

LEVEL

SAYI 92

EYLÜL 2004

5.250.000 TL (KDV Dahil)

2004-09 1/12440

ISSN 1301-2134

BEKLEYİŞE SÖN!

DOOM

- İNCELENDİ
- BÜTÜN HİLELERİ VE GİZLERİ ÇÖZÜLDÜ
- TÜM EKCRAN KARTLARIYLA TEST EDİLDİ
- SİZE ÖKUMAK VE ÖYNAMAK KALDI

İLK BAKIŞ Ghost Recon 2 | Rollercoaster Tycoon 3 | Mortal Kombat Deception
PC Catwoman | NHL Eastside Hockey Manager PLAYSTATION 2 Athens 2004
Winning Eleven 8 YENİ YAZI Dizisi Oyun Evrenleri: Warhammer 40.000

K.K.T.C FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 09



Denemeden başaramazdık

35 bin dolar. Yani 52 buçuk milyar liradan biraz fazlası. Peki nedir bu rakam? Doom 3'ün geliştirilme masrafı olamaz, 4 yılda bununun 100 katından fazlası harlandı çünkü. Doom 3 grafik motorunun lisansı değil, böyle bir teknolojinin günahı da yarım milyon dolardan başlar. Peki nedir bu 35 bin dolar?

Doom 3 satışlarının gümbür gümbür gidiyor olmasına sevinmesi lazım (daha fazla bilgi için bkz. www.armadilloaerospace.com).

Biz de Ekim ayında silikondan bir roket uçurmaya hazırlanıyoruz: LEVEL DVD versiyonu. Demo, mod ve yüksek çözünürlüklü oyun

videolarının boyutları akıl ve CD almaz boyutlara yaklaştı. Bu yüzden 2 CD verdiğimiz aylarda dahi 300 ile 500 megabayt arasında değişen en iyi oyunların demolarını verirken akla kararı seçiyoruz.

BF1942: Desert Combat, UT2004: Red Orchestra ve daha nice modu vermeyi düşünmek ise bir hayal idi. Şimdiye kadar. Şu anda üzerinde son değişiklikleri yaptığımız LEVEL DVD versiyonu 4 GB'dan fazla oyun içeriğiyle Ekim'de bayilerde olacak.

Bu proje bizim için riskli ve maliyetli olacak. Bu yüzden DVD'li versiyonun satışlarını öğrenip değerlendirebilmemiz için Kasım ayında çıkmayacak. Eğer umduğumuz gibi olmazsa uzunca bir süre DVD verme fikrini nadasa yatacağız ve bekleyeceğiz.

Açıkçası biz çok heyecanlıyız. Bakalım aylardır süren çalışmalarımıza değecek mi.

—Sinan Akkol

Roketi çakılınca Carmack bu ödül den ve belki de adını amatör uzay uçuşları tarihine yazdırmaktan oldu.

LEVEL
Geliştiricilerimiz için en iyi oyunun ödülünü

Okuyucu Anketi 2004

Soruların karşılığı olarak vereceğiniz tüm kişisel bilgileriniz, yalnızca pazar araştırması yapımına yöneliktir. Kimlik ve adres bilgileriniz sadece bilgi amaçlı kullanılacak, başka üçüncü şahıslara duyurulmayacak veya dağıtılmayacaktır.

Aşağıdaki sorular okuyucularımızın Level ile ilgili görüşlerini almak ve gelecekte alacağımız kararları bu görüşler ışığında daha iyi değerlendirmek içindir.

1. Level'in bu sayısını alırken nedeniniz nedir?
 Level'i düzenli olarak alıyorum / Level aboneliyim.
 Level CD'nin içeriği ilgimi çekiyor.
 Bana Level'in misalini gösterdi.

LEVEL OKUYUCU ANKETİ

Neredeyse 3 yıldır yapmadığımız ama uzunca bir süredir üzerine düşündüğümüz 2004 Level okuyucu anketini en sonunda hazırladık. LEVEL CD'sinde bulacağınız bu anketi doldurup gönderirseniz hem sizler için yapmayı düşündüğümüz yeni projelerimize yön verecek, hem de ödüller kazanacaksınız.

OYUN GELSİN ARTIK! →

Aylardır şöyle adam gibi, yüzüne bakılır üç veya dört oyun geldi. Thief 3, Ground Control 2 ve Doom 3'ü saymazsanız, oyun açısından son yılların en güdük aylarını geçirdik. Ama artık hepsi geride kaldı. Sonbaharda çıkmasını beklediğimiz 100'den fazla oyun arasında öyle isimler var ki, yaz aylarındaki boşluğu hepimize unutturacak. Half Life 2 başta olmak üzere Rome Total War, Larry 8, iki yeni Star Wars oyunu, Myst 4, Warhammer 40.000: Dawn of War ile 2004 sonbaharı bir önceki yıldan çok daha oyun dolu geçecek.



Korkunuzla yüzleşin...

F.E.A.R

Yapım: Monolith Productions Dağıtım: Vivendi Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

İtiraf ediyoruz: Korktuk! Nereden çıktı bilmiyoruz ama, biz Half-Life 2'yi beklerken Blood'ın yapımcısı Monolith F.E.A.R.'ı patlattı. Oyunun videosunu izledik, ancak bu bile bize yetti.

Büyük bir binada yer alan askeri bir üsse saldırı düzenleniyor ve tüm iletişim araçları devre dışı kalıyor. Bunun karakterimizin işteki ilk gününün olması ise şanssızlıktan başka bir şey değil. Karakterimiz karşısına çıkanlarla savaşırken küçük bir kız çocuğu bir beliriyor, bir kayboluyorve askerleri paramparça ediyor (The Ring, Ring!). Bunların halüsinasyon olup olmadığını bilmiyoruz, belki gerçek, belki değil.

Bu oyunun sadece ufak bir bölümü. Ve gerilimi artıran tek şey bu küçük kız değil. Grafikler, animasyonlar ve fizik modellemesi, bizi videonun, daha doğrusu oyunun içine çekmeyi başardı. Karanlık odayı aydınlatma-



ya yetmeyen sallanan bozuk lambalar, yüzlerce parçaya ayrılan camlar ve yerinde devreye giren ağır çekimler videoyu izlerken bizi etkileyen şeylerden birkaçı. `Buzlu cam` gibi grafik detaylarını da unutmayalım.

Kesin olmamakla birlikte, F.E.A.R 2005'in ikinci yarısında piyasaya çıkacak. Şimdilik oyunun %75'i tamamlanmış durumda. Gelecek aylarda, F.E.A.R için kapsamlı bir ilk bakış yapacağız. Bu oyunun 2005'in bombalarından olması büyük ihtimal. ✕



KAR BEYAZ SAVAŞ

Gelecekte geçen bir FPS daha mı? Ama bu defa iyi bir oyun olacağı benziyor. Yakın bir gelecekte, Asya'da geçen Snowblind'da komandalardan oluşan bir takımın liderini yöneteceksiniz. Takım oyunuyla oynanan birçok FPS'nin aksine Snowblind'da adamlarınızı direk olarak kontrol edemeyeceksiniz. Adamlarınız birbirlerini kollayabilecek ve zor durumda kaldığınızda size yardım edebilecek kadar akıllı olacaklar. Ve çok dikkatli olmanız gerektiren bir şey olacak oyunda: Takım arkadaşlarınızdan birini kaybettiğiniz zaman, geri gelmeyecek, sınırlı bir kadroyla ve cephaneye bölümü tamamlamak zorunda kalacaksınız.

Oyunda düşmanlarınızı ele geçirerek onları kirli işlerinizde kullanmak gibi yetenekler de kazanabileceksiniz. Yeni bilgiler ve Paint'te çizeceğim art'lar için beklemede kalın. ✕

haberler

GATHERING'DEN İT DALAŞI

Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir uçak savaşı, Wings of War. Yeni bir firma olan Silver Wish Games'in geliştirdiği oyun arcade tipinde kontrollere sahip olacak. Wings of War'da müttefik birlikleri ve Almanya'dan 25'ten fazla uçak kullanma şansını yakalayacaksınız, çok şanslısınız.

Monotonluğu kırmak için olsa gerek, oyunda zamanınızın tamamını havada geçirmeyeceksiniz. Oyunun belirli bölümlerinde botlara ve trenlere yerleştirilmiş uçaksavarları kullanabileceksiniz. Ayrıca yan görevlerden birinde "it dalaşı" yapabilecek ve uçağınızı upgrade edebileceksiniz. Aynı zamanda Xbox için de piyasaya çıkacak olan Wings of War yurt dışında 20\$'dan satışa sunulacak. Biz de istiyoruz!



Buralarda hiçbir zaman kış olmaz...

NEVERWINTER NIGHTS 2

Yapım: Obsidian Entertainment Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

Dergide multiplayer olarak oynadığımız sayılı RPG'lerden biridir Neverwinter Nights. Aklımızda yer etmiştir.

İlk oyunun yapımcısı Bioware'di. Bu ne kadar iyi bir haber bilmiyoruz ama, Bioware yeni NwN'nin yapımını Obsidian Entertainment'a devretti. Daha önce de KOTOR 2'nin yapımını Bioware'den kapan Obsidian'a arka planda ka-

lan Bioware yardımcı oluyor. Bioware'in Aurora motoru kullanılarak geliştirilen NwN2'de yeni evren-

ler, quest'ler ve hikâyeler hazırlamak mümkün.

Yapımcılar NwN'nin eklentisi olan Hordes of the Underdark'a devam etmek yerine, yine



NwN evreninde geçen yeni bir hikâye yaratıyorlar. Ancak hikâyenin detaylarını şimdilik bilmiyoruz.

Hordes of the Underdark'ta en çok eleştirilen şey, 30. level'a geldikten sonra senaryoyu ileriye taşıyan çok fazla alanın olmaması, yani senaryonun tıkanmasıydı. Bu sorun NwN 2'de ortadan kalkıyor. Obsidian NwN 2'de daha geniş bir oyun alanı ve daha serbest bir oynanış olmasına özen gösteriyor. Ek olarak, ilk oyunda yer alan ve Forgotten Realms'tan bilinen

birkaç karakter de NwN 2'de bulunacak.

Oyunun multiplayer versiyonu için oyuncuların fikir olarak bir istek listesi oluşturulmuş. Bu liste rafine edildikten sonra NwN 2'nin son multiplayer versiyonu açığa çıkacak.

Geliştirilen grafik motorunu da hesaba katarsak, NwN 2'nin ilkinden daha iyi bir oyun olacağını tahmin ediyoruz. Tabii oynamadan son kararı veremeyiz. Ve bunun için de 2006 yılına kadar beklememiz gerekiyor. ✕

UZAYDA İKİNCİ İSTİLA

2D uzay stratejisi Conquest'in yeni-yeni yolda. Microsoft, Digital Anvil'in geliştirdiği oyunun devamı için bu kez eski ismi Warthog olan Warthog Texas'la anlaştı. Yeni oyunda her biri farklı savaş stiline sahip dört ayrı ırk bulunacak. Bunlar; The Mantis, The Celareons, The Terrans ve The Vryium. Bunlardan The Mantis böcek-varı bir ırk. En büyük özellikleri ise uzun mesafeli saldırılar.

Oyun dört öyküye bölünen bir

campaign'den oluşacak, Starcraft gibi. Conquest 2'deki yeni birimler arasında; Vryium ırkı için düşmanları çekip yok eden bir gemi (Firefly), Mantis ırkı için uzun mesafeli bir gözlem aracı (Glimmer) ve Celareon ırkı için de yine uzun mesafeli bir keskin nişancı gemisi yer alıyor.

Conquest 2'de ilk oyundaki çok oyunculu modlar korunuyor ve bunlara 'Capture the Flagship' gibi yeni modlar ekleniyor. ✕

PAINKILLER, CEHENNEMİN DIŞINDA

People Can Fly'in kurucusu

Adrian Chmielarz'a Painkillerler'a neden bir eklenti yaptıkları soruluyor, o da "Parayı seviyoruz ve Painkiller bu konuda bize yardımcı olabilir." diyor. Şaka yapıyor tabii ki, ama ne olursa olsun bu eklenti almamız gerekecek.

Yeni oyun ilk Painkiller'in kaldığı yerden devam edecek. Yapımcıların Battle out of Hell'deki amacı ilkinden daha psikopat bir oyun yapmak. Bunun için de bölüm tasarımlarını değiştiriyorlar. Mesela bir bölümde yanmış bir yetim yurdunda bulacaksınız kendinizi. Ve burada tek başa çıkmanız gereken şey şeytani rahibeler olmayacak, yetimhanedeki çocuklar da pek arkadaş canlısı olacağı

benzemiyor.

Oyunda iki yeni silah bulunacak. Bunlardan biri lav silahıyla karışık bir makineli, diğerini bulamadım, çünkü tembelim. Oynanış olarak Battle out of Hell'in Painkiller'dan çok fazla farkı olmayacağını söyleyebiliriz, ancak Tarot kartları yerine başka bir şey kullanacaksınız. ✕



Yeraltında güç savaşları...

DRAGONSHARD

Yapım: Liquid Entertainment Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

Beyler ve bayanlar... Level gururla sunar: Dungeons & Dragons evreninde geçen bir RTS, Dragonshard, ama neden gururla sunuyoruz, bilmiyorum.

Dragonshard, D&D campaign'ı Eberron'da geçen ilk oyun olacak. Eberron, canavarlar ve şeytanlar tarafından yönetilen, içinde; insanlar, Dwarflar, Halfingler, Gnomelar'ın yaşadığı karanlık bir yeraltı dünyası. Bu dünyayı "Dragonshards" adında, büyü gücü olan, renkli kristaller çevreliyor. Bunlar Eberron'un tek büyü kaynağı.

Dragonshard Eberron dünyasının kaos içinde olduğu bir zamanda geçiyor. Üç güç Heart of Siberys olarak bilinen dev bir Dragonshard'ı kontrol altına almaya çalışıyor.

Dragonshard'daki ırklardan biri, devlerin çağı kapanırken yeraltına giren Umbragen. Bir Elf ırkı olan Umbragen, korkunç yaratıkların yaşadığı bu karanlık dünyada yaşamak için karanlık güçlerini kullanıyor. Gölge enerjisini kontrol etmek bunlardan biri. Ayrıca bir Umbragen sıfır puana düştüğünde bir karaltıya dönüşüyor ve bu sayede karanlıkta görünmez olabiliyor. Diğer ırklar da farklı yeteneklere ve savaş stillerine sahipler.

D&D evreninde geçen bir oyundan beklemediğimiz gibi, Dragonshard RPG unsurlarıyla destekleniyor. Oynanış iki farklı bölüme ayrılıyor: Strateji ve rol yapma. Ordunuzla, akılcı taktikler uygulayarak savaşır ve üs geliştirirken, dehlizlere daldığınızda yanınızdaki karak-

terler tipik bir rol yapma oyunundaki grup elemanları gibi davranıyorlar.

Oynanışı biraz daha kazıp çevreye geçici rahatsızlık vermem gerekirse, Dragonshard'da çok fazla kahraman bulunmayacak. Her birim aynı temel istatistiklerle ve yetenekleriyle oyuna başlayacak. Ancak bir grup yeraltına indiğinde oynanış bir anda değişecek ve her ırk D&D dünyasında yapabildiği her şeyi yapabilecek. Yeraltındaki birimler level'larını artırarak kahramanlar haline gelecekler.

Dragonshard'ın karanlık Eberron evreninde geçen ilk oyun olması ilgimizi çekti. D&D fanatikleri bu oyun için kesinlikle heyecanlanmalı ve... 2005 yazına kadar beklemeli.

YARATIK SAVAŞLARI

Yeni bir sıra tabanlı 3D strateji oyunu. Ama Creature Conflict'in bir farkı var: Oyunun grafikleri çizgi-filmvari olacak. Creature Conflict: The Clan Wars'ta istediğiniz bir klanı seçecek, diğer klanlarla ve onların liderleriyle savaşacaksınız.

Oyun eğlenceli olacak, bu kesin. Mesela bir maymuna nükleer bomba verdiği zaman neler olabileceğini görebileceksiniz. Multiplayer oyunlarda da "Last Man Standing" den aşırma "Last Animal Standing" gibi modlar bulunacak. Aynı zamanda Midway: Naval Battles'i de geliştiren Mithis Games, Creature Conflict'i 4 Şubat 2005'te piyasaya çıkarmayı planlıyor. x



İSTİLANAN ARTA KALANLAR

Bir UFO oyunu daha yapılıyor: Aftershock. Oyun Aftermath'den 50 yıl sonra, 2054 yılında geçiyor. Yaratık istilasından sonra dünya yaşanamaz hale gelir. Geride kalan insanlar uçsuz bucaksız, uçan bir ada olan Laputa'ya kaçarlar. Ancak adanın gittikçe sertleşen ve acımasızlaşan "insan" liderine karşı bir isyan çıkar.

UFO: Aftermath'ın devamı olan oyunda yeni teknolojiler, araştırıp geliştireceğiniz yeni "item"ler bulunacak. Ve ilk oyundaki gibi kaynak ve üs yönetimi ağırlıkta olacak. x



METROPOLIS DOĞUYOR

Yeni kurulan Metropolis firması aynı anda iki oyun geliştiriyor. Bunlardan ilki bir taktik/aksiyon oyunu, Aurora Watching. Kuzey Kutbunda geçen oyunda buzdağı, buzdağının altındaki laboratuvarlar ve su basmış denizaltılar gibi soğuk ortamlarda savaşacaksınız.

Oyunda iki farklı kamera bulunacak. Bunlardan biri taktik, diğeri çatışma kamerası. Bu da iki farklı oynanışın bizi beklediği anlamına geli-

yor. Mini oyunlar, bulmacalar ve ilginç gereçleri de listeye ekleyelim.

Metropolis'in diğer oyunuysa bir aksiyon. Diabolique: License to Sin'de bir gizli ajanı kontrol edeceksiniz. Oyunda gerçeğe çok yakın bir fizik modellemesi kullanılacak. Ama ne kadar gerçekçi olduğuna oyunu oynadıktan sonra karar vereceğiz. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. x



Aura Waching



Diabolique: License to Sin

MAKE SOMETHING UNREAL

İyi haber: UT mod yapımcıları için açılan Epic Games'in Make Something Unreal yarışması tamamlandı. **Kötü haber:** Dağıtılan toplam 1.000.000\$'lık ödüllerden Türkiye olarak 1\$ bile kazanamadık. Neyse ki 11 ayrı kategoriye ayrılan modları www.makesomethingunreal.com adresinden indirebiliyoruz ve bir sonraki yarışmaya en azından bir çöp adam çizip göndermeye özen gösteriyoruz, değil mi sevgili okuyucular? Her şeyi de devletten beklemeyin yaw! x

FANDANGO'DAN PSYCHONAUTS'A

Grim Fandango ve **Full Throttle** asla unutulmayacak oyunlardır. Bu yüzden ikisinin de yapım ekibinin lideri olan Tim Schafer'ın yeni ve garip bir oyun üzerinde çalıştığını duyunca heyecanlandık. PC ve Xbox için

piyasaya çıkacak olan Psychonauts'ta diğerlerinin aklına girebilme yeteneği olabilen Raz adında bir karakteri kontrol edeceksiniz. Amacınız fizik okulundan öğrencileri kaçıran deli bir bilim adamını engellemek.

Platform/adventure türündeki oyunun yapımında 80'lerin hit komedisi InnerSpace'ten esinleniliyor. Bir terslik çıkmazsa, Psychonauts gelecek yaz piyasada olacak. Detaylı bir ilk bakış için bekleyin. x



SAVAŞ SANATI

Galatasaray futbol takımının yanında Avrupa'nın imparatoru olmak ister misiniz? Knights of Honor bu konuda size yardımcı olabilir. Gerçek zamanlı bir imparatorluk stratejisi olan oyunda tek bir amacınız var: Güçlü olmak. Bu da ne kadar fazla bölge ele geçireceğinize bağlı.

Diplomatik gücünüz azaldığında hep bir alternatifikiniz olacak. Bir kralı sevmiyorsanız ona

suikest düzenleyebileceğiniz, siz savaşırken diğer kral barış anlaşması imzalamak istemiyorsa onu ikna edebileceksiniz. Veya bir kasabayı kan dökmeden almak istiyorsanız başkana kapıları açıp açmayacağını sorabileceksiniz.

Knights of Honor'ın 1 Ekim'e kadar çıkmasını bekliyoruz. Geldi geldi, gelmedi gideriz, işimiz gücümüz var. x



LEVEL DVD'li versiyon Ekim'de geliyor!

Önümüzdeki ay bir ilke daha imza atıyoruz. Level Ekim ayında CD'li versiyonunun yanı sıra DVD'li versiyonuyla da piyasada olacak.

Gelişen oyun teknolojisiyle birlikte boyutları artan oyun demolarını ve videolarını, 700 MB ile sınırlı CD'ye sığdıramıyorduk. Bu yüzden geçtiğimiz aylarda Thief 3, Far Cry gibi bomba oyunların demolarını içimiz acıyarak, CD'de vermemiştik. Ama LEVEL DVD'de bulunan 4 GB'dan fazla veri alanı, oyuncuları fazlasıyla tatmin edecek bir içerikle gelecek. Henüz yapım aşamasında, ama size şimdiden Ekim'de LEVEL DVD'li versiyonda karşılaşacağınız ile ilgili birkaç ipucu verelim:

- Daha fazla ve daha büyük olan bütün yeni oyun demoları.
- Gelecek oyunlardan yüksek çözünürlüklü 60 dakikadan fazla video.
- Uzun zamandan beri istediğiniz modlar (Desert Combat .? mesela .)
- Her şeyin daha fazlası! Daha fazla demo, daha fazla video ve yama, donanımlarınız için tüm güncel sürücüler, oyunlarınız için harita ve ekstralar, ma-

saüstü resimleri, full oyunlar ve tabii ki daha fazla LVL-Underground.

Oyunla ilgili hoşunuza gidecek ve işinize yarayacak her şeyi içerecek ve sınırlı sayıda basılacak olan LEVEL DVD versiyonu Ekim'de seçkin bayii ve süper marketlerde bulabilirsiniz. ✕

DVD



onlar da birgün gelecek

JOHNNY WHATEVER

At yarışlarındaki Johnny Guitar bu olsa gerek; Johnny Whatever'da bir rock müzisyenini kontrol ederek gitarınızla bölümleri geçmeye çalışacaksınız.



ROBOTS

Blue Sky'in aynı isimli filminden yola çıkılarak yapılan Robots'ta, Rodney Copperbottom adında, geçmişte pek parlak olmayan, babası bulaşık yıkayıcısı olan bir robot konu alınıyor.



THE MOMENT OF SILENCE

House of Tales yeni bir adventure oyunu için çalışıyor: The Moment of Silence. Politik bir senaryoya sahip olan oyun gelecekte ve New York'ta geçiyor.



YÜKLENİYOR...

Eidos'un Championship Manager 5'i 29 Ekim'de çıkıyor. Football Manager 2005 bayağı zorlanacak gibi.

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Uzun süredir aynı.
Bet on Soldier	FPS	27-Mayıs-2005	Şimdilik bir erteleme yok.
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Xbox demosu yayınlandı, gecikme beklemiyoruz.
YENİ! Brothers in Arms	FPS	29-Ekim-2004	Halo için yıllarca beklemiştik, bu defa hazırlıktık.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	Aksiyon	23-Kasım-2004	Eeeh! Çıksın artık!
YENİ! Championship Manager 5	Menajerlik	29-Ekim-2004	SI Games'in FM 2005'iyse rekabette, ertelemeleri zor.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Değişiklik yok.
Earth 2160	Strateji	25-Mart-2005	Web sitesi yakında açılacak. Çıkış tarihi de geçen ayla aynı.
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Geçen ayla aynı.
YENİ! FIFA Football 2005	Spor	29-Ekim-2004	Hiç gecikmedi!
Half-Life 2	FPS	Belli değil	Online satış sitelerindeki çıkış tarihi hâlâ 1 Eylül, ama...
YENİ! Knights of Honor	Strateji	1-Ekim-2004	Bir-iki ay ileriye alınabilir.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	5-Ekim-2004	Değişiklik yok.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	15-Kasım-2004	İki ay ileriye alındı.
Prince of Persia 2	Aksiyon	26-Kasım-2004	İki gibi zamanında bekliyoruz.
Zoo Tycoon 2	Strateji	13-Ekim-2004	Yine değişiklik yok.

OYUN TAKVİMİ

Eylül ayı ile birlikte kuraklık bitiyor. Biz de hangi gün hangi oyunun çıkacağını daha kolay takip edebilmemiz için Chip Oyun Special'da çok beğenilen Oyun Takvimi bölümünü Level'da da başlattık.

Pazartesi

Salı

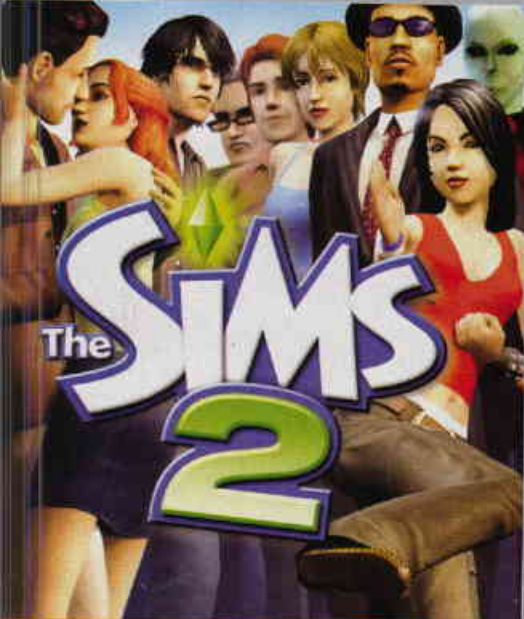
Çarşamba

Perşembe

Cuma

Cumartesi

Pazar



"Mekik hazır mı baba?" "Hazır" "İyi o zaman, bu gezegenden topukluyoruz". Kaçın kendinizi kurtarın, **Sims 2** 14 Eylül'de çıkıyor!

PS2
Spy Fiction
(Aksiyon)

01

PC
Conflict Vietnam
(Aksiyon)
Richard Burns Rally (Yarış)
Shellshock 'Nam 67 (FPS)
PS2
NARC
(Aksiyon)
Second Sight
(Aksiyon)

02

Birilerinin CDV'nin Türkiye dağıtıcılığı alması için dua edin, çünkü **Codename Panzers** adlı bu muhteşem strateji oyunu, Star-Force kopya koruma sistemiyle korunuyor.

03



Kainatın en eğlenceli yarış oyunlarından birisi, **Burnout 3: Takedown** bugün PS2 ve XBOX için piyasaya çıkıyor.

08

PC
Kohan 2: Kings of War
(Strateji)
Chris Sawyer's Locomotion
(Strateji)
PS2
Terminator 3: The Redemption
(Aksiyon)

09

PC
Euro Rally Champion
(Yarış)
Port Royale 2
(Strateji)

10

PS2
Combat Elite: WW2 Paratroopers
(Aksiyon)

11

12

13

PC
The Sims 2 (Simülasyon)
NHL 2005 (Spor)
Madden NFL 2005 (Spor)
PS2
Gradius U (Aksiyon)
Sly 2: Band of Thieves (Platform)
F.R: Demon Stone (Aksiyon)

14

PC
Shadow Vault
(Strateji)
PS2
Vietcong: Purple Haze (FPS)

15

PCler için **Silent Hill 4: The Room** 24 Eylül'de piyasaya çıkıyor.



19

Homeworld 1 ve 2'nin yapımcılarından muhteşem bir GZS (gerçek zamanlı strateji) oyunu daha geliyor: **Warhammer 40,000: Dawn of War**. O gelene kadar, siz de bu derin evrenin sınırlarını Evrenler yazı dizimizde okuyun (sayfa 22).

20

Demosunu gelecek ay Level'da bulabileceğiniz müthiş strateji oyunu **Rome Total War** bugün piyasaya çıkacak.

21

PC
Myst 4 (Adventure)
Full Spectrum Warrior (Strateji)
Star Wars: Battlefront (Online aksiyon)
Shadow Ops: Red Mercury (FPS)
PS2
Starcraft: Ghost (Aksiyon)

22

PC
Colin McRae Rally 2005 (Yarış)
Hellforces (FPS)
Tiger Woods 2005 (Spor)
Ulvisektor (FPS)
PS2
Crisis Zone (Aksiyon)

23

PC
Deadlands (Aksiyon)
Lula 3D (Adventure)
Nexus: The Jupiter Incident (Strateji)
Silent Hill 4: The Room (Aksiyon Adventure)

24



EYLÜL



PC
Evil Genius (Strateji)
PS2
Crash Twinsanity (Aksiyon)
Armored Core: Nexus (Aksiyon)
Dukes of Hazard (Aksiyon)

29

30



MORTAL KOMBAT DECEPTION

Gel vatandaş, kan çıkmazsa para yok!!!

22

milyon satış rakamına ulaşan serinin son oyunu Mortal Kombat Deception, yüzünü ilk kez 14 Mayıs 2004 günü Los Angeles'daki E3 fuarında gösterdi. Şanslı insan Sinan, fırsatı değerlendirip anında oyunu incelemeye adlı, hatta rakiplerinden birkaç litre de kan çekip dergiye getirdi. Deception'ı beğenen sadece Sinan değildi, aynı zamanda E3'ün en iyi dövüş oyunu seçildi.

Yine Outworld'de geçen oyunumuzun hikayesi, serinin bir önceki oyunu olan Deadly Alliance'in tam olarak sonundan başlıyor ve bittiğinde ise bu iki oyunluk hikaye nihayetleniyor. Açılış videosunda, bir önceki oyunun sonunda ve sonrasında kahramanlarımıza neler olduğu görülebiliyor. Deception'da 14'ü önceden açık, toplam 24 dövüşçü seçilebilecek. Bunlardan Scorpion, Sub-Zero, Li Mei, Kenshi, Bo Rai Cho, Jax, Mileena, Baraka, Nightwolf, Sindel, Ermac, Kabal, Noob ve Smoke'un kadromuza dahil olacağı belli. Yenilerden Kira, beyaz deri elbiselere bürünmüş bir hatun. Kano'nun ünlü Black Dragon Çetes'i'nin son üyesi. Hotaru isimli kardeş güzel bir kardeş ama biraz kafayı sıyırılmış, Outworld'e bir düzen getirmeye çalışıyor. Dairu ölümcül bir paralı asker, Ashrah ise bir şeytan avcısı (fazla Buffy izlemekten oluyor bu tür sapkınlıklar). Sheeva ve Stryker yok sanırım ama benim tahminim Jade ve Kitana da olacak, renklerini benzettim.

Deviance'daki arenalar daha ilginç, daha ölümcül, daha da interaktif olmuş. Kat sistemi bulunan arenalarda rakibinizi camdan veya uçurumun kenarından aşağıya atıp, dövüşe bir alt kattan devam edebiliyorsunuz. Bu yüzden pistin kenarlarına fazla yaklaşmamak gerekiyor, fakat düşünce de öyle hatırı sayılır bir enerjiniz azalmıyor. Yani aslında bu bir taktik avantaj değil, ama rakibinizi aşağıya sallayıp, 100 metre düşmesini izlemek keyifli olacaktır. Bazı arenalarda yerde bulunan silahları kullanabiliyorsunuz, ama oyun silah salatasına çevrilmemiş. Her bölümde en fazla bir-iki silah çıkıyor ve kullanması oldukça zahmetli; çevik olmazsanız dayak yemeyi de göze almalısınız.

Bir diğer yenilik de sıcak noktalar. Yeşil noktalara geldiğinizde size faydalı olan durumlara karşılaşıyorsunuz, sarı noktalar tehlike bölgeleri. Berbat kırmızı noktalara geldiğinde rakip sizi bir ölüm tuzağına doğru uçurabiliyor. Dönen dev kazıklı sütunlar, metal presi ve et öğütücü gibi cihazlara karşı özel bir sevginiz yoksa, nereye adım attığınıza dikkat etmeniz gerekecek.

Her karaktere ait iki ölüm vuruşu olacak ve geri dönen takım lideri Ed Boon'un söylediğine göre bu seferkiler şimdiye kadar görülenlerin en sadistikleri. Örneğin Sub-Zero rakibinin kafasını çıkarttıktan sonra, sallanan omuriliği, donmuş rakibinin vücuduna vurarak kırmak için kullanacak (bu Sub-Zero hakketten insanın kanını donduruyor :). Bu kez kurbanı yöneten oyuncu da sadece infazını izlemekle yetinmeyecek. Geç kalırsanız rakibiniz de özel bir kombinasyonla harakiri yapabilecek, böylelikle hem şerefiyle ölme yolunu seçmiş olacak, hem de sizi büyük bir zevkten mahrum edecek. Bu oyundaki karizmasına hasta olduğum Sub-Zero kendisini dondurup düşüyor ve kırılıyor mesela.

mkdeception.midway.com / Yapım: Midway
Dağıtım: Midway / Tür: Dövüş
Platform: PlayStation 2, X-Box

Kanamalı bir hasta için acil

Arh(+) kana iht...

-Bak yalanım varsa ölümü gör...

- Oluur, bence sakıncası yok.

Zbönk!#&?!



STILL IN DEVELOPMENT

Karakterlerin tek düğme basımı ile değiştirilebilecek dövüş stilleri olacak. Dallanma sistemi sayesinde kombine hareketler yaparken stiller arasında da geçiş yapılacaktır. Bu arada oyunda kombine vuruşlar yeniden önem kazanmış, ayrıca bunlara kontra çıkmak veya en azından kurtulmak da mümkün kılınmış.

Arenalarda çevre elemanları kendiliğinden değişebiliyor. Örneğin aydınlık, barışçıl, neşeli bir günde, böyle bikini, ananas kokteyli, martılar, hey-hey-ne-güzel psikolojisinde bir plajda dövüşürken, birdenbire karanlık tarafa geçiyor, fırtınalı ve tehlike bölgeleleriyle dolu bir atmosferde dövüşmeye başlıyorsunuz. Bir başka arena ise yüksek bir kayanın tepesi. Dövüş kızıştıkça dev kayanın kenarları gürültüyle kırılıyor ve dövüşülecek alanınız giderek azalıyor. Etkileşim ise her zamankinden daha fazla. Örneğin bir arenada tavandan sarkan cesetlere çarpabiliyorsunuz.

MK Deception'da ana oyunun yanı sıra, en az ana oyun kadar keyifli yan oyunlar da bulunacak. Bunlar Konquest, Chess Kombat, ve Puzzle Kombat. Konquest modu başlı

başına bir RPG sayılabilir. Altı farklı boyutu içeren Mortal Kombat evreninde geçen maceranızda genç, toy ama hırslı bir dövüşçü olarak başlıyorsunuz. Hikayenizin akışı boyunca karakterlerle konuşuyor, hikayelerini paylaşıyor, onlara yardımcı oluyor ve üstatlardan dövüş teknikleri öğreniyorsunuz. Oyunda zaman kavramı çok önemli. Gece gündüz çevrimi var ve karakteriniz giderek yaşlanıyor. Belirli olayların gerçekleştiği doğru zamanı ve mekanı kavrayıp, doğru zamanda doğru yerde olmayı başarabilirseniz, bazı problemleri ve bazen de o yere özel bir gizemi çözüyorsunuz. Oyunun ilk safhalarında basit maceralar var; örneğin geçilmesi gereken bir köprüyü koruyan adam size geçiş izni vermiyor. Başkalarıyla konuştuktan sonra bu Deli Dumrul'un aç olduğunu ve jambon sevdiğini anlıyoruz. Ardından kasabı buluyor, bir şekilde jambonu alıp adama götürüyor ve karşıya geçebiliyoruz. Ed Boon'un söylediğine göre burada, eski Mortal Kombat serilerinin herhangi birisinde görünen bütün karakterlerin öyle veya böyle bir rolü olacakmış. Oyunu tamamladı



dığınızda ise oluşan ve sadece size özel olan karakterinizi oyunun diğer modlarına taşıyabileceksiniz, müthiş!

Chess Kombat bölümünde bildiğiniz satrancın biraz değişimini oynayabileceksiniz. Standart taşlar yerine dövüşçülerinizi kullandığınız oyunda, hamlenizi yaptıktan sonra rakip taşı alabilmeniz için dövüşerek onu yenmeniz de gerekiyor. Hem stratejik anlamda doğru hamleleri yapmalı, hem de parmaklarınızı çok iyi kullanmalısınız. Ön sırada duran adamlarınızın enerjisi yarı dolu olurken, arkada duran kıdemliler daha bilkallavi oluyor. Karşılaşıldığında saldıran tarafa enerji yardımı yapılıyor. Rakibin taşı da sadece yeşil karenin üzerinde olması durumunda bu yardımdan faydalanabiliyor. Zor olmasına rağmen savunan tarafın da mücadeleyi kazanması mümkün. Bazı karakterler gezinmek yerine uzaktan büyü sallayabiliyor, böylece öldürebiliyor, bir kafese hapsedebiliyor veya takım arkadaşını iyileştirebiliyor. Büyülerin bir sonraki kullanıma kadar şarj edilmesi gerekiyor.

Puzzle Kombat ise direkt Capcom oyunlarından Super Puzzle Fighter 2'den araklamasyon. Renkli taşlardan oluşan üçlü blokları bir dikdörtgenin içine düzgün biçimde yerleştirmeye çalıştığınız oyunda ne kadar çok bloğu yok edebilirsiniz, adamınız rakibine o kadar fazla darbe vuruyor. Aynı zamanda rakibin dikdörtgenine de ard arda alakasız bloklar yolluyor ve kaçınılmaz sonunu hızlandırmış oluyorsunuz. İki roundu da kazandığınız zaman ise küçük adamcığınızı rakibine fatality yapıyor. Ayrıca barınız dolduğu zaman rakibinize süper hareket de yapabilecek, mesela rakibin bloklarının ve renklerinin yerlerini değiştirerek onu çileden çıkarabileceksiniz.

Oyunun farklı kaplı özel sürümünde birçok ekstra bonus olacak. Bu bonuslar arasında birinci oyun, 40 dakikalık Mortal Kombat Hikayesi DVD'si ve her karakterin video tanıtımları olacak. Hem ana oyun, hem de tüm yan oyunlar online desteği sunuyor, artık alem buysa kral kim göreceğiz ve ben sizi orada bekliyor olacağım, niğahhahah... ☺

_ MegaEmin™





AMERİKA'LILARIN ÜNİVERSİTE ANLAYIŞI

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Bir sperme yüksek hızdan trafik cezası kesilir mi?

Lariiiii! Nedense Larry adını duyunca aklıma hep kuzen Larry gelir. Hani bir zamanlar televizyonlarımızda katıla katıla seyrettiğimiz şu komedi dizisi. Son derece saf, kendi halinde ve efendi biriydi o Larry. Saflığı yüzünden başı derde girer, sevinince "mutluluk dansı" yapar, kızlara da gayet nazik davranırdı. Yani bu yazının ham maddesi olan Larry gibi değildi. Hem de hiç!

Eski ve kurt oyuncuların hemen hatırlayacağı bir adventure olan Larry serisi, 1990'larda deli gibi tutulmuş ve arka arkaya devamı yapılmıştı. Özellikle karşı cinsle ilişkiler üzerine esprilerin ana fikri oluşturduğu oyun, klasik adventure oyunlarından farklı ve oldukça kazık bulmacaları ile oyuncuları deli etmişti. Ama ne yaparsa yapsın Larry'nin bir türlü karşı cinsle ilgili emellerine ulaşmaya çalışırken başına gelen bin türlü komik olay, oyuncuları kendisine bağladı ve Larry serisi tam bir efsane oldu.

KUZEN LARRY

Yapımcıları yeni Larry'nin, yeni nesil oyuncuların beklentilerine göre baştan yapılmasına 2001 senesinde karar vermişler. Haklılar tabii, son beş yılda adventure

türü oldukça kan kaybetti. Bu durumda oyun tamamen gözden geçirilmesi gerekmiş. Aslında örnek olarak vereceğim oyun tamamen farklı bir içeriğe sahip ama, oyunu Grand Theft Auto 3'de olduğu gibi oldukça özgür bir tarzı var Magna Cum Laude'nin. Oyundaki tüm karakterlerle etkileşime geçme şansımız olacak. Ana göreviniz olmayan tüm hanımlara dahi ısrarla sarkma imkanı var.

Eski oyunlardaki kahramanımız Larry Laffer yaşça ve imaj olarak yeni oyuna uymayacağı için Larry 8'de onun yeğeni Larry Lovage'ı yöneteceğiz. Yeni Larry bir üniversite öğrencisi ve doğal olarak oyun da bir yerleşkede geçiyor. Oyunun tamamı espriler üzerine kurulu olduğundan herşey Larry'nin boy ölçüsünü fark etmemizle başlıyor. Kahramanımızın boyu oyundaki herkesin, özellikle de kızların göğüs yüksekliğiyle aynı ölçüde. Ayrıca giyim tarzı da seksenlerden kalma. Aslına bakılırsa yeni Larry eskisinin güncellenmiş versiyonu ama ben-





Ne tür: Adventure
 Kim için: PC, PS2, XBOX
 Kim yapmış: High Voltage Software
 Kim gehirmiş: Vivendi Universal
 Ne zaman: Ekim 2004
 Nerede: www.high-voltage.com

ce hala biraz daha "kıro" olmuş. Oyunun eğlenceli kısmı da burada başlıyor. Larry tüm yerleşkedeki kızlara asılıyor. Yani uzun lafın kısası, oyundaki asıl amacınız "kız götürmek" (hanım okuyucularımız bu lafa alınabilir ama, "amcasına bak, yeğenini al" durumu söz konusu – blx). Bunu oldukça esprili bir biçimde yapıyorsunuz. Tabii ki başarıya ulaştıktan sonraki aşamalar için oyun içinde bir sansür uygulaması olacaktır. Fakat şu anda bu uygulamanın nasıl olacağı hakkında bir ipucu yok. Yer-

leşkedeki herkesle konuşabilmemize karşın aslında 15 farklı kız bizim ana hedefimizi oluşturuyor.

MINİ OYUNLAR

Oyunun içerisinde bir çok mini oyun var. Karakterlerle ana iletişimimizi bu oyunlar aracılığıyla sağlıyoruz. Konuşmalar gerçek zamanlı ilerliyor. Konuşma devam ederken siz de minik bir oyun oynuyorsunuz. Bu oyundaki başarınıza göre Larry doğru veya yanlış şeyleri söyleyerek karşısındaki karakter ile konuşmaya çalışıyor. Konuşmalardaki minik oyun (sıkı durun) sağa doğru "Shoot'em Right" şeklinde kayan bir ekranda ilerleyen bir sperm kontrol etmekten ibaret. Sperm yolu üzerindeki gülümseyen ikonlara çarptıkça Larry doğru

cümleler kurarken, diğer nesnelere çarpınca değişik ama müthiş komik şekillerde saçmalıyordu. Oyundaki tüm bu konuşmaların seslendirilmiş olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. High Voltage Games konuşmalar için tam 12.000 satır diyalog yazmış! Ve diyalogların hepsinin espri içermesi şart koşulmuş. Daha sonra ise profesyonel sanatçılar tarafından seslendirme yapılmış.

Bir hanımla konuşurken minik bir sperm yönettiğimiz göz önüne alınırsa oyunun çoktan M (Mature) kategorisine girdiğini tahmin edebilirsiniz. Konuşmanın amacını da anlayabilirsiniz. Zaten esprilerin çoğu Larry'nin kızlarla konuşurken aklından geçse bile, söylenmeyecek kelimeleri ağzından kaçırmasına dayalı. Oyunun bir Üniversitede geçmesi sonucu esprilerin çoğunluğunda bir Amerikan Pastası filmi havası var. Yani oyun espri bakımından bizim kültürümüzden uzak olabilir.

ERKEKLERİN DEĞİŞMEYEN KADERİ

Minik kıromuz kız peşinde koşarken oldukça şirin görünüyor. Oyunun tümünde çizgi-filmvari grafikler kullanılmış. Tabii ki hanım karakterlerin "ilgi çekici" ölçüleri de oldukça abartılmış. Bu hanımları tavlarken oynadığımız ufak oyunlar yalnızca sperm yürütmekle kalmıyor. Örneğin konuşarak spermimizi yönetip (Allah'ım neler yazıyorum ben?! Sperm yönetmek için ehliyet şart mı, yada boynuna yular bağlamak gerekir mi? Sinan benim esprilerimi kesmezse dergi kapatılır mı ya da poşetlenir mi?) hanımı ikna ettikten sonra bir de bardağa para atma oyunu oynuyoruz. Sarhoş olmayıp onu sarhoş etmek için oyundan başarılı bir şekilde çıkmalıyız (Larry bu kadar ümitsiz bir vaka). Kız bardağı iskaladıkça içiyor ve sonunda sarhoş oluyor. Tüm oyun böyle mini oyunlar ile ilerliyor.

Oyundaki her şey için bir espri düşünülmüş. Bunlara posterler ve hatta trafik tabelaları bile dahil. Kızları etkileyip ya da bir şekilde numaralar çevirip yatağa atmaya çalışırken (artık yazının çivisi çıktı!) erkekler arasında ise popüler olmaya çalışıyoruz. Bunun için ne tip oyunlar olduğunu bilmiyorum ama en uzun süre geçirme, en uzaktan pisuvarı tutturma ya da pisuvardaki sineği vurma gibi minik oyunlar olursa hiç şaşırırmam (yok canım, bu oyun Türkiye'de geçmiyor ki! :) – blx).

ŞİRİN AMERİKAN KIROSU

Grafikleri güzel ve konusu da eğlenceli geldi değil mi? Çünkü Larry uzun zamandır beklenen bir klasiğin devamı. Biraz Sims, biraz GTA, biraz adventure ve bolca ayıp şey. Tarz olarak bazılarımızı rahatsız etse de, uzun zamandır hasret kaldığımız o "yeni bir şeyler" hissi ile bezeli. Ne olursa olsun kalitesinin belli bir çizginin üzerinde olacağı kesin. Akli fikri kızlarda olan, giyinmeyi bilmeyen, bol bol pot kıran bir kıro olarak Larry Lovage oldukça şirin gözüküyor. Larry yerine Hamdi Aslakaçırılmaz adlı bir Türk tipini yönetsek oyunun yapımcılarını anında ahlak düşmanı ilan ederlerdi valla. Ama oyun Amerikan yapımı olunca iş yapıyor işte. Hem de komik oluyor.

Manga Cum Laude için beklerken eski oyunlara bir göz atın derim, geçtiğimiz aylarda Larry 2'nin revize edilmiş halini LEVELCD'de vermiştik. Tabii Larry'yi beklerken yazdan arta kalan güzel havaları Larry için "antrenman yaparak" da değerlendirebilirsiniz ama bolca tokat (veya odun) yemeye hazır olun. ☺

_Burak Akmenek



İlk Ghost Recon'da sunulan şey, bize aslında çok uzak olan savaşın, en gerçekçi haliydi. Bunun sonucunda her iki taraf da istediğini aldı. Biz gerçekçi, heyecanlı ve tedirgin edici bir oyun oynadık, Ubi Soft ile Red Storm da 5 milyon kopya satılan Ghost Recon oyunlarından fazlasıyla kâr etti. Pekî biz ne yaptık? Balık olduğum için sayısını unuttuğum ek-intentileri aşip yeni Ghost Recon oyununu bekledik. Ve şimdi Red Storm bizi beklediğimiz yerden almaya hazırlanıyor.

KONSOL RECON

Artık ciddi oyunlarda konsolların da en az PC kadar hatırı sayılıyor. Hatta bazı firmalar artık oyunlarını PC'yi ikinci plana atarak hazırlıyorlar. Deus Ex'te bunun dezavantajlarını yaşadık. Ciddi ve PC tarzı oyunlarda konsolların hala büyük

eksiklikleri olduğu bir gerçek. Yeni Ghost Recon'un da konsol tabanlı hazırlandığını, dolayısıyla oyunun "konsolların yanında" PC'ye de çıkacağını belirtelim. Yapımcı Robbie Edwards bunun nedenini şu şekilde açıklıyor: "Oyunu birçok açıdan televizyon için optimize ettik." Yani oyun PS2'de ve diğer konsollarda oynamak için daha uygun olacak.

