIN ŞEY NE?

SON HATIRLADIĞIN
K.O.R.K.U. OLACAK

Gelecek Sayıda...