Ghost Recon 2'da gerçek bir konu ele alınmıyor. Yakın bir gelecekte Uzakdoğu'da geçen oyunda Kuzey Kore ve Çin arasındaki savaşın ortasında bulacağız kendimizi. Biraz daha derine inmek gerekirse: Kuzey Kore büyük miktarda askeri güç toplar. Bunun üzerine yeni Çin rejimi Kuzey Kore'ye silah satışını durdurur ve Kuzey Kore, Rusya'yla görüşmelere başlar. Ülkedeki bir diğer sorunsal yiyecek kıtlığıdır. Ve hilekâr bir general ordunun kontrolünü eline alır. General ülkesindeki kıtlığın sorumlusu olarak Çin'i gösterir, ardından Ruslarla birlikte Çin'e saldırır.

Ghost Recon serisini oynayanlar oyunun ne kadar ağır

ilerlediğini hatırlayacaklardır. Aslında bu, birçok oyuncu için bir sorun değil, ancak yapımcılar yeni Ghost Recon'da daha fazla aksiyon olmasına karar vermişler. Hattırlarsanız ilk oyunda devamlı gizlenip saldırı planları yapıyordunuz. Yeni oyunda bu ağır oynanış arka planda kalacak, ama taktik-aksiyon da tamamen silinmeyecek. Tasarımcılardan Christian Allen da oyunun kesinlikle "koş-ateş et-koş" mantığında olmayacağını belirtiyor.

Dynanışı değiştiren birkaç unsur daha var elbette. Koşma, eğilme ve yere yatma gibi hareketlerin yanında çıkıntılara tutunup tırmanabilme gibi yeni hareketler olacak. Bunun yanında, düşmanlarınızın size ne kadar yakın olduğunu anlayabilmeniz ve oyunun heyecanını artırmak için bir kalp atış derecesi olacak. Düşmanlarınız size yaklaştığında kalbiniz daha hızlı atacak. Yeni ara birim istediğiniz yeri işaretlemenize ve adamlarınızı o noktaya hızlı bir şekilde yollamanıza olanak tanıyacak (Freedom Fighters'da olduğu gibi). İşaretlediğiniz yere göre, adamlarınız kapıları kırabilecek, engelleri havaya uçurabilecek ya da düşmanlara saldırabilecekler. Ayrıca adamlarınızı iyileştirmek için yanınızda bir ilk yardım paketi de taşıyabileceksiniz.

Çıkış Tarihi: Kasım 2004
Tür: Taktik/Aksiyon
Yapım: Red Storm
Entertainment
Dağıtım: Ubisoft
Web: www.ghostrecon2.com

Yakın gelecekte uzak savaş...



Tom Clancy's

**GHOST
RECON**

2



Ghost Recon 2'de takım sayısı sınırlanmış. Artık beş-altı adamdan oluşan iki takım yerine dört adamdan oluşan tek bir takımı kontrol ederek savaşacaksınız. Amaçsa sadece plan yapıp onları izlemek ve tembellek etmek yerine çatışmaya katılımınızı sağlamak. Buna rağmen yeni taktikler de uygulayabileceksiniz. Adamlarınıza bir düşmanı izlemeleri veya düşmanların etrafında bir daire oluşturmaları için komut verebileceksiniz.

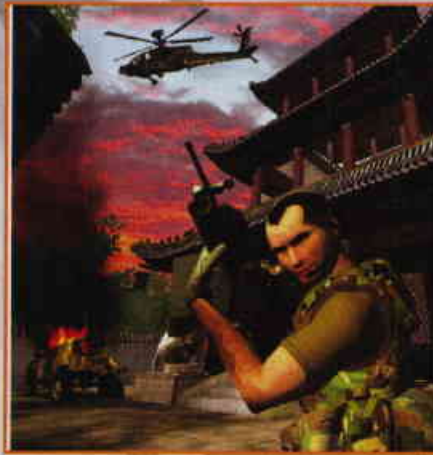
İlk Ghost Recon'da iyi gizlenmiş düşmanlarınızı vurmanızı zorlaştıran, hatta onlara çok kolay av olduğunuz devasa haritalar vardı. Ghost Recon 2'de de bu haritalardan fazlasıyla var, ancak bu defa haritalar sizin de gizlenebilmenizi sağlayacak şekilde tasarlanıyor. Uzun otlar ve ağaçlar gizlenmeniz için size yardımcı olacak.

Ghost Recon 2'de tek kişilik oyuna eskisinden daha fazla ağırlık veriliyor. Ufak bir operasyon takımını kontrol etseniz bile, takım arkadaşlarınızı birbirlerinden ayıran tek şey donanımları olmayacak. Yeni oyundaki her askerın kişisel özellikleri, farklı durumlarda duyulan farklı sesleri olacak. Ayrıca size destek sağlayacak olan SAS komandolarıyla da birlikte savaşabileceksiniz.

DAHA FAZLASI

Ghost Recon'daki klasik FPS kamerası da değiştiriliyor. Yerine ne tam FPS, ne de tam third-person bir kamera açısı geliyor. "Omuz üstü" olarak da tanımlayabileceğimiz yeni kamera açısı sayesinde oyunun içine daha fazla girecek, düşmanlarınızın el hareketleri ve surat ifadelerine kadar her şeyi net bir şekilde görebileceksiniz. Yapımcılar yeni sistemin Ghost Recon'un yapısına daha uygun olduğunu söylüyorlar.

Geride teknik yenilikler kaldı. Yeni omuz



üstü kamerasıyla birlikte ses sistemi de yenileniyor. 5.1 ses sistemiyle kurşunların seslerini ve nereden geldiğini daha kolay ayırabileceksiniz. Patlama sesleri de daha geniş bir alana yayılacak ve sizi çevreleyecek. Bunlar oyunun atmosferini artıran şeyler kuşkusuz. Grafikleri de hesaba katalım: Red Storm serinin diğer oyunlarındaki oynanışı zorlaştıran bazı haritaları eliyor, yerine komut vermenizi kolaylaştıracak -yeni komut verme sistemine de daha uygun olan- net haritalar ekliyor.

Havok 2 fizik motoru da oyuna katılıyor. Bunun dışında yeni parçalanma efektleri ve daha fazla poligondan oluşan detaylı karakterler olacak. Askerler için de bez bebek fizik sistemi kullanılacak. Askerlerin sadece vuruldukları zamanki ilk hareketleri animasyon olacak, daha sonra fizik sistemi devreye girecek ve düştükleri yere göre vücutları farklı şekillerde olacak.

KIRMIZI FIRTINA KASIM'DA

Oyunun çıkış tarihi kesin olarak belirlenmemiş olsa da bu yılın sonlarında, büyük ihtimalle Kasım ayında piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Umarız yeni oyun da en az ilki kadar iyi olur. ☺

..Firat Akıldız





Tycoon oyunlarının şahı geri dönüyor

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Ne tür: Tycoon
Kim için: PC, PS2
Kim yapmış: Frontier
Development
Kim getirmiş: Atari
Ne zaman: 2004 sonrası
Nerede: www.frontier.co.uk

Önceki oyunlarda bir sürü kurma bebeğin sizi ziyaret ettiği hissine kapılabiliyordunuz. Ya şimdi?

Rollercoaster serisi 5 senedir Tycoon dünyasında ısrarla ismini korumuştur. Lunapark yapmanın verdiği haz, diğer işletme stratejilerinden hep bir adım önde olmuştur. Yaklaşık bir yüzyıldır eğlence deyince ilk akla gelen yerlerden biri olmasından mıdır, yoksa insanları eğlendirip mutlu etme isteğinin içgüdüsel bir ihtiyaç olmasından mıdır bilinmez ama lunapark konulu stratejiler hep ayaklarını yere sağlam basmış, büyük yangınlar yaratmasa bile kor ateşi de olmamıştır. (di mi ya?)

Ve şimdi küçük insançıklarınızı tekrardan parka çağırmanın vakti geliyor dostlar, hazırlanın...

Bir serinin satışları 7 milyonu bulunca kaçınılmaz olarak aileye yeni bir üye gelmesi farz olur sevgili Level halkı. Ama RCT serisinin babası, yapımcısı ve yaratıcısı Chris

Sawyer bu sefer başrolü oynamak istemez. Frontier Development oyunun yapımcılığını üstlenirken Chris de onlara danışmanlık yapmayı kabul eder. Chris'le Frontier Development'ın ilk ilişkilerinin bu olmadığı ve Berker'in her iki "asla unutamam" cümlesinden birinde isimleri mutlaka geçen Elite ve Frontier oyunlarını beraber yaptıklarını da düşününce, birbirlerine yabancılık çekmeyecekleri kesin.

LUNAPARKIN VAHŞİ CAZİBESİ

Dostlar, oyunumuz bu sefer büyük değişimlerle geliyor. RCT 2 ilk oyunun hafif süslenmiş, çeki-düzen verilmiş ama yenilik getirememiş bir haliydi. Şimdi ise duruma damardan müdahale edilmiş, ihtiyaç duyulanlar itinayla sağlanmış. En önemli yenilik grafik motorunun ve

arabiriminin 3D'ye dönüşmüş olması. Poligon poligon her ayrıntı gerçek ve epey kuvvetli bir 3D motorunda geliyor. Dinamik ışıklandırma, gece-gündüz dönüşümü, bin türlü zoom ve kamera açısı yeni grafik sisteminin özellikleri. Oyunun diğer öğeleri de bu güzelliklerden nasibini almış, görsel ayrıntılar bir hayli artmış. Mesela oyundaki her binanın artık bir satış elemanı var ve sizi ziyaret eden insanların her biri de farklı kişiliklere sahip. Özellikle bu son yazdığım bir hayli önemli, çünkü önceki oyunlarda bir sürü kurma bebeğin sizi ziyaret ettiği hissiyatına kapılabiliyordunuz. Şimdi ise farklı yaş gruplarından farklı tatlarda bilimum insanlık, farklı farklı ihtiyaçlarla parkınıza akacak. Mesela çocuklar daha çok atlı karıncalara binerken büyükler daha korkutucu ve hızlı makinelerle ilgilenecek. Her kesime uygun makine ve oyuncaklar mı yapacaksınız, yoksa sadece gençlere yönelik oyuncaklar kurup sadece onlar için reklam mı yapacaksınız? Seçim sizin. Yaş, boy, saç stili/rengi, ten rengi ve kıyafetine kadar her ayrıntı son derece özel olacak. Öyle ki, aynı anda binden fazla birbirinden farklı insanın parkınızı dolaştığını görebileceksiniz. Aileler olacağı gibi, grup halinde gelen arkadaşlar ve turistler de olacak. Grup psikolojisi



sine bile dikkat etmeniz gerekecek, küçük bir grubun aynı anda kullanabileceği oyuncakların olması onların mutluluğu açısından bir hayli önem teşkil edecek. Aileler genelde gündüzleri ziyaret edecekler parkınızı, diğer gruplar ise geceleri arşınlayacak oyuncak dünyanızı. Parkınızın atraksiyonları için seçtiğiniz müzikler bile insanların ruh halini etkileyebilecek ve koyacağınız müziğin hayranlarını parkınıza çekmeye neden olacak. Üte yandan bu gibi oyunlarda olan bazı genel stratejilere de dikkat etmelisiniz. Mesela burgerlerinize acı katarsanız ya da tuz oranı yüksek yiyecekler satarsanız yakınlarına yere bir limonatacı da açmanız gerekir (klasik taktik). Kısacası kitleleri memnun etmek ezelden beri hiç değişmediği üzere epey zor olacak.

LUNAPARKIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Oyunun baş sorumlusu David Braben'in dediklerine göre oyunun görsellik ve teknoloji içeren tarafları epey tatmin edici. David ve arkadaşları hiç bir fedakarlıktan kaçınmamışlar. Gerçek zamanlı gölgelerin, su yansımalarının, bir kaç bin adamın her birine farklı yüz şekilleri çizmenin ve de kendi yaptığımız oyuncaklara binmenin bedeli ise 733 Mhz bir işlemci ve T&L özelliği olan 32 MB'lık bir ekran kartı olacak.

Şu ana kadar aldığımız haberler oyuna gerçekten büyük bir özen verildiğini gösteriyor. Daha önceki oyunların fanlarından aldıkları tavsiyelere dikkat edip bir çok ayrıntı düşünülmüş. Mesela istek üzerine oyuna Sandbox modu koymuşlar. Yani hiç bir zaman ve görev kısıtlaması olmadan

oyunu zevkine oynayıp istediğiniz şekilde parkınızı dizayn edebilirsiniz (18 ayrı görevi üçer farklı zorluk seviyesinde oynamak da diğer seçeneğiniz olacak). Ya da artık parkınızda çalışan görevlileri eğitip işlerinde daha başarılı hale getirebilirsiniz.

Diğer önemli bir nokta da , Coaster'lara verilen önem. John Wardley ismini duymuş muydunuz? Kendisi en ünlü Coaster tasarımcılarından biri. Hem İngiltere'deki bazı parkları oyuna adapte etmede hem de yepyeni Coaster'ların dizayn edilmesinde birinci dereceden yardımcı ve desteği olmuş. Renk ve çeşitlilik katması açısından yaptığımız her Coaster'ı 5 ayrı 'kılıқта' sunabilirsiniz: Standart, Spookey, Western, Space ve Adventure. Ve bu görünüş modu sadece treninizi değil, görevlilerin üniformalarını bile kapsayacak.

ÇEKİRDEK ÇITLATMACA

Anlayacağınız dostlar, Rollercoaster Tycoon 3 ciddi ciddi son yılların en iyi Tycoon'u olmaya aday. Hem Tycoon dünyasının en eski ve eğlenceli konularından birine sahip olması, hem de bunu böylesine ayrıntılı ve görsel bir şov haline getirmesi tartışmasız gözleri bir hayli üzerine çekecektir.

Beklemeye değerler listesinde epey üst sıralarda kalacak sonbaharın bu ilk günlerinde. ☺

_Gökhan & Batu



E V R E N L E R

Warhammer
40.000
Evreni

Geleceğe
baktım ve
orada sadece
sonsuz
bir savaş
gördüm...

Bilgisayar oyunları dışarıdan biraz grafik, biraz ses ve bir öyküden ibaretmiş gibi görünür ilk bakışta. Oysa çoğu zaman durum bundan çok farklıdır. Oynadığınız en kötü oyun bile aslında bir grup insanın kafasında şekillenmiş, olgunlaşmış fikirlerden yola çıkılarak yapılmıştır. Ve bazen bu fikirler öyle çok insanın hayalgücü ve çalışmasının ürünüdürler ki, geçen yıllar boyunca büyümüş, dev bir galaksiyi en ince detaylarına kadar tanımlayacak denli genişleşmişlerdir.

Bu türden "dünyaların" çıkış noktası bazen kendi zamanında çok ta tutmamış bir kitap, bir film ya da kısıtlı bir kitlenin ilgisini çekmiş bir masa üstü strateji oyunu olabilir. İşte biz de bu dünyaları konu alan bir seri hazırlamaya karar verdik elimizden geldiğince. Amacımız az çok bu türden oyun dünyalarını okurlarımıza tanıtmak, bilgi sahibi etmek. Böylece bir daha ki sefere o dünyada geçen bir oyunu oynadığınızda, ortamın atmosferine daha iyi uyum sağlayabilir, dönen dolapları kavramakta avantajlı konuma geçebilirsiniz. Tabii ki bunu yaparken ağırlıklı olarak ucundan kıyısından PC'ye ulaşmış, oyunu yapılmış olan dünyalara öncelik vereceğiz. Ve eğer aranızda bu dünyalardan herhangi birinin "hastaları" varsa, ki kesinlikle vardır, onlar da şimdiden bizleri mazur görsünler. Tahmin ederler ki birkaç sayfaya tüm bir evreni sığdırmak imkansızdır ve zaten bizim amacımız da konu hakkında hiç bilgisi olmayan okurlarımızı ucundan kıyısından "dünyalara" bu-

laştırmaktır. Eğer meraklarını cezbeden bir dünya olursa zaten bağlasanız durmaz, daha fazlasını öğrenirler.

Masaüstündeki Generaller

Dünyalar dizimizin ilk bölümünde Warhammer 40.000 evrenini ele alacağız. Önce size bu evrenin çıkış noktası hakkında biraz bilgi verelim. WH 40K insanoğlunun uzak gelecekte galaksideki yerini ve savaşlarını konu alan, hayli karanlık bir yerdir. Bu evrenin temelini, masa üzerinde kurulan ve askeriyede "kum havuzu" tabir edilen oyun alanlarında minyatürler ve özel kurallarla oynanan strateji karşılaşmaları oluşturur. Sıra tabanlı olarak düzenlenen bu karşılaşmalarda bazen gerçekten çok büyük çaplı ordular karşı karşıya gelir. Ancak oyunun kuralları o kadar bol ve çeşitlidir ki, 5 ya da 6 turluk bir savaşın tamamlanması bazen saatler sürebilir. Savaş alanındaki çevre koşullarından tutun da, birliklerin moraline, konumlarına, ırksal özelliklerine ve silah donanımlarına kadar



binlerce detay çarpışmalarda etkilidir. Bu da komutanlara üstesinden gelmeleri gereken ciddi taktik sorunlar yaratır, çarpışmaları inanılmaz lezzetli kılarlar.

Warhammer 40K savaşlarında özel hazırlanmış ve boyanmış minyatür modellerden oluşan ordular kullanılır. Bu orduları oluşturan birimleri tek tek almak, özel renk şemalarında boyamak, çeşitli donanım parçalarıyla hazırlanan savaş şartlarına uygun hale getirmek başlı başına bir hobidir. Ordularınız sadece piyadeler değil, türlü zırhlı araçlar, indirme gemileri, hava araçlarından oluşabiliyor. Bunun da ötesinde, bazı oyuncular işi kara savaşlarının ötesine götürüp, dev uzay gemisi filolarının uzayın derinliklerindeki çarpışmalarını konu almaya kadar götürebiliyorlar. Tabii WH 40K dünyası sadece stratejiden ibaret değil, sonuçta ortada onbinlerce gezegen ve bir sürü ırk var, yani hayal gücünüzün sınırlarını zorlayacak RPG oyunları oynayabilmek de çok mümkün.

Warhammer 40.000 oyunlarının resmi kaynağı Games-Workshop firmasıdır. Bu firma dünyanın pek çok ülkesinde de faaliyet göstermekte, oyunculara ihtiyaçları olan kural kitapları, romanlar, minyatürler, pratik bilgiler ve daha pek çok malzemeyi sağlamaktadır. Warhammer 40.000 dünyasındaki ırkları, or-

duları, savaşları ve bunlarla ilgili olan tüm kuralları CODEX adı verilen ciltlerde bulmak mümkündür. Games-Workshop bu aralar çeşitli ırklar için en son kuralları içeren 4th Edition Codex'leri piyasaya çıkarmaktadır. Ayrıca oyun evreninde gelişen olayları konu alan büyük çaplı savaşlar ve felaketlerle ilgili dev senaryolar da belli aralıklarla yayınlanmaktadır. Bunlar çeşitli savaşlar ve maceralar düzenlemek isteyen oyuncular için bir oyun alanı oluştururlar.

Tabii WH 40K oyunları oynamak için ille de en yeni CODEX'leri, en detaylı minyatür orduları, en ağır ciltli senaryo modüllerini almanız şart değildir. Arkadaş arasında birkaç oyun çevirmek, bu dünyaya ucundan kıyısından bulaşmak isteyenler daha eski kuralları ve kartondan kesip hazırladıkları orduları kullanarak ta gayet zevkli karşılaşmalar düzenleyebilirler. Sonuçta her oyun dünyasında olduğu gibi Warhammer 40.000 sadece oynayanların hayal gücü ile sınırlanabileceği bir evrendir.

SONSUZ SAVAŞ

BURASI VE ÖTESİ – WARP

Çoğu bilim-kurgu hikayesinde olaylar bilinen uzayda ve onun içine dağılmış olan yıldız sistemlerinde cereyan eder. Yıldız sistemleri, ge-



zeğenler, uzay istasyonları, gemiler, bunlar tüm karakterlerin dolaştığı, tüm olayların geliştiği yerlerdir. Zaman zaman işin içine alternatif boyutlar da girebilir, ama bunlar nadiren bir devamlılık gösterirler. "Warp" çoğunlukla karşımıza içinde ışıktan hızlı seyahat edilen bir alt ya da üst uzay boyutu olarak çıkar, bunun dışında da pek bir işlevi olmaz. Kaptan emir verir, gemi ışık hızını geçip "Warp" içinde seyahat eder, gideceği yere varır. Warp, böylece hikayedeki rolünü oynamış olur.

Ancak Warhammer 40.000 evreninde işler çok farklıdır. Bilinen galaksi bir boyuttur ve çeşitli medeniyetlere ev sahipliği yapar. Ancak buna karşılık Warp sadece içinden geçilip gidilen basit bir boyut değil, bilinen galaksinin bir yansımasıdır. Warp'in içinde normal evrende olan her şeyin bir aksi bulunur. Bunun da ötesinde, iyi ya da kötü yaşayan her canlının ruhsal bir yansımasına ev sahipliği eder Warp. Bu iki boyut birbirinden ayrı gibi görünse de, aslında koparılması imkansız biçimde bağlıdır.

Warp zamanın başlangıcında sakin ve dingin bir enerji denizi halindeydi. Ne var ki yaşayan canlılar geliştikçe, çoğaldıkça Warp içindeki yansımaları da arttı. Daha da kötüsü canlıların artan kötülüklerine teslim olmaları, savaşmaları, birbirlerine olmadık eziyetler etmeleri yüzünden yayılan negatif enerjiler Warp içinde gittikçe büyüyen dalgalanmalara sebep olmaya başlar. Milyonlarca yıl biriken bu negatif enerjiler yüzünden her gün daha da dengesizleşen Warp boyutu, en sonunda çığırından çıkar ve Chaos oluşur. Chaos her şeyin mümkün olduğu yer ve zamandır, yerin ve zamanın olmadığı boyuttur. Negatif enerjiyle beslenir, Warp'i daha da dengesizleştirir, bir anlamda cehennemin ta kendisidir. Ve dönem dönem zirveye ulaşan negatif enerji birikmeleri büyük patlamalarla Chaos Lordları'na hayat verir. Bunlar canlı, bilinçli, inanılmaz güçlü ve doymak bilmez açlıklara sahip varlıklardır, her biri kendi çapında bir "tanrı" olarak Chaos içinde hüküm sürer. Doğumları arasında büyük zaman farkı vardır, ancak en sonuncusunun doğumu öyle şiddetli olmuştur ki, Warp ve bilinen evren arasındaki sınırlar bir noktada çökmüş, Eye of Terror açılmıştır.

EYE OF TERROR

Eye of Terror galaksi haritasında inanılmaz bir yer kaplayan, merkezinde Chaos içine açılan bir geçit bulunan lanetli bir bölgedir. Çoğu uygarlıkların kanunlarında bu bölgeye yaklaşması bile yasaktır, hoş yasak olmasa da burası gitmek isteyeceğiniz bir yer değildir. Bu bölgeye yaklaştıkça Chaos etkisini gerçek uzay-zamanda daha da fazla göstermekte, bilinen gerçeklik etkisini yitirerek yerini dozu gittikçe

artan bir kabusa bırakmaktadır. Bölgenin merkezinde geçit kapısı vardır. Bu dev kara delikten dışarı Chaos enerjileri ve yaratıkları taşar, zaman zaman Chaos tanrılarına tapanların orduları ölümlüler üzerine lanetli seferlerini düzenlemek için sürülerle dışarı akarlar.

Ancak Chaos'un gazabına uğramak için ille de Eye of Terror civarında dolaşmanız gerekmez. Uzayın engin boşluğunu hızla aşabilmek için tüm ırkların Warp içinden seyahat etmekten başka çareleri yoktur. Warp ise Chaos'un etkileri nedeniyle içi akla gelmedik tehlikelerle dolu fırtınalı bir deniz haline gelmiştir. Bu denizde yolunu bulabilmek son derece güçtür. Buna yardımcı olması için her gemiye Warp'in hareketlerini sezebilecek, engellerin etrafından bir rota çizebilecek yetenekte "Psyker", yani telepatik güçlere sahip kılavuzlar verilir. Telepatlar WH 40K evreninde en temel rolleri oynarlar, çünkü Warp ya da normal uzay-zaman olsun, tüm boyutlarda psiyonik enerjiler başrolü oynar. Ancak telepatların kılavuzluğu bile zaman zaman yeterli gelmez ve bazen uzay gemileri gidecekleri yere asla varamazlar. Bu gemiler Warp içinde mürettebatları ölmüş yada lanetlenmiş bir halde binlerce yıl sürüklenip, sonra da hiç olmadık yerlerde normal uzaya geri düşebilirler. Space Hulk olarak bilinen bu enkazlar WH 40K hikayelerinde hayli önemli roller oynamışlardır.

Normal uzay-zaman boyutu ise pek çok uygarlığa ve türe ev sahipliği eder. Bu türlerden bazılarının geçmişi milyonlarca yıl geriye dayanır ve sizin de tahmin edebileceğiniz gibi galaksi en azından son bir milyar yıldır çok nadiren sessizlik ve barış görmüştür. Ancak galaksinin geçmişi her ne kadar önemli olsa da, özellikle "bugün" itibarıyla güçlü olan ırklar

açısından en büyük öneme sahip olan dönem standart dünya zamaniyle son 40,000 yıllık süredir denebilir. "Günümüz" ise Terra tarihiyle milattan sonra 40,000 yılları civarıdır.

TANRILAR VE KULLAR

Warhammer 40.000 evreninde pek çok diğer fantezi dünyasında olduğu gibi "tanrılar" vardır. Ne var ki bu evrendeki tanrılar haklarında hiçbir şey bilinmeyen, tamamen gizemli ve yenilmesi imkansız varlıklar olarak karşımıza çıkmazlar. Bunlar güçlü varlıklardır, ama yenilmez değildirler. Bazıları onlara tapar, bazıları onlardan nefret eder, ancak hükümleri nadiren sualsiz kabul edilir. Çok güçlü olabilirler, ama kendileri de bir şekilde doğmuşlardır, yani bir başlangıçları ve onların ortaya çıkmalarının birer sebebi vardır. Ayrıca çoğu fantezi dünyasında karşımıza çıkan "tanrıların" aksine, buradakiler çoğunlukla pek bir şey yaratmazlar. Aksine genellikle amaçları şöyle ya da böyle evrenin dokusundan beslenerek daha da güçlenmek, bazen de can sıkıntılarını gidermektir. Sizin anlayacağınız çoğu "kofti tanrılarıdır", ancak genellikle onlardan bir beklentisi olan ya da onlardan ölümüne tırsan ırklar tarafından kendilerine tapılır. Tabii bunların yanında "tanrı" denemeyecek türden, sıradan ölümlülerden çok daha üstün ancak yine de belli sınırları olan canlılar da vardır. Kimi zaman tapılan, kimi zaman korkulan varlıklar olarak ortaya çıkarlar.

C'TAN STAR GODS

C'Tan adı galaksideki en gizemli ve en korkulan "tanrılara" aittir. C'Tan yıldız tanrıları aslında bilinmeyen uzak çağlarda yıldızların arasındaki karanlık boşlukta doğmuş ve gelişmiş



Masa üstü seanslarında orduların ve alanın detayı sadete hayalgücünüzle sınırlıdır



yük güçlerden biridir Chaos Lordları ve onların uşakları.

YAŞAYAN GALAKSİ

Galaksi pek çok genç ve yaşlı irka ev sahipliği yapmaktadır. Bunlardan bazıları daha çok gençtir ve halen kendi gezegenleri üzerinde kabilecilik oynamaktan kafalarını kaldırmayı yıldızların arasında süregelen savaşları görmeye fırsatları olmamıştır. Bazı ırklar ise öyle yaşlıdır ki, milyonlarca yıl önce sahip oldukları orijinal formları zaman içinde değişmiş, bambaşka canlılar haline gelmişlerdir. Sayısız yıldız sistemi üzerine yayılmış imparatorluklardan tutun da, henüz galaksiye yeni girmiş bilinmeyen varlıklara dek her türden canlı galakside at koşturmaktadır.

Ancak tüm galakside değişmeyen tek bir gerçek vardır, savaş. Her an sayısız gezegende ve yıldızlar arasındaki karanlık boşlukta hiç durmadan süregelen sayısız çarpışma yaşanmakta, milyonlar bir anda ölmekte, bazen yeşil ve sulak gezegenlerden geriye sadece yanmış bir kaya yığını kalmaktadır. Bu savaşın merkezinde Chaos Lordları ve onların amaçlarına hizmet eden varlıklardan başkaları da vardır. İşte en önemlileri:

IMPERIUM OF MAN

İnsan İmparatorluğu binlerce gezegene yayılmış, galaksinin en büyük güçlerinden biridir. İmparatorluk koruması altındaki binlerce gezegende yüzlerce milyar insan yaşamaktadır, ve bunlar her an dışarıdan veya içeriden gelmesi muhtemel tehditlere karşı tetikte bulunmaktadır. Pek çok gezegende yaşam nispeten normal sürmekte, sıradan vatandaşlar ticaret, üretim, eğitim gibi günlük işlerle uğraşarak yaşayıp gitmektedirler. Ancak öyle gezegenler de vardır ki, bunlar günün her anı alarm durumundadırlar. Kadın, çocuk herkes savaşa hazır bekler ve hatta giyim kuşam modası kamuflaj renkleri üzerine kuruludur.

Ama gelin İmparatorluk tarihine kısaca bir göz atalım ki bazı gerçekleri hazmetmesi kolay olsun.

İmparatorluk ölümsüz ve tanrı statüsündeki bir adam tarafından yönetilmektedir. Mİlattan önce sekizinci yüzyılda Orta Anadolu'da doğmuş olan bu kişi aslında bir insandır. Ancak telepatik açıdan öylesine güçlüdür ki, çağlar boyu ölümü bile savmayı başarmış, binlerce sene boyunca güçlenerek zamanının gelişmesini beklemiştir.

İnsanoğlu ise 20. yüzyıldan sonra daha da büyük bir gelişme göstermiş, hızla uzaya açılarak sayısız sistemi kolonileştirmiş, Altın Çağ denen dönemini yaşamaya başlamıştır. Bu dönemde teknoloji öylesine ilerlemiştir ki, bir zamanlar havalı bile edilemeyecek işler si-

Blood Ravens savaş alanlarındaki en kana susamış Marine bölüklerinden biridir. Dawn Of War'da başrolü onlar oynayacak...

canlılardır. Enerji formunda bulunur ve enerjiyle beslenirler, üstelik ne tür enerji olduğunu da pek umursamazlar. Ama canlıların bedenlerindeki yaşam enerjisine özel bir iştah duydukları bilinmektedir.

Haklarında çok fazla bir şey bilinmeyen bu varlıklar yaklaşık 60 milyon yıl kadar önce can sıkıntılarını gidermek ve enerjiye olan açlıklarını doyurmak için çıkardıkları galaktik savaşla neredeyse galaksideki tüm yaşamın kurmasına sebep olmuşlardır. Geriye sadece dört C'Tan kaldığı, bunların da neredeyse tüm yaşamın yok olmasının ardından bir gün yeniden uyanmak üzere uykuya yattıkları söylenir. Bir hareketle yıldızları toza dönüştürecek güçleri vardır, ancak esas keyif aldıkları şey yaşayanları kendilerine köle etmek ve ölümüne çarpıştırmaktır, bu yüzden açık savaştan ziyade entrikayı tercih ederler. WH 40.000 evreninde en azından iki C'Tan uyanmış ve tekrar harekete geçmiş durumdadır. Yenilmez değillerdir, ancak onları yenebilecek güçte pek fazla kimse de yoktur.

CHAOS LORDLARI

Galaksideki negatif enerjinin Warp üzerinde yarattığı dalgalanmanın zirveye çıktığı çağlarda, Chaos içindeki güç patlamaları Chaos Lordları'nın doğmasına sebep olmuştur. Bunlar vücut ve benlik bulmuş kara enerji yığınlarıdır, yani saf kötülük. Chaos onların evidir ve her birinin bir hüküm bölgesi olduğu gibi, normal uzay-zaman içinde de müritleri ve on-

ların aracılığı ile yürüttükleri planları vardır. Eye Of Terror açıldıktan sonra kendileri geçmeseler bile hizmetkârlarını sık sık normal uzaya salar olmuşlardır.

Ancak yaşayanları etkilemek için başka yöntemleri de vardır, çünkü onlar bilinenler içinde belki de en güçlülerdir. Yaşayan her canlı Warp içinde bir gölgeye sahiptir. Bu gölge canlıyla bağlantılıdır ve canlınin telepatik güçlerinin yoğun olduğu oranda da belirginleşir. Chaos Lordları özellikle en belirgin gölgelerin sahiplerini seçer ve kafalarının kanşık olduğu zamanlarda oluşan boşluktan faydalanıp onları etkileri altına alır. Bu tür Chaos etkisi altındaki varlıklar kültür kurmaktan tutun da yasaklanmış kara sanatları kullanarak Warp yaratıklarının normal evrene geçmesi için yardımcı olmaya dek her türden işte kullanılırlar.

Dört büyük Chaos Lord'u vardır ve bunların her biri farklı zamanlarda doğmuşlardır. Her birinin gücü, ilgi alanları ve çalışma yöntemleri diğerlerinden farklıdır, tabii onlara tapınlar da büyük değişiklik gösterir. Ancak Chaos safalarında her türden mutant, dinsiz, sapkın, iblis ve daha nice kötü varlığı bulmak mümkündür. Bunlar kendi aralarında da savaşır, ne de olsa Chaos'un gücü kaotik olmasında yatar. Ancak iş yaşayan evreni fethe gelince güç birliği eder ve önlerine çıkan her şeyi yutmak için vahşice çarpışırlar. Galaksiyi ve orada yaşayan tüm ırkları tehdit eden en bü-

radan olaylar haline gelmiştir. Ne var ki eski yazıtlara göre bu Altın çağ fazla sürmemiş, bu çağda Altın İnsan ve Demir İnsan arasında korkunç bir savaş patlak vermiştir. Bilginler bunun insan ve yapay zeka arasındaki savaş olduğunu fısıldarlar. Bu savaş insanların güçten düşmesine, bunu fırsat bilen pek çok yabancı ırkın saldırıya geçerek insan kolonilerini yağma etmesine sebep olacaktır.

İmparator işte bu savaşta ortaya çıkmış, insanları tek bayrak altında birleştirerek önce Kutsal Terra topraklarını yapay zeka içeren herhangi bir makineden arındırmıştır. Ardından yüzyıllar süren bir çalışma başlayacak, Terra'yı tekrar yaşanır bir sistem kılmak için çaba verilecektir. Ancak hem yapay zekanın, hem de yabancı ırkların saldırısına uğrayan insanlık artık eskisi kadar açık fikirli ve demokratik değildir. İmparator'un koruyucu eli altında birleşen insanlar artık kendilerinden en küçük farka sahip olanlara karşı bile inanılmaz bir nefret duymaktadırlar. "İnsan faşizmi" artık yeni imparatorluğun resmi politikasıdır ve akıl almaz boyutlara ulaşacaktır. Öyle ki insanoğlu için görünen tek kurtuluşun kendileri hariç galaksideki her canlıyı yok etmektir, ancak böylece kesin barış sağlanabilir.

İmparator ve takipçileri Terra'yı kurtardıktan sonra dikkatlerini parçalanmış olan eski kolonilere çevirirler. Bu noktada İmparator gücünü ve bilimi kullanarak kendi generinden yirmi kutsal savaşçı yaratır. Bu savaşçılara "Patriarch" adını verir ve her birinin emri altına bir lejyon Space Marine tahsis eder. Space Marine lejyonlarındaki savaşçılar da Patriarch'larının generlerinden yaratılmış, sibernetik modüllerle güçlendirilmiş kutsal savaşçılardır. Her Space Marine önce İmparator, sonra da kendi Patriarch'ına ölümüne sadıktır. Teknoloji ve telepatik güçlerin birleşmesi bu savaşçılara da çok uzun ömür ve büyük güç bahsetmiştir. Her lejyonda birkaç milyon Marine vardır ve İmparator sekiz lejyonu kutsayarak eski kolonileri geri almaları ve yenilerini ele geçirmeleri için galaksiye salar. İnsan olmayan her şey yok edilecek, ancak o zaman barış gelecektir.

İmparator'un telepatik güçleri inanılmazdır, Terra'daki sarayından ayrılmadan uzaklardaki lejyonlara emredebilmekte, Warp içinde seyahat eden katedral görünümüne dev gemilerden oluşan filolara kılavuzluk edebilmekte, Chaos Lordları'nın etkisine karşı gezegenlerin ve halkların üzerine kanat gerebilmektedir. İmparator'un artan gücünü ve onun insanoğlunu nasıl fütursuzca savunduğunu gören herkes geçen her günle beraber onu bir tanrı gibi görmeye başlar. Geçen binlerce yıldan sonra artık o insanoğlunun koruyucusu haline gelmiştir, tüm iman ve itaat onadır.



↑ Bir Space Marine sadece donanımına ve genetik üstünlüğüne değil, İmparator'a duyduğu derin imana dayanarak dövüşür! Geri kalan her şey yalandır...

MACHINE SPIRITS

Makineler ve yapay zekadan ölesiye korkmuş olan insanlar teknolojiyi de bu dinin bir parçası haline getirirler. Mars üzerindeki eski bir üste kurulan Makine Tannisi'nin Tapınağı binlerce yıldır süren savaşlarda kaybolmaya yüz tutan teknolojinin son kalesidir. Burada teknoloji rahipleri yetiştirilir. Bunlar makineler hakkındaki her şeyi bilen, "makine ruhlarını" hoşnut etmek ve hizmet etmelerini sağlamak için gerekli ritüelleri yapabilen ustalardır.

İnsanların yapay zekadan mümkün olduğunca uzaklaşmalarının bir sebebi de, bunla-

rın sahip oldukları "bilinç" nedeniyle kolayca Chaos tarafından saptırılabilir olmasıdır ki, gerçekte insan ve makine arasındaki ilk savaşın gerçek sebebinin de bu olduğuna dair savlar eksik değildir. Bu yüzden karmaşık bilgisayar sistemleri eski savaşlarda yok edilmişlerdir. Maalesef bunlarla birlikte insanoğlunun bilgi birikiminin büyük kısmı da yok olmuştur. Binalardan tanklara dek elde bulunan planlar binlerce yıllıktır ve Forge World tabir edilen antik endüstri gezegenlerinde bunlarla üretim yapılabilmektedir. Ancak "makine ruhları" ve onların ihtiyaçlarını karşılamak herkesin harcı





olmadığından teknoloji herkesin eli altında değildir. Burada "makine ruhları" ile kastedilenin bir tür "yapay zeka" olduğunu düşünebilirsiniz tabii. Nitekim çok karmaşık makinelerde halen basit de olsa bilgisayarlar ve programlar kullanılmaktadır, ama herhangi bir otonom makineye şüpheyle yaklaşılmaktadır. Hatta sırf bu yüzden dev savaş Titan'ları bile çok nadiren kullanılmaktadırlar, çünkü bu binlerce yaşındaki dev makinelerin hayvansal seviyede bile olsa "zeka ve içgüdüleri" mevcuttur. Ancak "makine ruhları" (Machine Spirits) ile esas kastedilen "eşyanın tabiatı" denen kavramdır. Basit bir örnek verelim. Motorsikletin yağını değiştirme ritüeli beşbin kilometrede

bir yapılmazsa, makine ruhları öyle hoşnutsuz olurlar ki, makinenin parçaları kırılarak çalışmayı reddederler, çünkü hakettikleri saygı ve dikkat gösterilmemiştir.

Sanırım ne olduğunu hepimiz anlıyoruz, bu insanın kendi ürettiği bilgiye yabancılaşmasından başka bir şey değildir. Haliyle ruhları sakin tutmak ve onları verimli kılmak için fazladan dualar etmek, muskalar ve kutsal yazıtlarla donatmak, savaşa gitmeden tankları ve gemileri kutsamak günlük işlerin parçası haline gelmiştir.

HORUS HERESY

İmparator'un hükmü binlerce yıl başarıyla

sürmüştür, taa ki en güvendiği Patriarch olan Horus sefer sırasında farkedilmeden bir iblis tarafından Chaos'un etkisi altına çekilene dek! Horus ve onun tarafına geçen lejyonlarla İmparator'un sadık güçleri arasında yüzlerce yıl süren galaktik bir iç savaşın patlaması çok çabuk olmuştur. Bu dönem kahramanlıklar ve acılarla doludur. Bu savaş Terra üzerinde, İmparatorluk Sarayı'nın önünde son bulacaktır. Savaşı bir an önce bitirmek isteyen Horus gemisini sarayın tam karşısına indirir ve İmparator'a meydan okur. İmparator acı bir çarpışmadan sonra yüreği kan ağlayarak Horus'u öldürecek, ama ilk anlarda ona merhamet göstermenin bedelini de ağır ödeyecektir. Ölüm-cül yaralanan İmparator sadık müritleri tarafından kendi emirleri doğrultusunda hazırlanan saf altın kaplı dev bir yaşam destek sisteminin içine konur. Bu olay Horus'un İhaneti (Horus Heresy) savaşının sonu olacak ve İmparator'un Altın Tahta Çıkışı vakası yeni bir millet olarak kabul edilecektir. Son savaştan sağ kurtulan kâfirler Eye of Terror'a kaçarak kara tanrılarına sığınır ve Chaos Marines lejyonlarını oluştururlar. İzleyen onbin yıl boyunca savaş asla bitmeyecek, iki güç arasındaki çarpışma aralıklarla sürecektir.

Horus Heresy esnasında milyonlarca askerlik lejyonların kolayca saf değiştirmesi Space Marines için yeni bir yapılanmayı beraberinde getirir ve böylece Chapter denen birlikler kurulur. Her Chapter bir başrahip ve bin kutsal savaşçıdan, ayrıca onlara destek verecek personelden oluşacak şekilde yeniden düzenlenir. Chapter'lar yine ilk ataları olan Patriarch'lara sadık kalır, ancak daha küçük, daha da güçlendirilmiş savaşçılarla donanmış güçler haline gelirler. Sadece İmparator'a ve atalarına sadıktılar, yeni savaşçılar ise ihtiyaç oldukça önceden yaşamış en seçme savaşçıların özenle saklanan genlerinden yaratılırlar. Bu askerler tüm galaksidede eşsizdirler ve ölüme onlardan daha şiddetle meydan okuyan yoktur.

Ama imparatorluğu tek koruyan güç onlar değildir. Sayılan sadece birkaç milyon olan Space Marines birliklerine karşın, bir de her gezegende garnizon kurmuş Imperial Guard alayları vardır. Bu alaylar imparatorluğun her köşesinden gelen sıradan insanlardan kurulmuşlardır ve sayılan milyarlarla ölçülür. Ancak tüm sıradanlıklarına rağmen, bu askerlerin özellikle ileri karakol gezegenlerinde üs tutmuş olanlar, devamlı savaş gördüklerinden müthiş tecrübeli ve teslim olmayı bilmeyen savaşçılar haline gelmişlerdir.

İmparatorluk sadece dışarıdan değil, içeriden de her türlü saldırıya karşı korunmalıdır. Bunun için çeşitli kurumlar vardır tabii ki. Bunların başında her türlü kâfir, büyücü, mutant,

okkültist, casusu bulup ortaya çıkarmak, sonra da "ateşle vaftiz etmek" görevini üstlenmiş olan Engizisyon gelir. Engizisyon (Inquisition) tüm askeri birimleri yardıma çağırma ve gerekirse kirletilmiş gezegenleri yörünge bombardımanı ile tamamen arındırma (Exterminatus) yetkisine sahiptir.

VE DİĞERLERİ...

Galaksi sayısız canlıya ev sahipliği yapmaktadır demiştik. Bunların hepsi istisnasız Imperium Of Man ile düşmandırlar, çünkü insanların son seçimi bu yönde olmuştur. Gelin kısaca bu ırklara ve geçmişlerine bir göz atalım.

ELDAR

Tüm bireyleri telepatik açıdan inanılmaz güçlü, hatta bazıları sisler arasından bile olsa geleceği görebilecek denli ileri bir ırk düşünün. Daha insanoğlu mağaralarında korkuyla titrerken onların akıl almaz teknolojilerle donanmış filoları yıldızlara hükmediyor olsun. İşte size gizemli Eldar, çağlar boyunca rakip tanımamış, ama işlediği günahlar umutsuz bir çöküşle ödüllendirilmiş antik bir ırk!

Eldar'ın telepatik güçleri çağlar boyu öyle gelişmişti ki, sırf düşünceyle yıldızları yerinden oynatabiliyorlardı. Ama bu güçleri karalık fiziksel ve ruhsal zevkler peşinde kullanmaya karar verdiklerinde kendi kaderlerini de mühürlemiş oldular. Çağlar önce anavatanları olan gezegende milyarlarca Eldar'ın katıldığı bir ayinde açığa çıkan negatif telepatik enerjiler Chaos'u öyle bir karıştırdı ki, bu fırtınanın içinden dördüncü Chaos Lordu olan Slaanesh doğuvermiştir.

Bir Chaos Lordu'nun doğumu basit bir olay değildir. Nitekim en zayıf Lord kabul edil-



↑ Chaos Marines taptıkları kara efendilerin gücüyle artık insanlıktan çıkmış, sadece ölüm ve yıkım peşinde koşan vahşi iblisler haline gelmişlerdir.

mesine rağmen, doğumu esnasında attığı inanılmaz çığlık ve yol açtığı telepatik şok dalgası gezegendeki milyarlarca Eldar'ın delirerek ölmesine yol açmıştır. Bir anda ölen milyarlarca Eldar'ın yaşam enerjisini de emerek saniyeler içinde daha da güçlenen Slaanesh'in varlığı uzay-zamanı bükmüş ve en sonunda bir noktada parçalayivermiştir. Eldar dünyası ve çevresindeki yüzlerce parseklik bölge bir anda yok olmuş, yerinde Warp ve galaksiyi birleştiren Eye of Terror geçidi belirmiştir.

Sağ kalmayı başaran bir avuç Eldar yaşamlarını Craftworld dedikleri dev uzay şehirlerinde sürdürmeye başlamıştır. Bunlar faciaya neyin sebep olduğunu anlamış, telepatik güçlerini fiziksel ve zihinsel zevkler için kullanmaktan sonsuza dek vazgeçmişlerdir. Üstelik zihinlerini odaklamak ve böylece kendilerini Chaos etkisinden kurtarmak için belli konularda ustalaşma geleneğini edinmişlerdir. Bunların savaşta uzmanlaşmış olanları rakipsiz Aspect Warriors haline gelmişlerdir. Yine de savaşmaktansa entrika çevirmeyi, ya da en azından vur-kaç taktikleriyle dövüşmeyi tercih ederler.

Eldar sayıca çok azdır, üstelik keşfettikleri üzere hazırlıksız öldüklerinde yaşam enerjileri Chaos Lords tarafından tüketilmektedir. Bunu önlemek için ölümden benliklerini ve enerjilerini güvenle koruyabilecekleri muhafazalar yaratmışlardır. WH 40K dünyasına uzak olanlar ilk bakışta Eldar'ı "uzaydaki Efler" olarak görebilirler. Ama Eldar kibirli, soğuk, karan-

lık, hesapçı, entrikacı, bencil ve ölümüne tehlikeli bir ırktır. Kendilerinden başka herkesi hayvan olarak görmeleri de bunun en büyük kanıtıdır.

DARK ELДАР

Slaanesh'in uyanışından sonra bir grup Eldar kardeşlerinin seçtiği arınma yolunu izlemeyi reddetmiş, fiziksel zevklere sırt çevirmemişlerdir. Ancak bunlar dehşetle telepatik güçlerinin kendilerini Chaos Lordları'na kurban ettiğini farketmiş, yaşam enerjilerini tüketip yok olmaktan kurtulabilmek için kendilerince yöntemler geliştirmişlerdir. En benimsedikleri yöntem galakside akinlar düzenlemek, aldıkları onbinlerce esiri ayinlerle Kara Tanrılara kurban etmek olmuştur.

Sakin yanılmayın, Dark Eldar psikopatlık seviyesinde acı ve ölümle iç içe olan, çağlar boyu yaptıkları ayinlerle kendileri de vampirleşmiş bir gruptur. Ancak tüm bunları Chaos Lordları'na taptıkları için yapmazlar. Aksine onlar Chaos için ölümcül düşmanlardır. Ancak kendilerini kurtarabilmek için diğer ırkları kurban etme fikrini benimsemişler, sonunda da nefret ettikleri tanrılar kadar kara, kötü varlıklar haline gelmişlerdir. Eldar için tehlikeli ve bencil demiştik. Ama onlar bile Dark Eldar ile kıyaslandıklarında müşfik, sevecen ve güvenilir müttefiklerdir! Dark Eldar gemilerinin geliştiği görülmez bile, geride ise baskını anlatacak tek canlı kalmaz.



ORKS

Orklar Warhammer 40.000 evreninde galaksi- de bulabileceğiniz en bol yaratıklardır. Sayıları öyle çoktur ki, her an gökteki yıldızlarda kurulmakta ve batmakta olan düzinelere Örk krallığı vardır! Zeka seviyeleri çok yüksek olmayan bu yaratıklar tüm galaksiyi ele geçirmekten, hatta arada Chaos'u bile işgal etmekten alıko- yan tek şey vardır. Savaşa olan saplantı dere- cesindeki tutkularıdır. Öyle ki etrafta hiç düş- man bulamazlarsa can sıkıntısından birbirleri- ne dalarlar! Orklar bilen herkesin en büyük korkusu bir gün birinin onları tek bayrak altın- da birleştirmesidir. Bugün için imkansız gibi görünse de, bir kırkın yıl daha sonra neler olacağını kimse bilemez.

Orklar düşük zekalarına rağmen pratik ya- ratıklardır. Ellerine geçen herhangi birşeyi sil- lah olarak kullanabilirler. Ayrıca çok yüksek teknolojiyen anlamamalarına rağmen, nispeten basit malzemeleri birleştirip kaba ama et- kil donanımlar kurabilirler. Bazı Orklar özelli- le sıra dışı mekanik beceriler gösterebilmekte ve arada bir neredeyse inanılmaz aygıtlar üre- tebilmektedirler. Ancak bu zekadan ziyade sır- rına vankamış içgüdüsel bir davranıştır ve sorsanız o cihazı nasıl yaptığını o Örk dahi açıklayamaz! Tabii çoğu zaman yaptıkları araçlar pek çok Örkün ölümüne yol açar ama bu onlar için pek sorun değildir! Kavga, gürül- tü, sürat ve yüksek ateş gücüne hayran olan Orkların yaşam süreleri hayli uzundur. Yete- rince uzun yaşayan ve savasta pişen bir Örk, eğer tüm rakiplerini de ortadan kaldırmayı baş- şarabilirse, uzun yıllar savaş şefliği yapabilir, önüne serilen düşman leşlerinin ve ganimet- lerin tadını çıkarabilir. Bilmem söylemeye ge- rek var mı, herkesle devamlı savaş halindedir- ler!

TYRANID

Kendi galaksilerindeki yaşamı tamamen tü- ketmiş ve uzayı aşarak bizimkini istilaya gel- miş bir türdür. İlk bakışta süper telepatik ko- van kraliçeleri tarafından yönetilen akılsız bi- yolojik canavar sürüleri olarak görülebilirler. Ancak tükettikleri her canlınin en iyi genetik yanlarını özümseyebilecek yetenekte, üstelik sadece biyolojik parçalardan oluşan gemiler ve telepati gücüyle uzayı kat edebilecek denli inanılmaz ileri bir türdür bu.

İlk defa uzak bir imparatorluk gezegeni olan Tyri'a saldırdıkları ve orada keşfedildikleri için isimleri Tyranid kalmıştır. Filoları galaksi içinde büyük yıkım yaratmıştır, ancak bir kıs- mı büyük bedeller ödenerek yok edilebilmiş- lerdir. Ama tamamen durdurulabilmiş değiller- dir. Üstelik galaksi ötesi uzayda süzülen daha kaç Hive Fleet olduğunu da sadece kendileri bilebilirler. Bunlarla kıyaslanabilecek dehşette pek fazla yaratık yoktur. Belki sadece bazı Chaos iblisleri...

TAU

Sadece 4.000 yıllık medeniyetleriyle nispeten genç bir ırktır. Ancak zamanında kendi içlerin- de savaşmayı bırakıp "toplumun iyiliği bireyle- rin üzerindedir" doktrini etrafında birleşmiş ol- malan sayesinde, bu kısacık zamanda bile ne- redeyse Eldar ile boy ölçüşebilecek denli ge- lişmiş bir medeniyet yaratabilmişlerdir. Fizik- sel olarak zayıftırlar, ama sevgi dolu kocaman yürekleri vardır! Öyle ki tüm galaksiyi ortak bir paydada, toplumun iyiliği etrafında birleştire- bilmek için ellerinden geleni ardına koyma- maktadırlar. Bunun için birkaç kafa kırmaları gerekirse onu da şüphesiz "Greater Good" uğ- runa yapmaktan çekinmezler! Ancak galaksi hakkındaki bu naiflikleri işlerini hayli zorlaştır- maktadır. Kurdukları küçük imparatorluk dört

bir yandan saldırı altındadır. Üstelik sahip ol- dukları bazı gezegenlerde buldukları kalıntılar gözlerini yuvalarından oynatacak gerçekleri de önlerine sermiştir. Ama şu "Greater Good" manyaklığından kolay cayacak gibi görünme- mektedirler.

NECRONS

Necronların hikayesi eski ve hüzünlü bir hika- yedir. Bir zamanlar kurdukları uygarlığı ve sa- hip oldukları herşeyi kaybetmekten ölümüne korkmuş, bu yüzden umutsuzca ölümsüzlü- ğün yolunu aramışlardır. Bu arayışları CTan yıldız tanrılarının dikkatini çektiğinde de ka- derleri mühürlenmiştir.

CTan tanrıları onlara ölümsüzlüğün for- mülünü tamamen karşılıksız sunmuştur. Ken- dilerine verilen formüle uygun olarak yokedi- lmesi neredeyse imkansız gibi görünen, kendi ni çabucak onaran metal bedenler üretmişler, sonra da yasak ayınlarla benliklerini ve ya- şam güçlerini bunların içine aktarmışlardır. Bu- nu yaptıkları anda ise CTan tanrılarının onlar için hazırladığı tuzağı anlamış, umutsuz çığlık- ları yıldızları inletmiştir. Onlar artık CTan tanrı- larının iradesiz köleleridirler. Ve yegane ama- çları galaksiyi hasat ederek canlı olan herşeyin yaşam enerjisini efendilerinin beslenmesi ve eglonmesi için biçip almaktır.

Akil almaz katliamlarla galaksiyi tirpanla- mışlar, hayatı neredeyse tamamen kurutma- dan durmamışlardır. Ne var ki galaksinin ıssız bir yer haline geldiğini gören tanrıları onları mezar dünyalarındaki tozlu tabutlarında uy- kuya yatırmışlar, ardından kendileri de gözle- rini kapamışlardır. Aradan geçen altmış mil- yon yıldan sonra galaksi artık yeniden yaşam ve ölüme dolu bir yer haline gelmiştir. Ve tüm bu savaşların ortasında Necrons yeniden uyanmakta, derinlerdeki gizli mezarlarından kalkarak bir kez daha hasada hazırlanmak- tadırlar.

EXITUS

Bitirmeden önce şunu söylemek gerekir: War- hammer 40.000 evreni fantezi dünyaları için- de en karanlık, en kanlı ve en karmasık olan- lardan biridir. Geçmişte PC için yapılmış birkaç strateji ve FPS oyununa konu olmuşsa da, bunlar pek ses getirebilmiş yapımlar değildir. Ancak çok yakında bu durumun değişeceğini düşünmemize sebep olan projeler de yok değildir. Özellikle de gelecek ay çıkacak olan müthiş gerçek zamanlı strateji Warhammer 40000: Dawn of War ile. Sabırsızlıkla bek- liyoruz.

M. Berker Güngör

Not: Sayfalarda kullanılan tüm illüstrasyonların hakkı Games Workshop'a aittir.





Bilen Adam

Ağzı olan konuşuyor kardeşim!

Karmakarışık duygular içerisindeyim. Ayıla bayıla Doom 3 oynarken o kadar çok şey okudum ki aklım karıştı. İnsanoğulları tatmin olmuyor muhterem. Bu grafikler, bu sesler dururken forumlarda ve web sitelerinin incelemelerinde öyle şeylere takılmış ki insanlar, şaşıtm kaldım. Yok çok karanlıkmiş, niye silahlarda fener yokmuş. Yok silahların sesleri çok ezikmiş. Daha bir sürü şey. Gezdiğim yabancı bir forumda Sandoz takma adlı bir oyuncu bu konu üzerine çok tatlı bir eleştiri yazmış, aynen Türkçe'ye çeviriyorum:

Eğer Doom'ü eleştiren yüzlerce kişi bu oyunu tasarlamış olsaydı, oyunun şöyle bir şey olması gerekirdi:

İlk olarak, ışıklar asla yanıp sönmez ve her haritanın her noktasını pırl pırl aydınlatırdı. Böylece haritalar "çok karanlık" olmaz ve el fenerinizi sürekli kullanmak zorunda kalmazdınız.

Eğer, olur ya, bir gün cehennemden gelen

yaratıklar üssünüzü istila eder de ışıklar sönerse diye gece görüş gözlükleri, tüm silahların üzerine monte edilmiş ışıklar ve halojen takılmış bir kask ile daima hazır olurdunuz. Ne de olsa Doom 3'ün en önemli özelliği gerçekçilik... Öyle değil mi?

Sonra, daha çekici bir hikaye yapmak için oyuncuların 8-10 saatlik diyalog dinlemesi gerekirdi. Bu diyalog sistemi zombilerin arasındaki konuşmalar, yerde yatan iki ölü herifin arasındaki muhabbetler, hatta cehennemdeki arkadaşlarından sıkılmış ve iki çift laf etmeye can atan, arkadaş canlısı bir Imp ile aranızda geçen sohbetlerle pekiştirilirdi. Böylece daha az "eski tarz" FPS aksiyonu yaşar, daha çok hikaye dinlerdiniz.

Oyun sanki yeterince zor değilmiş gibi, sevgili eleştirmenlerimize kalsa zorluğu öyle bir ayarlardılar ki 20 adımda bir ölmeniz gerekirdi. Çünkü zorluk ne kadar fazlaysa, o kadar çok eğlenilir... değil mi? Nightmare derecesi

Doom 3'e karşı olanlar bir yana, aşık olanlar diğer yana geçsin

sanırım yeterince zor değil ha?

Silah seslerinin basları 50 kat artırılmıydı, çünkü eğer kulak zarlarınız patlatmazsa, silah sesleri zayıf demektir. Bir tabancanın çıkartması gereken ses, kale kuşatma toplarının gümbürtüsü gibi olmalıdır.

Bazılarının da dediği gibi, bu oyuna biraz müzik gerek. Yani, ne tür bir Space Marine Mars'taki ilk görevine giderken yanına MP3 player'ını almaz ki? Hip-hop dinleyip "haydi eller havaya, yee" diye koridorlarda dolaşmak varken, kim arkasından yaklaşan Hellknight'in böğürtüsünü duymak ister? Tabii, bir yandan oyunun gerçekçi olmadığından şikayet ederken diğer yandan müzik istemezseniz de iyi bir oyun eleştirmeni olamazsınız değil mi?

Son olarak, atmosferin yoğunluğunu da arttırmayı unutmayalım sakın. Oyuncuların kalp atışını dakikada 100'e çıkartmak yetmez. İyi bir FPS kalp krizi geçirtmelidir.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

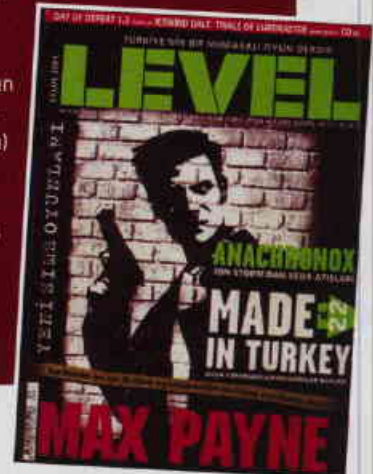
Film adventure'ların hala revaçta olduğu zamanlar. CD sayısıyla hala rekoru elinde bulunduran Black Dahlia (8 CD!) bizden neredeyse tam not almıştı (10 üzerinden 9). Ama bu ay, esas olarak Commandos serisi gibi bir şaheserle tanışmamızı

sağladığı için özel bir sayıydı. Behind the Enemy Lines ile aksiyon ve strateji türü yeni bir boyut kazandı (10 üzerinden 9). Oyun diyarlarının en çok hakkı; yenen iki oyunu daha bu ay elimizden geçti. Birincisi, sırf konuşma ve yazı üzerine geçen bir oyunun ne kadar eğlenceli olabileceğini gösterdi bize. Bilgi yarışması niteliğinde şimdiye kadar incelediğimiz tek oyun olan You Don't Know Jack'di bu (10 üzerinden 8). Heart of Darkness ise platform oyunlarının hala çok büyük potansiyeli olduğunu ve kötü grafiklerle bile ne kadar eğlenceli olabileceğini göstermişti. Ne yazık ki bir zamanların kralı Ocean firmasının da en son oyunu oldu (10 üzerinden 7)

3 yıl önce

İkincisini geçen ay hazırladığımız Türk yapımı oyunlar dosyasının ilki bu sayıdaydı. Ama ne yazık ki büyük ümitlerle hazırladığımız 'Made in Turkey' dosyasında ilk bakış altığımız 10 oyundan sadece biri piyasaya çıkabilirdi (Lanerin Hikayesi). Belki de bu bizim uğursuzluğumuzdu, bilemiyoruz, ama umarız geçen ay baktığımız 4 oyun da aynı akıbete uğramaz.

Max Payne, tabii ki bu ayın bombasıydı (%92). Her Eylül'de olduğu gibi, yaz uykusundan uyanan oyun piyasasına oyun yağıyordu. Bu hengamede komik, ilginç ve kendine has RPG oyunu Anachronox'un yitip gitmesi bizi çok üzdü (%82). Uzun süre beklediğimiz Alone in the Dark 4 ve ondan daha da uzun süre beklediğimiz (Carrier Command, Commodore 64, 10 yıldan fazla) Hoshie Waters %81 almışlardı. Makus talihi Might & Magic serisinin son halkası (füyü) Legends of Might & Magic, utanmaz bir Counter-Strike kopyasıydı. %40 verip postalamıştık, insaf! davranmışız aslında.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC
Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayaacağınız 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 hoşlanış oyunculara yönelik bir oyun.

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Doom 3 ★
- 2- Championship Manager: Season 03/04 ✕
- 3- The Sims: Triple Deluxe ▲⑥
- 4- The Sims ▲⑥
- 5- CSI: Dark Motives ▲⑦
- 6- Soldiers: Heroes of WW2 ▼①
- 7- Far Cry ▲⑧
- 8- Joint Operations: Typhoon Rising ▼③
- 9- Chaos League ★
- 10- Rollercoaster Tycoon 2 & Wacky Worlds ★

PLAYSTATION 2

- 1- Spider-Man 2 ▲②
- 2- Athens 2004 ▲④
- 3- Driv3r ▼①
- 4- Formula 1 04 ★
- 5- America's 10 Most Wanted ★
- 6- Shrek 2 ▼③
- 7- Singstar ▲⑩
- 8- Splinter Cell: Pandora Tomorrow ▼⑥
- 9- Sonic Heroes ✕
- 10- Catwoman ★

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



Altın Klasikler

Eveeet, 6 aylık zaman aşımı sistemimiz yavaş yavaş olumlu etkilerini göstermeye başlıyor. 4 buçuk yıl önce piyasaya çıkan Sims, bu ay 9. puanını kaybederek simülasyonun tahtını IL2 Sturmovik'e bıraktı. Aksiyon ve yarış kategorilerinde birkaç oyun yer değiştirdi ama esas bomba Winning Eleven 8'in çat diye gelip spor oyunlarında liderliğe oturması. Gerçi şaşırdığımız söylenemez, bu seriden daha azını mı bekleyecektik sanki?

	Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not Güncel Not
AKSIYON	PC PS2 GTA: Vice City	2003	%96 %94	RPG	PC Star Wars: KOTOR	2004	%92 %91
	PC PS2 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94 %93		PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94 %90
	PC PS2 Grand Theft Auto 3	2002	%95 %91		PC Baldur's Gate 2	2000	%97 %89
	PC PS2 Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93 %90		PS2 Final Fantasy X-2	2004	%89 %88
	PC Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90 %89		PS2 Final Fantasy X	2002	%92 %88
FPS	PC Far Cry	2004	%93 %92	ADVENTURE	PC Broken Sword 3	2003	%90 %89
	PC Call of Duty	2003	%91 %90		PC Syberia 2	2004	%84 %84
	PC Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95 %90		PC PS2 Silent Hill 3	2003	%85 %84
	PC Doom 3 YENİ	2004	%88 %88		PC Grim Fandango	1999	%93 %82
	PC No One Lives Forever	2001	%95 %88		PC Curse of the Monkey Island	1998	%92 %79
SPOR	PS2 Winning Eleven 8 YENİ	2004	%95 %95	SIMULASYON	PC IL2 Sturmovik	2001	%92 %87
	PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 %95		PC The Sims	2000	%96 %87
	PC CM Season 03/04	2003	%93 %92		PC Operation Flashpoint	2001	%91 %87
	PC Madden NFL 2004	2004	%93 %92		PC Freelancer	2003	%86 %84
	PS2 SSX 3	2003	%92 %91		PC Freespace 2	1999	%92 %82
YARIŞ	PS2 Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98 %92	ONLINE AKSIYON	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 %95
	PC PS2 Need for Speed Underground	2003	%92 %91		PC Battlefield 1942	2002	%92 %89
	PS2 Colin McRae Rally 04	2003	%92 %91		PC Joint Operations	2004	%87 %87
	PC PS2 Colin McRae Rally 3.0	2003	%90 %88		PC Day of Defeat 1.0	2003	%89 %86
	PS2 Burnout 2	2002	%91 %88		PC Savage: Battle for Newearth	2003	%87 %86
STRATEJİ	PC Age of Mythology	2002	%94 %91	DEVASA ONLINE	PC City of Heroes	2004	%85 %85
	PC Rise of Nations	2003	%92 %90		PC Final Fantasy XI	2004	%85 %84
	PC Medieval: Total War	2002	%94 %90		PC Asheron's Call 2	2003	%87 %84
	PC Warcraft 3	2002	%93 %89		PC Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83 %82
	PC Civilization 3	2001	%94 %88		PC Star Wars: Galaxies	2004	%81 %81

DOOM

**Karanlıktan korkmam ben,
korkmam!**

İnsanođlu varoluşunun başından beri merakına aşık, açgözlülüđüne esir ve hırsına kurban oldu. "İnsanlığın teknolojik ve sosyal gelişiminin temelinde, içindeki kötülük yatmaktadır" ne kadar doğru bir söz. Herşey ilk önce savaşta üstünlük elde etmek için icat ediliyor. Öyle olmasa bile daha sonra silah haline getiriliyor, bir şekilde. Daha kolay avlanmak için birleştirilen sivri taşlarla uzun sopalar "diđer" klanlara karşı bir silah oluveriyor. Veya toplu imha için geliştirilen bir silah daha sonra enerji sorununun görünen (gösterilen) en büyük çözümü oluyor. Böyle yüzlerce örnekle lekeli olan homo-sapiens tarihinde deđişmeyen iki şey var: İnsanođlunun hatalarından ders alması ve kendi mutlak yok oluşuna doğru emin adımlarla ilerleyişi.

**"Bak bakalım şu köşede ne var?"
diyen bir ses duyduğunuz anda
kaçmanız gereken oyun**



Şimdiye kadar yüzden fazla oyunun günahlarnı ve sevaplarını bu sayfalara yazdım, ama daha önce üzerinde bu kadar konuşulmuş bir oyun incelemedim. Eee, ne de olsa dört yıldır derinleşen bir merak havuzunun dibindeydi Doom 3. İlk ekran görüntülerinden, zamanının çok ilerisinde olduğu ve oyuncuların, daha da önemlisi bilgisayarlarının onun için hazır olmadığı belliydi. Hakkında konuşa yazsa, tartışa tartışa yılları tükettik. Geçen zamanla birlikte merak damlacıkları birikti. Havuz, dibindekinden daha çok ilgi çeker oldu.

Sonunda, 3 Ağustos'ta havuzun dibindeki hazine, Doom 3 görüldü. Merak suları aktırdı, üzerine yapışan ıslak şüphe yaprakları ayıklandı. "Bu benim makinemde asla çalışmaz. Yoksa, yoksa çalışır mı lan?" yosunları elimizin tersiyle silindi. Geriye kalan neydi peki? Doom'un altı yıllık nadası nasıl sonuçlanmıştı?

Şöyle bir düşündüm de, en iyisi geleneksel(!) inceleme tarzından bu yazıda uzak durayım. "Efendim grafikler şöyle, sesler şahane, fizik motorunun gücü 30 beygir!" gibi bir ağızla yazmayayım. Ne yapayım biliyor musunuz, size Doom 3 tecrübemi başından sonuna kadar anlatayım. Böylece heyecan, korku, baygınlık ve portakal suyu dolu 4 günümü benimle birlikte yaşar, Doom 3 hakkındaki nihai kararın ne kadar doğru olduğuna kendiniz karar verirsiniz.

GİRİŞ

O sabah ofise geldiğimde havadaki elektriği hemen fark ettim. Doom 3'ün o gün dergi hudutlarına ulaşacağını bildiklerinden Berker, Fırat ve Tuğbek kişileri benden 2 saat önce ofise gelmişlerdi ve oyunu kimin inceleyeceği konusunda medeni bir tartışma ortamı oluşmuştu. Fırat bir eliyle Tuğbek'i saçlarından tutup kafasını sağa sola çevirirken, bir yandan Berker'in sağ bacağına kemiriyordu. Bu sırada Tuğbek elindeki ünlü Teknik Servis Tornavidası ile Fırat'ı dörterken, Berker'in omzuna çıkmış, boştaki eliyle kafasına kafasına vuruyordu. Berker beni görünce "Öoo günaydın hacı, ben de bu sabah erken geldim Inbox'i yazmak için, poğaça da aldım istersen..." diye karşıladi.

Gölümsedim. Planım tıkır tıkır işliyordu. Doom 3'ü kimin inceleyeceği verilmesi gereken çok ince bir karar ve YİM bile olsam direkt "YİM'im ben, tabii ki inceleyeceğim!" dediğimde gemide isyan çıkabilirdi. Bu yüzden son üç aydır her toplantıda üstüne basarak "Berker, Doom 3'ü sen incelemelisin abi" diyordum. 3 Ağustos günü benden 2 saat önce gelip oyunu görmeyen ve Berker'in sakladığını düşünerek saldıran Tuğbek ve Fırat şahıslarının tabii ki bundan haberi vardı. Haberleri olmayan şey, 2 gün önce Berker'le aramızda geçen konuşmaydı. Telefonla arayıp "Hacı, senin için sipariş ettiğim ekran kartı gecikti. Senin külüstürle Doom 3'ü incelemeye kalkarsan acı çekersin. İstersen onu ben inceleyeyim, sen de Half-Life 2'yı yaz" diyerek kendisini ikna etmişim. Böylesine ince işlenmiş bir planı duysa,

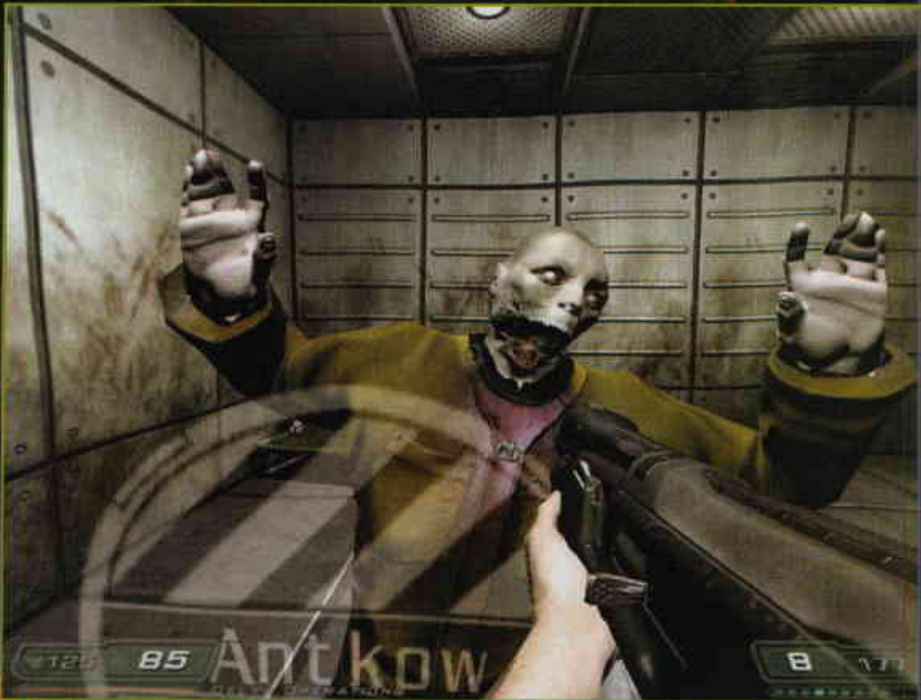
alkışlardı herhalde. (Berker ekran kartının neden geciktğini halâ bilmiyor :)

Yine de Berker'in ısmarladığı poğaçağı yemedim. İçinden bir ses undan çok uyku ilacı içerdiğini söylüyordu.

HEYECAN KISMI

Onlar sağında birbirini yerken (Berker arada bir esneyince, Berker'e verdiklerinden daha çok haşar alıyorlardı) sekreterden aldığım paketi açtım ve bilgisayarımın kurmaya başladım. Neden sonra ayılan üçlü başıma üşüştü ve oyu-

kurduğum için başlayayım dedim, ama ortamda öyle bir gürültü vardı ki soramayın. Virüs gibi "Doom 3 gelmiş!" haberi tüm Vogel binasını sardı. Chip, HİB ve İT Business tayfası sırayla uğrayıp oyunu görmeye, daha da kötüsü bazıları çalmaya kalkıştı. Daha önce hiç görmediğim birkaç kişi "Sinan, n'aber'ocu, Doom 3 gelmiş, bi yüzümü sürebilir miyim?" gibi garip isteklerde bulundu. Dört yıldır beklediğim bu güzelliğin atmosferine halel gelmesine tahammül edemezdim. Kararımı verdim: Doom 3'ü eve götürcektim. Geceleyin ve sessiz,

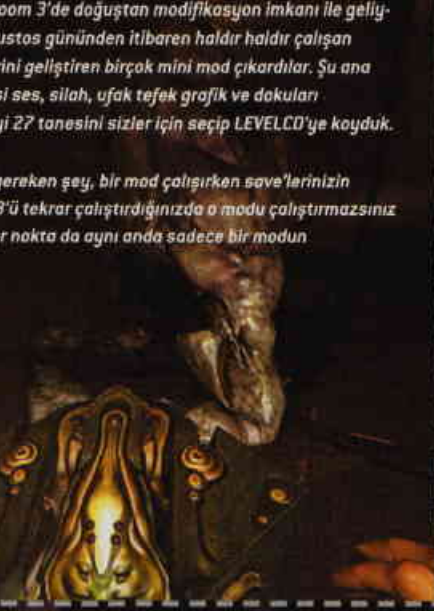


DOOM 3 MODLARI

id Software'in tüm oyunlarında olduğu gibi Doom 3'te doğuştan modifikasyon imkanı ile geliyor. Oyunun Amerika'da piyasaya çıktığı 3 Ağustos gününden itibaren haldir haldir çalışan oyuncular, oyunun beğenmedikleri özelliklerini geliştiren birçok mini mod çıkardılar. Şu ana kadar 100'den fazla mod çıktı. Bunların hepsi ses, silah, ufak tefek grafik ve dokuları değiştiren "mini" modlar. Bu modlardan en iyi 27 tanesini sizler için seçip LEVELCO'ye koyduk. Özellikle Ungibible'i tavsiye ediyorum.

Bu modları çalıştırdığınızda dikkat etmeniz gereken şey, bir mod çalışırken save'lerinizin bununla ilişkilendiriliyor olması. Yani Doom 3'ü tekrar çalıştırdığınızda o modu çalıştırmazsınız save'lerinizden devam edemezsiniz. Bir diğer nokta da aynı anda sadece bir modun çalışabilmesi. Yani seslerle ilgili bir mod ile birlikte grafikleri değiştiren bir modu çalıştıramıyorsunuz.

Bu arada, ortamda Doom 3 Co-Op modu adı altında dolaşan bir mod var. Doom 3'ün senaryosunu birkaç arkadaşınızla birlikte oynama ümidiyle bu modu kurduğunuzda sizi acı bir sürpriz bekliyor. Bu mod eslında Doom 3'ün orijinal CD-Key'ini çalmak için yapılmış özel bir virüs. Bu yüzden sakın Doom 3 Co-Op modu bulduğunuzda bu modu kurmayın.



karanlık, ürkütücü bir ortamda, hak ettiği değeri vererek oynayacaktım...

Akşam eve gelip de 3. CD'yı dergide unuttuğumu fark ettiğimde saydığım kelimeleri tahmin edersiniz.

"Macera dolu Amerika" iki günün sonunda oyuna başlamayı başardım. İlk dikkatimi çeken şey, oyunun bir giriş demosunun olmasıydı. Evet, daha önceki

Doom'ların kanuları, klasörlerin en ücra köşelerinde bir .txt dosyasından ibaret iken, Doom 3'te bizi profesyonel bir yazarın hazırladığı güzel (ama klişe) bir senaryo bekliyor. Giriş demosunun sonunda Space Marine Timiz ile tanışıyoruz. Sessiz ve isimsiz askercüğümüzün en azından yüzünü görebiliyoruz. Aaa, maa derken birden fark

ediyoruz ki, bu izlediğimiz demo oyun içi grafiklerle hazırlanmış! Daha siz "yuh!" diyemeden kontrolü alıyorsunuz ve elinizde hiçbir silah olmadan (a.k.a. Half-Life) Mars üssünde dolaşmaya başlıyorsunuz.

Doom 3'ün ilk 3 saatinin bana yaşattıklarını pek az oyuna değişirim. UAC Mars City'de geçirdiğiniz o ilk dakikalarda hemen her şeyle etkileşim içine giriyor, grafikler aklınızı alıyor ve id Software'e düşünebildiğiniz bütün methiyeleri düzüyorsunuz. Oyunun başındaki belirsizlik, işçilerle konuştuğunuzda hissettiğiniz tedirginlik, üssün geneline hakim olan korku ve bir şeylerin fena halde yanlış gittiği hissi. Doom 3'e daha büyük bir hırsla saldırmaya neden oluyor. Olması gerekenler olup da cehennem yaratıkları üsse akmaya başladıktan sonra, gerçek korku başlıyor.

KARANLIK KORKUSU

İd yapmaya çalıştığı şeyi köküne kadar başarmış. Doom 3, başlayan herkese katiksiz bir korku yaşıyor. Ses ve ışık efektleri kalbinizin ritmini iki katına çıkartıyor. Her karanlık köşede sizden bir parça koparmak için bekleyen bir yaratık olduğunu zannediyorsunuz, çoğunlukla da haklı çıkıyorsunuz. Bir süre sonra silahınızdan çok el feneriniz sadık yariniz oluyor. Oyunun yarısı karanlık olduğundan fenerle tırm tırm her yere bakmak zorundasınız. Bazıları "neden silahlarda fener yok, kaçınıcı yüzyıldayız?" diyebilir, ama her silahta bir fener olsa oyunun atmosferini kökten baltardı.

Yaratıklar oldukça fazla çeşitte. Cehennemin dokunuşuyla zombi haline gelen insanlar, karanlıktan üstünüze atlayıp ödünüzü patlatan Imp'ler en basit düşmanlarınız. Ama Doom 3'ün oynanışı sizi inanılmaz sayılarda düşmanlarla boğuşturmak üzerine kurulu değil, bu yüzden ilerleyen bölümlerde üzerinize gelen yaratıkların sayısı artmıyor. Giderek daha güçlü, daha korkunç ve daha hızlı yaratıklarla kapışıyorsunuz. Chain Gun kullanan özel tim askerlerinden, gördüğünüzde kaçacak delik arayacağınız Hellknight'a, üzerinize Firewall açıp cehennemden yaratık çağıran Revenant'a kadar her yaratık özenle modellenmiş ve detay seviyeleri inanılmaz -ki bu sayfalarda kendi elcağazımla aldığım ekran görüntülerinden de bunu rahatlıkla görebilirsiniz. Bu yaratıkları eski Doom'dan hatırlayacaksınız, hepsi yeniden tasarlanmış Doom müdavimleri. Arada daha önce görmediğiniz birkaç yaratık da portföye eklenmiş olsa da, hepsi eski dostlarımız. "Bu niye böyle?" dersanız, Doom 3'ün hikayesi ilk Doom hiç yaşanmamış gibi olayları baştan alıyor da ondan derim size.

Doom 3'te hikayenin çoğunu etrafta bulduğunuz cep bilgisayarlarından okuyorsunuz (PDA). İlk başlarda bu PDA'leri okumak eğlenceli gelse de, bir süre sonra kapalı dolapların şifrelerini ve kapıların giriş kodlarını öğrenmekten başka işe yaramaz oluyorlar. Üstelik, şifrenin hangi e-mail'de veya ses dosyasında olduğunu bilmediğinizden çoğunlukla hepsini okumak ve dinlemek zorunda kalıyorsunuz. Bu da sizi oyundan sıkça kopartıyor. Neyse ki siz PDA'nızı okurken oyun durmuyor da cehennemin ortasında durup bu tür abuk şeylerle



uğraşmanın cezasını berinizden iki yüz gram kaybederek ödeyebiliyorsunuz.

TEKNİKALİTE

Az önce özenle modellenmiş yaratıklardan bahsetmiştim ya... Bu yaratıklar yavaş hareket ettiklerinde karanlıktan aydınlığa çıkışları görülmeye değer. Doom 3'ün gölgelendirme keskinliğini daha önce hiçbir oyunda görmediniz, bu kesin. Her bir oda, her bir mekan inanılmaz bir detay ve özenle çalışılmış. Dev boyutlarda-

ki makineleri durup izleyin, bunların mekaniklerine harcanan emek göz yaşartıcı düzeyde. Tabii bütün bu görsel sağanak altında makinelenizi sel basması muhtemeldir. Doom 3'ün ilk resimlerlerinden beri herkesin aklındaki soru bu oyunun nasıl olup da bilgisayar dediğimiz yontma taş devrinden kalma aletlerde çalışacağıydı. Oyun çıktı ama bu soru halâ akıllarda. Kesin cevabı ver-

mek için piyasadaki bütün ekran kartlarını toparlayıp sizin için test etti Tuğbek, donanım sayfalarında bir yerlere attık kendisini (sayfa 104).

Ama Doom 3'ten performans almak için sadece ekran kartı tek başına yetmiyor. Ben evde ve dergideki sistemlerimde gördüm ki yüksek RAM inanılmaz performans sağlıyor. Dergide 2 Ghz AMD işlemci, 512 MB RAM ve ATI Radeon



İlk iki Doom'da her bölümde normal duvar gibi görünen yerlerde gizli balmeler bulunurdu ve her bölümün sonunda kaç tane "Secret" bulduğunuz yazardı. Doom 3'te böyle bir ekstra ne yazık ki yok. Ama dikkatli olursanız bulunabilecek birkaç gizli noktada var (Dikkat: az sonra okuyacaklarınız oyunun ilerleyen bölümleri ve sonu hakkında bilgi içermektedir.)

1 Oyun boyunca birçok PDA'da Martianbuddy.com'dan gelen e-postalar göreceksiniz. Bunların birkaçında PDA'lara sahiplerine gönderilen şifreli dolaplardan da bahsedildiğini göreceksiniz. Eğer bir Internet Explorer penceresine www.martianbuddy.com adresini yazarsanız bu siteye girabilirsiniz.



GİZ DOSYASI

ve dolapların şifresini alabilirsiniz. İnternet bağlantısı olmayanlar için: Şifre 0508.

2 Oyunun sonlarına doğru elde ettiğiniz BFG9000'i daha önce alma şansınız var. İlk bölümlerde bulduğunuz PDA'lardan birinde güvenlik şifre, odasına bir BFG kilitlediğini söylüyor. Bu odayı oyunun %60'ına geldiğinizde bulacaksınız. İçeri baktığınızda cameron içinde BFG'yi görüyorsunuz. Bu PDA'daki şifreyle odaya girin ve BFG9000'inize normalden çok daha önce sahip olun.



3 İlk iki oyunda çok daha sık kullanılan Berserk modu, Doom 3'te iki kere karşınıza çıkar. Bunu alınca çığlık çığlığa yumruklarınızla dalıyorsunuz yaratıklara. Berserk modundayken bir Hellknight' bile tek yumrukta indiriyorsunuz. Keyfini çıkartınç



4 İlk iki Doom'da ve Quake 1 ve 2'de gelenek haline gelen, oyunun son bölümündeki gizli id Software odası Doom 3'te de var. Cyberdemon ile karşılaşacağınız oyunun son bölümünde sürekli Save ederek ilerleyin. Duvarların açılıp Cyberdemon'un yuvasına girdiğinizde, en son save'inize geri dönün ve bu sefer soldan ilerleyin. Duvardaki taşlardan birinde "id" logosunu göreceksiniz. Bu duvara tıklayın ve açılan gizli odaya girin. Burada bulacağınız PDA'da tüm id Software ekibinin teşekkür mesajlarını okuyabilirsiniz.

5 Martian Buddy haricinde girebileceğiniz bir diğer gizli site daha var: www.ua-corp.com.

6 Oyuna ilk başladığınızda Nightmare zorluk seviyesi kapalı. Açmak için oyunu bir kez hile yapmadan bitirmeniz gerekiyor.



7 Nightmare modunun özelliği ise, sağlığınızın sürekli olarak 25'e doğru azalması. Yani sürekli bir vuruşluk canınız var! Oh ne güzel!

8 Cesaret edip de Nightmare modunda oyunu oynamaya kalkarsanız, işinize yarayacak bir tüyo: Oyunun başından itibaren Soul Cube elinizde! Tabancanızı aldıktan sonra ilk beg kişiyi vurun ve görün! Oyunun diğer gizleri ve tam hile listesi için İrtfen Strateji Ustası Hilekor Öze!e bakınız (sayfa 88).





9500 ile 1024 x 768 çözünürlükte High Detail oynamak bir işkence oldu. Çözünürlüğü 800 x 600'e indirip Medium Detail yaparsam oynanabilir hale ancak geldi. Tabii bu sistem için anormal bir yavaşlık olduğunun farkındayım, yavaşlığın esas sebebi işletim sistemimi 8 aydır silmeden kullanıyor olmam. Dergideki ve CD'deki her oyun ve programın tek tek bu makineye kurulup silindiğini düşünürseniz, bu çok normal.

Evdeki makinem ise 2.4 Ghz Intel, 1 GB RAM, yine ATI Radeon 9500 ve çok daha temiz bir işletim sistemine sahip. 1024 x 768 çözünürlük ve High Detail'de hiç sorunsuz ve kabul edilir bir hızla çalıştı. Üç yaratığın birden ortama daldığı ve BFG9000'in ateşlendiği anlarda bile 20 FPS'nin altına inmedi (oyunlardaki frame-rate'lerini merak edenler için FRAPS'ı (www.fraps.com) herkese tavsiye ederim).

Siz şimdi bana MX ekran kartlarında durum nedir diye soracaksınız, siz var ya süüz... 640 x 480 çözünürlük ve Medium-Low Detail'de biraz çileli de olsa çalışıyor. Oyunda kullanılan dokular çok yumuşak olduğundan kırk kenarlar göze çok batmıyor. Ama 512 MB RAM şart, minimum ihtiyaç olarak belirtilen 384 MB çok büyük yavaşlamalara sebep oluyor. İşlemci olarak da 2 Ghz'in altındaki işlemcilerde yine sorunlar çıkıyor.

Yani özetle: Doom 3 sizin makinanızda çalışır, ama tadını almak için gereken gerçek minimum sistem: 512 MB RAM, 2 Ghz bir işlemci, 64 MB belleği olan bir ekran kartı ve kesinlikle temiz bir Windows. Daha düşüğünde eğlenmekten çok acı çekersiniz.

YAVAŞ YAVAŞ BAYILMAK

Doom 3'ün ilk 3 saatini müthiş bir heyecanla oynadıktan sonra bir süre de teknik güzellikler gözümü almaya devam etti. Ama saatler ilerledikçe oyunun en büyük eksisi kendini hissettirmeye başladı: Dinamiçteki monotonluk. Başlarda beni her dakika şaşırtıp yerimden hoplatan olaylar serisi (scripted events) giderek seyreilmeye, olduklarında ise daha az etkilemeye başladı. Sakin geçen her 30 saniyeden sonra yeni bir odaya girdiğimde yaratıkların spawn edeceğini, her kapıyı açtığımda tepeme bir şeyin atlayacağını bilerek hareket etmeye başladım. Her ne kadar mükemmel görseller de aynı metal koridorlar, aynı yaratıklarla aynı şekilde kapışmak ve daha önemli bütün bunların giderek "tahmin edilebilir" olması atmosferi söndürmeye başladı. Yaratıklarda az yapay zeka kullanılmasının da bunda büyük etkisi var. Hemen hepsinin saldırı şekli yanınıza gelip pençe atmak şeklinde. Uzaktan kapıştıklarınız ise hep aynı şeyleri yaptıklarından, yakın dövüşe girenlerden çok daha kolay ölürler. Half-Life'i hatırlayın, oyunu ayakta tutan ilk yansımadaki beklenmedik anlarda patlayan önceden hazırlanmış olaylardı. Bunların sıkılaşmaya başlamasına izin vermeden özel timler işin içine giriyor ve gerçekten insanlarla kapıştığınız hissini verecek düzeyde bir yapay zeka çatışması ile oyunun ikinci yansıma da muhteşem hale getiriyordu. Askerlerin işin içinden tamamen çıktığı oyunun Xen gezegeninde geçen bölümlerini hatırlarsanız, yapay zekadan yoksun bu bölümlerin ne kadar sıkıcı olduğunu da hatırlayacaksınız. Doom 3'ün düştüğü en büyük hata, başlarda inanılmaz bir şekilde atmosferle sizi kendine bağladığı halde, oyunun sonlarına kadar bu yoğun atmosferin giderek düşmesi.

Doom 3'ün bazılarına göre bir diğer eksisi de FPS'lerin özüne dönmesi. Doom 3 temelinde, en eski FPS formülünü kullanıyor: Kırmızı anahtarı bul, kırmızı kapıyı aç, daha güçlü silah bul ve daha güçlü düşmanları yoket. Ama oyunun görsel ve işitsel güzellikleri benim için bu açığı kapattı. Tabii modern





FPS'leri galayıp yutmuş birçok oyuncuyu doyurmaya bilir, haklılar da. Oyunun son saatlerine kadar hikayenin kendini belli etmemesi de birçok oyuncunun merakını söndürebilir. Ama Doom 3 en azından bir kez bitirilmeyi hak ediyor.

BİR KEZ BİTİRDİKTEN SONRA... ...

Umarım Deathmatch tarzı basit multiplayer modları seviyorsunuzdur, çünkü Doom 3'ü birkaç arkadaşınızla birlikte oynamaya kalkarsanız sizi bekleyen bu olacak. 4 kişilik haritalarda birbirinizi kovalayıp vurmaya üzerine kurulu multiplayer modları, UT2004 ve BF1942 gibi oyunlardan hoşlananlar için geri adım sayılabilir. Ama yine de şu da bir gerçek ki, karanlık köşelerden pusu atmayı seven deathmatch'çiler bundan daha iyi grafikler bulamaz. 4 kişilik mod size yetmiyorsa, 32 kişilik multiplayer modları çıkmaya başladı bile. Oyunu co-op oynamaya gibi bir şansınız yok, 2005'te çıkacak olan X-Box versiyonunda bu seçenek olacakken PC'ye yapılmaması çok büyük bir eksiklik.

SONUÇ

Doom 3 için inışli çıkışlı bir oyun tecrübesi diyebilirim. Daha doğrusu "çıkışlı-inışli-düz gidışli-sonlara doğru biraz daha çıkışlı". Yıllardır beklentimiz öyle bir birikti ki, Carmack ve ekibi ne yapsa bu beklentiği doyuramazdı. Yayınladıkları resimler ve videolarla bir canavar yarattılar. İlk saatlerindeki yoğunluk, grafikler ve atmosferle beslenerek o kadar artıyor ki sonradan gelen monoton oynanış biraz göze batıyor. Sonlara doğru cehennem ve sonraki bölümler, hikayenin de açılmasıyla oyunun atmosferinin sizi tekrar yakalamasını sağlıyor ve bitirdiğinizde hayal kırıklığına uğramamış ve tatmin olmuş bir şekilde başından kalkıyorsunuz. Gerçekten korkutucu ve oyun teknolojisinin ne düzeye geldiğini insanın gözüne gözüne sokan bir tecrübe sunuyor Doom 3. Evet, FPS'lerde oynanış olarak 5 yıl öncesine geri dönmüş olabilir, ama teknolojik olarak şimdilik daha iyisi yok. Zaten id Software'in de yapmaya çalıştığı buydu, yani ilk Doom'u yeniden ve inanılmaz bir şekilde günümüze uyarlamak. Bunu tamamen başarmışlar. Peki ben Doom 3'ü beğendim mi? Kesinlikle evet. Doğru, ilk başlardaki yoğunluğu sonuna kadar korumasını isterdim. Ama kimse ne derse desin üstün bir yapay zeka, gerçekçi bir oynanış ve çatışmalar, Lovecraft'a dudak ısırtacak bir hikaye Doom 3'ün gerçek eksiklerinden değil. Doom 3 FPS'lerde bir öze dönüş, bir teknoloji harikası ve tıpkı ilk Doom'lar gibi bir basamak. Buradan nereye gidebileceğimiz sizin hayal gücünüze, yapımcıların ise yeteneğine kalmış.

Sinan Akkol



DOOM 3

FPS

www.alsanonline.com

Yapımcı: id Software	Medya: 3 CD, 1 DVD	Fiyatı: 85 milyon
Dağıtım: Alsan Interactive	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 18 Yaş ve üzeri
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> Lan	<input checked="" type="checkbox"/> 4 Oyuncu
Multiplayer Modu: Deathmatch		
Mümkün	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
1,5 Ghz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX	3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX (Ultra High 512MB)	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> EAX
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input checked="" type="checkbox"/> 5+1
		<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround
Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce gereksinimi: Az	Zorluk: Orta
Grafik: <input checked="" type="checkbox"/>	Ses: <input checked="" type="checkbox"/>	Oynanabilirlik: <input checked="" type="checkbox"/>
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/>	Eğlence: <input checked="" type="checkbox"/>	LEVEL NOTU: <input checked="" type="checkbox"/>

Alternatifler: Far Cry

88

Haydi biberliyelim!

LEVEL HIT

MVP BASEBALL 2004

Yeni bir 2. Dünya Savaşı oyunu ile... Şaka şaka :)



EA Sports spor oyunları.. Aaah ah, adamlar yapıyor, ben ne diyebilirim ki? Hoş bir süre tökezlediler falan ama toparladılar. Cidden iyi spor oyunları ile karşımıza çıkmaya başladılar yine. Ben heyecanla NHL ve NFL serilerinin yeni oyunlarını beklemekteyim, ancak onlar çıkana dek umduğumla değil, bulduğumla yetinmek durumundayım. Ki bulduğum da hiç fena değil.

NE BULMUŞUM?

Bir beyzbol oyunu. Yani bizim memlekette oynanmayan bir spor daha. Bu sebeple bu oyun yüzünden başınıza iş açılabilir. Sonuçta sopa ile bir topa vuruyoruz. Bir nevi şiddet. Yine kalkar birileri bir şeyler yazar, biz de propandan kazanamadığımız parayı başka yerde vururuz.

Şahsen beyzbol bilgim çok fazla değil. Seyrederken anlar iken, işlerin başına geçince birden allak bullak oldum. MVP aslında öyle çok karman çorman bir oyun olmasa bile "herşeyi takip edeceğim, ne oluyor ne bitiyor, hakem niye bağırıyor, oyuncuların suratı neden asıldı, ama ben topa vurdum sorun ne ki?!" derken kendinizi istatistik ekranları arasında gezer vaziyette buluyorsunuz. Maalesef NFL 2004'ün o yalın ve öğretici havası yok MVP'de. Resmen "bilmiyorsanız oynamayın kardeşim!" demiş oyun bize. Konsoldan kalma kontroller de işi arap saçına çeviriyor.

Dediğim gibi bu spor hakkında bilgi sahibi değilseniz tuşlarınızı bile ayarlamamız oldukça güç. Dene-yanı yoluyla da biraz ağır ilerliyor işler. Yükleme ekranlarında karşımıza çıkan sözde yardımcı bilgiler gamepad üzerindeki tuşların ne işe yaradığını gösteriyor. Cidden saçımı başımı yoldum ilk bir iki saat. Daha sonra fark ettiğim güzel bir özellik eğer konsol tipi analog bir kont-

rol cihazına sahipseniz, bütün o ekranda gördüğünüz koşma hoplama zıplama olaylarını manuel olarak gerçekleştirmeniz mümkün. Tabii o noktaya geldikten sonra, her seferinde yanlış kaleye koşmak gibi bir beceri sergileyebiliyorsunuz. Zaman zaman da topu vurucunun kafasına gözüne atıp kavga çıkartabiliyorsunuz.

Kavga olayı çok hoş, çünkü sporcularınız burada ciddi anlamda sakatlanıp bütün sezonu Bench'te geçirebiliyor. Ben sahada dolanmak istemiyorum dersiniz oyun size farklı modlar sunuyor. EA Sports 2004 oyunlarının tamamında yer alan Dynasty modu MVP 2004'te de mevcut. Takımın sahibi olarak işlerin başına geçip her yere burnunuzu sokmanıza imkan tanıyor. Ancak oyunun zorluk seviyesi anlamsız bir şekilde artıp artıp azaldığından Dynasty mod biraz "Nasty mod" olabiliyor. Takımın tüm işleri ile uğraşmak istemiyorsanız sadece menajer olarak oynamanız da mümkün. Bu mod daha çok yazı tabanlı menajerlik oyunlarını andırıyor. Çok bir artısı yok. Aksiyon bölümünü ve şirket mevzularını oyundan çıkarttığımızda geriye kalan ne ise o, ancak yeterince derin ve zorlu.

NHL'İN DEĞERİNİ BİLMEYEN

EA Sports artık oturttuğu şablonu kullanmaya devam ediyor. Oyunda bana her zaman farklı ve biraz tatsız tuzsuz gelen NBA serisinin kokusu var. Herşey çok güzel gö-

zükmesine rağmen, biraz sönük ve donuk. Oyuncular oyuna gayet güzel aktarılmış. Zaten oyuncu saha ya çıkınca beliren fotoğrafı ile dijital versiyonunu karşılaştırmanız mümkün. Hatta ağzınızı açık kalabiliyor. Ancak oyuncuların dışında kalan herşey biraz baştan savma geldi bana. Sahanın detay seviyesi biraz düşük tutulmuş. Bu arada söylemeden geçemeyeceğim, MVP uzun zamandır gördüğüm en kötü seygircilere sahip.

Oyunun sesleri ve sunucular yerli yerinde ama hep bir şeyler eksik oyunda. Oyun içi kontrollere alıştıktan sonra bile oyunun atmosferine bir türlü kaptıramadım kendimi. Belki de oyunun fazla yavaş olmasından kaynaklanıyor bu. "Aman bu kaleji tuttum, aman Home Run yaptım" nedense pek heyecanlandıramadı beni. Tamam, belki ben sinirim biriyim, rahat batıyor falan. Ama gerçek bu. Belki de yukarıda geçen "şablon" kelimesi rahatsız eden beni. Bu kadar yabancılaşmış olmama rağmen yeni birşey oynuyormuşum hissiyatı vermedi bana nedense.

Oyunun en çok hoşuma giden yanı ise müzikleri oldu. EA bu konuda gerçekten iyi bir çizgi tutturdu.

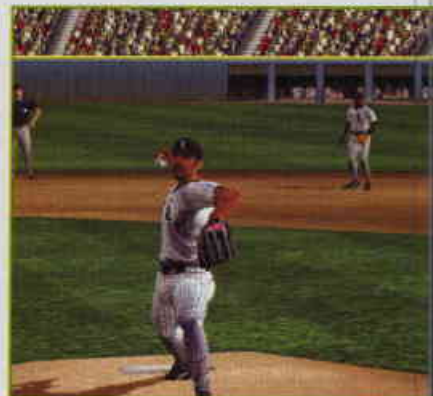
↓ I believe I can fly... Seyirciler lütfen, highest detail.



↓ Hmm, kendinden çok emin bir arkadaş.



↓ Sık dişini, sık güzelim. Kalmayacak dış falan az sonra.



Tam dört ayak üstüne düşecekken...

CATWOMAN

Lara Croft'la Prens arasına sıkışmış bir kedi

Kedileri sevmiyorum! Ne zaman sevmeye çalışsam, "Gel hav hav" desem, kaçıyorlar. Sorun benden kaynaklanmıyor. Nerede hata yapıyor olabilirim ki zaten? Hitap şeklime mi bozuluyorlar yoksa? Ama neden bozulsunlar, normal olan bu. Kaç defa gittim yanlarına, kolumun altında bir tencere dolusu bezelyeli pilavla. Hep geri çevrildim. Nerede hata yapıyorum, bilemiyorum.

Bezelye ve pilav demişken aklıma geldi, bir film ve kedi oyunu için Catwoman hiç de fena sayılmaz. Ama yazının başından moraliniz bozmak gerekirse: Bu oyunu oynamak zor. Ama neden?

MİAAV!

Darkhorse Comics'in Batman'inde ilk olarak gözükken Catwoman karakteri, aslında bir çizgi roman kahramanı. Daha önce Batman 2'de Michelle Pfeiffer tarafından canlandırılan Catwoman, bu yıl tamamen kendisine ait bir filmde yeniden karşımıza çıkacak.

Oyun, filmin senaryosuyla paralel olarak ilerliyor. Oyunda Halle Berry'nin canlandığı Patience Phillips'i kontrol ediyorsunuz. Patronu tarafından gizli tutulan bir gerçeği açığa çıkardığı için öldürülen Phillips, bir kedi-kadın olarak hayata geri dönüyor. Ve kendi hakkındaki gerçekleri araştırmak, katilini bulmak için yola çıkıyor.

Peki oyunda neler var? İlk olarak Catwoman'ın klasik bir aksiyon oyunu olduğunu söylemeliyim. Tahmin edeceğimiz gibi karakterimiz bir kedi olmasının da yardımıyla oldukça çevik. Dolayısıyla çok fazla hareket yapabilmek için imkânınız var. Dört ayak üstünde koşmak, duvarlara tırmanmak, duvarlardan duvarlara atlamak, demirlerde sallanmak bu hareketlerden birkaçı. Dövüş için de fazla sayıda alternatifte sahipsiniz. Ancak ilginçtir, hiçbir şekilde düşmanlarınızı öldüremiyorsunuz. Sadece onları büyük çöp kutuları ve benzeri yerlere atarak etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Yani oyunda kan yok. Tabii bunun ne kadar iyi bir sistem olduğu tartışılır.

En çok kullanacağınız silah kırbacınız, ama pençe ve tekmeleriniz de emrinize amade. Düşmanlarınızı alt etmek için boyundan yakalama ve kırbaçla silah kapma gibi hareketler yapabiliyorsunuz, ama oyunun başında çok fazla seçeneğiniz yok. Oyun içinde topladığınız puanlarla -ki her yaptığınız hareket size puan kazandırıyor- yeni yetenekler ve yeni hareketler satın

alabiliyorsunuz. Böyle açılabilir hareketlerin sayısının fazla olması bir artı ve oyuna olan ilginizi canlı tutuyor.

Genel olarak bakınca (dikkat ettiniz mi bilmiyorum, futbol yorumcularının hepsi "Şimdi baktığımız zaman..." diye konuşmaya başlıyor), EA Games'in Catwoman'ı Prince of Persia: Sands of Time'dan kopya çektiğini söyleyebilirim. Belli ki, Prince of Persia gibi hareketli/hızlı bir oyun ve prens gibi atletik bir karakter yaratmak istenmiş. Netekim, oyundaki platform unsurları oldukça fazla. Devamlı bir yerlere tırmanıyor, kırbaçla demirlerde sallanıyor, yolunuza devam etmek için bazı sistemleri harekete geçiriyorsunuz. Mesela bir binanın duvarına tırmanabilmek için iki bina arasındaki kapağı açmanız gerekiyor. Ama maalesef bu tip gereksiz işlere çok fazla zaman harcamak zorundasınız. Gereksiz` diyorum, çünkü bu oy-





nanış artık bitti, Lara Croft'la birlikte öldü veya ben yedim. Yeniden bu uyku getiren oynanışla oyun yapmak mantıksız. Ama oynanışdaki tek düzelik Catwoman'ın tek sorunu değil. Asıl sorun...

KONTROLSÜZ KEDİ, KEDİ DEĞİLDİR

Aslı sorun şu: Kontroller RE-ZA-LET! Bir aksiyon oyununa en ters, en gereksiz, en zor kontrol sistemi kullanılmış Catwoman'da. W, A, S, D tuşlarıyla hareket edebiliyor, sayısal klavyeyle de (1, 2, 3 vs) saldırı yapabiliyorsunuz. Yani aslında yapamıyorsunuz. Sandığınız gibi W ileriye, S geriye gitmenizi veya A ile D sola/sağa `strafe` yapmanızı sağlıyor. Yapmanız gereken şey ka-

meraya göre hareket etmek. Hem de oyunun her anında değişen, saçma sapan yerlerde duran, çevrenizde neler olduğunu göstermeyen kameraya göre. Ve kameraya göre tuşların işlevi değişiyor. Mesela devamlı A tuşuna basarak sola gittiğinizi sandığınız bir anda kendiniz aşağıda bulabilirsiniz, çünkü siz hareket ettikçe kamera da değişiyor ve sol yön bir sonraki sahnede ileri yön anlamına geliyor. Tamam, Prince of Persia'da da klasik third-person kamerası kullanılmıyordu, ama kamera açıları devamlı değişerek sizi çıldırtmıyordu. Bu yüzden devamlı binaların tepelerinden düşüyor, geçtiğiniz yerleri tekrar geç-

mek zorunda kalıyorsunuz. İşin komiği, oyunun haritaları hassas kontroller için yaratılmış. Dakikalarca uğraşıp çıktığınız yüksek binaların tepelerinde bir yerden bir yere atlamaya çalışıyorsunuz ve sırf kamera açısı yüzünden kendinizi aşağıda buluyorsunuz. Emin olun, bunu çok sık yaşayacaksınız.

Bitti mi? Hayır. Bu kontrollere ve kamera açılarına bir de sert tepkileri ekleyin. Karakteriniz hiçbir oyunda olmadığı kadar sert ve hızlı hareket ediyor. Bu da 50 metreden yere kapaklanmanız için bir diğer neden. Dövüş sahnelerinde de durum farklı değil. Nereye ve kime vurduğunuzu anlayamıyorsunuz, baş döndüren kamera açıları yüzünden yapay zekâdan yoksun düşmanları bile çöp kutularına atmak (ha, bir de bu var) çok zor. Ayrıca 8 yukarıya, 2 aşağıya, 4 sola ve 6 da sağa kırbaç vurmaya yarıyor. Yani her yön için ayrı bir tuşa basmanız gerekiyor! Yaratıcı mı? Kesinlikle! Güzel bir fikir mi? Ne gezer!

Yani kısaca, kontroller oyunu yarıda bırakmanız için yeterli bir sebep. Angel of Darkness'ta bile bu kadar sinirim bozulduğumu hatırlamıyorum.

ŞİMDİ BAKTIĞIMIZ ZAMAN...

Aslında Catwoman iyi bir oyun olabilir. Hatta oyunu ilk gördüğümde etkilediğimi itiraf etmeliyim. Grafikler gerçekten de kaliteli ve çekici. Ama hepsi o. Oyunun özeti şu: Eski tip oynanış, akıl almaz derecede zor kontroller, berbat kamera açıları ve kapı önüne konulması gereken bir kedi. ❖

Fırat Akyıldız



CATWOMAN		AKSIYON	www.aral.com.tr
Yapımcı: EA Games	Medya: 2 CD	Fiyatı: 60.000 000 TL	
Dağıtıcı: Aral İthalat	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 12 ve üstü	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> LAN	<input type="checkbox"/> 8 Oyuncu	
Multiplayer Modu: -			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 1.46 GB HDD, 64 MB GFX	1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1.46 GB HDD, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX	
Oyuna Alışmak: Zor	İngilizce gereksinimi: Yok	Zorluk: Orta	
Grafik: <input checked="" type="checkbox"/>	Ses: <input checked="" type="checkbox"/>	Oynanabilirlik: <input checked="" type="checkbox"/>	Eğlence: <input checked="" type="checkbox"/>
Artılar/Eksiler			
▲ Güzel grafikler,		▼ Eski tip oynanış, sinir	
▲ filmi sevenler için		▼ bozucu kontrol sistemi,	
▲ orijinaline yakın		▼ fazlasıyla kötü kamera	
▲ bölümler.		▼ açıları.	
LEVEL NOTU	<input checked="" type="checkbox"/>		
Alternatifler: Prince of Persia: The Sands of Time, Tomb Raider: Angel of Darkness			

60

KILL SWITCH

Erkeğin onda dokuzu siperden çıkmamaktır

Yapımcılar bir oyun için senaryonun ne kadar önemli olduğunu hala anlayamadılar. Zaman zaman "senaryo süper, atmosfer inanılmaz, anlatılmaz yaşanır" diye dayatılan oyunların olmayan senaryoları canımızı sıkabiliyor. Doom 3 çıktı diye sevinirken, oynamaya başladıktan sonra şahsım adına bir hayal kırıklığı olduğunu belirtmek isterim. İşin ilginç, D3 ile kavuşamadığım mutluluğa aslında pek de iyi bir oyun olmayan Kill.Switch ile kavuşmuş olmam. D3 sınırimi çok bozdu. Ara ara gönderme yapabilirim yazı içerisinde. "Oha adama bak, Doom 3'le Kill.Switch'i karşılaştırmış" demeyin sakın, alakası yok çünkü.

SAY MY NAME!

Kill.Switch de senaryo olarak oldukça güdük bir oyun. Beyni yıkanmış süper bir askeri kontrol ediyoruz. Askerimiz bir kukladan ibaret. Her bölümün başında sesini duyduğumuz amcanın da kendisiyiz biz. "Kill switch" On olduğu anda kuklamızla istediğimiz gibi cinayet işleyebiliyoruz, falan da filan. Her bölüm başında kısa bir konuşmaya şahit olmaktan başka oyunun genel gelişimi ve amacınız aynı. Herkesi öldür, verilen görevleri yerine getir. Görevler de ahim şahim şeyler değil zaten. Hepsini birbirinin farklı versiyonları. Oyunun asil yüklendiği yanı sıra siper alma olayı. Zaten sloganına baktığımızda göreceklerimiz ilk şey de bu zaten: Take Cover. Beyni yıkanmış süper asker kuklamız (nasıl, karizma inanılmaz değil mi)

oyun boyunca sağa sola koşuyor, durmadan ateş ediyor, bulduğu her cismin arkasına saklanıyor, kafasını çıkartıp sağa sola ateş ediyor, kafasını çıkartamayacak kadar zor durumda ise, silahı uzatıp bakmadan sağa sola ateş ediyor (Blind fire).

Yalnız Kill.Switch aksiyon olayını çok iyi kotarıyor. Düşmanlarımız genel olarak pek zeka sahibi olmasalar da, kalabalık gruplar halinde karşımıza çıkıyorlar, sağa sola koşturuyor, siper alıyor, hatta arada bir akil edip el bombası atıyorlar. Üstünüzde bir baskı kurulabilirse bile, konsol sahiplerinin aksine klavye-fare ikilisine sahip PC kullanıcıları için düşmanları temizlemek pek de zor olmuyor.

Oyun 3. şahıs kamerasından oynanıyor olmasına rağmen oldukça rahat kontrollere sahip. Neredeyse bir FPS tadında. Yukarıda bahsettiğim eğil, saklan, siper al muhabbetlerinin tamamını tek bir tuşla yapabiliyorsunuz. Mouse ve WASD tuşlarının yanında, zoom ve el bombası atmak için birer tuşa daha sahibiz. Minimum tuş sayısı, oyuna alışma sürenizi oldukça kısaltıyor. Oyun başındaki kısa eğitim görevini tamamlamadan bilmeniz gereken her şeyi öğrenmiş oluyorsunuz. Zaman zaman düşmanlarınız dibinize kadar

girmeyi başarsalar da bir dipçiklik canları var.

SON OF A GUN

Oyunun grafikleri biraz, hımmm, vasa. Daha doğrusu konsol versiyonlarına göre oldukça zayıf kalmış. Kullanılan kaplamaların kalitesi oldukça düşük. Ayrıca oyun sizi 1024x768 çözünürlük ile sınırlıyor ve bu hoş değil. En karambol sahnelerde bile 80-90 FPS'den aşağı düşmediği için, daha yüksek çözünürlük ve daha detaylı kaplamalar görmek istedi canım. Hep yaşadığımız performans sorununu tersine yaşıyoruz bu sefer. Sistem daha fazlasını kaldırabilecek iken oyun fazlasına izin vermiyor. Sonuç olarak grafikler ortalamanın üstüne çıkamıyor.

Düşmanlarımız çok ayrıntılı hazırlanmamışlar. İki ana tip düşmanın varyasyonlarından oluşuyor tamamı. Gerçi animasyonları oldukça iyi gel-



↑ Eerrr... Bizim değilmiş alet, sonra fark ettim.



Sydney Bristow kadar saklanabiliyorum ben de!



di bana. Özellikle vuruldukları anlarda bir çok farklı şekilde yere yığılabiliyorlar ki, yoğun çatışmalarda atmosferi oldukça etkiliyor bu. Bölüm tasarımları pek iyi değil. Ancak bunun ciddi anlamda pek bir önemi yok. Amacımız her önümüze geleni temizlemek ve bunu yaparken de bol bol siper almak vs. Tüm tasarımlar bu amaca hizmet ediyor. Her tarafta arkasına saklanabileceğiniz bir dünya obje bulunuyor. Baston yutmuş karakterimiz ise bu objelere sık sık ihtiyaç duyuyor. Bir şeyin arkasına saklanmak dışında pek etkileşime girmeniz mümkün değil. Siz ve düşmanlarınız dışında genelde ekranlar oldukça donuk ve cansız.

THINK LIKE A GUN

Oyunun seslerinden bahsetmek istiyorum ama, bilemiyorum. Aslında oyunun tamamına karşı karmaşık duygular içerisindiyim. En temizi şimdi bahsedelim seslerden, aşağıda bir paragrafta da bu duygulara yer verelim (çok



kırılğanım Allah'ım!). Oyunda ses efektlerinin neredeyse tamamını patlama efektleri, silah sesleri ve arada bir el bombasından kaçışan düşmanların feriyatları oluşturuyor. Ve dürüst olmak gerekirse bunların tamamı dört dörtlük. Bunlar dışında kalan müzikler ve her bö-

Sesler demişken, bölümler arasında bir abla sürekliliği "Say my name" demekte. Fazlaca huzurlu ses tonundan mıdır nedir bilsem haykıncam ismini ama bilmiyorum ki!...

KISACA

Gelelim karman çorman duygularımıza. Kill.Switch vasat bir oyun. Öncelikle bunu kabul edelim. Aslına bakarsak vasattan çok yarım bir oyun. Tamamlanmadan piyasaya çıkarılmış gibi bir havası var. Aksiyonu gerçekten iyi kotarılmış. Ancak bunun dışında kalan hemen herşey oldukça basit ve eksik bir havaya sahip. İşin ilginç yanı ise bendenizin Doom 3 oynarken sıkılıp, Kill.Switch oynarken ciddi anlamda iyi vakit geçirmiş olmam. Bunun pek çok sebebi var elbette. Ama Doom 3 mevzusuna hiç girmemekte fayda var.

Kill.Switch bütün eksilerine rağmen iyi vakit geçirmenizi sağlıyor. Ancak bu noktada oyunun bir başka eksisi daha çıkıyor karşımıza: Oyun oldukça kısa. Maksimum 8-9 saatte sona eriyor. Baştan oynamak için hiçbir sebep yok. Ne gizli silahlar ne gizli bölümler no nothing (bah!). Multiplayer desteği olmaması da başka bir hayal kırıklığı elbette.

ÖLDÜR, ÖLDÜR. BAYDI BE!

Salt aksiyon ve kısa süreli bir eğlence arıyorsanız bir süre idare edeceğinizi garanti edebilirim. En azından kendi adıma böyle gerçekleşti KS maceram. Karar yine sizin, ama iyi bir yatırım olmadığını söylemeliyim.

Jesuskane

KILL SWITCH

AKSIYON

www.lspgames.com

Yapımcı: Namco Medya: 2 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: Hip Games Orijinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
Multiplayer: İnternet LAN 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 900 MB HDD	1.5 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 4+1
 EAX

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Az Zorluk: Kolay

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Siper alma ve aksiyon olayı gayet iyi kotarılmış.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Grafikler zayıf, oyun çok kısa. Bir süre sonra bayabiliyor.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Alias The Game

68

Rommel'in İzinden...

BLITZKRIEG

BURNING HORIZON

Panzer hikayeleri anlatmakla biter mi hiç?

Hani hep bir sürü farklı strateji türünden bahsedip dururuz ya, yok gerçek zamanlı, yok sıra tabanlı diye? Aslında sadece iki tür strateji oyunu vardır, kaynak toplamakla uğraştıklarınız ve uğraşmadıklarınız. Mesela Starcraft ve X-COM gibi efsane olmuş oyunlar çok farklı türlere dahilmiş gibi görünürler, ama ikisinde de kaynakları toplamak ve düzgün kullanmak çok önemlidir. Tabii yöntemler, oynanış, atmosfer gibi unsurlar tamamen farklıdır. Ama sonuçta kafanızın içinde bir gelir-gider tablosu belirir, rakamlar uçuşur. Bir Marine şu kadar gaz ve tuz eder, yeni lazer teknolojisi geliştirmek için bu kadar bilim adamı ve gün gerekir, bilmem ne kadar altın ve odun daha toplarsam orduma bir kara ejderha daha katabilirim.. Oyun iyi yapılmışsa sorun yoktur, ama zaten vasat olan bir oyunda kaynak toplama işi iyice işkenceye dönebilir.

Bir de Blitzkrieg gibi ortada toplanacak bir malzemenin bulunmadığı oyunlar vardır. Bunlar savaş alanına fabrika kurmak, petrol çıkarmak, demir toplamak gibi gerçekte göze hayli absürd gelen unsurları devre dışı

birakır. İşin özüne, yani savaşın kendisine odaklanırlar. Bu tür oyunlarda kaynak ve üretimle boğuşmak zorunda kalmadan rahatça işin taktik kısmına eğilebilirsiniz. Ama tabii bunun da kendine has bir sıkıntısı vardır. Genellikle elinizdeki birimler bellidir ve kafanıza göre ordu kuramayacağınızdan, yaptığınız taktik hatalardan dönüş pek mümkün değildir. Yine de özellikle tarihsel gerçekçilik peşinde koşan bir oyunda bu çok da büyük bir problem sayılmaz.

MAREŞAL'IN GÜNLÜĞÜ

Blitzkrieg aslında geçtiğimiz sene içinde çıkmış ve hayli de ilgi çekmiş bir oyun. Uzun zaman bilim-kurgu ya da fantastik kurgu temalı oyunlar yapıp duran firmalar, hayli zaman önce ortalığı kasıp kavuran Sudden Strike fırtınasıyla beraber dikkatlerini İkinci Dünya Savaşı'na çevirdiler. Blitzk-

rieg de işte bu yeni akımın ürünlerinden biriydi. Nispeten yeni bir firma olan Nival tarafından geliştirilen oyunda moda olanın aksine 3D grafikler kullanılmamış, daha fazla emek isteyen iki boyutlu bitmap grafik tasarım tercih edilmişti. Oyun bazı eksikliklerine rağmen fena sayılmazdı. Hatta bazı açılarından yakınlarda incelediğimiz Desert Rats gibi benzerlerinden çok daha rafine kaldığı bile söylenebilirdi.

Burning Horizon ise Blitzkrieg için hazırlanmış bir ek görev paketi. Ancak iki CD üzerinde gelen oyunu oynamak için Blitzkrieg gerekmiyor, çünkü bu bağımsız bir oyun olarak tasarlanmış. Çıkış tarihi olarak ilk oyunla arasında çok büyük bir zaman farkı yok ve belli açılar-



dan bakıldığında oyun biraz acele hazırlanmış gibi görünüyor. Mesela ana menü ekranında Burning Horizon adı geçmiyor, askeri birim veri tabanındaki birkaç metin ya Almanca kalmış ya da eksik yazılmış. Bunun gibi oyunun aceleyle getirildiğini gösteren birkaç detay var.

Öte yandan oyunun grafik motoruyla ilgili herhangi bir çalışma da yapılmamış gibi görünüyor. Tabii bu grafiklerin kesinlikle kötü olduğu anlamına gelmiyor, oyun rahatlıkla 1600*1200 çözünürlüğe çıkabiliyor ve pek çok 3D oyundan daha iyi görünüyor. Tabii değişken kamera açıları gibi özellikler bu oyunda yok, ama zaten buna sahip olup da doğru düzgün kullanabilen bir 3D strateji görmedim daha. Yani benim açımdan bu büyük bir kayıp değil.

Oyunda değişmeyen bir diğer unsur ise çoklu oyuncu seçeneğinin bulunmaması, yani Nival ısrarla böyle bir oyunu tek kişilik oynanışa mahkum etmekte direniyor. Tamam düzgün bir multiplayer kodu yazmak kolay değil ama böyle bir oyunda eksikliği çok göze batıyor.

ALMAN, SOVYET, JAPON

Burning Horizon bir açıdan orijinal Blitzkrieg'den çok daha iyi, o da görevlerin tasarımı. Blitzkrieg iyi bir senaryo sunuyordu, ama ayrıca arada pek çok rasgele yaratılan ek görevi oynayarak kuvvetlerinizi güçlendirebiliyordunuz. İşin kötü yanı ise bu rasgele görevlerin kısa sürede bayacak denli birbirine benzemeliydi. Bir süre sonra iş öyle sıkıcı bir hal alıyordu ki, gerçekten ilginç senaryo görevleri bile ilginizi çekmeyi başaramıyordu.

Burning Horizon ise bu rasgele görevlerden arındırılmış ve onların yerine özenle hazırlanmış senaryolar konulmuş. Oyunda Alman ve Sovyet taraflarının iki senaryosu altında toplanmış bir dizi görev var. Bunların haricinde Japon-Sovyet çatışmaları da dahil olmak üzere bir dizi bağımsız görevi de oynamak mümkün. Tabii oyunda Müttefik ve İttifak kuvvetlerinin bazı yeni birimlerine de yer verilmiş. Ancak bu ek görev paketini daha da çekici kılan başlıca unsur görev tasarımları. Daha öncekinin aksine, bu defa görevler kendini oynatıyor ve bir sonra ki görevi geçmek sıkıntı vermiyor. Keşke ilk oyunda da bu kadar düzgün olsaydı görev ta-

sarımları.

Oyunun yapay zekası biraz daha geliştirilmiş, ancak çoğunlukla saldıran taraf siz olduğunuzdan bu durum çok farketmiyor. Karşınızda hemen her zaman için sayıca daha üstün kuvvetler var ve bunlar genellikle stratejik açıdan avantajlı konularda oluyorlar. Yapay zeka bu konumu kaybetmemek için pek fazla yerinden kıpırdamıyor, ancak hareketlerinizde de karşılık veriyor. Ayrıca kaybettiği pozisyonları ya da personel ölen ağır silahları tekrar geri kazanmak için de hareketler yapabiliyor.

Ne var ki oyunu esas zorlaştıran unsur düşmanın değil sizin birimlerinizin yapay zekası. Yön bulmakla ilgili bazı ciddi sorunlar var. Araçlar çok fazla sıkışık pozisyonlarda kalmadıkça nispeten fena gitmiyorlar, ancak esas problem piyadeyi kullanmakta. Bir takımında bulunan askerlerin her birinin tek tek yön bulma problemi yok, ancak normalde bunlara takım halinde komanda ediyorsunuz ve özellikle sürürken ne cehenneme gidecekleri hiç belli olmuyor. Bu durum genellikle yoğun ateş altına giren piyadenizin çabucak erimesine yol açıyor. Buna bir de askerlerin pirinç tanesi gibi görüldüklerini ve karışık ortamlarda ekranda onları bulmanın neredeyse imkansız olmasını ekleyin. Öte yandan top bataryaları da genellikle ölü bir eşeğin hareket ve yön bulma kabiliyetine sahipler diyebilirim.

Elinizde bir kamyon varsa onların ardına

takip götürmek daha iyi bir seçenek gibi görünebilir, ama birden fazla bataryayı bu şekilde haritada gezdirmek ölüme sıkıntılı olabiliyor. Şu ana dek bu tür oyunların hepsinde gördüğüm sıkıntı burada da var aslında, çoğu zaman eldeki her birime tek tek bebek bakıcılığı etmek zorunda kalıyorsunuz. Arabirimdeki kontrol tuşlarının da bit kadar tasarlanmış olması işi kolaylaştırıyor. Kısayol tuşlarını ezberlemek şart!

Ancak yine de Burning Horizon benzerlerinden daha başarılı denebilir. Multiplayer seçeneğinin olmaması, arabirim tasarımındaki bazı hatalar ve yön bulmakla ilgili sorunlar notunu hayli kırıyor tabii. Ama yine de oyun hem grafikleri, hem görev tasarımları ve hem de atmosferi sayesinde kendini oynatmayı başarıyor. Amma velakin her strateji sevene hitap etmeyeceği de açık. Strateji denince aklınıza gelen ilk oyun Red Alert oluyorsa, o zaman nispeten düşük tempolu ve taktik yaklaşım gerektiren yapısı size itici gelebilir. Öte yandan İkinci Savaş konulu iyi bir strateji oyunu arıyorsanız ve odunla kömürle uğraşmaktan hazzetmiyorsanız hoşunuza gitme ihtimali de yüksektir.

M. Berker Güngör

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

GZS

www.blitzkrieg.com

Yapım: Nival Medya: 2 CD Fiyah: -
Dağıtım: CDV Orjinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri
Multiplayer: İnternet LAN 6 Oyuncu
Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen
450 MHz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX, 1,3 GB HDD	1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: İyi Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Düşük sistem ihtiyacı, güzel 2D grafikler, detaylı oyun yapısı.
					▼ Arabirim tasarımı kötü, yön bulmada problemler var, multiplayer yok.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Ground Control 2, Desert Rats vs Afrika Korps.

70

Yu-Gi-Oh dünyasının son kahramanı

YU-GI-OH! JOEY THE PASSION

Bu kültür sizi ilgilendiriyorsa alıp uğraşabileceğiniz bir oyun.



Yu-Gi-Oh, kart oyunları camiasının üç yıldır hızla yükselen gözde üyelerinden birisi. Hal böyle olunca her başarılı genç kart oyunun yaşadığı gibi PC'lere taşınması da uzun sürmedi ve geçtiğimiz yıllarda Yu-Gi-Oh:YuGi the Destiny ve Yu-Gi-Oh Kaiba the Revenge ile PC'lerimize konuk oldular. Şimdi ise tüm gözler Joey The Passion'ın üzerinde. Bekleneni verip veremeyeceği belki muamma, ama bir grup yenilikle geldiği kesin.

BİR KISACIK BİLGİCİK

Oyunu hiç bilmeyenleri de düşünüp oyun hakkında biraz bilgi vermem gerekiyor -bir sayfada nasıl olacaksa artık - Spell, Trap ve Monster türlerinde kartlardan oluşan bir desteniz mevcut. Her oyuncu en fazla 5 monster ve 5 trap/spell yapabilir. Yaratıkları 3 türlü oyuna sokabilirsiniz: Düz-atak formunda, yan-savunma formunda ve ters savunma formunda. Yaratıklarınız sadece düzken saldıracaklar, ve ATK'si karşı taraftaki yaratığın ATK'sinden çıkarılır, artanı da oyuncuya zarar olarak gider. Eğer atak yaptığınız yaratık savunma modundaydı, ATK DEF'inden çıkarılır, o zaman artan puan oyuncuya işlemez. Ayrıca yaratıklarının savunma ve saldırma haricinde de çeşitli becerileri ola-

bilir ve bu yeteneklerin çoğu ters yüz edinince tetiklenir. Spell ve Trap'ler ters şekilde oyun alanına konur ve ancak onları tetikleyen özel durum olduğunda (oyuna bir yaratık gelmesi gibi mesela) ya da kullanım bedelleri ödenirse (elden bir kart atmak gibi örneğin) kullanılabilirler. Bazı yaratıkların ise Fusion özelliği vardır ve Polymorph Spell'ini kullanarak bunları birleştirebilir, yeni ve daha iyi bir yaratık elde edebilirsiniz.

Oyundaki tek rakibiniz Yugi'nin yakın bir dostu olan Joey. Amma velakin adamın tek olması, dahası da oyunda her Spell veya Trap kullanıldığında ya da bazı yaratıklar oynandığında giren mini demoların çok kısa bir süre sonra bayması epey sıkıcı olabiliyor. Neyse ki adam sizi her yendiğinde destesine bir grup yeni kart koyarak tekrar size meydan okuyor. Tabii bu yenilikler de karşılıklı. Kazandığınız her maçta üç adet yeni kart açılıyor ve her birini destelerinizde kullanabiliyorsunuz.

SADECE ANİME SEVERLERE

Yu-Gi-Oh kesinlikle bir bilgisayar oyunu olarak değerlendirilmemeli. Bu bir kart oyunu ve Yu-Gi-Oh'u seviyorsanız, Japon Anime'leriyle besleyip büyümüşseniz ve bu kültür sizi ilgilendiriyorsa alıp uğraşabileceğiniz bir oyun. Yoksa zaten demo ve konunun olmaması, müziklerin tekdüzeliği, devamlı aynı efekt ve ko-

MAGIC MI, YU-GI-OH! MU?

Cevap tartışmasız ve kesinlikle Magic the Gathering olacaktır. Oyun derinliği, sundukları, çeşitliliği, strateji yoğunluğu ve geçmişle piyasada bulabileceğiniz herhangi bir kart oyunundan çok daha köklü ve ciddi bir oyundur. Yu-Gi-Oh! renkliliği, çizgi-film ve dizileriyle bir nebze olsun farklı bir tat sunsa da derinlik uzun vadede o tadın üstüne çıkacaktır.



nuşmaların tekrar edip durması yeterince sinir bozucu olabiliyor.

Sonuç itibarıyla Yu-Gi-Oh! belli bir kitleye hitap edebilecek bir oyun. Bir bilgisayar oyunu olarak çok çekici gelmeyebilir belki ama kart oyunu kalitesi olarak bir süre oyalayabilir. Önemli olan nokta ise bunun uzun bir süre olmayacağı. ☺

_Gökhan Habiboğlu



YU-GI-OH! JOEY THE PASSION

STS

www.konami.com

Yapımcı: Konami

Medya: 1 CD

Fiyatı:

Dağıtım: Konami

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 9 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet Network 2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
800 Mghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğilence
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Kolay

LEVEL
NOTU

Alternatifler: Magic The Gathering

51

Hayvani parklarda hayvani güdüler...

ZOO EMPIRE

İnce çubuklarla kapatılmış bir fil, yüksek ihtimalle uzun süre kafesinde kalmayacaktır.

Oyun piyasasının en verimsiz aylarını atlatırken ne yazık ki arkaya baktığımızda fazla kayda değer oyun bulduğumuzu söyleyemeyiz dostlar. Her ne kadar bugün burada açıklanan hayvanat bahçesi simülasyonu kült, kaliteli isimlere olan özlemimizi gidermeye çalışsa da daha çok bizi sadece oyalamayı başaracak. Gönül eğlence dünyamıza belki tatlı bir süpriz yapacak ama derin izler bırakmayacak. Ne de olsa Tycoon dünyasının rüzgarları genelde sert eser dostlar, bilirsiniz...

BİR DEVEKUŞUNUN ÖYKÜSÜ

Zoo Empire hakkında ilk olarak söylenecek şey piyasadaki tek rakibi Zoo Tycoon'a temelde epey benzemesine rağmen (doğal olarak) ondan çok daha ayrıntılı ve komplike özellikler içermesi. Oyu- na başladığınızda karakterinizi seçiyor ve beş tane puanınızı dört ayrı özelliğiniz arasında dağıtılıyorsunuz ve sonrasında da 21 görevlik ana Campaign başlıyor. Ve bu gibi oyunların hiç birinde ol-

mayan bir özellik daha ilk dakikada göze çarpıyor. O da, campaign sırasında sizin belirlediğiniz rota üzerinden son göreve ulaşmaya çalışmanız. Yani ister daha çok hayvanlarınızla ilgilenmeyi gerektiren bölümler aracılığıyla, ister de daha çok finansal hedeflere odaklanmış görevler aracılığıyla ilerliyorsunuz oyunda (gerçi seçiminizi yaptıktan sonra da rota değiştirmeniz mümkün.). Öte yandan Free Game modunu seçerek ve başlangıç koşullarını belirleyerek (paranız, duvarların rengi, giriş tipi, alan büyüklüğü vb.) boş bir arazide havanat bahçenizi sadece yaratıcılığınıza da bırakabilirsiniz.

Oyuna başladığınızda göreceksiniz ki ilk bölümler tamamen Tutorial niteliğinde, oyunu öğreten son derece basit bölümler. İleriki görevler elbette çok daha zorlaşacak. Ama Tycoon oyunlarında zor bir görev oynuyorsanız, bilin ki tek zorluk genelde görevin başında ayakta kalabilmektir. Eğer düzeneğinizi adam gibi kurar, gelirinizi her ay pozitif bir rakama taşırsanız o andan itibaren



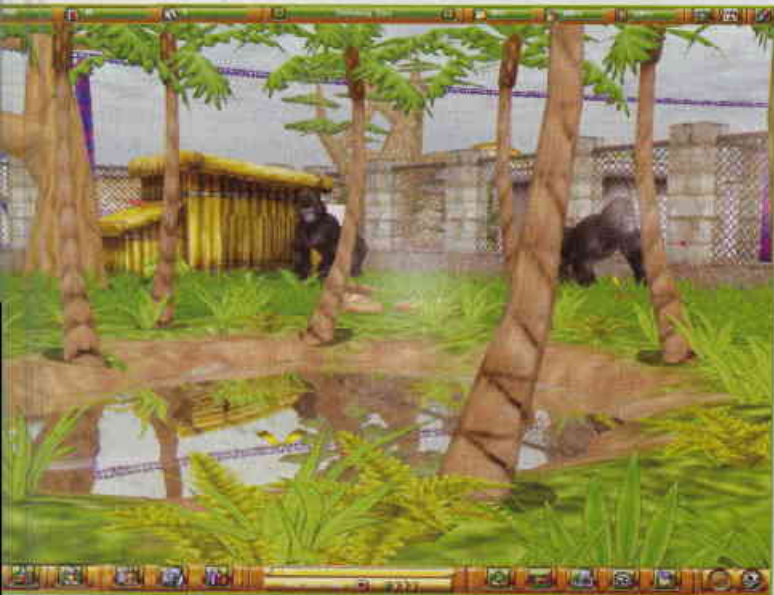
zor olan tek şey bölümü kaybetmek olacaktır. Er ya da geç görev yerine getirilecektir.

Tabii görevlerinizi bitirmeye çalışırken her şeyi kendiniz yapmayacaksınız. Yanınızda hayvan bakkıcılarından tesis müdürlerine, bahçıvanlardan veterinerlere bir yığın kişi çalışacaktır. Bunları seçerken yetenekleri ile aldıkları maaşın oranına dikkat edin. Fiyat-performans oranı yapmak en iyisidir, ama en kaliteli adamlar bir süre sonra şirketin kasasında yankı yaratmaya başlayabilir. Neyse ki, oyun ucuza aldığımız adamları sonradan eğiterek geliştirmeyi de mümkün kılmış...

OBUR KARINCAYİYENLER

Oyunun tabii önemli bir kısmı hayvanlarınızla ilgilenmekle geçiyor. Hayvanları yerleştireceğiniz kafesler ve alanlar hayati önem taşıyor. Yapacağınız parmaklıkların binbir türlü çeşidi var ve hangi hayvana ne tür bir madde kullanacağınıza

epey dikkat edin. İnce çubuklarla kapatılmış bir fil, yüksek ihtimalle uzun süre kafesinde kalmayacaktır. Aslında hayvanların kaçmalarını engelleyecek akıllıca bir yol da, zeminin yüksekliğiyle oynayarak alanın çevresinin büyük bir kısmını kırılması, zarar görmesi imkansız topraklarla çevirmek. Böylece tamir ve bakım masrafından da kurtulmuş olursunuz. Kafes alanı yapıldıktan sonra da 40'dan fazla hayvandan birini içeri yerleştirip onu mutlu etmeniz gerekiyor. Her hayvanın çok ciddi ihtiyaçları, sevdikleri ve nefret ettikleri var. Ağaçlara, taş ve kayalara, zemine, kulübesine, mağarasına, oyuncaklarına, kafes tipine, o alanın içine koyabileceğiniz her şeye dikkat etmelisiniz. Yeterince memnun olmayan bir hayvan ciddi bir şekilde başınıza dert açıp, ziyaretçilerinizin de keyfini bozabilir, parkınızın kalitesini ve ününü düşürebilir. Ayrıca unutmayın ki bu hayvanların hepsi oyunun başında açık değil; ya görevleri geçtikçe ya da yeni hayvan türlerini keşfettikçe eksik metabolizmaları parkınıza dahil edebilirsiniz.





SU AYGIRI SENDROMU

Bir hayvanat bahçesini bir müzeden farklı kılan tek şey içindekilerin canlı olması değildir elbet. Ziyaretçilerinizi memnun edecek her ayrıntıyı düşünmelisiniz. Herhangi biri içeri girdiğinde parkınızı terketmeden olabildiğince çok para harcamalı ve eğlenmelidir. Hediyeleşme eşya dükkanları, yiyecek standları ve bazı eğlence makineleri, oyuncakları bir nebze cüzdancınızı rahatlatacaktır. Tabii tuvaletler, çöp kutuları, ışıklandırma, yön tabelaları gibi ayrıntıları da sakın ama sakın unutmamalısınız, ki parkınızın güzellikleri doğrudan farkedilmese bile hissedilsin. Öte yandan tıbbi merkezler ve güvenlik binaları da parkınızı doğrudan etkileyecek. Güvenliğe yeterince önem vermezseniz bir süre sonra standlarda hırsızlıkların başladığını ve çöp kutularının hunharca tekmelendiğini görürsünüz. En önemlisi de bu gibi halkın mutluluğunu değiştirebilecek doğrudan faktörlerin size sadece maddi zararlar vermemesi. Çözümlemeyen uzun vadedeki her sorun parkın ününü düşürecek ve ziyaretçi sayısında ciddi düşüşe neden olacaktır.

Oyunda elbet her türlü istatistiğin ve bilginin tutulduğu bir yığın menü var. Menüler genelde ekranın ortasındalar ve örneğin kafes yapımlarında çok fazla yer kaplayıp görüş alanınızı düşürebiliyorlar. Hele aynı anda birden fazla menü açmak istediğinizde ve açılan menüler birbirlerinin üzerinde çakıştığında ya da aniden beliren uyarılar (bir şey keşfettiğinizi söyleyen ya da aylık finansal durumunuzu gösterenler gibi) diğer menüleri kapattığında epey siniriniz bozulabiliyor.

İKİ BAYKUŞUN CİNSEL YAŞAMI

Oyunun görselliğinden ve müziklerinden bir kaç kelime bahsetme gerekirse... Grafiklerin tamamı 3D ve oyunu 800X600 ya da 1024X768 çözünürlüklerinden birinde

oynatabiliyorsunuz. Çözünürlüklerin çeşitli olmamasını bir kenara bırakın, ekranda çok fazla hareket olduğunda bile makinenin zorlanması ve ekranın titreşmesi, oyun kodlarının yetersiz kaldığını görmek açısından üzücü. Onun haricinde oyunda 3D bir oyunun sahip olduğu her türlü kamera açısı ve zoom nimetlerinden yararlanılıyor. Öte yandan çok fazla zoom yaptığınızda da farkedileceği üzere oyunda poligon sayısı çok yüksek değil. Efektler ise genel olarak iyi ve 12 tane Afrika tamamlarıyla süslenmiş parça var. Her ne kadar 12 tane olması sıkılma-

nızı engelse de parçaların birbirine benzerliği bir süre sonra ayırt etmenizi de güçleştirebiliyor.

Sonuç itibarıyla Zoo Empire'i, daha önce Zoo Tycoon'u oynayıp sevmiş ama biraz tatsızlıklar içinde kalmış herkese tavsiye ederim.

Ne de olsa bu devirde hayvanat bahçesi işletmeciliği 'genelde' bilgisayarlar da yaşanacak bir tecrübe.

Umalım ki, gelecekte bu 'sadece' bilgisayarlar da yaşanabil'sin. ☺

Gökhan & Batu

ZOO EMPIRE	TYCOON	www.enlight.com
Yapımcı: Enlight	Medya: 1 CD	Fiyatı:
Dağıtım: Enlight	Orijinal Olarak : Yok	Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok		
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32MB GFX	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1
		<input type="checkbox"/> EAX
Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce Gereksinimi: Düşük	Zorluk: Kolay
Grafik	Artılar/Eksiler	
Ses	▲ 3D grafikler, 40'dan fazla hayvan,	▼ Grafik motorunun zayıflığı.
Oynanabilirlik	▲ 200'den fazla bina.	
Multiplayer		
Eğlence		
LEVEL NOTU		
Alternatifler: Zoo Tycoon		

70

Bu nasıl oyun ismi?

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Uzun bir yolculuktan sonra eve dönünce, her şeyi eskisi gibi bulamayabilirsiniz.

Bazılarımıza göre bir melodram, ama bazılarınıza göre bir komedi de olabilecek oyunu-muz, aslında 1997 yılında sadece Çek Cumhuriyeti sınırları içinde çıkan 'Gooka'nın devamı (ben de niye daha önce duymadım diyorum). Her iki oyun da Richard D. Evans'ın fantastik romanlarından esinlenilerek kotarılmış. İlk oyun 2D bir adventure iken, ikincisi adventure ve RPG türlerini üçüncü boyutta birleştiriyor; iyi mi yapıyor? Tartışılır...

MENDİLLERİNİZİ HAZIRLAYIN

Zira çok acıklı bir hikaye başlamakta. Yıllar süren bir yolculuktan sonra geriye dönen 'ulu yargıç' Gooka (kendisine neden böyle dendiğini daha sonra anlayacaksınız ama iş isten geçmiş olacak), evinin yanmış, kül olmuş haliyle karşılaşır. Üstelik günler (ve tabii geceler) boyunca hayalini kurduğu güzel karısı Lidra zehirli bir hançerle yaralanmış ve canından çok sevdiği oğlu Yorimar ise kaçırılmıştır. Tüm bu felaket haberlerinden sonra Gooka'nın kendini yerden yere atıp, böğürerek gözyaşı dökkeceğini veya yaklaşan kameraya doğru 'Hayırrrrrr!!!!...' naraları atacağını bekliyorsanız, yanılıyorsunuz. Çünkü Gooka kendini harap etmenin yakınından bile geçmiyor; hemen karısının derdine deva olacak şarj makinesini (!) ve kayıp oğlunu aramaya başlıyor. Hatta dövüş pratiği yaptığınız ejderhadan bozma tanrı bile 'karın can çekiyor, oğlun kimbilir ner-



↑ Gooka oğlunu bulmak ve karısını iyileştirmek için düşer yollara.

de, sen hala espri yapıyorsun' gibi cümlelerle Gooka'yı paylıyor ama o anlamsız bir pişkinlikle yoluna devam ediyor. Anlayacağınız kahramanımız o kadar tutkulu ki oyuncunun kendisiyle özdeşleşmemesi mümkün değil (!). O kadar uzun süre açık denizde kalmak ve devamlı güverteden uzak ufuklara bakmak insanı böyle yapıyor olsa gerek.

TÜRLER KARIŞINCA...

Gooka yukarıda tarif etmeye çalıştığım tarif edilemez ruh haliyle bir kez daha yollara düşüyor. Gooka, araştırma, kurcalama, diyaloga girme, bulmacalarla uğraşma bakımından bir adventure ise de, karakter gelişimi ve sıra tabanlı dövüş sistemi bakımından da bir RPG. Ortada melez bir durum söz konusu.

Karmaşık mı? Hayır, peki etkili mi? Maalesef yine hayır. Her iki türün de standart olaylarına Gooka'da rastlamak mümkün; oyun boyunca bulduğunuz objelerin daha sonra kullanılmak üzere envanterinizde saklanması ve her olumlu adımınızın fiziksel ve zihinsel özelliklerinize yansması gibi. Karakteristik özellikler sağlık, fiziksel güç, zihinsel güç ve hız olarak dört grupta toplanmış. Yetenekleriniz ise fiziksel ve zihinsel olarak gruplanabilir. Dövüşler dediğim gibi sıraya dayalı. Bir düşman, bir siz hamle yapıyorsunuz. Her iki tarafta en fazla dört kişi yer alabiliyor. Sıra size gelince fiziksel veya zihinsel atak yapabilir, meditasyon yaparak pas geçebilir veya envanterinizde duruma uygun bir şey varsa kullanabilirsiniz. Fiziksel ataklar daha çok kılıç, bıçak gibi kesici aletlerle yapılanları, zihinsel ataklar ise ateş topu gibi daha çok 'mana' destekli yapılanları kapsıyor. Meditasyon yapan karakter dinlenerek güç kazanıyor ve aynı zamanda yetenekleri arasında puan alışverişi yapabiliyor.

Dövüş sistemi kabaca bundan ibaret; al gülüm ver gülüm veya 'sıranı bekle kardeşim' de diyebiliriz.





Gooka'nın telepatik güçlerini de unutmamak gerek. Gooka bu gücünü kullanarak, başkalarının aklını okuyabiliyor ve onlara bazı şeyler yaptırabiliyor. Zaten 'yargıç' lakabı da biraz buradan kaynaklanıyor. İnsanlar arasındaki sorunları çözdüğü için Gooka'ya bu ünvanı takmış (sorunları nasıl çözdüğünü anlamışsınızdır herhalde).



The Mystery of Janatris dört ana bölümden oluşuyor. Doğrusallığı kırmak adına RPG'lerde olduğu gibi alt görevler mevcut ama bunların yeterli olduğunu söylemek biraz zor. En kötüsü de Gooka'nın işi bitmeden bir mekandan çıkamaması. Bir şeyi eksik bırakarak kapıdan çıkmanız mümkün değil (ya bırak adam çıksın, sonra ek-



sik bir şeyler yaptığını farkedip geri dönsün). Bu anlayış ister istemez oyunu oldukça sınırlıyor ve doğrusallaştırıyor.

GECESİ BAŞKA, GÜNDÜZÜ BAŞKA

Janatris çok renkli, daha doğrusu devamlı renk değiştiren bir alem. Bu değişimi oyunun gerçek zamanlı iklimine borçluyuz. Gooka dere tepe düz giderken güneş doğup batıyor, mevsimler gelip geçiyor. Bu bakımdan ışık ve renk etkilerinin doğru düzgün kullanıldığı söylenebilir ama maalesef oyunun genel anlamda grafikleri türdeşlerinin oldukça gerisinde. Gerek modeller, gerekse de dokular da bir özensizlik hakim. Grafikler kesinlikle bir estetik operasyondan geçmeli. Aslında mekanlar gotik bir makine çağının atmosferine sahip olabilmemiş. Modellerde ve animasyonlarda potansiyel var ama bu potansiyelin etkileyici bir atmosfere dönüşmesi için oyunun artistik bir

müdahaleye ihtiyacı var.

Başka bir sorun ise oyunun oldukça yavaş olması. Halen geçerli bir konfigürasyonla ve üstelik 800x600 gibi standart bir çözünürlükte (ki ayarlar maksimum 1280x960 diyor) oynamama rağmen, oyunun sıkıcı bir şekilde yavaş olduğunu söyleyebilirim. Özellikle kameranın karaktere yaklaştığı yerlerde oyunun yavaşlaması ve uzaklaştığı yerlerdeyse birden hızlanması anlaşılır gibi değil. Seslendirme ise aynı bir komedi (belki de trajedi demeliyim). Tüm diyaloglar anlamsız vurgular ve duraksamalarla dolu. Zaten diyalogların kendisi de tiyatral ve geşik olmak arasında sıkışmış. Richard D. Evans'ın romanlarına ilginiz yoksa veya adventure ile RPG çiftleşince ortaya nasıl bir tür çıkıyor diye merak etmiyorsanız, Gooka'yu pas geçin, CD'yi dükkanda bırakıp tatile çıkın. ☹

_Güven Çatak

GOOKA THE MYSTERY OF JANATRIS ADVENTURE/RPG www.gooka.com

Yapımcı: Centauri Production
Dağıtıcı: Cenega Publishing

Medya: 1 CD
Orjinal Olarak: Yok

Fiyatı: -
Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: İnternet
Multiplayer Modu: Yok

A6 8 Oyuncu

Minimum	Önerilen
700MHz CPU,	1.5GHz CPU, 256MB
128MB RAM, 32MB	RAM, 128MB HDD
GFX, 1GB HDD	

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dinlenebilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Esintilen kaynak

Mekanların sahip olduğu

makine etkili gotik

atmosfer potansiyeli.

▼ Kaba grafikler. Bayat

diyaloglar. Trajik olmaya

çalışan ama sıkıcı bir komediye

dönüşen hikayesi.

Alternatifler: Herhangi bir eli yüzü düzgün adventure veya RPG.

60

Hokey dünyasına hoşgeldiniz

LEVEL HIT

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER

Championship Manager hastaları, buyurun bir de buradan yakın.

EA Sports NHL serisine şu menajerlik olayını eklediğinde ne kadar sevinmişim anlatamam. Bir menajerlik oyunu kadar derin olmasa bile yeterince ayrıntı ile uğraşmamıza imkan tanıyor ve benim gibi hokey severleri mutlu ediyordu. Şimdi ise bu mutluluk kat kat artmış durumda. Eastside Hockey Manager sayesinde artık hokey severlerin de bir menajerlik oyunu var. Üstelik dillere destan (öeh!).

Futboldan hoşlanmam. Bunun en büyük nedeni memleketimde bu spora ilginin gereğinden fazla olması belki, ancak bunun pek bir önemi yok. Hem takipçisi, hem fani, hem de oyuncusu olduğum hokey adına bu ülkede bir şeyler olmasını beklemiyorum zaten. NHL serileri ile idare etmeye alıştım. Özellikle seriye menajerlik olayı eklendikten sonra tadından yenmez olduğu bir gerçek. Her ne kadar oyunun aksiyonu beni mutlu etse de menajerlik olayı biraz güdük kalıyordu. Gerçi bu tür bir oyun için gayet derin ve kapsamlıydı. Laf söylemiyim fazla tarihin en iyi spor oyunlarından birine (PES ne be, sökmez burada, haydeee).

ÇOK ŞÜKÜR

Artık elimizde bu sporu konu alan çok sağlam bir menajerlik oyunu var. Öncelikle oyundaki rakamlara bir bakalım. Oyunda oynanabilir 18 hokey ligi mevcut. Ayrıca bine yakın takım oyunda yer almakta. Takımların oyuncuları, koçları, başkanları derken on binden fazla isim mevcut. Rakamlar gözlerimizi korkuta dursun, biz bu rakamlar ile neler yapabiliyoruz onlara bakalım.

Oyuna başladığınız an bir profil yaratmanız gerekiyor. Bu kısa ve basit işlemi tamamladıktan sonra herşeye hırsla saldırmak istiyorsunuz. Ancak bir anda hızınız kesiliveriyor. İyi de oluyor, çünkü bu bir menajerlik oyunu. Gelen e-postalara bir göz attıktan sonra beyin fırtınası başlıyor. Seçtiğiniz takımın oyuncularını gözden geçirip, takımın genel durumu hakkında kafanızda birşeyler oluşmaya başladıktan sonra oyun ciddi anlamda başlı-

yor. Zaman zaman lig yurt içinde ve yurt dışında yapılan uluslar arası turnuvalarla bölünüyor. Bunların bir kısmına direkt olmasa da kısmen müdahale edebiliyoruz. Milli takımlarına çağırılan oyuncularımızın değerini burada arttırması mümkün.

Oyuncuların fiziksel, ruhsal ve teknik istatistikleri mevcut. Bunların tamamı toplam 27 başlık altında toplanıyor. Takımı teknik ve bedensel açıdan daha iyi durumda oyunculardan kurmaya çabaladığımızdan bunların büyük bir kısmına zaten dikkat ediyoruz. Ancak ruhsal durumları tüm hayatımızı bir anda değiştirebiliyor. Zaman zaman yıldız bir oyuncuyu takım ruhu bozduğu için takımdan kesmek zorunda kalıyoruz. Karar verme yetisi ve yaratıcılığı düşük bir ekip o anda buz üzerinde ise maça iyice asılmaları gereken yerde oyundan soğuyup sallamaya başlayabiliyorlar. Kısaca, oyuncuların ruhsal durumları direkt olarak tüm takımı etkiliyor.

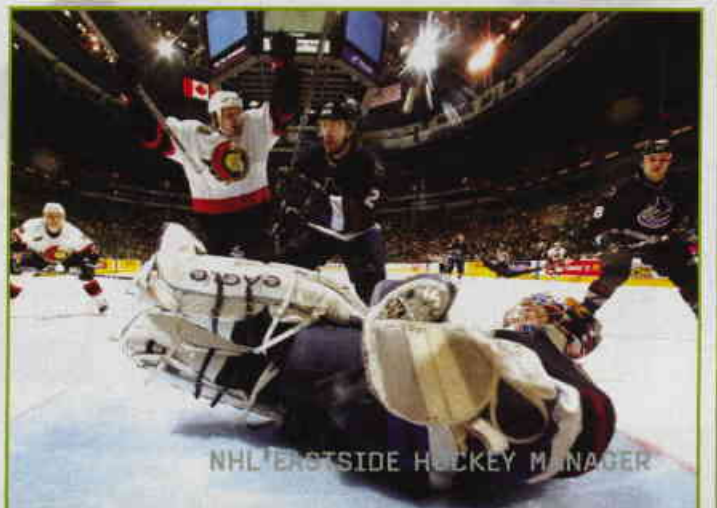
Her oyuncunun bilgilerini tek tek görebileceğiniz gibi takım listelerinde moral ortalamalarını da iyi-normal şeklinde görmeniz mümkün.

KAVUŞTURANA

Oyuncuları aynı anda mutlu, zengin ve daha iyi yapmanız gerekiyor. Bu kadar çok değişkenin bulunduğu bir noktada bu oldukça zor oluyor. Sonuçta hokey kariyerimizi sürdürmek için hem para hem de maç kazanmamız gerekiyor. Maddi sorunları takım oyuncularını satarak çözmeye kalktığınızda takımın morali düşmeye başlıyor. Aşağı tükürsen sakal, yukarı tükürsen bıyık. Transfer sezonunda özellikle oyuncuların nelerden

mutlu olduklarını yada ne gibi şikayetleri olduğunu gözlemek oldukça önemli. Zaten bu ve benzeri her türlü bilgi tek bir tık ile karşınızda. Ayrıca kendi listenizdeki oyuncuların yanına notlar yazabiliyorsunuz. Transferdi, maçlardı, oyuncu şikayetleriydi derken, bu minik notlar hayatınızı kurtarabiliyor.

Bütün bunlar ile uğraşırken menüer arasında kaybolmanız yada ne yaptığınızı şaşırmanız da pek mümkün değil. Eastside Manager, Championship Manager 4 motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bu aynı zamanda CM oyuncularına yeşil ışık demek. Kesinlikle yabancılık çekmeyeceklerdir. Ancak yabancılık çekilecek noktada maçlardan önce uğraşacağınız taktik ve antrenman ekranları olacaktır ki, sporu tanıdıkça üstesinden gelinebilecek bir nokta bu. Taktik olayına maç anında müdahale edebiliyorsunuz ancak maça ilgili alta geçen bilgileri sürekli takip etmek gerek. Hem bu bilgileri hem de maçın hızını ayarlayabildiğinizden dolayı bir sorun yok. Ancak ciddi değişiklikler yapabilmek için hem maçın gidişatından, hem oyuncuların o anki performansından, hem de diğer oyuncularınızı fiziksel, ruhsal ve teknik durumlarından haberdar olmanız gerek. Bir maç yapana kadar saatler harcadıktan sonra bir o kadar zamanı da maç için harcamanız





mümkün. Zayıf takımları yukarılara tırmandırmak, tepedeki yerinizi korumaktan oldukça güç.

YILIN KISALTMASI

Oyunda ses namına bir şey yok. Zaten yazı tabanlı bir menajerlik oyunundan şahsen böyle bir beklentim de yok. Menüler ise grafiklerin tamamını oluşturmakta. Aradığınızı bulmak gayet kolay. Geri planda kullanılan resimler hokey fanlarını gayet memnun edecek türden. Oyunun tek bir eksisi var ise, o da listeleri güncellemesinin oldukça uzun sürmesi. Özellikle işlemciniz biraz zayıf ise uzun bekleme süreleri canınızı sıkabilir. Ayrıca NHLHM (kısaltmaya gel) kesinlikle kolay bir oyun değil. Önce masa başında ter döküyoruz. Buza indiğimizde önde götürdüğümüz bir maçı son saniyelerde kaybedebiliyoruz. Rakibi iyi okumak oldukça önemli, yapay zeka başladığı taktikle bütün bir maçı götürmüyor. Ayrıca hokeyde futbolun aksine gol atmak bir iki saniye sürebilir. Bu yüzden en ufak hata sizi ligin dibine yollayabilir.

İYİ BİR OYUN

Oyunun multiplayer özellikleri de oldukça başarılı. Ayrıca çok sağlam bir bağlantıya ihtiyaç duymuyor (doğal olarak). Şimdiden bir ton online lig mevcut. Oyundaki durumunuzu html formatında kaydedebiliyorsunuz. Oyuncuların uğradığı ve bu tür dosyalarını paylaştığı bir iki site var şimdiden.

NHLHM kesinlikle iyi bir menajerlik oyunu. Her bölümü ayrı ayrı bir yazı konusu olabilecek kadar derin. Menajerlik tutkunlarının başından kalkamayacağı bir yapıp olduğunu gurur ile söylüyorum. Hokey fanları zaten kesinlikle edineceklerdir.

Online liglerde görüşmek dileğiyle. ☺

_Jesuskan

Roger Åkerström (Luleå)

Personal Details	Mental Attributes	Technical Attributes
Age: 26	Aggression: 7	Checking: 11
Position: Left Defense/Right Defense	Anticipation: 9	Deflections: 11
Height: 183 cm / 90 kg	Bravery: 11	Deaking: 14
Shoots: Left	Creativity: 12	Faceoffs: 5
Born: 4.5.07 (Age 26)	Determination: 7	Hitting: 12
Overkill: SWE	Flair: 4	Off The Puck: 13
Swedish	Influence: 10	Passing: 12
Strength: 11	Teamwork: 13	Pokecheck: 7
	Work Rate: 14	Positioning: 12
		Slapshot: 12
		Stickhandling: 13
		Wristshot: 13
		Condition: 87%

03-04 Regular Season: G P A P +/- PIM SOG Sh% Av R

Player Comparison

Mikko Kolehono - Jason Robinson

Diff	Adv	Attribute Name	Adv	Diff	Diff	Adv	Diff
-4	5	Aggression	9	4	-1	9	10
-1	5	Bravery	8	1	1	12	11
11	11	Determination	11	0	-4	7	11
-2	10	Influence	8	-2	2	10	8
1	12	Work Rate	11	-1	-7	11	-4
-2	10	Agility	8	-2	13	7	11
1	12	Speed	8	-2	7	11	11
2	7	Strength	8	1	-2	9	11
-1	9	Deflections	10	1	9	9	9
1	6	Faceoffs	7	-2	1	11	11
-1	16	Off The Puck	5	-2	11	11	11
-1	8	Pokecheck	9	1	1	8	11
1	9	Slapshot	8	-1	11	8	11
1	5	Wristshot	8	1	11	8	11

Back

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER SPOR

www.sportsinteractive.co.uk

Yapımcı: Sports Interactive

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Sega

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Her yaşa uygun

Multiplayer: İnternet

AĞ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Online Lig

Minimum	Önerilen
233 Mhz CPU, 96 MB RAM, 8 MB GFX, 400 MB HDD	1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 400 MB HDD

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinim: Çok

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Dinlanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Varolması yeter.

▼ Türün meraklısı dışında

▼ kimseye hitap etmiyor

▼ Yükleme süreleri çok

▼ uzun olabiliyor

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Champion Manager yazamam buraya, ayıp

85

Oh be gotik Ortaçağ!

CASTLE STRIKE

Allah Allah nidaları yankılandı Johannesburg beyinin kapılarında!



Ground Control'ün senaryosunu dolu dizgin aksiyonla birtirmiş ve huzura kavuşmuş durumdayım. Ama daha üzerinden çok geçmeden ve arada birkaç FPS de çitlettğim halde yeni bir strateji oyunu aranır oldum. Tam bu esnada Castle Strike ilahi bir ışık efektiyle masamda belirdi.

Castle Strike daha önceden No Man's Land ile adını biraz duyuran Related Desings'in oyunu. No Man's Land pek büyük bir yenilik sunmayan, ama güzel grafikleri olan orta halli bir strateji oyunuydu. Buna rağmen Avrupa'da özellikle İspanya'da, herhalde konusu yüzünden oldukça tutmuş ve sevilmiş bir oyundu. Castle Strike da yapım anlayışı olarak NML'e benziyor. Büyük bir yenilik getirmiyor ama klasik üs kurma, kaynak yönetme ve savaşma üçlüsünü ortalama bir başarıyla bilgisayarlarımıza taşıyor.

HANS, JOHAN. YOLU GÖSTERİN ARKADAŞLARA

Oyunun 3D grafikleri fena değil ama kesinlikle tatmin edici değil. Çok daha güzel grafik kaplamalar, üniteler ve ünite animasyonları olabilirdi. Rahatça zoom yapabildiğimiz izometrik haritada ünitelerimizi seçmek ve yönetmek kolay. Scroll Speed' i biraz arttırınca iyice rahat hale geliyor. Eğitim görevinde neyi nasıl yapacağımızı kolayca öğreniyoruz, zaten yapılacaklar da gayet basit. Her görevde kalemizin içerisine gerekli eklemeleri yapıyor, surlarla ve kulelerle uğraşıyoruz. Kalenin dışında kalan kasabamızın da eksiklerini giderip boş kalan köylülerimizi birkaç tıklatma ile mevcut üç endüstri arasında çalıştırıyoruz. Köylüler yiyecek, odun ve taş ile ilgilenirken vergi memurları da para işini hallediyor. Akabinde bize ordumuzu kurmak ve düşmanı kuşatmaya gitmek kalıyor.

ORTALAMA YAPAY ZEKA

Hafif gotik bir hava var, oyunun atmosferi Almanya ve Avusturya kokuyor buram buram. Savaşlar kalabalık ve



kıran kırana geçiyor. Bir top, arbalet ya da kuşatma cihazı çok şeyi değiştiriyor. Kale kuşatmalarında düşmanı uzaktan bu silahlarla ufalamak, kara savaşlarında da topçuları hızla öldürüp silaha kendi adamlarını koymak çok önemli. Bu açıdan savaş bu araçların çevresinde geçiyor diyebiliriz. Genel olarak düşmanınızı bu şekilde ezmek, biraz ortaçağ havası solumak ve nispeten gerçekçi bir şekilde kale yönetmek eğlenceli. Ama uzun vadede oyunun genel vasatlığı, sıra dışı pek bir özelliği olmayışı ve gereksiz yere uzatılmış ara sahne diyalogları sizi yoracak ve sıkacaktır. Yine de bir süre oyalanmak için uygun bir oyun. ☺

_Ali Güngör

CASTLE STRIKE

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.castlestrike.com

Yapımcı: Related Desings

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: -

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 ve üstü

Multiplayer: İnternet LAN 4 Oyuncu

Multiplayer Modu: Lan, İnternet 4 kişi

Minimum

Önerilen

600Mhz CPU, 256MB

800Mhz CPU,

RAM, 700MB HDD,

256MB RAM, 32MB

16MB GFX

GFX

Grafik

Ses

Dinamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: İyi

Zorluk: Orta

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Warrior Kings, Stronghold

65

Üçüncü seviye Solitaire

HOYLE CARD GAMES 2004

Pis yedili oynamak için en iyi yol

Doom 3 bir yana, Solitaire bir yana. PC kullanan herkes en az bir defa oynamıştır bu oyunu herhalde. Genelde iş yerlerinde işten kaçmak için bir alternatiftir Solitaire. Bilgisayarda kart oyunlarını temsil eden oyundur aynı zamanda. Pekiyi ya Solitaire'yi gereğinden fazla oynadıysanız, sıkıntıdan masaüstündeki ikonları sıraya dizdiyseniz ve paniğe kapıldıysanız ne olacak? İşte ben de bu sorunun cevabını vermek için yazıyı yazmadan PES 3 oynamaya gidiyorum (?).

PİS YEDİLİ

Hoyle Card Games (HCG) uzun zamandır devam eden bir seri aslında. Bilgisayarda kart oyunu oynamak istiyorsanız piyasada fazla seçenek yok. Oyunun yeni versiyonunda ufak tefek yenilikler var. En azından bir kart oyunundan beklediğimiz yenilikler...

HCG 2004'te toplam 18 kart oyunu bulunuyor. Bunlar; Bridge, Canasta, Crazy Eights, Cribbage, Euchre, Gin Rummy, Go Fish, Hearts, Memory Match, Old Maid, Pinochle, Pitch, Poker, Skat, Solitaire, Spades, Tarot ve War. Bunlardan Solitaire'i bir kenara ayıralım çünkü 50'ye yakın versiyonu var oyunda. Pyramid de bunlardan biri. Bu oyunda amacınız kartların tamamını -Solitaire kurallarıyla- piramide taşımak. Dediğim gibi, buna benzer çok faz-

la versiyon var. Ve bunların nasıl oynandığını öğrenmek için çok kapsamlı bir yardım dosyasına sahipsiniz. Burada her oyunun nasıl oynandığı hem yazılı hem de uygulamalı olarak anlatılıyor.

Ana menüdeki Hoyle Bucks seçeneği yeni. Oyunda kazandığınız paralarla, yeni arka planlar, müzikler, kartlar ve dekorlar satın alabiliyorsunuz. Bu da oyunu eğlenceli bir hale getiriyor. En azından daha çok oynamak için bir nedeniniz oluyor. Her kart oyununda olması gereken bir yenilik bu aslında.

HCG 2004, aynı bilgisayarda dört kişiye kadar, Internet'ten takımlar halinde veya tekli halde oynanabiliyor. Bunun yanında Internet bağlantısı olmadan tek başınıza oynamak için de birkaç seçeneğe sahipsiniz. Oyunda sesleri, davranışları ve oyun stilleri birbirinden farklı olan 12 ayrı rakip var. Mesele Jasper, Jamaicali bir cazcı ve Marvin de bir dinazor! (yaşlı anlamında değil). Rakiplerinizin daha sessiz, daha ciddi veya daha konuşkan olup olmayacaklarını da ayarlayabiliyorsunuz. Bir de Facemaker var oyunda. Facemaker'la bir karakter yaratabiliyor ve bunu oyunda kullanabiliyorsunuz. Karakterinizin saçını, elbisesini veya surat şeklini değiştirmek sizin elinizde.

Yeni olan bir diğer şeyse konuşmalar. Oyun sırasında karakterinizin üstündeki ko-



nuşma tuşlarına basarak sınırlı da olsa bir şeyler söyleyebilirsiniz. İki farklı tuş var kullanabileceğiniz. Biri olumlu, biri olumsuz. Bu öylesine koyulmuş bir seçenek değil. Bu tuşları kullanarak rakiplerinizi yanıltma ihtimaliniz var. Rakiplerinin üzerindeki olumsuz tuşlara bastığınız zaman da onlara yumruk atabiliyorsunuz veya suratlarına pasta atabiliyorsunuz. Agresif veya defans ağırlıklı bir oyun anlayışı sergileniyor anlayacağınız!

ORTAYA KARIŞIK

HCG 2004'te normal kart oyunlarından yola çıkılarak yapılmış birçok kart oyunu var ve kart oyunlarını se-



HOYLE CARD GAMES 2004 Kart oyunları www.foylegames.com

Yapımcı: Vivendi Universal	Medya: 1 CD	Fiyat: -
Dağıtıcı: Sierra Entertainment	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Internet LAN 8 Oyuncu

Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
200 Mhz CPU, 64 MB RAM, 100 MB HDD	500 Mhz CPU, 64 MB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Az

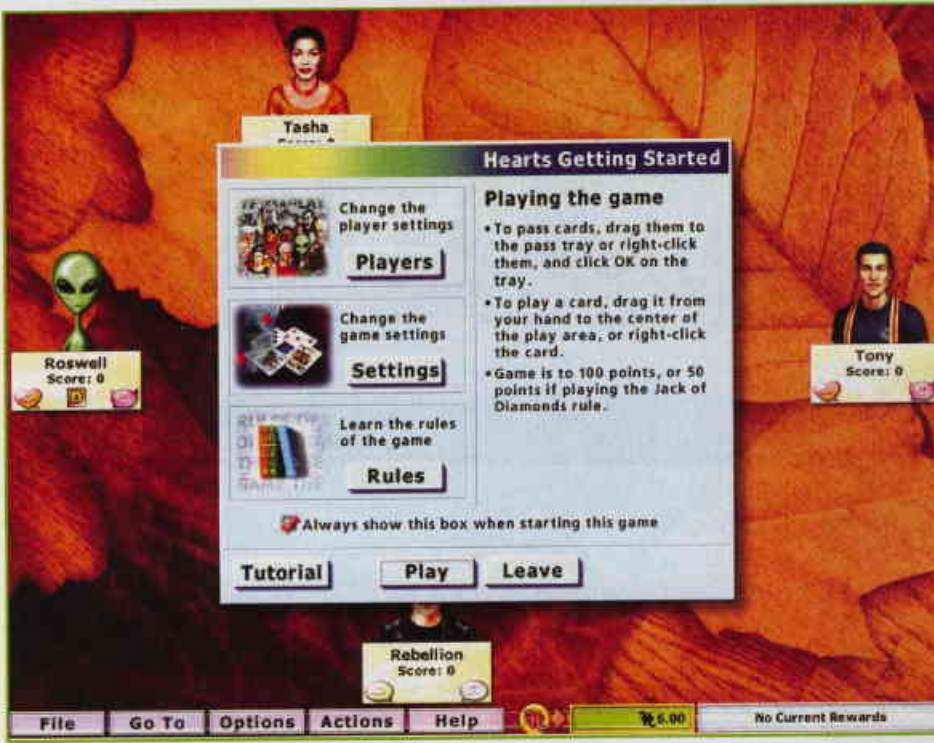
Grafik: 	Artılar/Eksiler	▲ Fazla sayıda oyun, onlarca	▼ Çok eski grafikler,
Ses: 		▲ Solitaire versiyonu, Hoyle	▼ tekrar eden sesler
Oynanabilirlik: 	▲ Buck seçeneği, kapsamlı		
Multiplayer: 	▲ yardım dosyası		
Eğlence: 			

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Hoyle Games serisi

75



viyorsanız bu 18 oyundan en azından birkaçı ilginizi çekecektir. In War'ı ele alalım. İki oyuncuyla oynanan bu oyun çok basit bir mantıkla işliyor: Yere büyük kartı atan kazanıyor. Ancak her iki oyuncunun da yanında üç tank bulunuyor ve oyunu kaybettiğinizde bu tanklar birer birer patlıyor. Yani kart oyunu kisvesi altında savaşıyorsunuz sevgili okurlar, bu vahşet değil de nedir!?

Old Maid'de ise çiftleri elinizden çıkararak Old Maid'in elinizde kalmamasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Old Maid elinde kalan oyuncu kaybediyor. Bu da eğlenceli oyunlardan biri.

Memory Match, Mastermind'dan utanmadan kopya çekilmiş bir hafıza oyunu. Bu oyunda da amacınız eş kartları bulmak. Bir kart oyunu için HCG 2004'te fazla sayıda müzik var. Bu iyi bir şey, ancak müziklerin MIDI gibi olması can sıkıcı. Ses açısından ise oyun oldukça gelişmiş. Konuşmalar tekrar etse de fena sayılmaz. Ama oyunun grafikleri Windows 3.1 zamanlarını hatırlatıyor. Tamam, bu bir kart oyunu ve buna benzer oyunlarda grafiklere pek dikkat etmeyiz. Yine de daha kaliteli arka planlar, daha kaliteli karakterler ve sırf yazıdan oluşan bir menü yerine büyük bir salon daha iyi olurdu. Burada bir adventure oyununda olduğu gibi sağa sola tıklayarak masalara oturabilirdik. Olması gereken de buydu. Çünkü



HCG'nin yanında '2004' yazıyor.

Bunların dışında ara birim kullanışlı sayılabilir. İstedığınız her şeye kolayca ulaşabiliyorsunuz ve ekranda kafanızı karıştıracak herhangi bir şey yok.

REST

Toparlamak gerekirse, HCG 2004 iyi bir kart oyunu. Özellikle bilgisayarda kart oyunu oynamayı sevenler için alternatif bir oyun. Ne var ki oyunun eksikleri de yok değil. Dediğim gibi, grafikler daha çekici olabilirdi. Eğer seriyi takip ediyorsanız veya kart oyunlarını seviyorsanız, bu oyunu alın. Yoksa almayın. ☺

_Firat akyıldız



BİLGİSAYARIN KARANLIK DÜNYASINA GİRMEMEYE HAZIR MISIN?

ÖZEL SAYI

CHIP

DİKKAT

PC'NİN KARANLIK DÜNYASI

UNDERGROUND

ANONİM SÖZ
İnternette gezinmenizi belli etmeyin

WER'DE GÜVEN
İnternetin kapalı döngüsüne dönmeyin

UYUDAN İN
Uydu hızında tam ücretsiz dow...

ŞİFRELER GÜVENLİ Mİ?
Şifrelenmiş dosyalara meydan okuyun

ÜNLÜ HACKER'LAR
Bilgisayar dünyasının ünlüleri

CHIP
Underground

31 Ağustos'ta BAYİLERDE!

Bu dünyada sizi şaşırtıcı gelişmeler bekliyor.

Bilgisayar eğlenceli olduğu kadar ürkütücü de olabilirler. Gerçek bir bilgisayar uzmanı olmak isteyen herkesin ilgisini çekecek konular; 3 tam sürüm program, 3 uzman yazısı ve 200'ün üzerinde hacker aracı **UNDERGROUND ÖZEL SAYISI** ve CD'sinde.

CHIP
BİLGİSAYAR KÜLTÜRÜ
ÖZEL SAYI

ARMY MEN

SARGE'S WAR

İşini bilmeyen çavuş



Öncelikle şunu belirteyim ki Army Men serisini oynanırken seyrettim ama hiç oynamadım. İşim gereği özelliklerini ve içeriğini biliyorum, fakat ne olursa olsun küçüklükten bu yana sakladığım oyuncak askerlerimin bana verdiği tadı verebileceğini hiç düşünmedim. Ah evet, çocukluğumdan bu yana bana alınmış mini mekaniklerim, plastikten oyuncak askerlerim, Kuzey Kalesi ve "match-box"larımı halâ saklıyorum. 260 civarında oyuncak askerim, bunların silahları, çadırları, topları, ıvır zıvırları ve bir sürü arabam olduğunu düşünürseniz, annemin yaşadığı "bu çocuk büyümeyecek" paniğini tahmin edebilirsiniz. Şu anda bütün çocukluğum bir düdüklü tencere kutusuna tıkılmış şekilde, ben öldükten sonra yakılmak üzere duruyor. Aranızda benim gibi olanlar mutlaka vardır. Onlar beni anlayacaktır. Yani tek manşak siz değilsiniz, ben de varım :)

SARGE

Sarge's War, Army Men strateji oyunlarının aksiyon oyununa çevrilmiş hali. Üzerinde strateji geliştirdiğimiz mekanlarda bu sefer FPS oynuyoruz. Ana karakter olarak yine Sarge seçilmiş ve hikaye, ezeli düşman Green ve Tan orduları arasındaki barış görüşmelerini baltalayan Colonel Malice adındaki bir deliye karşı mücadelemizi anlatıyor. Colonel Malice'in hazırladığı bir tuzak sonucu tüm takımını kaybeden Sarge, tek başına ordu olarak düşmanı darmadağın ediyor.

Sarge's War ilk izlenimde hepimizin

bilgisayarında bir şekilde yer edinmiş olan Hitman'i andırıyor. Aynı kontroller, aynı bakış açısı. Fakat oda ne? Crooshair (hedef imlecisi) yok! Yani göz kararı ateş edeceğiz! Bu ilk panikten sonra farenin sağ tuşuyla rakiplerimizi seçtikten sonra ateş ettiğimizi fark ediyoruz. Fakat ne hikmetse Sarge, hiçbir rakibini neredeyse bir şarjör boşaltmadan indiremiyor. Ayrıca rakibe kilitlenmemiz onu vurabileceğimiz manasına gelmiyor. Özellikle uzaktaki bir rakibe kilitlendiğinizde oldukça fazla ateş etmeniz gerekiyor. Silahların isabet oranları da farklı, ama aralarında korkunç bir fark yok.

Oyunda uzaktaki rakipleri vurabilmek için birinci şahıs bakış açısına geçiyoruz. İşte oyun burada iyice saçmalamaya başlıyor. Öncelikle bir hedef imlecimiz oluyor. Bu iyi haber. Fakat imleç sanki düşmanların üzerine gelmemek üzerine tasarlanmış. Düşmanların zor vurulması onların becerikli bir şekilde hareket ederek sizin atışlarınızdan kaçmasıyla değil, imlecini onların üstüne gitmemekteki direnciyle alakalı. Hele ki ince atış yapmaya çalışıyorsanız, daha da çıldırabilirsiniz. Sanki fareniz sizin komutlarınızı eksik veya fazla anlıyor. İmleç ya kısa bir mesafede gidip hedefin üzerine gelmek üzereyken duruyor ya da hedefin üstünden geçip gidiyor! Siz de debelenmeye devam ediyorsunuz. Ayrıca bu moddayken uzaktaki rakipleri daha isabetli atışlarla vurabilmenize karşın tüm hareket yeteneğinizi kaybediyorsunuz!

Yularına asıldığınız halde gitmemekte direnen bir eşşek gibi ha-



Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarını kesip Level adresine yollamayan ilk beş kişi bizden iki adet Sinan Akkol kazanacak. Kazanan okurun Sinan Akkol'u en kısa zamanda iade etmesi gerekmektedir.

SHRINE CIRCUS TYCOON

Yapım: Activision Value Dağıtım; Activision Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

An geçmiyor ki, yeni bir Tycoon oyunuyla karşılaşmayalım sevgili okurlar. A evet ya, karşılaşmayalım, neden karşılaşalım ki? Tycoon da `iş adamı`, `kodaman` anlamına geliyor zaten. Ama ben ne yapıyorum? Neyse, işim var şimdi, oyalamazsanız yazımı yazmak istiyorum.

Asıl sorun şu ki, Shrine Circus Tycoon bir Tycoon oyunu. Peki bu oyun nasıl oynanır, bu bir oyun mu, en yakın bakkal nerede?

Ben de kalktım Burak'ı aradım. "Alo, koca kafalıyım?" dedi, "Ha n'aber abi?" dedim, "İyi ya Fırat, sen nasılsın?" dedi, ben de sinirlenip kapattım suratına. Circus Tycoon'da ise (?) yapmanız gereken şey bir sirk kurmak, sirk-nize gelen ziyaretçileri eğlendirmek, para kazanmak, havaya girmek, dergiye geldiğinde Burak gibi "Ha sen kimsin ya, Berker'sin galiba?" diyerek arkadaşlarını tanımamak. Fakat grafiklerin Theme Park'ı aratmaması oyun için bir eksi. Bir diğer eksiye sınırlı, sıkıcı, aymaz, kepçe kulaklı oynanış. Ne var ki eksiler burada kalmıyor, `o bar senin bu bar benim` gezip taşkınlık yapmaya devam ediyorlar. İşbu diğer bir sorun bu oyunu oynamak zorunda ol-



mam. Oynamasaydım neler yapamazdım ki? Dergide tek kale maç yapabilir, direk yerine 90 GB'lık sabit diskimi koyabilir, top yerine de şu yarım kalmış profite-rolleri kullanabilirdim. Ama ben ne yaptım? Bu oyunu yazdım. Neden? Yazmak zorundaydım! Neden? Yazmak zorund-
borolopborolop-
boroloğ... ☹

level
NOTU 33



ZUMA

Yapım: PopCap Games Dağıtım; PopCap Games Minimum Sistem: 300 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, 8 MB Ekran kartı



Bu ne ya, bu ne?! Plank! Plunk! Pank! Bu ne? Başka oyun yok mudur şu yerkağında sabah-akşam oynayacak? Bunun Doom'u var, PES'i var, FarCry'ı var! Masasının üstünde Doom 3 dururken, 60'a 100 ebatlarındaki Sinan Akkol ne yapıyor? Ha? Zuma oynuyor! "Plank, plunk, pank" diye! Ben de bu ortamda ne PES 3 oynayabiliyorum, ne kaşarlı simit yiyebiliyorum, ne Gorcan'la geyik yapabiliyorum, ne de uyuyabiliyorum!

Bu kadar işim (!) varken Sinan sakinliğini derin dondurucuda muhafaza ederek Zuma oynuyor. Oyun da oyun olsa, değil! Bakınız: Bir kurbağayı kontrol ederek veya onun yanaklarını sıkarak ekrandaki renkli topları vurmaya çalışıyorsunuz. Fakat aynı renkteki topları vurmanız gerekiyor ki, toplar ekrandan taşmasın, sel olmasın, savaş çıkmassın, doğa, ağaç, taş, toprak, solucan vs. Grafik dik açısından

oyuna satılmak gerekirse de ne yapayım, satayım: 300 Mhz işlemcili bir makinede ve bir suntuca bile çalışabilen bir oyun olması nedeniyle oyunun grafikleri vasatı aşmıyor, vasata tırmanırken yerle yeksan oluyor. İşte biz buna Siyasal Bilimler'de `vasatı 40 kibrit` diyoruz.

O değil de, Zuma ses açısından kaliteli bir oyun. Kurbağanın frog! efektleri bu oyunu iki kat daha eğlenceli hale getiriyor, har vurup harman savuruyor, iki elin nesi var bir elin sesi var. Bunun dışında oyunun heyecanlı bir yapıya sahip olduğunu, eğlenceli olduğunu, iyi olduğunu... Ha, iyiymiş bu oyun ya. Dur bakalım! Plank! Plunk! Pank! Pank! Punk! Rock! Metal! Alternatif meta! ☹

level
NOTU 80

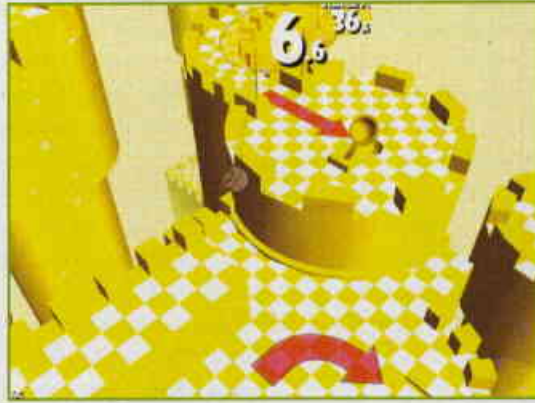
HAMSTERBALL

Yapım: Raptisoft Dağıtım: Raptisoft Minimum Sistem: 700 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, DirectX 8 destekli ekran kartı

Hamsterball bir hamster oyunu. Aslında bir fare olan ancak insanlar tarafından dışlandı-ğı için petshop(boys)'larda "hamster" olarak basına tanıtılan bir hayvanı kontrol ettiğiniz oyunda yapmanız gereken şey yere kapaklanmamaya, dengede kalmaya çalışmak, karşıdan karşıya geçerken sağınıza solunuza bakmak, dişlerinizi haftada bir, bilemediğiniz iki defa fırçalamak. Bu kadar da pis olunmaz ki! Ayrıca oyundaki haritaların engebeli, yazları sıcak, kışları kurak ve sonbaharları Burak olduğunu itiraf etmeliyim. Buradan yola çıkarak şu yola sapabiliyorum ki, buna "sapma" adını veriyoruz. Diğer yandan Hamsterball zor bir oyun sayılabilir. Ne var ki sabit, şuradan şuraya gitmeyen diskinizde saniyenin onda biri tutarında yer kaplayan bir oyun Hamsterball. Ayrıca Doom 3 gibi 8 MB RAM ve 100 Mhz işlemci de istemiyor (kafam karıştı). Bu da oyunu her an, her yerde, gıcuklukta, evde, işte, sokakta, çimende ve benzeri yerleşim birimlerinde oy-

nayabilmenizi sağlıyor. Oyunun birtakım sorunları da yok değil, var. Mesela grafikler net ve kaliteli olmasına rağmen fazla açık. Bu da oyunu oynarken çoğu kez şaşkınlığa sebep oluyor. Bir fareyi kontrol ettiğiniz bir oyundan bekleyeceğiniz gibi oyunu fareyle, evrensel dilde "mouse" ile oynuyorsunuz. Bu da Hamsterball'ın ne kadar tutarlı bir oyun olduğunu kanıtıyor, kanıtlamıyor değil. Fakat bu oyunu alın, Zuma'yı da alın, ikisini bir kaba koyup kızgın ateşte pişirdik-

ten sonra servis falan yapmayın, isteyen alsın oradan. Ben de şu yarım kalmış sandviçimi yiye... Ha, hanginiz yedi benim sandviçimi ya? Sinan? Berker? Serbest yazarlar: Burak? Batu? Reklam Departmanı: Aynur? Yeliz? ☺



GORKY ZERO: BEYOND HONOR

Yapım: Metropolis Soft Dağıtım: JoWood Minimum Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Son olarak toplamak gerekirse (?), Gorky Zero: Beyond Honor bir saklambaç/aksiyon oyunu. Cole Sullivan adındaki bir ajanı canlandırdığınız oyun third-person fotoğraf makinesiyle oynanıyor. Ama oynanıyor mu? Oynanmıyor. Neden? Aslında bunun çok fazla nedeni var, ancak bunları 60 milyon kişi bizi izlerken açıklayamam, utanırım. Veya vazgeçtim,

açıklıyorum: Kamera çok fevri hareket ediyor, taşkınlık yapıyor, arkadaşlarına sataşılıyor. Buna ek olarak oyunun gizlilik modu hiçbir işe yaramıyor. Gizlenmek yerine ortaya çıkıp kitle imha silahı ticareti yapmanıza rağmen hiç tepki almıyorsunuz. Bu da yapay zekânın beş para etmediği anlamına geliyor.

Bir dakika ya, Yeni Lira'ya geçiş yapıyoruz, o zaman beş para fena sayılmaz, değerlendirmeyi Yeni Lira'yı baz alarak yapmalıyım. Ama vazgeçtim.

Oyunun eksileri bunlarla kalmıyor sevgili kitle imha silahı okur. Gorky Zero adındaki bu uçan dairenin grafikleri de beklenileni vermiyor. Ben de gittim Berker'in yanına, dedim "Abi bu borcunu vermiyor!" dedim, o da "Ha?" dedi, ben de sinirlenip "Sağol!" dedim, vurdum kapıyı çıktım. Kapı tam kapanmadı. Gittim bi` daha kapattım hızlıca, yine kapanmadı. Çevredekilere

çaktırmadan yavaşça kapattım sonra da, neyse ki kimse farketmedi. Kimse farketmeyince bi` daha çarpayım dedim. Çarpıtım, tam kapanmadı, rezil oldum. ☺

_Firat Akyıldız



level NOTU 40

KONSOL USTASI

PC'lerdeki oyun kütüğü konsolları da vurdu. Spider-Man 2, Psi-Ops oynamaktan fenalık geldi. Eski oyunlara baktık, onlar da bitti. Çok yakın bir zaman içinde Türkiye sınırları içerisine girmesini beklediğim Star Ocean: Till the End of Time da gelmezse oyun oynamayı unutabilirim. Ama Eylül ayı sıkı geçecek. Gelecek oyunları beklerken siz de haberlere bakın; belki sevdiğiniz bir oyuna denk gelip ona gün sayarsınız.

Maymunlar nereye kaçıyor?

APE ESCAPE: PUMPED & PRIMED

Yapım: SCEJ | Dağıtım: Ubisoft | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Ekim 2004

1999 yılında her iki analog kontrol düğmesini de kullandırmayla üstüne ilgileri toplayan Ape Escape'in pek de rağbet görmeyen ikinci versiyonundan sonra Sony yeniden kolları sıvadı. Ape Escape Pumped & Primed PS2 için hazırlıyor. Önceki Ape Escape oyunlarından karakterlerin kullanacağı yeni oyunumuzda iki farklı oyun modu var. Buna göre hikaye modundaki 44 bölümde sekiz Boss savaşına katılabile-

ceğiz. İstersek yanımıza bir arkadaşı-mızı alıp bu eğlenceyi birlikte yaşama-mız da mümkün. Peki bu oyunda ne yapacağız? Önceki oyunlardan tanıdığımız Jake, Natalie, Spike, Profesör gibi karakterleri çeşitli sporlarda karşı karşıya getireceğiz. Anlayacağınız tam bir tatil oyunu; ve Ekim ayında çıkıyor.

Çok kafa yormadan eğlenebileceğiniz şirin grafikli bir oyun için bir gözünüzü bu başlıkta bırakın.



Nascar keyfi ellerinizde

LOGITECH NASCAR RACING WHEEL

E3'te Logitech bir direksiyon aparatından bahsetmiş, fakat ne olduğunu bize göstermemişti. Bekledik, sabrettik ve karşımıza NASCAR lisanslı bu direksiyon çıktı. PC, PS2 ve Xbox'la uyumlu olan Logitech NASCAR Racing Wheel'in ismindeki NASCAR'a aldanmayın, tüm yarış oyunlarıyla uyumlu olacak. Xbox versiyonunda üstünde bir Memory Card girişi bulunacak direksiyon bu nedenle diğer versiyonlarından 10\$ daha pahalı olacak. Salonlar için tasarlanan direksiyonda kısaçak yerine vakumlar bulunacak. Yani alıp masanızın kenarına takamayacaksınız. Diğer direksiyon kontrolörlerinden daha hafif olan kontrolör ayarlanabilir direksiyon hassasiyeti, dijital kontrol düğmeleri, XY ve AB tuşları gibi standart özellikleri de yanında getiriyor. 25 Kasım'dan sonra NASCAR logolu direksiyonunuza kavuşabilirsiniz.



BASKIYI DURDURUN!

- Square Enix, Dawn of Souls isminin patentini aldı. Bu patente göre bu isimle ilgili video oyunu, müzik, animasyon, cep telefonu grafiği üretebilecekler. Dawn of Souls'un ne olacağı ise henüz belirsiz.
- Finny the Fish & The Seven Waters PS2'ye geliyor. Bir takım bulmacalar çözüp diğer büyük balıklardan kaçacağınız oyunun arkasında Sony bulunuyor.
- RPG fanatikleri saatlerini Şubat 2005'e ayarlasın. Yeni yılın bu güzel ayında Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose'ye kavuşacağız ve Xenogears hikayesine bir adım daha yaklaşacağız.
- Radical Games 2005'in sonunda sizi birer Tony Montana yapmaya hazırlanıyor. Al Pacino nun Monta-

na rolünde oynadığı Scarface, PC ve konsolları sarsacak (umuyoruz ki).

► Japonca'sına güveniyorsanız ve Ekim ayında Japonya'ya giden bir tanıdığınız varsa şanslısınız çünkü Metal Gear Solid 3: Snake Eater'ı buralardaki herkesten önce oynama şansınız olacak. Oyunun bu taraflara ne zaman geleceği ise belirsiz.

► PlayStation 3 hakkında açıklanan yeni bir detay: PS3 normal DVD'lerin yanında, Blu-Ray ismi verilen disk formatını da okuyabilecek. 4.7 GB'lık DVD'lerin tam 5 katı kapasitesi bulunan bu DVD formatıyla artık nasıl oyunlar görürüz, orasını düşünmek bile istemiyorum.

► Ubisoft Eidos'u satın alacağını açıklar gibi yaptı. Yani bu bir söylenti aslında, ama bu yönde görüşmelerinin olduğu bir gerçek.

► Amerika'da Brian Gardiner ismindeki bir oyun idelisi birkaç PsOne'i parçalayıp yeniden birleştirerek bir el PsOne'i yapmayı başardı. PalmPsOne adını verdiği alet PsOne'in LCD ekranını kullanıyor ve 8 adet kalem pille ancak 1.5 saat çalışabiliyor. Daha fazla bilgi için: www.palmpstone.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

► Sonic fanatikleri buraya. SEGA, Sonic Mega Collection Plus ile şimdiye kadar çıkmış neredeyse bütün Sonic oyunlarını (Sonic Adventure ve sonrası yok) paket olarak sunmaya hazırlanıyor. Sadece PS2

için.

► Tim Burton's Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge ertelemedi. Oyunun yeni çıkış tarihi Şubat 2005.

► Amerikan futbolunu sevmeyene bile bu oyunu sevdirebilecek NFL Street'in ikinci çıkarması NFL Street 2, EA Sports tarafından 2005'in ilk aylarında konsollara geliyor. Bu ilk aylarda gelecek olan bir başka EA Sports oyunu da NBA Street V3. Hepsi gelsin, hemen gelsin!

► Winning Eleven 8 çıktığı gün 1 milyon adet satarak bir rekora imza attı. Bir önceki versiyonu WE 7 ancak üç hafta içinde bu rakama ulaşabilmişti. Satışlarda Asya kupasının etkisi de var.

Garip bir dünyada...

ODDWORLD STRANGER

Yapım: Oddworld Inhabitants | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Bahar 2005

Abe's Odyssey ve Exodus'la garip bir dünyaya adım attıktan sonra oradan kolayca kurtulmak mümkün değil. Oddworld Stranger bizi o garip dünyaya geri yolluyor. Bu sefer amacınız çeşitli görevlere çıkıp bu görevleri FPS kamerasıyla yerine getirmek. Evet, Oddworld Stranger eski oyunlar gibi platform değil, bir FPS oluyor. Zaman zaman üçüncü kişi görüntüsü de oynanır girse de yoğunluk FPS olarak yaşanacak. Stranger'in silahları çeşitli yaratıklardan oluşuyor. Şöyle ki, karşınızdaki düşmanın yapısına göre ona bir sincap, bir örümcek fırlatabilir, oyunun ilerleyen safhalarında da bu silahlarınızı güçlendirebilirsiniz. Yeni Oddworld'ün yer alacağı dünya da hayli ilginç bir yapı taşıya-

cak. Garip yaratıklarla karşılaşacak, daha da garip olanlarından görevler alacaksınız. Stranger'in yakaladığı düşmanlarını bir vakum makinesiyle depolaması da gözden kaçmıyor. Bu fantastik yolculuk için şimdiden paranızı ayarlayın.



Karanlıkların içinden

TENCHU KURENAI

Yapım: K2 | Dağıtım: FromSoftware | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2005 başı

Gizlilik ve ninja kavramları yan yana geldiğinde Tenchu'dan başka bir isim düşünmemiz pek mümkün değildir. Buna göre yeni oyunumuzda -ki şu anda Japon'lar gönüllerince oynuyorlar bu oyunu - sadece dişi ninjalar bulunuyor. Anime olsun, oyun olsun Japon'larda bir dişi kahraman takıntısı olduğu bir gerçek. Bunun yanında pek değişen bir şey yok. Hatta grafikler Tenchu: Wrath of Heaven'dan daha iyi bile değil.

Hikayeye göre, Ayame ve Rin birbirlerin-



den nefret eden iki bayan ninja. Rin kasabasına döndüğü sırada Ayame'yi düşman birlikleri arasında görünce kendinden geçer ve Ayame'ye saldırır. Oysa Ayame düşmanları kovalamaya çalışmaktadır. Ortada bir yanlış anlaşılma olduğu su götürmez bir gerçektir. Tartışmak manasızdır. Beklemek en iyisidir. Tenchu ve dişi ninja fanatikleri Tenchu Kurenai'ye...

Kameraman oluyoruz MICHIGAN

Yapım: Grasshopper Manufacture | Dağıtım: Spike | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Belli değil

Zaka TV'nin size ihtiyacı var. Şöyle ki, yanınıza iki ses teknisyeni ve de bir spiker alarak ortalıktaki garip olayları kameraya çekmeniz gerekiyor. Oyundaki kameraman rolü size verilmiş. Yapmanız gereken de Zaka TV'nin reytinglerini yükseltmek. Yalnız işiniz o kadar kolay değil. Ortalıktaki korkunç olayları görüntülemeye çalışırken kendinizi tehlikeye korumalı, kasedinizin bitmesini önlemeli, gereksiz yere çekim yapmamalısınız. Olaylar gerçekleşirken kurbanları kurtarmak veya onları kaderlerine terk ederken kameraya almak ve rating toplamak sizin elinizde. Görüntü tahmin edebileceğiniz gibi FPS olarak belirlenmiş. Böylece tüm olayları en gerçek haliyle yaşayabileceğiz. Bakalım bu ne kadar zevkli olacak.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Yapım: Rare | Dağıtım: Microsoft | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: Ocak 2005

Kılık değiştirmenin yeni adı



Xbox'ta platform oyunları bir başka oluyor. Aynı oyunu PS2 ve Xbox'ta yan yana koyarsanız, hangisinin Xbox versiyonu olduğunu bir saniyede söyleyebilirsiniz. Kameo da bu parlaklıktan ve canlılıktan yararlanarak Xbox sahiplerine yeni yıl eğlencesi sunmaya hazırlanıyor. Oyunda Kameo isimdeki periyi kontrol edecek ve düşmanlarıyla savaşırken çeşitli yaratıklara dönüşeceksiniz. Mesela bir deniz canavarı olup suda ilerle-

yebilmek, kuş olup uçmak mümkün. Her yaratık bir yönden güçlüyken, başka bir yönden saldırılara açık olacak. Bu yüzden de bölümleri geçmek içinsüreklili farklı yaratıklara dönüşmeniz gerekecek (ne güzel, Amiga'daki Fury of the Furries'i hatırladım - blx). Macera ve aksiyon bölümlerinin birbirinden ayrıldığı, renkli ve eğlenceli gözükken ailenizin yeni platform oyunu için az bir zaman kaldı.

Japonlar işlerini biliyor

WINNING ELEVEN 8

Bizim bilmediğimiz ise, her yıl nasıl daha da iyisini yaptıkları

LEVEL CLASSIC



Son bir aydır her gün hakkında yorumlar okuduğum, araştırma yaptığım, forumlarında dolandığım oyun sonunda çıktı. İzninizle 5 Ağustos'u Türkiye Winning Eleven günü ilan etmek istiyorum. Neden bu oyunun delisi olduğumu, Winning Eleven'ü gibi sapık fikirler ortaya attığımı daha önce Winning oynamayanlar bilmezler. Winning Eleven bir oyun değildir, yaşam stildir. Neden böyle dediğimi hem bugüne kadar Winning Eleven ile tanışmamışlara hem de WE 8'i oynamayanlara şimdi anlatacağım.

Efendim, bakın bu oyun sayfadaki resimlerden ve isminden anlayacağınız üzere bir futbol oyunu (hadi yaa?). Evet evet, gerçekten bir futbol oyunu, ama aslında oyunun ötesinde birşey bu. Simülasyon diyebiliriz. Çünkü öyle FIFA serilerindeki gibi arcade bir oyun tarzına sahip değil. Tam tersi, gerçekçilik ön planda, hem de oyunun her yanında. Gerek grafik, gerek oynanabilirlik, gerekse oyuncu istatistikleri.

Oyunun geçmişi hakkında bilgi verdikten sonra Winning Eleven 8'e geçeceğim. Winning Eleven, Playstation 1 zamanından beri oyun tarihindeki en gerçekçi oyun olma niteliğini taşımaktadır. Önce Goal Storm adıyla çıkmıştır, ardından Winning Eleven olarak hepimizi kendine esir etmiştir. Aradan o kadar yıl geçmesine rağmen Winning Eleven ünvanını kaybetmedi. Şu anda oyun dünyasının en gerçekçi futbol simülasyonunun incelemesini okuduğunuz size garanti ederim. Bugüne kadar FIFA oynayan her bünye, Winning Eleven'in başına geçtiği zaman inanılmaz bir rahatlama yaşamıştır. Çünkü bu futbol oyunu serisinde FIFA'daki gibi kısıtlanmazsınız. Eskiden beri Winning Eleven'in yapımcısı olan Konami'nin yaptığı şey aslin-

da çok basit: Oyunu mümkün olduğunca detaylandırmak. Evet, her versiyonda git gide daha detaylı ve böylece daha gerçeğe yakın bir oyunla karşımıza çıkıyorlar. 5 Ağustos'ta da karşımıza bugüne kadarki yaptıkları en iyi oyunla çıkıverdiler: WE 8.

JAPONCA ÖĞRENMEM GEREK

Bu yazıyı yazdığım sırada oyunun menülerinin çoğu Japonca'ydı. Bu yüzden de size turnuvalardaki yeniliklerden, Master League'deki değişikliklerden ve bunun gibi Single Player ağırlıklı konulardan söz edemeyeceğim. Ancak yine de bu konu hakkında bir kaç bilgin var. Master League'de, İngiltere, Hollanda, İtalya, Almanya veya

kımların hepsi var, bunun üstüne sınırlı sayıda klüp takımları yerine 138 tane klüp takımı var. Gerçekten çok büyük bir rakam. Bu takımlardan İtalyan, Hollanda ve İspanyol klüplerinin bütün lisans hakları alınmış durumda. Yani formaların dizaynından tutun, armalar, reklamlar hepsi gerçekleri ile birebir aynı. Hazır grafiklere ufak bir giriş yapmışken devam edeyim grafiklerle.

Sizi temin ederim ki Winning Eleven 8, şu ana kadar gördüğünüz en iyi futbol grafiklerine sahip oyun. Bazılarınızın "FIFA'dan da mı iyi?" dediğini duyar gibi oldum. Bence



İspanya Ligi'ni seçip o ligde yarışabiliyorsunuz. Bence bu çok güzel bir yenilik. Düzenlediğiniz turnuva ve liglerde oyuncularınız daha çok yoruluyor. Değişik bir yorulma sistemi uygulanıyor. Futbolcular bitap düşüp maçta oynayamayacak duruma geliyorlar. Üstelik bildiğim kadarıyla bu yeni yorgunluk sistemi turnuvalarda kapatılabilsede, Master League'de zorunlu olarak açık kalıyor.

Şu satırdan itibaren size Winning Eleven 8 hakkında ki bütün bildiğim şeyleri, yenilikleri, oyunun oynanışını anlatacağım. Bu kısımlar Japonca gerektirmediği için bol bol maç yaparak öğrendim.

Öncelikle oyunda geçtiğimiz versiyonlardaki milli ta-

evet, WE8 hem çok kaliteli hem de son derece gerçekçi grafiklere sahip. Özellikle futbolcular inanılmaz derecede gerçeklerine benziyorlar. Birkaç aklıma gelen örnek vermem gerekirse: Zidane, Shevchenko, Ronaldo, Henry, Trezeguet, Nesta, Beckham ve Maldini gerçekleriyle adeta birebirler. Ayrıca her oyuncunun sadece tipi değil, değişik özellikleri de oyuna yansıtılmış. Mesela Rui Costa'nın çorapları bileklerine kadar inik iken, Kezman dizinin üstüne kadar çekiyor. Ayrıca oyunculara özel olan animasyonlar da de-



vam ediyor. Roberto Carlos'un koşarak vurduğu, Beckham'ın adeta yamularak attığı frikikler, Cristiano Ronaldo'nun koşu stili vesaire. Ayrıca gol attığınızda da oyuncuların 40 küsur farklı sevinç animasyonu var.

PS2, WEB'E AYAK UYDURAMIYOR

WE8'de grafiklere o kadar önem verilmiş ki, ekranda aynı anda 9-10'dan fazla futbolcu olduğu zaman oyun yavaşlıyor. Yani bu da demek oluyor ki, Konami Playstation 2'nin sınırlarını zorlamış. Ancak tabii oyunu çıkarmadan önce bu yavaşlamaya çare bulamayan Konami'ye eksi not veriyoruz.

Bu ufak detaya değindikten sonra grafiklerle olan ilgili sohbetimize devam edelim. Ne diyoduk? Ha evet, futbolcular süper yapılmışlar, bunun yanında sahaların ve stadların da eskiye oranla harika olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca sahada artık bir de neyimiz var tahmin edin? Hakemimiz var. Böyle paytak paytak dolaşılıyor etrafta, niye paytak dedim ben de bilmiyorum. Topla gider-

ken birden hakeme çarpacaksınız diye heyecanlanıp yön değiştirip topu kaptırabiliyorsunuz, halbuki hakemle çarpışa bile, bu oyuncunuzu pek etkilemiyor. Ayrıca sizinle takım arkadaşınız arasında hakem bulunuyorsa, korkup pas atmamazlık yapmayın, çünkü bu tip durumlarda hakem topun üstünden atıyor.

Sıra geldi seyirci grafiklerine/animasyonlarına; eskiye oranla daha iyi olduklarını söyleyebilirim ancak kesinlikle üst düzey bir çalışma beklemeyin. Fakat şunu da unutmamak lazım, bu haliyle bile zaman zaman oyunda yavaşlamalar oluyorsa, kaliteli seyirci grafikleri ile PS2 herhalde WE8'i kaldıramazdı.

Müzik ve seslere gelirse; mü-

ziklerin son derece kaliteli olduğunu ve sizi moda soktuğunu söyleyebilirim. Birkaç ke-re, arkadaşım menüde ayarlar yaparken istem dışı olarak masaya vurarak ritm tuttuğumu farkettim. Oyunda tabii ki Japon spikerimiz duruyor. "Otto şutooo" gibi klasikleşmiş replikleri duymanız mümkün. Oyun içindeki seslere gelirse, sert faullerde futbolcuların "ah", "uh" diye inlediğini duyabiliyoruz. Bu tip faullerde seyirci de çok tepki gösteriyor. Seyircilerden söz açılmışken, eski tezahüratların hemen hemen hepsini barındıran WEB bunlara yenilerini de eklemiş. Mesela Milan'ın maçlarında gerçek maçlardaki tezahüratları duymanız mümkün.

OYNANIŞTAKİ DEĞİŞİM

Sıra geldi sizi bilgiye boğacağıım bölüme: Oynanabilirlik. Eeveet, oyunumuz eski oyunlara göre o kadar değişmiş ki, alışmanız için en azından 70 maç falan yapmanız gerekiyor. Alışmaktan kastım, oyunu gerçekten iyi oynamak, 6 yıldızlı zorlukta bile rahatça maçlarınızı kazanmak. Ah bakın bir yenilik karşınıza çıktı bile, oyunda artık altıncı bir zorluk seviyesi var. Bunu WE Shop'tan ufak bir WE puanı karşılığında satın alıyorsunuz. Ancak bu zorlukta, oyun hile yapıyor. Yavaş olan oyuncular, sizin hızlı oyuncularınızı yakalıyorlar, rakibin top sürmede az kabiliyeti olan adamları bile topu adeta ayaklarına yapışık olarak sürüyorlar. Ayrıca hazır menülerdeki ayarlardan bahsediyorken, taktik ayarlarının de fazlasıyla abartıldığını söyleyebilirim Japoncam yetmediği için (!!) bu konuda pek yardımcı olamıyorum.

Bakin yine laf oynanabilirlikten başka yerlere saptı. Artık kontrol ettiğimiz adam topa bağımlı değil. Topu rakibin sağından atıp, kendimiz solundan geçebiliyoruz. Veya topu bir anda bırakır gibi yapıp ani bir hareketle tekrar alıp koşumuza devam edebiliyor veya şut çekebiliyoruz. Bunun dışında yerden X tuşu ile verdiğimiz pasları artık illa ki en yakındaki takım arkadaşımıza atmak zorunda değiliz. X tuşuna ne kadar uzun basarsak, yerden attığımız pas o kadar hızlı gidiyor. Böylece hızlı bir şekilde atağın yönünü değiştirebiliyoruz. Oyuncularınız verkaç yapmasanız da boşlukları kendileri bulup, oralara öldürücü deparlar atıyorlar. Gerçekten oynanabilirliği maksimum seviyeye çıkaran bir özellik bu. Ayrıca bu oyunculara havadan attığınız toplarda da göğüs kontrolü için durmuyorlar. Kafa veya göğüsleri ile topu ileri doğru kontrol edip koşularına devam ediyorlar. Eskiden mükemmel bir arapasını adaminiz kontrol edene kadar başına iki tane yarma defans oyuncusu geliyordu. Bu sinir bozucu olay artık ortadan kalktı.





Oyuncularımıza eklenen yeni özellikler de var. Mesela bunlardan oyunu en çok etkileyeni "sliding" yani kayma kabiliyeti. Bu alanda yıldızı olan oyuncular top süren adama doğru kaydıkları zaman çoğunlukla faul yapmadan topu alabiliyorlar. Ancak sliding özelliği yoksa faul veya penaltıya sebebiyet verme ihtimaliniz daha fazla.

YENİLİKTEN BOL NE VAR Kİ

Oyunumuz, Winning Eleven 4'ten beri her versiyonda olduğu gibi, daha da yavaşlamış durumda. Bu oyuna arca- de'likten daha çok simülasyon havası katıyor. Oyun yavaşlamış dedik ama forvet oyuncularını bundan nasibini almamış. Defans oyuncularına göre oldukça hızlı yapılan forvetler çok rahat bir şekilde defansınızı geçiyorlar. Eski versiyonlarda olduğu gibi defans oyuncularının, forveti hafif hafif çekip yetişme veya omuz omuza gitmeleri neredeyse imkansız. Tabii bu söylediklerim Ronaldo, Henry, Cisse gibi çok iyi istatistiğe sahip forvetler için geçerli. Yoksa ortalama forvetleri, iyi defans oyuncularını omuz omuza koşarken durduruyorlar. Defans ile forvet arasındaki dengesizlik o kadar da fazla değil. Ama dediğim gibi, geçmiş oyunlara göre atak oyuncularının güçlü olması, defansların güçlü olmasından daha önemli olmuş. Orta saha oyuncular tarafından yerden ve havadan atılan ara paslarında bu dediğim dengesizliği göreceksiniz.

Bunların dışında oyundaki şutlar ve kafa vuruşları da değişen ve geliştirilen özellikler arasında. Kafa vuruşlarında artık top havada daha fazla süzülürken, deli gibi kareye basmak bir işe yaramıyor. Böyle durumlarda oyuncularınız topa oldukça kötü vuruyorlar. Ancak bekleyip, zamanlamayı iyi ayarlayıp kareye bastığınızda çok daha başarılı vuruşlar göreceksiniz.

Aynı şekilde çektiğiniz şutların da eskisi kadar etkili olmadığını göreceksiniz. İstikrarlı bir şekilde uzaktan gol atmaya Winning Eleven 8'e iyice alışana kadar unutulabilirsiniz. Mesela koşarken, adamınızın ayağı topla tam bulunduğu anda şut tuşuna basarsanız cılız veya kötü bir vuruş gerçekleşirken, top ayağından açılmışken çektiğiniz şut daha sert ve etkili gidiyor.

Geldik frikiklere. Eski versiyonlara göre frikiklerde şut barını bir miktar daha az doldurmaliyiz. Yoksa frikiklerimiz tribünlere gidiyor. Bunun dışında frikiklerde Select tuşuna bastığınız zaman yanınıza bir takım arkada-

şınız geliyor. Bu da yepyeni bir frikik sistemi demek. Bir kaç opsiyonunuz var, şimdi onları sayayım size: Yanınız-daki oyuncu topun üstünden atlayıp siz vurabilirsiniz, o topa dokunup siz anında barajın yanından bir füze gönderebilirsiniz, direk olarak kaleciyi şaşırtmak için frikiği ona vurdurabilirsiniz veya o topu sizin önünüze açar siz de yürüyüp istediğiniz aksiyonu gerçekleştirirsiniz. Ayriyeten taçlarda da şu eskiden olduğu gibi tacın atılacağı oyuncuyu değil, tacı atanı kontrol ediyorsunuz. Buna alışmanız oldukça fazla zaman alacak ve bu yüzden bir sürü gol yiyeceksiniz.

Yeni frikikleri anlattığımız göre sıra geldi yeni sakatlıklara. Oyuncunuz sakatlandığında yanında san veya kırmızı bir ilk yardım işareti çıkmadıysa bekliyorsunuz. Dışarıda tedavi görüyor yaklaşık 3-4 dakika içinde oyuna geri geliyor veya hastanenin yolunu tutuyor. Bunu ekranın sol üstünde çıkan hastane işareti veya oyuna girme oku ile anlayabilirsiniz.

Konami oyunumuza çok güzel ve aynı zamanda sinir bozan bir yenilik daha eklemiştir. Gol atıyorsunuz, oyuncularını-

niz sevinmeye başlıyor. Ancak o da ne, birden bire yan hakemin bayrağını çektiğini görüyorsunuz. Bütün sevinciniz kursağınızda kalıyor ve oldukça sinirleniyorsunuz. Yaklaşık on kere başıma geldi o yüzden biliyorum. Ama bence yine de çok hoş bir ayrıntı. Oyun sırasında devreye giren bir başka demo/video ise oyuncuların birbirlerine satışmaları. Sert fauller sonrasında oyuncuların birbirlerinin üstüne yürüdüğünü ve bunu hakemin ayırdığını görüyoruz. Gözümle görmedim ama hakemin araya girmedığı pozisyonlarda horoz dalaşı yaptıklarını da duydum. Bunun sonucunda da hakem kırmızı kartına başvuruyormuş.

BUNDAN İYİSİ WE9 OLABİLİR

Yazımın sonunda, bu kadar güzel yenilikler yapan Konami'yi kutluyorum ancak bir konuda da eleştirmeden edemiyorum. Keşke oyunun çıkmasından 1-2 hafta evveline kadar yapılan transferleri koyalarmış. Ancak edit menüsünden bunu kolayca çözeceğimiz için çok da büyük bir eksi değil. ☺

_Can Kori

WINNING ELEVEN 8 SPOR

www.konami.com

Yapımcı: Konami

Yaş sınırı: Yok

Orjinal olarak: Yok

Dağıtıcı: Konami TYO

Kaç oyuncu: 8

Fiyat: -

DESTEKLENERLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna alışmak: Orta

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

██████████

Artılar/Eksiler

Ses

██████████

▲ Sayamayacağımız

▼ Ekranda 9-10

Oynanabilirlik

██████████

kadar çok yenilik

oyuncudan fazlası

Multiplayer

██████████

Geliştirilmiş oynanabilirlik

olunca görülen

Eğlence

██████████

ve grafikler.

yavaşlamalar.

LEVEL

██████████

██████████

██████████

NOTU

██████████

██████████

██████████

Alternatif: Yok, olamaz da zaten. (FIFA rakip bile sayılmaz)





Çok eskiden Çin'de Romance VIII of The Three Kingdoms

Oyunu oynamadan önce 5 ciltlik Han Hanedanı tarihini okuyoruz



Eveet. Şimdi koltuklarınıza yerleşin, tüm düşüncelerden arının ve konsantre olun. Çünkü çok çetin bir inceleme olacak bu. ROTK'ı bu kadar geç incelememizin sebebini merak ediyorsanız söyleyeyim. Bu oyunu anlamak için ya dünya tarihi üzerine çalışmalarınız olmalı, ya da sino-lojiden mezun olmalısınız. Aylar önce oyun elime geçtiğinde heyecanla oynamaya çalıştım, ama ilk 10 dakikada pes ettim. Bir dolu menü, binlerce Çinli ismi ve büyük Han Hanedanı tarihi... Hepsi üstüme üstüme geldi. Şimdi bunları sizinle paylaşacağım, hazırsanız başlıyoruz (sıkılırsanız sınıftan çıkabilirsiniz).

AMACINIZI BELİRLEYİN

Han Destanı ve Üç Krallık üstüne tarihi açıklamayı bu sayfalarda okudunuz (bkz. Üç krallık üstüne). Buradan anladığımız kadarıyla Çin'de herkes birbiriyile savaşmaktadır. Yalnız burada ordular değil, kişiler önemli. Romance of the Three Kingdoms eserinde de ön planda olan hep karakterler. Liu Bei şöyle demiş, Zhang Jiao böyle cevap vermiş gibi sürekli bir takım isimler geçiyor.

Bizim yapacağımız ise şu: New Game diyerek oyuna başlamak ve-

ya Recommended Scenarios'a tıklamak. İsterseniz kendinize New Officer diyerek yeni bir karakter de yaratabilirsiniz, fakat bunu oyunu biraz inceledikten sonra yapmanızı öneririm. New Game veya Recommended Scenarios (destanda yer alan önemli savaş zamanları), Hangisini seçeceğinizi farketmez, çünkü ikisinin başında da size oyunu öğreten bir Tutorial yok. Yapımcılar sizin Çin tarihini ve İngilizce'yi mükemmel şekilde bildiğinizi düşünerek oyunu tasarlamışlar. Buradaki İngilizce konusu da önemli. Oyun boyunca sürekli menülerde dolaşmanız ve karakterlerin repliklerini takip etmeniz gerekiyor. Dolayısıyla İngilizce'niz sağlam olmalı.

Tutorial yok dedik ama Select tuşuna basarak bir Tutorial bölümüne ulaşabiliyorsunuz. Burada her şey yazılı. Yani size oynatarak öğretmiyor. Onun yerine gözlemleniz şişene kadar bir takım yazılar okuyorsunuz. Sonra her

şeyi anladığınızı sanıp bu ekranı kapadığınızda, aslında hiçbir şey anlamadığınızı fark ediyorsunuz.

KAHRAMANINIZI SEÇİN

New Game dediğimizi varsayıyorum. Şimdi subaylarınızı seçmeniz gerekiyor. Subaylar altı farklı sınıfa ayrılmış. Ruler, Viceroy, Prefect, Warlord, Vassal ve Free Officer. Yedinci oyundan önceki oyunlardan farklı olarak burada illa Ruler olmak zorunda değilsiniz. Viceroy veya Prefect olarak bir şehrin sorumluluğunu alabilir, Warlord ile savaşlarda etkin rol oynayabilir veya Vassal olarak hükümdarın size emrettiği görevleri en iyi şekilde yerine getirmeye çalışabilirsiniz. Hatta bir oyuncu olarak sekiz subayı aynı anda kontrol etme imkanınız da var. Bu durumda şöyle bir şey oluyor. Mesela Warlord olarak diyorsunuz ki, "Orduya 1000 adet yiyecek alalım". Eğer subaylarınız arasında Ruler yoksa, bunu bilgisayar kontrolünde olan Ruler onaylıyor veya reddediyor. Şayet ki bir subayınız Ruler'sa bu onay yine size kalıyor ve oyunda birbirinizi ağırlamış oluyorsunuz.

Subaylarınızı seçerken statülerine, becerilerine de dikkat ediyor ve nihayet konseyin önüne çıkıyorsunuz. Her yılın dört ayında toplanan konseyde savaş stratejileri, subay atamaları, şehir yenilemeleri gerçekleştiriliyor. Bu büyük bir kolaylık ve subaylarınızı burada konuşturmanızı öneririm. Hangi



Haritayta sürekli iç içe olmalısınız. Hangi bölgeye saldırmalı, hangi bölge daha güçsüz hepsini haritadan öğrenebiliyorsunuz.

Prens nereye, biz oraya

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

LEVEL CLASSIC



PC'de ilk oynadığım oyunlardan biriydi Prince of Persia. Oyunun ne olduğunu zaten biliyorsunuz, bundan bahsetmeyeceğim. Hayal kırıklığı yaratan devam oyunlarından sonra PC'deki son Prince of Persia, yani The Sands of Time tam bir klasikti. PS2 versiyonunun da PC'dekinden aşağı kalır bir yanı yok.

PRENS, YENİDEN

Oyun prensin zaman hançerini çalmasıyla ve babasının vezirine vermesiyle başlıyor. Ardından babasının hilekâr, aşâğılık, şişko, asosyal veziri bu hançeri kum saatinde kullanıyor ve şehir kumla kaplanıyor.



Bu da şehirde yaşayan insanların zombiye dönüşmesine neden oluyor. Ve prens her şeyi eski haline getirmek için maceraya başlar.

Hemen belirtiyim, The Sands of Time, bir önceki Prince of Persia 3D'yle kıyaslanamayacak kadar iyi bir oyun. PC incelemesini okuduysanız bunu biliyor olmalısınız zaten. Oyunu eğlenceli yapan ilk şey kontrollerin hızlı ve akıcı olması. 3D bir aksiyon oyunu için en basit kontrol sistemini seçmiş yapımcılar. İsteddiğiniz şeyi çok hızlı bir şekilde ve olması gerektiği gibi gerçekleştirebiliyorsunuz. Bunda prensin hareketli olmasının ve her ortama uyum sağlamasının da payı fazla. Mesela bir yerden düşerken prens otomatik olarak duvara tutunuyor. Veya bir yerden bir yere atlarken kılıcını yerine koyuyor. Bu da Tomb Raider benzeri hantal bir oynanışı engelliyor. Diğer yandan prensin yapabildiği hareket sayısı oldukça fazla. Duvarlardan koşabiliyor, demirlere tutunabiliyor, koşarak duvarlara çıkabiliyor, düşmanların üzerlerinden atlayarak arkalarından kılıçla vurabiliyorsunuz. İşin iyi yanı, bunların hiçbirini yaparken yorulmuyor, "hımpfff" diye nefes nefese kalmıyorsunuz. Dövüş sistemi bir yerden sonra tekrar etse de, bu oyunun eğlencesini fazla etkilemiyor.

The Sands of Time'da çok sık olmasa da bulmacalarla da karşılaşılıyorsunuz. Ama bunlar aksiyonu kesmiyor. Aksine oyunu canlandırıyor. Tabii Prince of Persia tuzaksız düşünülemez. Oyun boyunca hareketli tes-

Kum saati Playstation 2'de akıyor



tereler ve benzeri tuzaklar sizi bekliyor. Bunlar da oyunun heyecanını artırıyor.

Genel olarak oyun aksiyon ağırlıklı ilerliyor ve bu hiç sıkılmıyor. Çünkü The Sands of Time'in oynanışı, kurgusu ve anlatımı neredeyse kusursuz. Bu arada, öldüğünüz zaman zamanı geriye de alabiliyorsunuz. Bu da güzel bir detay.

ALBENİ

The Sands of Time kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Hatta oyun yapımcıları için de bir ders niteliği taşıyor. Oyunda eğlenmediğiniz bir an bile yok neredeyse. Ve bu oyun grafiksiz bile olsa oynanır. Ancak grafikler de mükemmele çok yakın. ☺

_Firat Akyıldız

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME AKSIYON www.aral.com.tr

Yapımcı: Ubi Soft

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12+

Dağıtıcı: Aral İthalat

Fiyatı: 119.000.000

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



▲ Mükemmel grafikler, bir ▼ Dövüşler tekrar ediyor.

Oynanabilirlik



aksiyon oyununda olabilecek

Multiplayer



en iyi kontroller, başarılı

Eğlence



sunum, dengeli oynanış.

LEVEL



NOTU



Tomb Raider: Angel of Darkness, Beyond Good & Evil



Olimpiyat coşkusu

ATHENS 2004

Parmaklarınıza ve sabrınıza güvenerek başlayın...



kalarını bu şekilde oynayabiliyorsunuz. Amaç en yüksek puanı almak, en iyi şekilde ve centilmence yarışmak.

Mesela hangi alanlarda yarışabiliyoruz? Hepsini sayarsam incelemeyi liste halinde yapmam gerekir, ama birkaç örnek vereyim. Ağırlık kaldırma, ciritle atlama, müzik eşliğinde jimnastik (artistik jimnastik mi deniyor buna?), yüzme, uzun atlama, okçuluk... Liste uzayıp gidiyor. Her kategori birbirinden görünüş olarak bayağı farklı, ama oynanış olarak neredeyse aynı.



Bu satırları yazarken parmaklarımı hissetmiyorum. Bu satırların sonuna geldiğimde hislerimi yeniden kazanmalıyım, yoksa diğer sayfalarımı yazmak için telekinetik güçler edinmem gerekiyor.

ONLARCA MÜSABAKA...

Tüm olimpiyat oyunlarındaki müsabakalara katılabildiğiniz bir oyun var karşınızda. Erkekler kelebek 100m yüzme mi? İsterseniz Practice deyin, bu yarışa iyice kafanıza işleyin veya gerçek olimpiyat bölümüne girip yüzmeyle ilgili beş oyunu art arda oynayın. Tüm olimpiyat müsaba-



AMA TADI YOK

Karşımda o kadar çok farklı müsabakayı görünce heyecanlandım, fakat sonra üzüldüm; çünkü bütün oyunlarda aynı şeyi yapıyorsunuz. Oynanışı kısaca anlatayım. Mesela halter kaldırma. Halteri kaldırabilmeniz için belirtilen tuşlara hızlıca basmanız gerekiyor. Böylece aşağıdaki barda istenilen yere kadar çizgiyi ilerletebiliyorsunuz. Eğer tuşlara yeterince hızlı bastırırsanız ve Dual Shock 2 elinizden fırlayıp gitmediyse başarılı oluyorsunuz. Aynı şey yüzme için de geçerli. Yarışmacının ne kadar hızlı yüzdüğü sizin parmaklarınızın hızına kalmış. Her müsabakayı sadece bir kez oynarsanız sorun yok, ama birkaç kez oynadıktan sonra parmaklarınız isyan ediyor.

Nispeten zevkli olan bir bölüm, bayanlar için jimnastik. Burada seçtiğiniz ülkenin yarışmacısı müzik eşliğinde hareketler yapıyor ve aynı Dance Dance Revolution'daki gibi siz de aşağıdan yukarıya doğru süzülen oklara, ok şablonuna denk geldiğinde basmaya çalışıyorsunuz. Seçtiğiniz zorluğa göre bu oklar daha fazla sayıda geliyor ve eliniz ayağınızı dolaşıyor. Bu güzel bir şey, ama her ülkenin aynı müzikte dans etmesi, aynı hareketleri yapması ve okların aynı yerden aynı zamanda çıkmasına hiçbir anlam veremedim. Bu sadece jimnastik için geçerli değil. Belirli tuşlara basmanızı belirten oyunlarda da her zaman, her şey aynı.

Maalesef çok sıkıcı bir oyun Athens 2004. Hem parmaklarınızı yoruyor, hem de gözlerinizi. "Düğmelere daha hızlı kim basacak?" diyerek, karşılıklı oynama meraklısı da değilseniz, başka yönlere bakmanızı öneririm. ☺

_Tuna Şentuna



ATHENS 2004 SPÖR www.989sports.com

Yapımcı: Eurocom Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: Herkes
Dağıtıcı: Sony Computer Ent. Fiyat: - Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Yok Zorluk: Kolay

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

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: ESPN NFL 2K5, EA Sports Fight Night 2004

Yeşil Dev'in PS2 çıkarması...

SHREK 2

LEVEL HIT



Eskiden konsollardan PC'ye "port" edilmiş oyunlara laf ederdik, ama son zamanlarda onları arar oldu. Artık birçok oyun konsollar ve PC için ayrı ayrı hazırlanıyor ve ortaya bambaşka iki oyun çıkıyor. Ne hikmetse genelde bu oyunların sadece konsol versiyonlarını oynayabiliyoruz, PC versiyonlarını oynarken de sınırlanıp geriliyoruz ve dergide birbirimizle kavga ediyoruz (ediyor muyuz?). Geçen ayki Spider-Man 2 mevzuundan sonra şimdi de Shrek 2 var karşımızda ve vasat olan PC versiyonuyla ilgisi yok bu yeşil devin.

YEMEŞİL DEV...

Shrek 2 bir platform oyunu. PC versiyonu gibi yine platformlardan platformlara atlıyor, mini oyunlar oynuyor, salyangoz ve benzeri yaratıkları yok ediyorsunuz. Ancak PC'deki Shrek 2'yle PS2'deki Shrek 2 arasında epey fark var.

İlk başta, PC'deki gibi karakterleri sırayla kontrol etmiyorsunuz. Shrek, Fiona, Donkey ve Gingerbread Man'i birlikte kontrol ediyorsunuz. Adamlarınız arasında L1 ve R1 tuşlarıyla hızlı bir şekilde geçiş yapabiliyorsunuz. Tabii her karakter farklı bir şey yapabiliyor, farklı yetenekleriyle oyunda ilerlemenize yar-

dım ediyor. Mesela Fiona zamanı yavaşlatabiliyor. Bunu perileri topladığınız bölümde kullanarak onları daha kolay bir şekilde yakalayabiliyorsunuz. Shrek kutuları taşıyabiliyor, Donkey normalde açılmayan bazı kapıları çifte atarak açabiliyor ve Gingerbread Man, yani Kurabiye Adam da bastonunu fırlatabiliyor, yükseğe zıplayabiliyor, yaratıklara kurabiye atıp onları oyalayabiliyor. Bunlar karakterlerin yeteneklerinden birkaçı. Bu hareketleri yapabilmeleri için de her karakter için ayrıca puan kazanmanız gerekiyor. Ayrıca her karakterin sağlık puanları da birbirinden farklı.

Ve ne biliyor musunuz, filmdeki karakterleri aynı anda kontrol edebiliyor ve bunların arasında geçiş yapabiliyor olmanız oyunu eğlenceli hale getiriyor. Elbette Shrek 2'yi iyi bir oyun yapan tek şey bu değil. Oyun çok değişken ve dinamik. Sık sık farklı bir mini oyunla karşılaşıyorsunuz. Mesela yolda karşılaştığınız kız, babaannesine çorba yapmak için sizden sekiz tavuk toplamınızı istiyor. Bunun karşılığında da size oyuna devam etmenizi sağlayan bir kapı açıyor. Yapmanız gereken şey de tavukların peşinde koşup onları kızın kazanına atmak. Bir diğer yanda Fiona'yla bir müzik oyunu da oynuyorsunuz. Anlayacağınız, oyun içinde oyunlara ayrılıyor Shrek 2 ve bir platform oyunundan bekleyebileceğimiz şeyleri fazlasıyla veriyor.

Grafikler ve kontroller de PC versiyonundan kat kat daha iyi. Animasyonlar,

İki oyun arasındaki beş farkı bulun...



renkli ortamlar, detaylı kaplamalar, filmin havasını vermeye yetiyor. Kontroller ise aynı anda dört karakteri yönlendirdiğiniz bir oyun için oldukça iyi ve gerinde. Bazen -kaçınılmaz olarak- kamera problemleri yaşarsanız da, buna alışıyorsunuz, çünkü çok rahatsız edici derecede değil.

SONUÇ

Shrek 2'nin PC versiyonuyla arasındaki fark şaşırtıcı. PS2'deki Shrek 2 her açıdan çok kaliteli bir oyun. Yaşınız geçmiş olsa bile bu oyuna bir bakın derim. Çok oyunculu versiyonla da oyunun eğlencesi katlanıyor.

_Firat Akyıldız



SHREK 2

AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Luxoflux

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü

Dağıtıcı: TDK Mediactive

Fiyat: 129.000.000 TL

Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENERLER

 Dolby Surround DualShock 60Hz Modu CO-DP

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



▲ Güzel grafikler, aynı anda ▼ Zaman zaman görüşü

Oynanabilirlik



▲ kontrol edebilme imkânı, ▼ kısıtlayan kamera

Multiplayer



▲ mini oyunlar, hareket ve

Eğlence



▲ yetenek.

LEVEL

NOTU



Alternatifler: Maximo, Sonic Heroes

80

derindekiler

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

DIABLO

Bu oyunu kim oynayıp da unutabilir ki? Her ne kadar bazı RPG oyuncularını "sadece Hack & Slash" dese de bu oyun aslında önüne çıkıncı kesip biçmekten çok daha fazlası. Bilgisayar oyunlarının altın çağında bu oyun çıktığında, daha önce hiç tadılmamış bir tecrübe idi.

Diablo'yu oynadığımız ilk karanlık gecede yemyeşil bir kasabada dolaşmış ve korku içindeki köylülerin abartılı öykülerini dinlemiştik. Gördükleri onu delirtmiş, çareyi içkide ve sarhoşlukta arayan, gözlerinden yaşlar boşalan bir ihtiyar, derinlerdeki kasaptan bahsetmişti. Arkadaşlarının nasıl birer birer dev bir satır ile et parçaları haline geldiğinden ve çaresizliğinden... Kasabanın küçük kilisesinin önünde ölmekte olan bir adamın son sözleri bizim uyarımız olmuştu ama biz dinlemedik ve o taş basamaklardan indik.

O ilk oyun gecesinde ışıklar kesinlikle kapalıydı. Hafif gitar müziğinin yerini kilisenin daha ilk katında korkunç bir sessizlik aldı. Taşların arasında dolaşan belirsiz şeylerin sesleri ve yankılar aldı, kalbimiz hızlı hızlı çarparken taş lahitlerin arasından ilk düşmanlarımız, ölümler ve şeytanlar bize geldi!

Her dövüşten sonra kasabaya geri çıktık,

kasaba demircisi, şifacısı ve bilgesinin yardımları, kasabalıların yardım isteğinin desteği ile dayandık. Ve gün ışığının korumasında dinlenip her gece onlar dışarıya karanlık akınlarını başlatmadan yuvalarında avlamak için zindanlara geri döndük. İnilen her kat ile yaratıklar daha da korkunçlaştı. Eski efsaneler ve kahramanlar vardı, onların mezarlarındaki hazineler bize gereken silahları sağladı. Gömülü kütüphanelerdeki kitaplar bize güçler bahsetti. Garip yer altı pınarlarının suları bazen bizi kutsadı bazen de kutsal olduğunu sandığımız türbeler kirletilmiş çıktı. Yaratıkların garip tuzakları ve kötü oyunları ile boğuştuk. Ve onlar sürüler halinde geldiler!

Taş basamaklar indi, aşağıya, daha aşağıya, yaşlı mezarlardan antik mezarlara, oradan garip mağaralara ve yer kürenin kalbine... Ve daha da aşağıda cehennemin tam kendisine, cehennemin lorduna ve yaltakçılara...

Kim Kral Leoric' in dramını unutabilir ki? Kim Archbishop Lazarus' un ihanetini unutabilir? Kasabadaki dostlarını, yardım etmek için savaştığı insanları, dinlediği müzikleri kim unutabilir? Karanlık mahzenin gölgeli köşelerine ve cehennem şövalyelerinin korkunç bö-

BİLGİ

Oyun: Diablo

Tür: İzometrik

RPG/Aksiyon

Yapımcı: Blizzard

Dağıtım: Blizzard

Çıkış tarihi: 1996

Platform \ Medya: PC CD- MAC CD

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.planetdiablo.com,

www.blizzard.com/diablo/

cube.diabloworld.com/d1/

Nasıl ve nereden edinebilirim?

Blizzard' ın sitesinden online olarak

9.95\$ e sipariş edebilirsiniz





bilir ki? Hangi oyun bulduğumuz sihirli hazinelerden bu kadar tatmin verdi ve öldürdüğümüz yaratıklar gerçekten her birinde haz verdi? Yiğitler, sürüler halinde yaratıklar, hafızalara kazınan zorlukta, her biri katliam makinesi

si gibi büyük patronlar, özel kötü canavarlar. Her birinin kendi hikayesi var her birinin bir tarihi var, bu oyunu oynayan herkesin de kendine mal ettiği fakat aslında bütün diğer oyuncularla paylaştığı tecrübeleri, anıları var.

Battle.net' in yaratılmasına, multiplayer'da arkadaşlarımızla bugün oynadığımız dev multiplayer oyunlarda bu oyunun büyük katkısı, kendinden sonraki bütün oyunlara etkisi oldu. Blizzard'ı Blizzard yapan bu oyun.

WARHAMMER 40.000 CHAOS GATE

X-Com, UFO Defense gibi bir taktik takım stratejisini ve Warhammer 40K gibi gotik-fantastik bir bilim kurgu dünyasını birleştirelim, işte size Chaos Gate! Evet kesinlikle deli bir bileşim bundan emin olabilirsiniz. Kontrolde karışıklık ve bir miktar zorluk olsa dahi kesinlikle hem oynanış hem de oyunun geçtiği dünya yüzünden kesinlikle kaçırılmaması ve doyasıya oynanması gereken bir oyun. Kaybettiğinizde kesinlikle çok üzüleceğiniz bir oyun, kendimden biliyor ve uyarıyorum.

Kaptan Krueger kumandasında yaratıklarca ele geçirilmiş, boş olması gereken uzay hurdası gemileri girip temizlemek, özel operasyonlar yürütmek bizim görevimiz. Elimizde antik, dualarla süslü bolterlarımız kalıp halinde çelik kusarken hızar gibi çalışan dev kılıçlar

ile, baltalar ve muştalar ile yakaladığımız Chaos hizmetkarlarını, düşman uzaylıları ve isyancıları bastırıyor, eziyor kesiyoruz. İmparatorluk olmak gerçekten eğlenceli, disiplin ve askeri bir ruh, durmak bilmeyen bir savaş gerçekten eğlenceli. Power armorlar kesinlikle mükemmel duruyor, Fallout'tan bu yana hastası çok biliyorum. Bilim kurgu desen var fantastik kurgu desen o da var. Motorları daha iyi ve verimli çalışsın diye dış yüzeyi dualarla kaplı uzay gemileri, tam Türk işi anlayacağınız! Biraz Roma-Germen kültürü ağırlıklı olabilir ama ne yapalım yani?

Oynadıysanız tiz yine oynayın, oynadıysanız da bulun oynayın, hatta bana da bulun (oldu beyzadem)...

_Ali Güngör

BİLGİ

Oyun:

Warhammer 40K
Chaos Gate

Tür: İzometrik

Taktik Strateji

Yapımcı: Mindscape Inc.

Dağıtımçı: SSI

Çıkış tarihi: 1998

Platform \ Medya: PC CD

İşletim sistemi : Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:
patch için

www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=chaosgate

Nereden ve nasıl edinebilirim?

Orjinali artık satılmıyor, demosunu

<http://www.fileplanet.com/files/10000/11574.shtml> adresinden indirebilirsiniz.



Gelecek buradayken...

DEVASA ONLINE OYUN REHBERİ

...Siz hala annenizin "Single Player"ını mı oynuyorsunuz?

Yıllardır devasa online (MMORPG) oyunlar hakkında bilgiler veriyoruz. Her sayımızda dijital ortamda yaşayan bu dünyalar ile ilgili bir sürü örnek sunduk sizlere. Bu sayede ülkemizde de dünyadaki oyun piyasasını takip eden, elle tutulur bir online oyuncu kitlesi oluşmaya başladı. Şüphesiz bu kitlenin oluşmasında resmi olmayan Ultima Online sunucularının katkısı büyüktür. Fakat aynı zamanda kredi kartı kullanma korkusunu yenen ve teknolojiyi yakalayarak online oyunların tozunu atan kemik bir kitle var ve bu kitle gittikçe büyümekte. Zaten devasa online oyunların tadını alan bu oyunları kolay kolay bırakmıyor. Bu durumda hem tecrübeli oyuncuların yeni

şeyler bulabilecekleri hem de yeni oyuncuların aklındaki tüm soruları rahatça cevaplayabilecekimiz bir rehber hazırlamak için en doğru zamanın şimdi olduğuna karar verdik. İki sayı boyunca sürecek olan bu rehberi her zaman elinizin altında bulunması gereken bir bilgi kaynağı olacak şekilde tasarladık.

A) MMORPG NEDİR?

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) dilimize Devasa Online Oyun (DOO) olarak çevirdiğimiz bir oyun türüdür. Temelde oyuncunun satın aldığı oyun ile Internet üzerinden bir sunucuya bağlanarak diğer

oyuncularla beraber çeşitli etkileşimlere girdiği bir oyun türüdür. Sadece Internet üzerinden oynanabilir. Oyunun temelinde rol yapma oyunlarının özü bulunmaktadır. Yani oyuncu gerçek dünyadaki kendini oyun dünyasına yansıtmak yerine o sanal dünya içerisinde yarattığı karakterin yöneterek ve geliştirerek farklı bir varlığı canlandırmaya çalışır.

1) Bir dünya satın almak

İşte oyuncuların en çok zorlandıkları nokta burasıdır. Bir devasa online oynamak için orijinal oyuna sahip olmak ve geçerli bir kredi kartınızın bulunması şarttır. Bu durumda belli bir maddi güce sahip olmadan bu eğlencenin tadını çıkartmak imkansız gibi görünmektedir. Burada bir çok kriter ön plana çıkar. Öncelikle hangi oyunu seçmeliyiz sorusunun cevabı tamamen oyuncunun tercihi ve araştırma isteği ile orantılıdır. Ortaçağ benzeri fantastik ya da bilimkurgu tarzındaki oyunlardan hangilerinin ilgisini çektiği belirlendikten sonra dergide bizim yaptığımız incelemeleri mutlaka okumalısınız. Bununla yetinmeyip oyunun sitesine girmek ve özellikle forumlarına üye olarak oradaki sohbetleri takip etmek sizi oyunla ilgili bir çok ayrıntı konusunda aydınlayacaktır. Aynı zamanda www.paticik.com ve www.avaturk.net adresleri hem alt siteleri hem de forumları ile Türk oyuncuların buluşma noktası olması açısından ana dilinizde yazılmış bir çok bilgiyi de içermektedir.

2) Bu para nereye gidiyor?

Aylık ücret direkt olarak oyunu üreten ve da-



HABERLER

@ SPELLCASTERS BETA TESTİ BAŞLADI

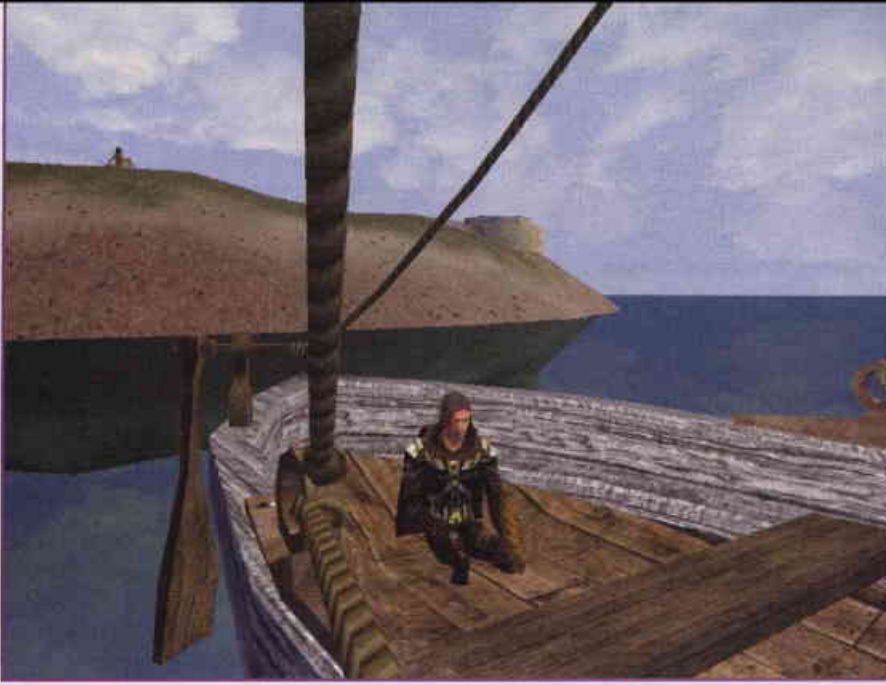
Ülkemizden bir ekibin hazırladığı, Spellcasters isimli oyunun beta testleri başladı. Oyun web tabanlı olduğu için her yerden oynanabiliyor. Oyunun kurgusu büyü üzerine işlenmiş. Kendi büyülerinizi tamamen kendiniz üretiyorsunuz. Bunun için önce yaratık öldürüp onlardan düşen malzemeleri toplamanız gerekiyor. Daha sonra bu malzemeleri birleştirerek kendi scroll'lerinizi yazıyorsunuz. Oyun şu anda oldukça zayıf görünebilir ama geliştirilme aşamasında olduğunu ve oyunu yapan ekibin henüz bir çok fikri uygulamaya geçirmediklerini de unutmayın. Beta test'e katılmak ve oyunla ilgili fikir almak için www.thelastmage.com adresine bakabilirsiniz.

@ GUILD WARS BETA

Bir başka haber ise Guild savaşları yapmayı seven oyuncular için. Tamamen bu tema üzerine kurulu olan Guild Wars Eylül başından itibaren beta teste başlıyor. Oyun için ön sipariş veren oyuncular bu olaylara katılabilecek.

@ EVERQUEST 2 DE ZANAATKAR OLMAK

Devasa Online oyunlarda genelde zanaatkarla yaratıkları eşyalarından herhangi bir tecrübe kazanmazlar. EQ 2 de ise zanaatkarların tecrübe kazanması ürettikleri eşyalarla olacak. Bu sayede canavar avına çıkmak zorunda kalmayacaklar. Oyunda zanaatkarlar için planlanan yetenek ağacı da açıklandı.



ğitan firmalara gider. Önümüzdeki aylarda bu firmaların işleyişiyle ilgili bir yazı yazarak sizleri daha fazla bilgilendireceğiz. Fakat temel masraf tabii ki oyunun sunucularını işletme ve personel giderleridir. Bu giderler o kadar fazladır ki, bazen bir oyun bitme noktasına geldiği halde firmanın bütçesi karşılamayacağı için iptal edilebilir. Ultima Online 2 ve Ultima X, Warhammer Online ve Mythica gibi bomba oyunlar sunucu/personel masrafları oyunu yapmaktan pahalıya malolacağı için iptal edildi.

Eğer uluslararası kullanıma açık bir kredi kartınız yoksa bu kartı olan birisinin kartını kullanabilmeniz için izin alıp ona aylık olarak parayı TL bazında ödeyebilirsiniz. Bu genelde ülkemizde kullanılan bir yöntemdir. Yurt dışında ise, kredi kartı olmayanlar için, oyunların satıldığı noktalarda, üzerinde kodlar bulunan ve oyun oynamak için belli bir süre satın alabileceğiniz kartlar bulunmaktadır. Bu kartlar aynı zamanda Internetle ilgili tüm güvenlik sorunlarınıza da bir çözüm getirmektedir. Benzer bir sistemi ülkemizde Avaturk kendi

sunucularındaki üyelik sistemi için kullanmaktadır. Fakat devasa onlinelerin kartları ülkemizde maalesef satılmamaktadır. Tek alternatifiniz bir kredi kartına sahip olmaktır. Genelde oyun fiyatları 50\$'dır ve bu oyunlar için, ilk ay bedava deneme süresi hariç, ödemeniz gereken aylık tutar 14.95 \$ civarındadır.

3) İlk bağlantılar özeldir

Oyunu aldıktan sonra ilk yapmamız gereken iş bir hesap (Account) açmaktır. Gerekli bilgileri girip hesabı açtıktan sonra oyunun son yamalarının çekilmesi için bilgisayarını bir süre nadasa bırakıyoruz. İşlemler bittikten sonra bilgisayarın gücüne göre video, ses ve klavye ayarlarını yapmalısınız. Online dünyada hız daha önemli olduğundan makinenizi çok kasmayın.

Artık ilk bağlantıya hazırız. Kullanıcı adını ve şifreyi girdiğimiz bağlantı ekranından sonra önümüze sunucu listesi gelecek. Her sunucu farklı bir dünyayı temsil ettiğinden birinde yaratılan karakter diğerine ulaşamaz. Sunucuları kabaca ikiye ayırabiliriz: Bölgesel

ve kurala bağlı sunucular. Bölgesel sunucular farklı bölgelerdeki oyuncuların lag, ping gibi sorunlarla karşılaşmalarını için özel olarak açılmışlardır. İngilizce DDD'in uluslararası dili olmasına rağmen bölgesel sunucularda genelde o bölgenin dili baskındır. Hatta birçok Fransız ve (özellikle) Alman oyuncu İngilizce bilmelerine rağmen yalnızca dillerini bilenlerle oynamaya meyllidirler. Sunucu seçerken oyun keyfi ve ruh sağlığınız bakımından bulunduğunuz yere en yakın olan sunucuyu seçmeniz faydalı olacaktır; Türkiye için Avrupa ya da Orta Doğu gibi.

Kurala bağlı sunucular ise oyun zorluğu ve oyuncu kitlesi gibi kriterlere göze özelleşmiş sunuculardır. Buralarda karşılaşacağınız iki ana kural rol yapma ve PvP (Player versus Player) üzerine olacak. PvP sunucularında güvenlik ya çok sınırlıdır ya hiç bulunmamaktadır. Dolayısıyla her an saldırıya uğrama olasılığı nedeniyle yeni oyunculara önerilmez. Eğer oyun bu tür sunucular içeriyorsa yapay zekaya karşı savaşılan güvenli sunucuda oyuna başlayıp (imkan varsa) karakter PvP'ye taşınmalı ya da yenişini yaratılmalıdır.

4) Doğru karakteri oluşturmak

Karakter yaratımına harcaacağınız zamana kesinlikle acımayın. Karakter ekranına geldiğinizde oyun yapımına bağlı olarak fiziksel ve karakteristik birçok özellik bulacaksınız. Fiziksel özellikler standart olarak cinsiyet, yüz ve vücut yapısı gibi seçeneklerdir, tabii bunlara dövme ve kıyafet gibi ekstralar eklenebilir.

LEVEL'İN WEB SEÇİMİ

<http://www.worldofwarcraft.com/info/story/chapter1.shtml>

WoW yaklaştıkça heyecan saran oyunculara bir portre WarCraft tarihi

<http://www.sciencedirect.com/>

Netteki en geniş bilim ve teknoloji sayfalarından biri, ilgilenenleri tatmin edecektir.

<http://www.davidho.com/>

Başarılı bir illüstrasyon sitesi.

<http://www.sinefx.com/>

Altın Kelebek üçüncülük ödülü sahibi sinefx geniş içeriğiyle doyurucu bir tat.

<http://www.motosiklet.net/>

Fazla söze ne hacet, adı üstünde.

<http://www.tqdevelopers.uni.cc/>

Oyun yapımı sanatıyla ilgilenen herkes için Turkish Game Developers resmi sitesi.



Karakter özellikleri oyuna bağlı olmakla birlikte dağıtılan yetenek (skill) puanlarıyla veya sınıf seçimiyle yapılır. Sınıf seçimine en son örnek olarak WoW verilebilir. Bunlar dışında ırk ve meslekler oyununa göre farklılık göstermektedir. Bir online oyun karakterinde diğer göze çarpan etmen ise ismi olacaktır. Oynarlardaki filtreleme noktalamaya işaretlerine izin vermeyerek birçok saçma isme engel olur. Buna rağmen karakterin ırkına ve sınıfına uygun bir isim seçilmesi hem havaya daha kolay girilmesine hem de ciddiye alınmanıza yardımcı olacaktır. Müstehcen ya da gücendirici isimler üzerinize elektrik çekebileceği gibi yalnız kalmanıza, hatta karakterinizin silinmesine neden olabilir.

5) Kapıyı aralarken

Size uzun süre eşlik edecek kahramanı hazırladıktan sonra artık sanal evrene ilk adımı atıyoruz. Bu arada oyun arabirimi, ekran parlaklığı ve kısa yol tuşları küçük ayrıntılar gibi gözükmesine rağmen oyun keyfinizi ve başarınızı baltalayabilen en önemli nedenler olabilirler, aman diyeyim oyunun kitapçığını en az bir kere okumadan oyuna atlamayın. Adamınız arzularınızın aksine oyuna bir iki büyü veya paslı bir kılıç gibi mütevazi bir teçhizatla başlar. Şu anda yapılması gereken etrafta şöyle bir turlamak ve ilk görevi verecek NPC'yi (Non Player Character - bilgisayar tarafından yönetilen karakterler) bulmak olacaktır. Bu NPC bir lonca yöneticisi (guildmaster) veya silah ustası olabilir. Onu bulduğumuzda kapısından geçtiğiniz bu yeni dünyanın siyasi, ekonomik ve askeri olaylar hakkında ilk bilgileri alacaksınız.

B- DÜNYAYA GİRİŞ

1) Eee şimdi ne yapacağım?

Dünyaya girdiğinizde tüm oyunlar önce size bir eğitim çalışması yaptırır. Böylelikle oyunu rahatça oynamak için gereken temel kullanım şekillerine rahatça uyum sağlarsınız. Dövüşmek, iyileşmek, diğer oyuncu karakterlerle ve NPC'lerle iletişim kurmak, görevler almak gibi tüm hareketlerinizi öğrenirsiniz. Bundan sonrası ise tamamen oyun tazinize ve karakterinizin yapabildiklerine kalmıştır. İzin verilem limitler içerisinde herşeyi yapmakta serbestsiniz. Genelde ilk yapılan şey oyuncu argosuyla "yaratık kesmek"tir. Böylelikle karakterinizi geliştirmeye başlarsınız.

2) Silah arkadaşlarıyla buluşmak

Diğer oyuncularla iletişim kurmanın en kolay yolu banka, eğitim NPC, yaratık spawn noktaları gibi oyuncuların sıklıkla bulunduğu noktalara gitmektir. Genelde bu noktalarda yara-



tık avına giden gruplar rahatça yakalanabilir. Ayrıca sohbetler de en çok buralarda dönmektedir. Oyuncularla yaptığınız sohbetlerde önyargılı olmamanızı daha popüler yapacaktır. Buralarda başlattığınız arkadaşlıklar ileride Guild (lonca) gibi daha büyük topluluklara girmeniz açısından referans olabilir. Unutmayın karşınızdaki de sizin gibi bir insan ve o da sizi tanımıyor. Üstelik canlandırdığı karakterle çok alakasız fiziksel özelliklere sahip insanlarla sohbet ediyordunuz olabilir.

3) Rol yapıyorsun

Rol yapmak aslında masa üstü oyunlarından gelen bir kavramdır. Oyunun temelinde rol yapmak bulunsun da bu genelde pek uygulanmaz. İnsanlar gerçek hayattaki karakterlerini oyuna yansıtıyor ve hatta bir çok oyuncu gerçek hayatta da görüşür. Hatta bazı oyuncular daha uç noktalara giderek DOO'yu görüntülü chat ortamları olarak kullanırlar. Bu durumdan rahatsız olan oyuncular için ise bazı firmalar rol yapmanın zorunlu olduğu sunucular açarak yalnızca rol yaparak oynamayı seven oyuncuların ihtiyaçlarını da karşılarlar. Burada rol yapmak, sahte davranmak olarak değil oyunun dünyasına ve oyundaki karakterinize uygun olarak davranmak olarak anlaşılmalıdır.

4) Zindanın derinlerine inerken

İlk nesil RPG'lerde macera denince ilk akla gelen uçsuz bucaksız zindanlardı. Günümüz oyun dünyasının zindanları ise yer altında kat kat ilerleyen dehlizler kadar küçük bir gezegen de olabiliyor. Zindanlar tek kişilik maceralar yerine birbirinin eksiklerini kapayan grup elemanlarıyla bir takım oyunu oluşturmak amacıyla hazırlanırlar. Zindanlar genelde göze direkt çarpmayan yerlere yerleştirilir. Buralarda ilk girişte bilinmedik tehlikelere karşı dik-

katli olmalısınız. Karakterin zindanda ölmesi açık alanlara göre daha kolay ve cesedi almak açısından daha risklidir. Buna karşılık kazanılan ganimet de aynı derecede fazladır. Bir zindana girmeden önce deneyimli oyuncuların içerisi hakkında bilgi almayı unutmayın. Hatta size eşlik etmelerini önerebilirsiniz. Zindanda kazanacağınız XP'den gereksiz pay vermek için grubunuzu "nicelik değil nitelik" kuruluşa göre seçin.

Zindandaki yaratıkları iki gruba ayırabiliriz. İlk grup sık rastlanan ayakta kıymı yaratıklardır. Bunlardan çok değerli ganimetler düşmediği gibi deneyim puanınıza tek başlarına pek etkileri de yoktur. İkinci grupsa zindana dalma nedeniniz olan büyükbaşlardır (boss). Bu gruptakiler zayıf akranlarının aksine sadece sağlam bir grup tarafından ve zayıf noktalarına göre hazırlanmış taktiklerle indirilebilir.

5) Her sanal canlı da ölümü tadacaktır

DOO'da her an ölümle el ele olacağınızı söyleyebiliriz. Özellikle alışma sürecindeki oyuncular için sık sık ölmek oyunun başında kader gibidir. Ve erkekliğin onda dokuzu her zaman çözüm olamıyor. Bu nedenle yapımcular ölümü hem ceza durumuna düşürmemek hem de ödüllendirmemek için çeşitli yöntemler kullanırlar. Ölen oyuncular DOO türünün ilk yıllarında diğer oyuncular tarafından yağmalanan cesetler demek iken, günümüzde ölen oyuncunun XP (tecrübe puanı) ve para kaybı ile sonuçlanıyor.

Ölen karakter belli noktalarda yeniden canlandırılır. Karakter oyuna bağlı olarak teçhizatına sahip veya kaybetmiş şekilde canlanabilir. Tamamen çıplak ve savunmasız bir oyuncunun cesedine ve eşyalarına kadar koşmasından daha kötü bir ceza olabilir mi? Öne-

rim böyle durumlara karşı sizi kollayabilecek bir dost edinmeniz. Hatta o dostun sizi ölüm anında dirilterek bütün bu problemlerden sıyrabileceği bir büyüye sahip olması tadından yenmeyecek bir durumdur.

DOO'daki en acı ölüm ise hardcore oyun sunucularında gerçekleşir. Çünkü Hardcore'da yalnızca tek ölüm hakkı olduğundan gitti mi gitti kuralı geçerlidir. Bunun sonucunda devamlı olarak yaşanan stres kimilerine eğlenceli gelse de, ben şahsen önermiyorum. Bunu güzel ülkemde hala tam oturmamayan internet alt yapısının sonucu olan laglara bağlayabilirim.

6) Görevden kaçan ne olsun?

Hemen her oyun türünde bir şekilde bulunan görev tamamlama sistemi, DOO ile zirveye çıkıyor. Görevler eninde sonunda örümcek halkaları gibi birbiri içine geçerek senaryoyu tamamlar. Yani ne kadar çok görev tamamlanırsa, dünyanın içine o denli girilir. Görev oyuna girdiğinizde ya sizi bulur ya da kendini buldurur. Görevinizin detayları bir NPC'nin sözlerinde ya da sizi bekleyen bir notta gizli olabilir. İçeriği belli bir yaratığı öldürmek, eskortluk, casusluk ya da bir eşyayı ele geçirmek olabilir. Eğer görev karaktere özel veya gizli değilse konuşmanız gereken NPC'yi bulmak zor olmayacaktır. Örneğin kimi oyunlarda NPC'leri başlarında yanan bir işaretten tanırken kimilerinde ise bizzat o size gelecek veya bir şekilde dikkatinizi çekecektir. Eğer bu kişiyle bilgiler verildiyse tek yapmanız gereken bulunduğu ortama ulaşmaktır. İhtiyacınız olursa başka birine sormaya çekinmeyin. Görev çeşitleri standart olmasına rağmen mümkün olduğunca epik bir şekilde verilmeye çalışılır. Bunlardan en yaygını NPC'den aldığınız notu ya da eşyayı diğerine taşıdığınız getir götür işleridir. Bu görevler genellikle bir miktar XP ya da vasa bir eşyayla sonuçlanır. Diğer bir görev türü bir yaratığı öldürmek ve bir parçasını kanıt olarak geri götürmektir. Sonuçta alacağınız ödül yaratığın seviyesine göre değişir.

Bazı görevler belirli eşyaları istenen gö-

revde kullanmayı gerektirir. Görev sonucunda eşyayı NPC'ye geri verdiğinizde eşya ödül olarak size verilebileceği gibi daha iyi (veya kötü) bir eşya da verilebilir. Riski size kalmış. Buna klasikleşmiş bir örnek EverQuest'teki Prayer Shawl'dı. Görev sonucunda kişiye özel harikulade bir omuzluk alıyorduk.

Görevler tek başına tamamlanabilmesine rağmen bazen takım işi zorunlu olabilir. Bu görevlerin ödüllendirilmesi "online oyun takım oyunudur" sözüne atıfta bulunarak tek kişiliklere göre daha cömert olur. Eski online oyunlarda bir ödül verildiğinde bir oyuncunun alıp kaçması, hem sinir hem de güven bozucuydu. Bu durum birçok oyunda ödülün direkt olarak oyuncunun envanterinde oluşturulmasıyla çözüldü.

Yeni nesil oyunların görev çözüm süresi gittikçe uzamaktadır. Bu rakam günler, aylar alabildiği gibi bir karakterin varlığının ana nedeni bile olabilir. (Örneğin WoW'da verilecek hayat görevleri oyundaki karakterel farklılaşmayı maksimuma çıkaracağı gibi motivasyonu da canlı tutacak.) Bu görevlere ilk örnek EverQuest'in ilk eklentisiyle başlamıştı. Ana görevi tamamlayabilmek için uzun bir epik görev sırasını tamamlamak, güçlü bir klan ya da loncaya (guild) üye olmak, tüm dünyayı dolaşmak, bir ton NPC'le konuşmak ve bunların en güçlülerini öldürmek gerekiyordu.

7) İsmim duyulsun yedi cihana

Binlerce oyuncunun beraber yaşadığı bir dünyada itibara sahip olmak önemli bir noktadır. DOO'da oyuncunun hareketleri akranları tarafından devamlı izlenir ve yargılanır. Böylece uygunsuz dil kullanan, taciz eden oyuncular ve AFK'lar (Away From Keyboard - oyunun başında oturmamaları) grupsuz kalırlar, kendileriyle ticaret kesilir. Böyle oyuncular bir süre sonra yapımcının altın makasına hedef olurlar. Aslında diğer oyuncularla iyi anlaşmak o kadar da zor değil. Anahtar karşılıklı saygı, arkadaş canlısı olmak ve açgözlü olmamakta gizli. Tabii herkes birbiriyle iyi anlaşacak diye bir kural yok. Birini ignore listesine alarak me-



sajlarından kurtulabilirsiniz.

İyi bir ismin maddi faydaları da bulunur. Örneğin güvenilir kişi kolaylıkla borç para bulabilir veya ödünç eşya alabilir. İyi bir ismin diğer önemi ise her oyuncunun bağlı olduğu lonca ve klanı temsil etmesidir. Ne de olsa yapılan hareket tüm gruba atfedilecektir ki hiçbir grup kötü bir isme sahip olmayı istemez. Bu dünyada yaşayanların gerçek oyuncular olduğunu ve dünyanın sizin etrafınızda dönmediğini unutmayın. Ayrıca iyi ve ünlü olmak, özellikle Star Wars Galaxies'de para demektir. Her üretilen eşya yapan kişinin yeteneğine ve kullandığı malzemelerin kalitesine göre değiştiği için, en iyi tüccarlar ve silah üreticileri, en güçlü savaşçılardan şan şöhret olarak geri kalmazlar. Hatta yavaş yavaş bu tüccarlar birleşip gizlice tekelcilik yapmaya bile başladılar.

Rehberim ol ey LEVEL

Burak & Göker imzalı rehberimizin ilk bölümü burada sona eriyor. Gelecek ay rehberin ikinci bölümünde devasa online oyunların daha gelişmiş özelliklerini, klan ve loncalar, ticaret, savaşlar üzerine bilgiler ve her online oyun severin elinin altında bulunması gereken kapsamlı bir DOO sözlüğüyle LEVEL'da olacak. Bambaşka dünyalarda görüşmek üzere. ☺

_Burak Akmenek

_Göker Nurbeyler

HABERLER

@ GENE EVERQUEST 2

Eğer özel kutucuğu ile size bir Everquest 2 gelmesini istiyorsanız hemen ön siparişinizi verin. Böylece karakterinizi önceden yaratma imkanını size tanıyan bir karakter yaratma setine sahip olacaksınız. Aynı setin CD-Key'ini kullanarak oyun hesabınızı açtığınızda ya da bu hesaba bağlı olarak Everquest 2'ye başladığınızda karakterinize bir hediye verilecek. Bu hediye ise karakterinize hız kazandıran bir çift bot olacak. Yani oyuna başlar başlamaz büyüdü bir eşyanız olacak.

@ CITY OF VILLIANS

Şimdiye kadar piyasaya çıkmış olan en iyi devasa online oyunlardan City of Heroes'da PvP yapmak için bir süre daha bekleyeceğiz. Oyun için çıkacak olan City of Villians adlı paket ile önce kendi kötü kahramanımızı yaratacağız. Bu kahraman ile kötülük imparatorluğumuzu kurduktan sonra Paragon City'e daleceğiz. Paragon City'de ise bizi iyi kahramanlar ve tabii ki onlarla yapacağımız savaşlar bekliyor olacak. Oyunda kendi üssümüzü kurmamız ve arkadaşlarımızla bir guild oluşturmamız mümkün. Fakat bunun için 5 ay kadar beklememiz gerekecek.

CS efsanesi devam edebilecek mi?

Counter Strike: Source

Halen en çok oynanan oyunlardan olan Counter Strike yeni yüzü ile bizlere merhaba demeye hazırlanıyor. Source motorunun nimetlerinden yararlanan bir CS nasıl olur, Half-Life 2 olur da piyasaya çıkarılsa görebileceğiz. Valve yeni CS'nin tek haritalık demosunu belli kurumlara (cyber cafelere, aramayın bizim memlekette boşuna) dağıttı. Bu test sürüşünden gözlemleri derleyelim dedik biz de.

Öncelikle yeni grafik motoru Source,

geri kalmış motor ve grafiklerinden dolayı oyundan soğumaya başlayan hatta başka oyunlara yönelen kitleyi geri çekebilecek kadar yetenekli. Daha da güzel olan nokta oyunda temel olarak hiçbir şey değiştirilmeden yeni motorla tekrar yapılıyor olması. "Nesi güzel bunun?" diyorsanız bir yabancılık çekme durumu söz konusu olmayacak. Ayrıca CS severler arasında bir anket yaparsak, grafikleri nedeni ile seven pek insan bulmamız olası değildir. Grafik-

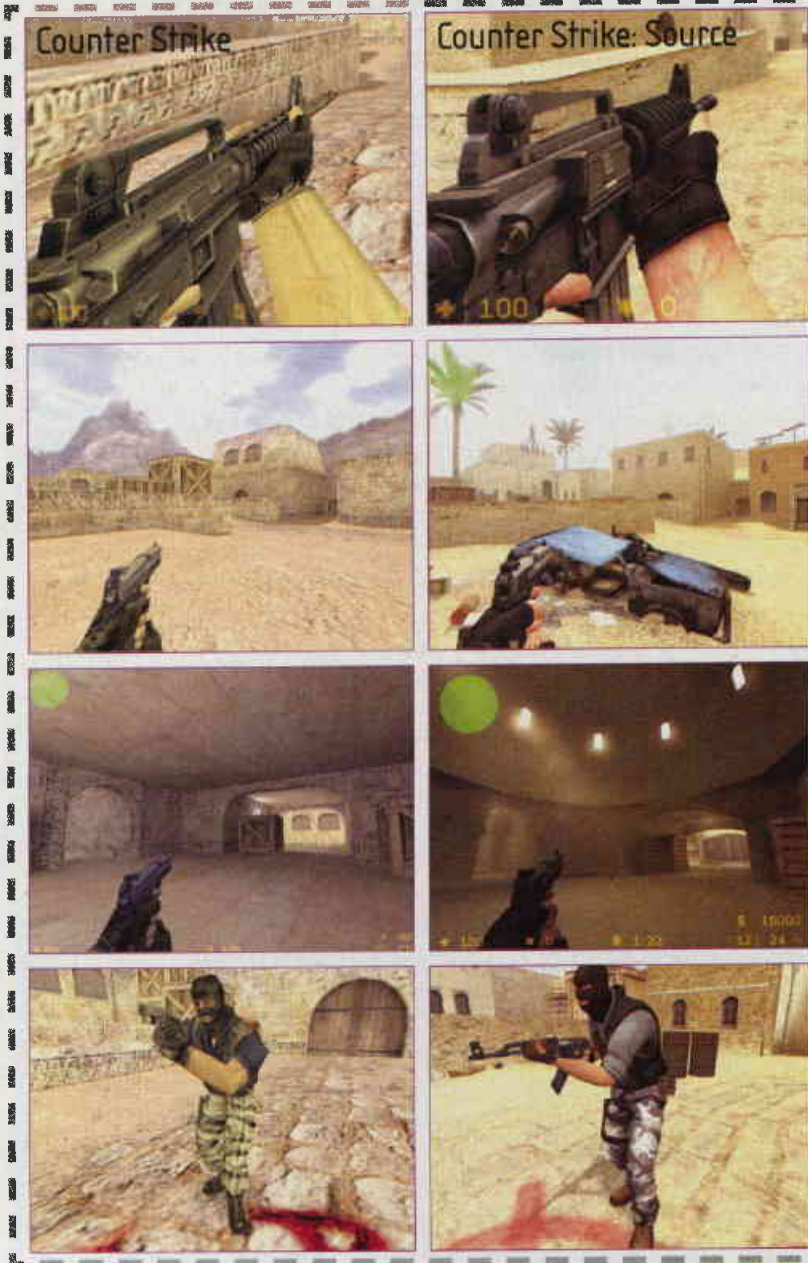
ler dışında her şeyin aynı kalması iyi. Daha gerçekçi karakter animasyonları, daha interaktif ortamlar, oyunun atmosferini artı yönde etkileyecek animasyonlar gibi artılar da mevcut. Yayınlanan videoda gördüğümüz üzere variller, cesetler, yerdeki silahlar en ufak patlama ile yerlerinden zıplayıveriyorlar. Kurşunların yerden kaldırdığı toz toprak, dinamik ışıklandırma gibi etkenler oyunun kimyasına direkt olmasa bile kısmen etki edecek gibi görünüyor. Şahsım adına pek memnun değilim bazı şeylerden. Yani biraz düşük bütçeli aksiyon filmleri atmosferi gibi geliyor bana ancak bekleyip görmek niyetindeyim.

Dağıtılan demo sürümde tek bir harita bulunmakta. Hangi harita mı? Heh, artık ismini duymanın mide bulantısı için yeterli olduğu ünlü, en çok oynanmış, en çok baymış, "öeh yeter artık!" dedirtmiş De_dust haritası. Seçilen harita pek iç açıcı olmasa bile, her şeyin yerli yerinde durduğunu görmek güzel. Yani ne taktiksel anlamda ne de navigasyonda bir sorun çekmenize imkan yok. Ancak gözlerimizin alışması biraz zaman alacak gibi görünüyor. Oyunun kimyası üstünde yapılacak değişikliklerden henüz bir haber yok. Zaten CS: Source grafik dışında şimdilik bir şey vaat etmiyor. Ancak bu departmanda da bir çok yenilik beklemek yanlış olmaz sanırım. Şu ana kadar duyurulan minör değişiklikler oyuncuyu ve oyunu pek etkilemiyor. Bunu söylememin nedeni CSS'nin Half-Life 2'den daha fazla ilgi çekiyor olması. Kondisyonu sıfır versiyonundan sonra benim gibi artık olaydan iyice soğumuş eski oyuncularını bile tekrar monitör başına bağlayabilecek bir sürüm geliyor gibi görünüyor.

TÜNELİN SONUNDAKİ IŞIK

Peki grafik anlamında gelişmenin götürüsü ne? Sistemler yeni CS'yi doğru dürüst çalıştırabilecek mi? Sağda solda CS:Source benchmarkları boy göstermeye başladı. Her ne kadar güvenilir bulmasam bile, genel olarak ideal sistem (bkz. Donanım Pazarı) ayarında sistemlerde oldukça akıcı ve rahat çalışacak gibi görünüyor. Önce HL 2'yi ardından CS: Source'u heyecanla bekliyoruz. Kursamızda kalmaması dileği ile. Kalın sağlıklılıkla... ☺

_Jesuskane



Grafik motorunun değişmesi ile oyunun grafikleri bir devrim yaşıyor. Genel hatları aynı kalsa bile hemen hemen her şey tanınmayacak kadar farklı çıkıyor karşımıza. Geride kalmaya başladığı rakipleri karşısında CS'ye bir şans tanınması yanında gözlerimizi de şenlendiriyor.



3.5 sene önce Samsung'dan arayıp bir turnuva ile ilgili görüşmek istediklerini söylediklerinde WCG'nin bu denli popülerleşeceğini hem Türkiye hem de dünyada en büyük oyun organizasyonu haline geleceğini görmek zordu. Ama geçen zaman içinde WCG hem bir gelenek, hem de profesyonel oyuncuların kendilerini ispat edebilecekleri en büyük arena haline geldi.

Bu sene Türkiye elemeleri 18 ilde yapılan WCG'nin Türkiye finalleri için yine Parkorman'a döndük. Her sene oyuncular ve organizasyon bir adım daha profesyonelleşti, mekanlar genişledi, sorunlar azaldı ve turnuva daha keyifli bir atmosfere büründü. Bizce bu senenin en önemli yenilikleri oyuncularla izleyicilerin bir arada bulunduğu yeni bir mekan ve sponsorlarının logolarıyla donatılmış takım formalarıyla katılan daha profesyonel takımlardı.

Her ne kadar organizasyonun kalitesi

önceki senelere göre daha iyi olsa da finallerin ilk günü biraz sorunlu geçti. Parkorman'ın elektrik altyapısı ve turnuvada kullanılan 110 bilgisayarın güç kaynaklarındaki sorunlar turnuvanın geç başlamasına yol açtı. Kısa sürede sorunlu makineler ayıklanıp turnuva başlatılsa da tüm makineler kullanılmadığı için programın gerisinde kalındı. Teknik sorunlar yetmezmiş gibi İstanbul'un son yıllarda gördüğü en yağışlı güne denk gelmesi oyuncuların güvenliği için erkenden paydos etmeyi zorunlu kıldı. Böylece ilk gün maçlarının çoğu ikinci güne ertelendi. Oyuncular erkenden evlerine dönerken turnuva hakemleri geceyi turnuva mekanında geçirerek sorunları giderdi.

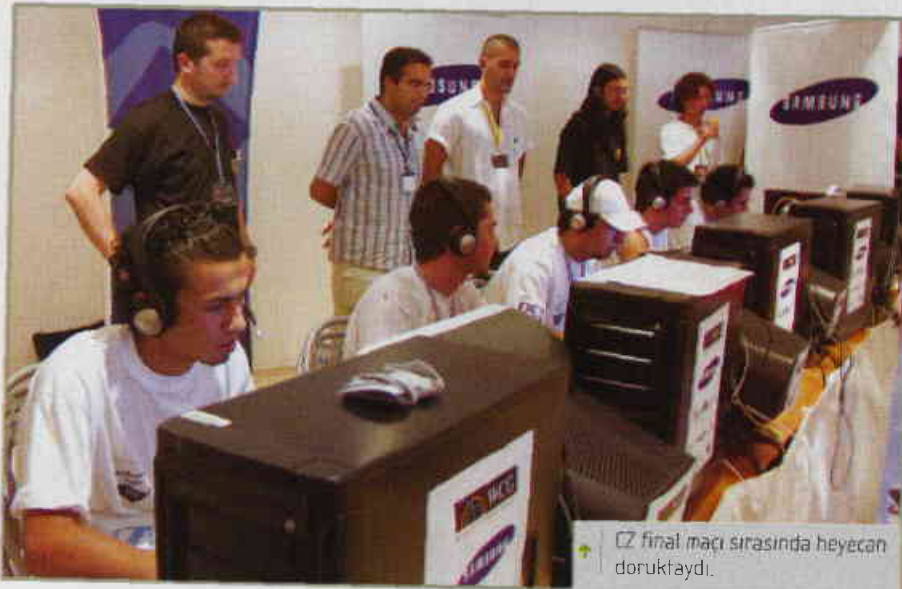
Finallerin ikinci günü havanın da açmasıyla turnuvaya ilk aşamada 40 makineyle başlandı. İlerleyen saatlerde Beko fabrikasından gelen 7 kişilik teknik ekip tüm makineleri gözden geçirip gerekli ayar ve parça

değişimlerini yaparak turnuvanın başta da planlandığı gibi 110 bilgisayar ile tam kapasite devam etmesini sağladılar. Böylece ilk günde kaybedilen zaman ikinci günde kapatılmış oldu.

Bir yandan maçlar devam ederken turnuvayı yerinde izleyen oyuncular oynanan maçları 3 ayrı dev ekrandan izlediler. ADSL bağlantısı gün içinde tekrar sağlandı ve maçlar oynasana.com üzerinden online olarak yayınlanmaya başladı. Bu sorunlar da çözüldükten sonra turnuvanın geriye kalan bölümünde de ufak tefek aksaklıklar hariç herhangi bir sorun çıkmadı.

Finaller

Final günü tamamen final karşılaşmalarına ve turnuvayı izlemeye gelenler için turnuva sponsorlarınınca hazırlanan ek aktivitelere ayrılmıştı. Elemeler sırasında kullanılan PC'lere bu sefer izleyiciler Need for Speed: Underground, C&C Generals: Zero Hour ve FarCry oynamak için oturdular. Günün en ilginç etkinliği ise kuşkusuz basın sponsoru olarak Level'in düzenlediği "Editör Yenmece Oyunu" oldu. Level'in Pro Evolution Soccer'da ki iddialı editörleri Sinan ve Fırat turnuva mekanındaki dev ekranlara kurulu PlayStation 2'lerde okurlarla Pro Evolution Soccer'i oynadılar. Oyunda amaç hem Sinan hem de Fırat'ı yenabilmektir. 7 saat durmadan PES oynanan günün sonunda Sinan 14 maçın sadece 5'ini kazanabilirken Fırat 16 maçta 12 galibiyetle okurlara zor anlar yaşattı ve okurlardan sadece ikisi iki editörümüzü birden yenmeyi başardı. Sinan Uğurdağ iki galibiyete ek olarak +3 averaj yaparak bu mini turnuvanın birincisi olurken, Adem Demirdağ +2 averajla ikinciliği kazandı. Üçüncülüğü bir galibiyet ve +3 averajla Kerem Erim alırken dördüncülü-





Finaller seyircilerin de katılımıyla oldukça canlı geçti.

gü Şefik Akkoç (aka Rocko), Sertan Kay, Mert Aslan, Barış Müsteçil ve Ahmet Uçan paylaştı. Editörler tarafında en farklı galibiyeti 15-0 ile Fırat alırken en farklı malubiyeti 5-1 ile Sinan aldı. Etkinlik kendi aramızda yaptığımız mini bir ödül töreni ile sona erdi.

Biz okurlarla PES'te kapışırken tribün haline getirilen alt salonda final maçlarının heyecanı vardı. Bu sene WCG'de en ilgi çekici yanın sponsorlarıyla birlikte turnuvaya katılan profesyonel takımlar olduğunu söylemiştik. Profesyonel takımların beraberinde başarıyı da getirdiğinin en iyi göstergesi CESK takımının FIFA hariç tüm dallarda finale kalmasıydı. Microsoft, Sennheiser, Dijital Center gibi firmaların sponsorluğunu yaptığı takım gün sonunda 6 oyunun 4'ünde bizi temsil etmeye hak kazanarak damgasını finallere vuracaktı.

FIFA'da geçen iki senenin birincisi ve bizi WCG'de iki kere temsil eden tek oyuncu Cesk.Neo'nun üçüncülükte kalması üzerine iyice kızışan Fifa mücadelesinde Cyberarmy ile [64AMD]Emrah karşılaşıyordu, WCG'e katılmak için Almanya'dan gelen ve daha önce Avrupa'daki turnuvalarda önemli dereceleri olan Emrah 4-2 ve 2-1'lik skorlarla rakibini

zorlanmadan geçerek San Fransisco vizesini alıyordu.

Warcraft III'de Cesk.Venom ve Starcraft'da Cesk.Sugosu final maçlarını kazanırken takımlarına ilk birincilikleri de getirdiler. UT2004'de geçen sene bizi Seul'da temsil eden Cesk.Blazer favorisi olduğu maçta beklentileri boşa çıkarmayarak ikinci kez WCG'ye katılma hakkını kazandı. İki oyuncunun birden katılacağı tek dal olan Need for Speed'de final maçı kıyasıya olsa da iki oyuncunun da zaten WCG'e katılmayı garan-

tilemesi yüzünden daha rahat geçti. NFS'de birinci olan McRyan ve Cesk.Turkiss bizi San Fransisco'da temsil edecek oyuncular.

Kuşkusuz finallerin en heyecanlı karşılaşması CS:CZ'de Team Quash ve Cesk.ist takımları arasındaki karşılaşmaydı. Kazananlar grubu finalinde Cesk.ist, Team Quash'ı kaybedenler grubuna yollamış ama Team Quash, DD.ist takımını yenerek tekrar Cesk'in karşısına çıkmıştı. Birgün önceki maçtan sonra Cesk'in kolayca Team Quash engelini aşacağı düşünülürken Team Quash, Cesk'i ilk önce kendi seçtiği harita Cbble ve daha sonra Inferno haritalarında yenerek şampiyonluğunu ilan etti. Final maçını izlemeye gelenler arasında Team Quash'ın sponsoru AMD'den yetkililer olması hoş bir enstantaneydi.

Havuz başında yapılan kokteyli izleyen ödül töreni ile sıra kupaları kaldırmaya geldi. Oyuncular sponsorların elinden kupalarını aldıktan sonra bizi WCG'de temsil edecek milli takım topluca poz verdi. İki sene önce turnuvaya Vendetta ile katılan Ümit "undertaker" Çelik ve UT2004 birincisi Emre "blazer" Birinci dışındaki tüm oyuncular bizi ilk defa WCG'de temsil edecekler.

...Tuğbek Ölek



Ve işte Team Quash'ın zafer anı...

World Cyber Games 2004 - Türk Milli Takımı

Counter-Strike: CZ
Team Quash

UT2004
CESK

Fifa 2004
AMD64

Warcraft: TFT
CESK

Starcraft: BW
CESK

Need for Speed: U
- / CESK



Ercenk İrtük, Ümit Çelik, Mert Altıparmak, Eren Altıparmak, Dağhan Demirci



Emre Birinci



Emrah Arslan



Kerem Pulat



Onat Gegeoğlu



Ercan Orhan,
Gürol Gürsoy

PATHWAY TO GLORY

Platform: N-Gage Yapımcı: Nokla Dağıtıcı: Nokla Tür: Sıra Tabanlı Strateji

Artılar: Müzik, demo ve seslendirmeler çok iyi. Rahat oynanış ve detaylı oyun yapısı. Gelişmiş multiplayer.
Eksiler: Düşük yapay zeka.

Nokia'nın N-Gage'e özel oyunu Pathway to Glory'yi uzun zamandır heyecanla bekliyorduk. Hem N-Gage'in hem de N-Gage Arena'nın tüm özelliklerini kullanabilmesi için özel olarak geliştirilen oyun tam anlamıyla platformun göz bebeği. Sıra tabanlı strateji türündeki oyun İkinci Dünya Savaşında çarpışmaların en yoğun olduğu dönemde Güney Avrupa'da geçiyor. Aynı Commandos'da olduğu gibi savaşın kaderini etkileyebilecek kritik görevleri üstlenen bir komando timini yönetiyoruz.

Oyuna başlar başlamaz bizi dramatik bir müzik ve çok hoş illüstrasyonlardan oluşan bir demo karşılıyor. Demo ve müziği o kadar iyi hazırlanmış ki oyunu kaç kere oynarsanız oynağın giriş videosunu geçmeye gönlünüz el vermiyor. Oyunun ana menüsünde bekleyerek müziği sürekli dinleme şansınız da var. Demonun yarattığı duygu seliyle birlikte ana menüye ulaşıp yeni oyun seçeneğine tıkladığınızda bir mobil oyundan beklenmeyecek kadar çok oyun modları karşılıyor bizi. Oyunun tek kişilik bölümünü hem kendi başınıza hem de bir arkadaşınızla cooperative olarak oynayabiliyor veya Bluetooth, N-Gage Arena ve Hot-Seat modlarından birinde multiplayer oynayabiliyorsunuz.

BEŞLİ TAKIM

Oyunda 5 kişilik bir takımı yönetiyoruz. Takım üyelerimizin farklı yetenekleri ve uzmanlıkları var. Bunlar sniper, ranger, medic, radiomen ve heavy-weapon experts. Ranger standart askerimiz ve genelde SMG ve el bombası kullanıyor. Medic yaralıları iyileştirirken sadece kanamaları durdurabiliyor, kaybedilen health'i yenileyemiyor. Ama kanamalı askerler kısa sürede öldüğü için çok killit bir rol üstleniyor. Radiomen bir sonraki sı-



hava bombardıman desteği sağlarken, heavy-weapon expert bazuka ile binaları, siper ve barikatları imha edebilir ama başka silahı olmadığı için bir hayli savunmasız.

Takiminizi bu beş ayrı asker türü içinden seçerken görevinize ve hedeflere çok dikkat etmelisiniz. Sonuçta her takımda bir medic ve iki ranger'in olması gerekli. Geriye kalan 2 askerinin ne olacağına karar vermek görevin zorluğunu çok değiştirebiliyor.

Neyse ki görev öncesi briefing detaylı hazırlanmış. Size hedeflerin resimlerinden, harita ve izlemeniz gereken yola kadar pek çok bilgi veriliyor. Üstelik briefingde gerçek insan seslendirmesi kullanılmış. Bu da N-Gage için bir ilk. Üstelik oyun içinde de adamlarınız canları sıkıldıkça bir kaç kelime konuşuyor.

OYNANIŞ

Oyunun oynanışı oldukça rahat. Sıra tabanlı olduğu için acele etmeden rahatça ve düşünerek oynayabiliyorsunuz. Yön tuşlarıyla imleci hareket ettirirken sadece 5 ve 7 tuşları ile tüm fonksiyonlara ulaşabiliyorsunuz. İmleç bir düşmanın üzerinde bulunduğu yere göre bir fonksiyona sahip oluyor. Ama oyunu daha hızlı ve rahat oynamak için diğer tuşlara atanan kısa yollar kullanabilirsiniz.

Oyunda adamlarınızı hareket ettirmek, mevzi almak, gizlice bir yerden diğerine ilerletmek çok rahat. Binaların içlerine girebilmeleri ve siperlerin arkasına yatabilmeleri onlara büyük avantaj sağlıyor. Genel olarak düşmandan daha iyi nişancılarda. Düşmanın yapay zekası çok güçlü olmadığından hata yapmadıkça rahatça ilerliyorsunuz. Ama düşmanın kalabalık olması bazen sıkışmanıza yol açıyor ve adamlarınızı kurtarmak için iyi bir stratejiye ihtiyaç duyuyorsunuz. Çünkü oyunda vurulmak aynı gerçek hayatta olduğu gibi çok büyük ihtimalle ölmek anlamına geliyor. Nadi-ren vurulduğu halde kurtardığınız adamlarınız da minimum sağlıkla oyuna devam ediyor.

Oyunu multiplayer oynamak elbette daha eğlenceli. Üstelik bu kadar fazla bağlantı alternatifi varken birlikte oynayacak birilerini bulmak hiç de zor olmayacaktır. Oyunun incelediğimiz preview versiyonu görevlerin tam olması dışında neredeyse bitmiş gibiydi. Ancak oyunun tam versiyonuna araç kullanma seçeneği, 4 tek kişilik (co-operative oynanabilen) campaign ve 12 multiplayer görevi eklenmiş olacak. Oyun şu an Bluetooth üzerinden 6 oyuncu destekliyor ancak N-Gage Arena üzerinden kaç kişinin oynayabileceği daha sonra açıklanacak. Şu ana kadar gördüklerimiz bile Pathway to Glory'nin en başarılı N-gage oyunu olduğunu söylememiz yeterli.



YETI SPORTS 1

Platform: Cep Telefonu

Yapımcı: Chris Hilgert / Dağıtımçı: Başarı Mobile

Tür: Spor / Bilgi için: www.mobiloynucu.com

Son zamanların en popüler web oyunu Yeti Sports şimdi de çep̄te. Bir yetiyi (kar adamı veya canavarı diye de bilinir) yönettiğiniz ve top olarak genelde penguenleri kullandığınız oyun basit ama bağımlılık yaratan yapısıyla kısa sürede tüm İnternet kullanıcılarının diline dolandı. Hatta bu basit flash oyununun CD versiyonu bile yayınlandı. Sonradan oyuna yeni 5 bölüm daha yapılsa da bu ilk bölümü hep en popülerleri olarak kaldı.

Yeti Sports 1'de yönettiğimiz karakter Yeti bir yükseltinin altında duruyor ve yukarıdan atlayan penguenlere elindeki sopayla vurarak en uzağa fırlatmaya çalışıyor. Öncelikle aklınızda soru işareti kalsın penguenlere eziyet edilmiyor ve kendileri gönüllü olarak Yeti'nin sopasına doğru atılıyorlar. Çünkü penguenler bu yolla uçmanın heyecanını yaşamak istiyorlar.

Oyunun oynanışı çok basit. Her hangi bir tuşa bastığınızda yukarıda bekleyen penguen aşağı atlıyor, tam Yeti'nin vurabileceği noktada bir daha basıyorsanız ve Yeti penguenimizi uzaklara yolluyor. Tekrar



herhangi bir tuşa bastığınızda oyuncularımız atış pozisyonuna dönüyor.

Eğer pengüene olması gerekenden yukarıdayken vurursanız çok yüksek bir açıyla fırlıyor ve uzağa gitse bile düştüğü noktaya çakılıyor. Eğer fazla aşağıdayken vurursanız ise kısa mesafeye düşüyor ve bir kaç kere sekse bile puanınız düşük oluyor. Oyunda amaç ideal noktada vurup penguenin hem uzağa düşmesini hem de seke seke daha da ilerlemesini sağlamak.

Bu kadar basit bir oyunun bu kadar eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olması anlaşılır gibi değil. Ama bir kere başladınız mı elinizden bırakamıyorsunuz. Sadece iki kere tuşa basmaktan ibaret gözükse de oyunda yüksek skorlar almak ciddi bir inçe hesap gerektiriyor. Oyunun en eğlenceli yanı ise bir kaç kişi bir araya gelip olayı turnuvaya çevirmek.

MOBİL OYUN HABERLERİ

N-Gage'de iki yeni macera

Nokia, oyun konsolu N-Gage için iki yeni oyun daha duyurdu. Biri parkurlarını biri de beyinini çalıştıracak oyunlardan ilki Asphalt: Urban GT.

İsminden de tahmin edebileceğiniz gibi bir araba yarışı oyunu olan Asphalt'in bir özelliği oyunculara kendi arabalarını tasarlama fırsatı vermesi. Tasarım ve performans özellikleri kişiselleştirilebilen lisanslı modellerle yarışılabilen Asphalt: Urban GT, 3D grafiklere sahip. Yedi ayrı modda, dört oyuncuya kadar karşılıklı oynama imkanı sağlayan oyunda yarışlarda başarı sağlayıp para kazandıkça yeni pistlerde, daha üstün arabalarla yarışma şansınız var. Gameloft tarafından geliştirilen Asphalt, 2005 başında çıkacak.

N-Gage'in önümüzdeki yıl için duyurduğu diğer oyunu Catan ise, sevip saydığımız bir başka oyun yapımcısı Capcom'un kla-



siklerinden. İliki 1995 yılında yayınlanan ve o günden beri 11 milyon civarında oyuncu tarafından satın alınan oyun, aşına olduğumuz adrenalin canavarı diğer N-Gage oyunlarından epey farklı. Zira Catan'da amaç düşman avlamak ya da yarış kazanmak değil bir medeniyet kurmak. Bluetooth üzerinden dört kişiye kadar çok oyuncu desteği veren oyunda yollar, şehirler, üretim ve ticaret merkezleri kurmak ve yeni yerler elde ederek sınırlarınızı genişletmek için çaba harcıyorsunuz. N-Gage Arena, diğerlerine kıyasla daha karmaşık ve detaylı görünürken bu oyunu tercih eden oyunculara, yol yapmak, şehirler ve mekanlar oluşturmak konusunda ipuçları ve tüyolarla destek olacak.

Mevcut Catan oyuncularının da ilgisini çekebileceği söylenen bu taze proje, mobiliteye gönül vermiş strateji oyuncularının yeni favorisi olabilir.

STRATEJİ USTASI

hilekar özel

Bu ay tam çözüm yazmaya gerek olan bir oyun çıkmadığından, bu ay siz okuyucularımızın hoşuna gidecek ne yapabiliriz diye bayağı düşündük. Ve bulduk da. Bu sayfalarda yılbaşından beri çıkmış olan tüm kayda değer oyunların, daha önce yayınladıklarımıza ek olarak, güncellenmiş tüm hilelerini ve yeni ipuçlarını bulacak ve hile için başka bir yere bakmak zorunda kalmayacaksınız. Öncelikle bu ayın bomba oyunu Doom3'ten başlıyoruz, çoğunuzun bu hileleri beklediğine eminiz.

DOOM 3

HİLE: Ctrl+Alt+ff(Tilde) tuşlarını basarak açacağınız konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

pm_thirdperson 0 Üçüncü şahıs görüşünü kapatır.

pm_thirdperson 1 Üçüncü şahıs görüşünü açar.

give keys Tüm anahtarlar

give all Tüm silahlar, zırh ve sağlık

give berserk Berserk modu

give weapon_bfg BFG

give weapon_chaingun Chaingun

give weapon_chainsaw Chainsaw

kill İntihar

pm_crouchspeed ### Eğildiğinizdeki ilerleme hızınız

pm_runspeed ### Koşarken ilerleme hızınız

pm_walkspeed ### Yürürken ilerleme hızınız.

pm_noclip speed ### Noclip modunda ilerleme hızınız.

pm_jumpheight ### Zıplama yüksekliğini ayarlar

com_showfps 1 FPS görüntüler

freeze Ekranı dondurur

benchmark Benchmark

give pda Bölümdeki tüm PDA ve diskleri verir

give armor 125 zırh

god Tanrı modu

notarget Görünmezlik

killmonsters Tüm yaratıkları öldürür

give ammo Max cephane

give health Max sağlık

editor Harita editörünü açar

quit Oyundan çıkar

aviDemo AVI formatında oyunun videosunu kaydeder

doomhell En son bölüme gider

g_nightmare 1 Nightmare modunu açar

noclip Duvarların içinden geçmenizi sağlar

g_showplayershadow 1 Tek kişilik oyunda kendi gölgenizi görmenizi sağlar

status İstatistik

HİLE: Bölüm seçimi için gereken kodlar.

map game/alphalabs1 Alpha Labs 1

map game/alphalabs2 Alpha Labs 2

map game/alphalabs3 Alpha Labs 3

map game/alphalabs4 Alpha Labs 4

map game/caverns1 Caverns 1

map game/caverns2 Caverns 2

map game/comm1 Comm 1

map game/commoutside Comm Outside

map game/cpu CPU

map game/cpuboss CPU Boss

map game/delta1 Delta 1

map game/delta2 Delta 2

map game/delta3 Delta 3

map game/delta4 Delta 4

map game/delta5 Delta 5

map game/enpro Enpro

map game/hell1 Hell 1

map game/hellhole Hellhole

map game/mars_city1 Mars City 1

map game/mars_city2 Mars City 2

map game/mc_underground MC Underground

map game/monorail Monorail

map game/mp/d3dm1 Multiplayer Map 1

index

Armed & Dangerous	91
Battle Mages	93
Breed	92
Catwoman	92
Colin McRae Rally 04	93
Condition Zero	94
Crusader Kings	97
Dead Man's Hand	95
Deus Ex 2	91
Doom 3	88
Driver 3	90
Dungeon Siege: LoA	91
Far Cry	94
Gangland	95
Ground Control 2	93
Hitman: Contracts	95-97
Manhunt	96
NBA Ballers	92
Painkiller	97
Prince of Persia: SoT	93-97
Red Dead Revolver	91
Rise of Nations: T&P	97
Sacred	91
Shrek 2	95
Space Rangers	97
Star Trek: Shattered Universe	95
Star Wars: KOTOR	92
The Suffering	94
Thief: Deadly Shadows	96
True Crime: Streets of LA	96
Two Thrones	97
UT 2004	90
Van Helsing	94

Not: Sayfalarda siyah kutu içindekiler Playstation 2, diğerleri PC oyunlarının hileleridir.

map game/mp/d3dm2 Multiplayer Map 2

map game/mp/d3dm3 Multiplayer Map 3

map game/mp/d3dm4 Multiplayer Map 4

map game/mp/d3dm5 Multiplayer Map 5

map game/pdas PDAs

map game/recycling1 Recycling 1

map game/recycling2 Recycling 2

map game/site3 Site 3

HİLE: Yaratık ve malzemeleri yaratmak için kodlar.

spawn monster_zombie_maint "Yellow Jacket" Zombie

spawn monster_demon_archvile Arch-Vile Demon

spawn marscity_marine_helmet_p90_walking Armed Guard

spawn moveable_base_barrel Fiç

spawn moveable_base_fixed Üs

spawn moveable_base Üs

spawn moveable_base_brick Üs tuğlası

spawn weapon_bfg BFG 9000

spawn moveable_base_boulder Kaya

spawn moveable_burger Burger

spawn moveable_cannister Teneke

spawn moveable_cartonbox (1-8) Karton kutu

spawn weapon_chaingun Chaingun

spawn monster_zombie_commando_cgung Chaingun Zombie

spawn moveable_chair (1,2 or 5) Sandalye

spawn moveable_burgerboxclose Kapalı hamburger kutusu

spawn moveable_cokecan Kola kutusu
spawn moveable_computer Bilgisayar
spawn monster_boss_cyberdemon
 Cyberdemon
spawn moveable_base_domino Domino
spawn_moveable_explodingbarrel Patlayıcı fiçi
spawn monster_zombie_fat Şişman zombi
spawn monster_flying_cacodemon Uçan Cacodemon
spawn moveable_gizmo (1-3) Gizmo
spawn_char_security_goggles_pistol Silahlı güvenlik
spawn monster_demon_hellknight Hellknight Demon
spawn_moveable_burningbarrel Aşırı patlayıcı fiçi
spawn monster_demon_imp Imp
spawn moveable_blaptop Laptop
spawn weapon_machinegun Machinegun
spawn monster_demon_maggot Maggot demon
spawn monster_demon_mancubus Mancubus demon
spawn moveable_monitor Monitör
spawn moveable_burgerboxopen Açık hamburger kutusu
spawn_moveable_explodingtank Patlayıcı oksijen tankı
spawn_moveable_burningtank Patlayıcı oksijen tankı
spawn monster_demon_pinky Pinky Demon (Cyber dog)
spawn weapon_pistol Pistol
spawn weapon_plasmagun Plasma Rifle
spawn weapon_rocketlauncher Rocket Launcher
spawn weapon_shotgun Shotgun
spawn weapon_soulcube Soul Cube
spawn env_gibs_leftarm (veya rightarm) Kanlı kol
spawn env_gibs_torso Kanlı vücut
spawn env_gibs_leftleg (or right) Kanlı bacak
spawn monster_demon_cherub Cherub
spawn monster_zombie_bernie Falming Bernie zombie! Wewt!
spawn char_hazmat Hazard suit scientist
spawn monster_flying_lostsoul Lostsoul
spawn monster_demon_revenant Revenant
spawn monster_zombie_boney Boney Zombie
spawn char_campbell_bfg BFG'li Campbell
spawn char_campbell Campbell
spawn char_swann Swann
spawn monster_boss_sabaoth Sabaoth.
spawn char_betruerger Evil Betruerger
spawn monster_boss_guardian_seeker Guardian's Seeker.
spawn monster_boss_guardian The Guardian
spawn monster_boss_Vagary Spider boss
spawn moveable_ktable Masa

spawn monster_zombie_commando Tentacle Zombie
spawn monster_demon_tick Tick demon
spawn monster_demon_trite Trite demon
spawn moveable_paperwad Kağıt tomarı
spawn moveable_wrench İngiliz anahtarı

HİLE: Oyunun test haritalarını açmak için gerekli kodlar.

map testmaps/test_box Boş oda
map testmaps/test_lotsaimps Düşmanlarla dolu büyük oda
map testmaps/test_boxstack Kutularla dolu oda

HİLE: Kilitli malzeme dolaplarının kodları.

Martian Buddies 1 ve 2	0508
#039	102
#049	123
#048	123
#047	123
#054 (ikinci)	142
#054	246
#103	259
#215	298
#017	347
#079	364
#078	364
#213	371
#666	372
#001	396
#038	409
#669	468
#003	483
#023	531
#112	538
#452	571
#104	579
#013	586
#117	624
#116 (ikinci)	624
#064	651
#114	715
Weapons Storage 1 ve 2	734
#009	752
#387	836
#386	836
#317	841
#116	972
#063	972

TÜYO: Klasik Tanrı kodu sürprizi
 Konsolu açıp "iddqd" yazın.

SÜRPRİZ: Alan Dorweiler'in mesajı
 Alan Dorweiler'in PDA'indeki reklam mesajında <http://www.martianbuddy.com> adresini göreceksiniz. Bu adresi internet tarayıcınıza girdiğinizde karşınızda ID'nin hazırladığı bir sayfa çıkacak ve burada iki kil-

itli dolabın da şifresini göreceksiniz.

TÜYO: id Software PDA

Oyunun son bölümünde (Excavation Site) cehenneme inen asansörden indikten sonra sol taraftaki duvara yapışın ve bu şekilde ilerleyin, yoksa son demo başlayacaktır. Biraz ilerledikten sonra çıkmaz bir yere geleceksiniz. Burada ilk dikkatinizi çekecek olan şey mumlarla çevrelenmiş ID Software logosu olacak. Duvara tıkladığınızda duvar açılacak ve içerideki odada ID Software çalışanlarınız "Teşekkür" mailerini barındıran bir PDA bulacaksınız.

TÜYO: Super Turkey Puncher 3

Oyuna başlar başlamaz yakınlardaki mutfığa gidin ve köşedeki arcade oyun makinasını bulun. Ekrana dikkat ettiğinizde orijinal Doom karakterini görebilir ve oyunda 25000 puan yapmanız halinde PDA'nize bir tebrik maili alabilirsiniz.

SÜRPRİZ: Şeytandan mesaj

Delta Labs'tan kalıcı olarak çıkmadan hemen önce (asansöre girmeden) üzerinde Doom pentagramı olan bir bilgi konsolu göreceksiniz. Download linkine basın ve diğer şeytanlara atılmış komik mesajları okuyun. Mesajlarda portal açılışı anlatılıyor.

SÜRPRİZ: Kaba Marine

Oyunun başında grafik seviyesini High olarak ayarlayın ve masadaki adamın yazdıklarını okuyun:

"I would also like to add that this marine transfer is especially rude. He has been hovering my shoulder reading every word I type" (Ayrıca yeni gelen Marine'in özellikle kaba olduğunu eklemeliyim. Omzumun üzerinden yazdığım her şeyi okuyor. Yeter artık!). •



UNREAL TOURNAMENT 2004

HİLE: Adrenalin değeriniz 100'e ulaştığında aşağıdaki kodları kullanarak çeşitli bonuslar kazanabilirsiniz

Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı Daha hızlı hareket

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı Daha seri atış

Sağ, Sağ, Sol, Sol Görünmezlik

Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı Enerji geri kazanımı

HİLE: Instant Action modunda fighter yaratmak için "ff" tuşuna basın ve konsolda "Playeronly" yazın. Sizin haricinizdeki tüm botlar için zaman duracak. Daha sonra aşağıdaki kodları yazarak istediğiniz bir fighter'ı yaratın ve içine girdikten sonra yeniden "Playeronly" yazarak ortamın bir kez daha canlanmasını sağlayın.

summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_human Human Space Fighter yaratır
summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_skaarj Skaarj Space Fighter yaratır

HİLE: "ff" tuşuna basarak açtığınız konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

behindview 0 Birinci şahıs görüşü

behindview 1 Üçüncü şahıs görüşü

allammo Her silah için 999 cephane

addbots # Bot ekler

loaded Tüm silahlar

allweapons Cephane olmadan tüm silahlar

stat audio Ses bilgileri

FOV # Görüş alanını değiştirir

setname (name) Oyuncu ismini değiştirir

setres WxHxD (ör. 800x600x32)

Çözünürlüğü değiştirir

switchteam Takımı değiştirir

suicide İntihar

stat all Tüm bilgileri gösterir

enablecheats Hileleri aktif hale getirir

quit Oyundan çıkar

exit Oyundan çıkar

playeronly Oyunu dondurur

stat game Oyun istatistikleri

god Sınırsız sağlık

killbots Tüm botları öldürür

skipmatch Maçı kaybettirir

changesize # Karakterinizi büyütür ya da küçültür

stat net Network istatistikleri

open (mapname) Belirtilen haritayı açar

playvehiclehorn 1 Komik korna sesi

setgravity # Yer çekimini ayarlar

setjumpz # Zıplama yüksekliğini ayarlar

setspeed # Oyun hızını ayarlar

stat fps FPS gösterir

slowmo # Ağır çekim modu

summon xweapons.redeempickup

Redeemer yaratır

summon xweapons.assaultriflepickup

Assault rifle yaratır

summon onslaught.onsavrilpickup Avril

yaratır

summon xweapons.bioriflepickup Bio Rifle

yaratır

summon xweapons.flakcannonpickup Flak

cannon yaratır

summon onslaught.ongrenadepickup

Grenade Launcher yaratır

summon xweapons.painterpickup Ion painter

yaratır

summon xweapons.sniperriflepickup

Lightning gun yaratır

summon xweapons.linkgunpickup Link gun

yaratır

summon onslaught.onsminelayerpickup

Mine Layer yaratır

summon xweapons.minigunpickup Minigun

yaratır

summon xweapons.rocketauncherpickup

Rocket launcher yaratır

summon xweapons.shieldgunpickup Shield

Gun yaratır

summon xweapons.shockriflepickup Shock

rifle yaratır

summon utclassic.classicsniperriflepickup

Sniper Rifle yaratır

summon Onslaught.ONSHoverTank Goliath

yaratır

summon Onslaught.ONSPRV Hellbender

yaratır

summon xweapons.supershockriflepickup

Instagib shock rifle yaratır

summon

OnslaughtFull.ONSMobileAssaultStation

Leviathan Tank yaratır

summon Onslaught.ONSHoverBike Manta

yaratır

summon Onslaught.ONSAAttackCraft Raptor

yaratır

summon Onslaught.ONSRV Scorpion yaratır

summon

OnslaughtFull.ONSHoverTank_IonPlasma Ion

Plasma Tank yaratır

summon skaarjpack.fireskaarj Fire Skaarj

yaratır

summon SkaarjPack.skaarj Skaarj yaratır

summon SkaarjPack.iceskaarj Ice skaarj

yaratır

summon OnslaughtFull.ONSGenericSD Toilet

car yaratır

togglefullscreen Tam ekran ve pencere modunu değiştirir

walk Fly modunu kapatır

stat none İstatistikleri kapatır

ghost Yerçekimini kaldırır

winmatch Maçı kazandırır

SÜRPRİZ: Hile yoluna başvurmadan oyundaki 3 gizli karakteri açmak için oyunu 3 farklı zorluk seviyesinde bitirmelisiniz. Bu zorluk seviyelerinin hangileri olduğu önemli değil ancak mutlaka farklı seviyeler olmalıdır. Aynı zorlukta oyunu 2 defa bitirmek size hiçbir şey kazandırmayacaktır. Bu şekilde sırasıyla Malcolm, Clanlord ve Xan'la oynama hakkını kazanabilirsiniz. •



DRIV3R

Aşağıdaki kombinasyonları ana menüde girin. Eğer doğru yaptıysanız bir ses duyacaksınız. Daha sonra hileleri Options'ın altındaki Cheats bölümünden çalıştırabilirsiniz.

Tüm Silahlar R1, L2, KARE, YUVARLAK, R1, R2, L2

Ölümsüzlük KARE, KARE, L1, R1, L2, R2, R2

Tüm Görevler L1, R1, L1, L2, KARE, KARE, YUVARLAK

Tüm araçlar L1, L1, KARE, YUVARLAK, L1, R1, YUVARLAK

Dokunulmazlık (Polisler sizi görmez)

YUVARLAK, YUVARLAK, L1, L2, R1, R2, KARE

SACRED

HİLE: "ff" tuşuna basarak açılan konsolda aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

sys cheats 963 Hile modunu açar
cheat decap Karakterinizi parçalar
sys cheats 369 Hile modunu kapatır
cheat lord Tanrı modu
cheat suicide İntihar
cheat tp Teleport
cheat teleport Teleport
SÜRPRİZ: Kan Hilesi

Oyun klasöründe bulunan settings.cfg dosyasını bir metin editörü ile açın ve VIOLENCE: 2 satırını VIOLENCE: 1 olarak değiştirin. Artık sizi çok daha kanlı bir oyun bekliyor.

SÜRPRİZ: Hileci Tavşan

Eğer oyun sırasında herhangi bir hile kullanır ve karakterinizi kaydederseniz tavşan kıyafeti giydiğini göreceksiniz. Eğer hile yapmış bir karakter kullanarak multiplayer oyun oynarsanız, diğer oyuncular sizi dev bir tavşan olarak görürler.

SÜRPRİZ: Pac-Man Mağarası

Faeries Crossing kasabasının batısında, ormanın içinde gizli bir yol size bir zindan girişine götürecektir. Bu zindanda yiyebileceğiniz noktalar ve size çarptığı anda öldüren hayaletler bulunuyor. Tanıdık geldi mi?

DUNGEON SIEGE

LEGENDS OF ARANNA

HİLE: Oyun sırasında Enter tuşuna basıp aşağıdakileri yazın (kodun başına + koyarak açabilir, eksi koyarak kapatabilirsiniz):

zool: Yenilmezlik

version: Oyun versiyonunu gösterir

drdeath: Özelliklerinizi maksimum yapar

sixdemonbag: Tüm değerler 150 ekler

loefervision: Sisi kaldırır

xrayvision: Dokuları kaldırır

minjooky: Karakteri küçültür

maxjooky: Karakteri büyütür

checksinthemail: 9999999 Altın

potionaholic: 3 Süper Sağlık ve Süper Mana iksiri verir

faetehbadgar: Yepyeni giysiler verir

sixdemonbag: 6 tane yüksek seviye çağırma büyüsü verir



RED DEAD REVOLVER

Aşağıdaki Bounty Hunter bölümlerini bitirerek, ilgili hileleri oyunu durdurduktan sonra çıkan ekrandan açabilirsiniz.

Hile Bölüm

Hedefi kapama Stagecoach

Düşmanların altın tabancaları olur Fort Diego

Bozulma olmaz End of the Line

Sonsuz DeadEye Battle Finale

Altın silah Siege

Ölümsüzlük Fall From Grace

Hard zorluk derecesi Hikaye modunu bitirin.

Very Hard zorluk derecesi Hard zorluk derecesini bitirin.

Red Wood Revolver Modu Very Hard zorluk derecesini bitirin.



ARMED AND DANGEROUS



HİLE: Options menüsü içindeki Cheat menüsünde şu kodları girin.

PRAYTOME Tanrı Modu

AMATINEE Demolan seyredin

MISSIONS İstedığınız bölümü oynayın

SHIELDMZ Zarar görmezsiniz

NDMRBLTS Sınırsız cephane

SHOESIZE Büyük botlar

EATGRENZ Büyük eller

VERYHIQ Büyük kafalar

AMBULNCE Sağlığı doldurur

SHOOTMOR Cephaneyi doldurur

WAAAAAAH Ekranı ters çevirir

DAJIGSUP Tüm hileleri listeler •

DEUS EX – INVISIBLE WAR

HİLE: Deus Ex – Invisible War \ System klasöründeki Default.ini dosyasını bir metin editörü yardımıyla açın ve [Difficulty] kısmına gelin. Burada şöyle bir satır göreceksiniz:

" ; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs "

Buradaki değerleri 0.0 yaparsanız tanrı moduna geçmiş olursunuz.

TÜYO: Bildiğiniz gibi Deus Ex'te silahlarınıza göre biomod takmanız lazım. Eğer hangi silahla hangi biomod birlikte alacağınıza karar veremiyorsanız, şu önerileri dikkate alın:

Yakın dövüş silahları: Combat Knife, Toxin Blade, Crowbar, Baton, Stun Prod, Energy Blade, Dragon's Tooth Sword
 Sırasıyla önerilen biomodlar: Enhanced Strength, Electrostatic Discharge, Cloak, Run Silent, Thermal Masking

Balistik silahlar: Pistol, Red Greasel Hunter, Assassin Pistol, Boltcaster, Hellfire Boltcaster, SMG, Widowmaker SMG, Shotgun, Sniper Rifle

Sırasıyla önerilen biomodlar: Vision Enhancement veya Spy Drone, Speed

Enhancement

Balistik olmayan silahlar: Flamethrower, Mag Rail, Rocket Launcher

Sırasıyla önerilen biomodlar: Vision Enhancement veya Spy Drone, Speed Enhancement

Patlayıcı silahlar: Concussion Grenade, Concussion Prox Mine, Flashbomb, EMP Grenade, EMP Prox Mine, Gas Grenade, Noisemaker Grenade, Spiderbomb, Scrambler Grenade, Scrambler Prox Mine

Sırasıyla önerilen biomodlar: Cloak, Run Silent, Vision Enhancement

SÜRPRİZ: Upper Seattle'da sizden geçiş için para isteyen nöbetçinin olduğu odada güvenlik kamerasının altında bir sandalye



göreceksiniz. Bu sandalyeye ateş eder veya üzerinde yakın dövüş silahı kullanırsanız kan aktığını görürsünüz. •

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

swkotor.ini dosyasını bir metin editörü ile açın ve [Game Options] kısmına giderek şu satırı ekleyin:

EnableCheats=1

Dosyayı kaydedin ve oyunu yükleyin. Şimdi tuşuna basarak konsolu açabilirsiniz. Artık aşağıdaki şifreleri kullanabilirsiniz (sayı yerine 0-999 arasında bir sayı girin)

heal
setcomputeruse (sayı)
setdemolitions (sayı)
setstealth (sayı)
setawareness (sayı)
setpersuade (sayı)
setrepair (sayı)
setsecurity (sayı)

setstrength (sayı)
setdexterity (sayı)
setconstitution (sayı)
setintelligence (sayı)
setwisdom (sayı)
setcharisma (sayı)
addexp (sayı)
turbo
invulnerability
restartminigame
bright
addlightside (sayı)
adddarkside (sayı)
revealmap
givecredits (sayı)
giveitem (item name)
givemed
giverepair
givecomspikes
givesitharmor (sayı)
warp
infiniteuses
whereami
addlevel (sayı)
dancedancemalak
TÜYO: Çift Kraut İncisi

Karanlık Tarafı izleyerek kolayca iki tane Kraut Dragon Pearl sahibi olabilirsiniz. Tato-oine'deki Kraut Dragon'u öldürdükten sonra Twi'lek'ten görev için daha fazla para isteyin. İsteğinizi kabul etmediğinde onu öldürüp üzerindeki inciği alın. Kraut Dragon'un üzerinden çıkacak olan ikinci inciyle birlikte ışın kılıcınızı oldukça güçlendirebilirsiniz.

TÜYO: Sınırsız Para (Karanlık Taraf için)

Korriban'a geldiğinizde Juhani ile birlikte Sith Academy'e doğru gidin. Valley of the Dark Lords'un sol tarafında Dak Vesser isimli bir karakter göreceksiniz. Ona kim olduğunu sorunca Juhani onun bir Jedi sever olduğunu söyleyecek. Dak oradan ayrılacak ve Cantina'ya gidecek. Bu sefer yanınızda Juhani olmadan kantine gidin ve onu öldüreceğinizi söyleyin. Öldürdükten sonra üzerinden 150 kredi ve ışın kılıcı kristalini alın. Şimdi kantinden çıkın ve vadiden sola doğru giderek Sith Academy'e doğru ilerleyin sonra da sağa dönüp tekrar kantine dönün. Juhani yanınızda olmadığı sürece Dak'ın yine orada olduğunu göreceksiniz. Onu istediğiniz kadar öldürebilir, üzerinden çıkan kristalleri Yavin 4'te 2000 krediye satabilirsiniz. •



CATWOMAN

Galeriyi açma Ana menüde Vault'u seçin ve Vault ekranında 1940 sayısını girin. Eğer şifreyi doğru girdiyse Catwoman'la ilgili birçok görüntüye ulaşabilirsiniz.

NBA BALLERS

"Phrase-ology" ekranında aşağıdaki kodları girerek, karşılığındaki oyuncuyu açabilirsiniz.

Kod Oyuncu

the answer Allen Iverson'un Stüdyosu

zo Alonzo Mourning

rising sun Amare Stoudamire

clyde the glide Clyde Drexler

dunk fes Dominique Wilkins

pass the rock Jason Kidd

give and go Jason Williams

special delivery Karl Malone

ice house Karl Malone'un Devonshire mülkü

hoosier Larry Bird

spree Latrell Sprewell

Basket oranını görüntüleme Special Codes ekranında, Yuvarlak, Kare, Kare, Dijital Pad kodunu girin.

Bring Down The House Üçüncü turnuvada yapmanız gereken Bringing Down the House hareketi için Juice House barını tamamiyle doldurun ve R1 + R2 + Üçgen tuşlarına basarak potayı kırın.



BREED

HİLE: Oyunun kurulu olduğu klasöre ve ardından "runscripts" klasörüne girerek "difficulty.txt" dosyasını açın. "Damage 0" yazılı satırın altındaki rakamı 0.0 yapın. Böylece oyun içerisinde büyük bir patlama ya da yüksekten düşme dışında hasar almayacaksınız.



GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

HİLE: Görev sırasında "ff" tuşuna iki kere basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

GODMASSIVE Zarar görmeyen birimler

FPS FPS görüntülenir

GOMASSIVE Tüm görevleri açar•



BATTLE MAGES

HİLE: Görev sırasında "enter" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

gimmegimmegimme 100 altın

brainstorm Tüm büyüler

perfectwarrior Cyborg savaşçısı

ShamefullLoss Oyunu kaybettirir

EasyWin Oyunu kazandırır

lamgreatcornholio Daha fazla experience puanı

Arisemywarriors Daha fazla savaşçı

Exit Oyundan çıkar



COLIN MCRAE RALLY 04

HİLE: "Secrets" menüsüne girerek aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

FNDLDF - CODE GROUP: 33056 Tüm araba parçaları

TPDSTS - CODE GROUP: 33056 Tüm diğer arabalar

RLEWVG - CODE GROUP: 33056 Tüm testler

QMLRPI - CODE GROUP: 33056 Tüm pistler

SFKTCP - CODE GROUP: 33056 Tüm pistler

BEDMSH - CODE GROUP: 33056 Ayna görüntüsü pistler

MBNNOE - CODE GROUP: 33056 Grup B modları ve arabaları

ZCDGEN - CODE GROUP: 34674 Tüm araba parçaları

FEORJV - CODE GROUP: 34674 Tüm diğer arabalar

WBDWYE - CODE GROUP: 34674 Tüm testler

ZCNGMW - CODE GROUP: 34674 Tüm pistler

IRZQNT - CODE GROUP: 34674 Tüm pistler

XOEFIP - CODE GROUP: 34674 Grup B modları ve arabaları

HCHSFD - CODE GROUP: 34674 Ayna görüntüsü pistler

AJOOOU - CODE GROUP: 62297 Tüm araba parçaları

FNDKVA - CODE GROUP: 62297 Tüm diğer arabalar

HFDHVM - CODE GROUP: 62297 Tüm testler

OHZJWH - CODE GROUP: 62297 Tüm pistler

SPUFMB - CODE GROUP: 62297 Tüm pistler

SMOJYN - CODE GROUP: 62297 Grup B modları ve arabaları

ABDLEO - CODE GROUP: 62297 Ayna görüntüsü pistler

UEDIUP - CODE GROUP: 71077 Tüm araba parçaları

ZFBDKH - CODE GROUP: 71077 Tüm diğer arabalar

YCDYZH - CODE GROUP: 71077 Tüm testler

JJRGKX - CODE GROUP: 71077 Tüm pistler

ACDBEI - CODE GROUP: 71077 Tüm pistler

APCSTK - CODE GROUP: 71077 Grup B modları ve arabaları

ZMDHKN - CODE GROUP: 71077 Ayna görüntüsü pistler

JUDFUE - CODE GROUP: 76538 Tüm araba parçaları

EDDXVB - CODE GROUP: 76538 Tüm diğer arabalar

EUDNKA - CODE GROUP: 76538 Tüm testler

AHZSIX - CODE GROUP: 76538 Tüm pistler

CXYIYF - CODE GROUP: 76538 Tüm pistler

RTNITJ - CODE GROUP: 76538 Grup B modları ve arabaları

VJFWEF - CODE GROUP: 76538 Ayna görüntüsü pistler

DZDKLT - CODE GROUP: 83119 Tüm araba parçaları

LRUTRU - CODE GROUP: 83119 Tüm diğer arabalar

ABNEZS - CODE GROUP: 83119 Tüm testler

DSHRQV - CODE GROUP: 83119 Tüm pistler

WNDWPP - CODE GROUP: 83119 Tüm pistler

BUJUJO - CODE GROUP: 83119 Grup B modları ve arabaları

BVHPRU - CODE GROUP: 83119 Ayna görüntüsü pistler

XKDBLU - CODE GROUP: 84419 Tüm araba parçaları

EBDIOO - CODE GROUP: 84419 Tüm diğer arabalar

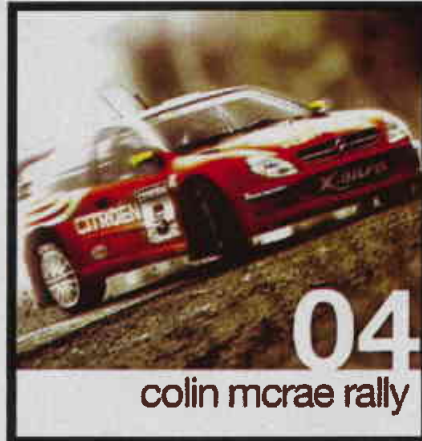
CIDLCC - CODE GROUP: 84419 Tüm testler

SXDEBD - CODE GROUP: 84419 Tüm pistler

EIDYVP - CODE GROUP: 84419 Tüm pistler

EEHIZA - CODE GROUP: 84419 Grup B modları ve arabaları

YUDWVP - CODE GROUP: 84419 Ayna görüntüsü pistler•



PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

SÜRPRİZ: Orijinal Prince of Persia Odası

Yeni bir oyuna başlayın ve Farah'ın odasının balkonundayken X tuşuna basılı tutarak şu tuşlara basın: Space, Sol Fare Düğmesi, E, C, E, Space, Sol Fare Düğmesi, C. •



THE SUFFERING

Oyun sırasında L1, R1 ve X tuşlarına elinizi basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Eğer kodu doğru girdiyse bir ses duyacaksınız.

El bombaları: Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sol.

Molotov Kokteylleri: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Elinizdeki silaha ekstra cephane: Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Sol, R2.

İntihar: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı.

Tam sağırık: Aşağı, Aşağı, Aşağı, R2, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, R2.

Tüm silahlar ve eşyalar: Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ,

Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, R2, Aşağı, Aşağı, Aşağı, R2, R2.

Bonzo Silahı: Sol, R2, R2, R2, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, R2, R2, R2, Aşağı, Yukarı

Aşağı, Yukarı, R2.

Delilik barını doldurma: Sağ, Sağ, Sağ, R2, Sol, Sol, Sağ, Sol, R2.

Alev silahı: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ.

Tommy Gun: Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, R2, Sol, Sol, Sağ, Sağ, R2, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, R2.

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

HİLE: "F" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

bot_allow_rogues 0 Rogue botlarını etkisiz hala getirir.

mp_freezetime <value> Zamanı belirtilen sürede durdurur ancak oyuncu hareket edebilir.

mp_startmoney 16000 Taşıyabileceğiniz en yüksek parayı verir.

bot_stop 1 Bot'ları durdurur.

sv_gravity <value> Yerçekimini ayarlar

VAN HELSING

Hileleri açma Oyundaki hileleri açmak için, oynadığınız bölümlerde ufak, beyaz ve parlayan kürelerin üstüne gelip Yuvarlak tuşuna basın. Bulduğunuz kürenin hangi hileyi çalıştırdığı ekranın altında yazacaktır.

Sonsuz cephane Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Ekstra filmler Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girin. Eğer doğru yaptıysanız bir ses duyacaksınız.

Film 1: Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, L1, L3, R3 ve R1.

Film 2: Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, R1, R2 ve R3.

Film 3: L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı ve Select.

Film 4: Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, Sol, Sol, Yukarı, Sağ ve Sağ.

Film 5: L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3 ve R3.

Film 6: R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, Sol, Sağ, Select ve Select.

Film 7: L3, Sol, R3, Sağ, L2, Yukarı, R2, Aşağı, L1, Sol, R1 ve Sağ.



FAR CRY

HİLE: "F" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

\map archive Archive bölümü

\map boat Boat bölümü

\map bunker Bunker bölümü

\map carrier Carrier Bölümü

\map catacombs Catacombs bölümü

\map control Control bölümü

\map cooler Cooler bölümü

\map dam Dam bölümü

\map factory Factory bölümü

\map fort Fort bölümü

\give_all_amm0=1 Tüm cephaneler

\map pier Pier bölümü

\load_game <isim> Quick Load

\save_game <isim> Quick Save

\map rebellion Rebellion Bölümü

\map regulator Regulator bölümü

\map research Research bölümü

\map river River bölümü

\map steam Steam bölümü

\map swamp Swamp bölümü

\map training Training bölümü

\map treehouse Treehouse bölümü

\map volcano Volcano bölümü

SÜRPRİZ: Renkli isimler

Karakter seçim ekranında aşağıdaki kodları girerek isminizin renkli olmasını sağlayabilirsiniz. Bu kodların arkasından gelen harfler o renkte olacaktır ve istediğiniz sayıda farklı renk kodunu aynı isim içinde kullanabilirsiniz.

\$0 : Siyah

\$1 : Beyaz

\$2 : Mavi

\$3 : Yeşil

\$4 : Kırmızı



GANGLAND

- HİLE:** “~” tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz (V1.1 ve yukarı için)
- cheat youbetterpay** 100,000 nakit
 - cheat alienprophets** Sahte polisler
 - cheat wowitsgreattobetheboss** Tanrı modu
 - cheat kidiseeeverything** Savaş sisi ortadan kalkar
 - cheat youwillbestunned** Assassin karakteri
 - cheat youliverlandedoverthere** Bazooka Gut karakteri
 - cheat iwilltakecareofyou** Big Momma karakteri
 - cheat youhadbetterwearkevlar** Black Widow karakteri
 - cheat trustmewithyourlife** Bodyguard karakteri
 - cheat likeatonofbricks** Bomber karakteri
 - cheat pocketsfullofdough** Businessman karakteri
 - cheat iwillripyouramsoff** Enforcer karakteri
 - cheat iknowodintoo** Ninja karakteri
 - cheat youlittlehottleyou** Seductress karakteri
 - cheat irissuxx** Yeah! mesajı

DEAD MAN'S HAND

- HİLE:** Tab tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz
- allammo** Tüm silahlar için 999 mermi
 - God** Tanrı modu
 - fly** Fly modu

SHREK 2

Tüm Bölümler Oyuna başlayın ve ilk bölümde Start tuşuna basın. Scrap Book'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyse, "That's what I call spreading joy" diyen bir ses duyacaksınız.

Tüm Bonus'lar Oyun sırasında Start'a basarak oyunu durdurun. Scrap Book'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyse bir ses duyacaksınız.



STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

Aşağıdaki kodları Excelsior'un kaptan köprüsüne benzeren menüde girmelisiniz.

Ölümsüzlük L1, Yuvarlak, L1, R1, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak ve Select tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm görevler R1, L1, Yuvarlak, Kare, L1, R1, Üçgen ve Select tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm gemiler L1, Kare, L1, Kare, R1, R1, Yuvarlak ve Select tuşlarına sırasıyla basın.

Kobayashi Maru zorluk derecesi L1, Üçgen, L1, L1, Kare, Üçgen, R1 ve Select tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm madalyalar ve rütbeler L1, R1, L1, Yuvarlak, R1, Üçgen, L1 ve Select tuşlarına sırasıyla basın.



HITMAN: CONTRACTS

HİLE: Şifreleri çalıştırabilmek için tüm Hitman oyunlarında olduğu gibi oyunun kurulu olduğu klasörden "hitmancontracts.ini" dosyasını açarak şu iki satırı eklemeniz gerekiyor;

ENABLECONSOLE 1

ENABLECHEATS 1

Daha sonra oyuna girip "ESC" ve "SHIFT" tuşlarına aynı anda basarak hile menüsüne ulaşabilirsiniz.

give some Tüm silahlar ve mermiler

give all Tüm silahlar ve mermiler (Gizli silahlar dahil)

end level Bölüm sonu

god mode Tanrı modu

infammo Sınırsız mermi

invisible Görünmezlik

TÜYO: Çift Altın Desert Eagle

Wang Fou Incident'ta anahtar kartı aldıktan sonra Mini Gun'ı almak için Asylum Aftermath'a gideceksiniz. Bundan sonra yola devam edin ve etrafında pencereler ve karşısında kapı olan büyük odaya geldiğinizde durun. Sağ tarafınızda üzerinde kırmızı ışıklar olan bir kapıya inen merdivenler göreceksiniz. O odaya anahtar kartıyla girebilirsiniz. Biraz ilerlediğinizde Altın Desert Eagle tabancalarını bulacaksınız.

TÜYO: Yeniden Doğuş

Sağlık çubuğunuz sıfıra ulaştığında ekran siyah beyaz olacaktır. Eğer bu sırada dört farklı düşmanı kafalarından vurabilerseniz sağlığınız biraz artacak ve tekrar oyuna dönebileceksiniz.

TÜYO: Ana Anahtar

Traditions of the Trade bölümünde üçüncü katta temizlikçi çocuğu göreceksiniz. Odalardan birini temizlemek için kapıyı açtığında kapıya yaklaşın ve anahtarı alın. Bu anahtar bölümdeki neredeyse tüm kapıları açabiliyor.

SÜRPRİZ: Hayalet

Hitman'de hayaletler olduğunu biliyor muydunuz? The Meat King's Party bölümünde mezbananın yükleme ekranına dikkatle bakarsanız silik bir kurukafa göreceksiniz. Aynı kurukafa Rotterdam Rendezvous'taki tilt makinelerinde de bulunuyor. Traditions of the Trade bölümünde otelin kapatılmış olan kanadındaki tuvaletlerin aynalarında da hayalet göreceksiniz. Bekçinin duş yaptığı odada adam aynaya baktığı anda hayalet görüp korkuyor ve etrafına bakınmaya başlıyor. Bu kanattaki aynalardan birine ateş ettiğinizde kan damlamaya başladığını göreceksiniz.

SÜRPRİZ: Kanlı Küvet

Traditions of the Trade bölümünde ilk katta asansörü geçince kilitle bir kapı göreceksiniz. Bu kilidi maymuncukla açın ve koridorda ilerleyin (duş yapan bekçinin üniformasını alabilirsiniz). 109 nolu odaya gittiğinizde kan lekeleri ve ceset bulacaksınız. Banyoya girdiğinizde küvetin kanla dolu olduğunu göreceksiniz. Birinci şahıs moduna geçin ve aynaya bakın. Sol omuzunuzun üzerinden küveti göreceksiniz ve kısa bir süre sonra korkunç bir sürprizle karşılaşacaksınız.



MANHUNT

HİLE: Aşağıda belirtilen hilelerin karşılarında yazan bölümlerde Hardcore modunda 5 yıldız kazandıktan sonra ana menü ekranında şifreleri kullanabilirsiniz.

UGOTARMS Tam donanım (Sahne 9 & 10)

THEYBOOM Helium Hunters (Sahne 7 & 8)

EVILEYES Görünmezlik (Sahne 17 & 18)

HELLSUIT Maymun kostümü (Sahne 15 & 16)

PIGGSUIT Piggy Kostümü (Sahne 19 & 20)

BUNYSUIT Rabbıt Kostümü (Sahne 13 & 14)

HEALBACK Kendiliğinden iyileşme (Sahne 5 & 6)

URUNFAST Runner Modu (Sahne 1 & 2)

ALLRDEAF Silence Modu (Sahne 3 & 4)

UHITHARD Super Yumruk (Sahne 11 & 12)

HITMAN: CONTRACTS

Tüm Bölümler Ana menüde sırasıyla X, Üçgen, Yuvarlak, Sol, Yukarı, Sağ, L2 ve R2 tuşlarına basın. Bölüm atlama & Gizli silah alma Oyun sırasında sırasıyla R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, Yuvarlak, X, Yuvarlak, X tuşlarına basın.



TRUE CRIME: STREETS OF LA

HİLE: Yeni bir oyuna başlayın. Plaka ekranında "enter" tuşuna basarak aşağıdaki kodları girin.

ROSA Kadın partner

HURT M3 İç çamaşın giyen kadın partner

VAKLAM Jeanette olarak oynamak

ACTVZZL Snoop Dogg

TATS Dövmeli kadın

KNOICHI Maskesiz Ninja kadın

RECKON Vahşi batı silahşörü

HARA Çalışan Asyalı erkek

HİLE: Oyundaki gizli kısımları açmak için aşağıdaki görevleri tamamlamalısınız.

Sandviç adamı Sokaklarda dolaşıp 10 sandviç toplayın

Call of Duty askeri Sokaklara saçılmış 10 asker kafasını toplayın ve plakanıza "Dogtags" yazın

Ekstra oyun sonu videosu Oyunu 3 şekilde de bitirin.

Snoop Dogg Yollardan 30 köpek kemiği toplayın

THIEF: DEADLY SHADOWS

HİLE: Aşağıda belirtilen ayarları yaparak oyunun zorluğunu isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Oyunun kurulu olduğu klasöre giderek "system" klasörüne girin ve "default.cfg" dosyasını açın. Yaptığınız değişikliklerden vazgeçme ihtimalinize karşı dosyanın bir yedeğini almayı unutmayın. Aşağıda görebileceğiniz gibi çeşitli parametreler için daha düşük değerler girerek oyunu kolaylaştırabilirsiniz.

Düşmanlarınızın görüş mesafesi

Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2

Düşmanlarınızın duyma özelliği

Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8
Difficulty_AIAudio_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIAudio_Mult_Hard=1.03
Difficulty_AIAudio_Mult_Expert=1.13

Düşmanlarınızın enerjileri

Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Hard=1.2
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Expert=1.3

Düşmanlarınızı dövüş hızı

Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Hard=1.1
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Expert=1.2

Düşmanlarınızın verdiği hasar

Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Hard=1.25
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Expert=1.5

TÜYO: Ok Dükkanları

Dükkanlarından her birinde yalnızca tek çeşit ok bulunuyor, nerede hangi okun satıldığını bilerseniz, ihtiyacınız olan türe daha rahat ulaşabilirsiniz.

Well Equipped Thief (South Quarter) : Su Oku

Marla (StoneMarket Proper): Yosun Oku

The Undercurrent (Docks): Ateş Oku

Old Quarter: Gaz Oku

TÜYO: Bedava Su Okları

Eğitim görevinde meşale söndürme egzersizinde beklerseniz su kristallerinin devamlı olarak yenilendiğini göreceksiniz. Bu bölümde topladığınız şeyler oyunun kalan kısmında da sizinle kaldığı için Blue Heron Inn'den çıkmadan önce 25 su okluk hakkınızı doldurmanız yararınıza olacaktır.

TÜYO: Maksimum Eşyalar

Oyunda Garrett'in taşıyabileceği tüm eşyaların bir sınırı vardır. Eğer elinizdeki eşyalardan birinde bu sınıra ulaştıysanız ve oyun ekranında o eşyayı almaya kalkarsanız eşyanın alındığını ama envantere katılmadığını göreceksiniz. Yani o eşyayı alarak boşa harcamış olacaksınız. Elinizdeki eşyaların maksimum sınırlarını bilerseniz, ihtiyacınız olmadan bu eşyaları toplayarak zarar etmemiş olursunuz.

Sağlık İksiri : 10

Normal Ok : 30

Gürültü Oku : 5

Su Oku : 25

Yosun Oku : 20

Gaz Oku : 5

Ateş Oku : 15

Flaş Bombası : 20

Patlayıcı Mayın : 5

Gaz Bombası : 5

Yağ Şişesi : 5



TWO THRONES

HİLE: "TAB" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

svensk Bilgisayar size savaş açmaz
manunited \$50.000

richardnice 1000 galibiyet puanı

aik \$50.000 kaybettirir

richardbad 1000 galibiyet puanı kaybettirir

stefanrehn Tanrı modu

burp Olayları açıp-kapar

dimmuborgir Savaş sisini açıp-kapar

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

HİLE: Mezar kapıları

Oyunun sonlarına doğru, eğer doğru kapıdan girmezseniz sürekli aynı yerde dolaşacağınız bir bulmaca var. Burada doğru kapıyı bulmak için, önüne geldiğiniz kapıda su damlaması sesi duymanız gerekiyor. Bu sesi duyduğunu her kapı sizi doğru yoldan ilerletecek ve en sonunda üst katlara çıkmayı başaracaksınız.

Asayı açma unu iki kez bitirin ve üçüncü kez yeni bir oyuna başladığınızda Prince elinde bir asa taşıyor olacak. Bu asa kılıçtan daha güçlü, ama daha yavaş.

Orijinal Prince of Persia Yeni bir oyuna başlayın ve Prince balkondayken balkonun en soluna gidin. Şimdi L3 tuşuna elinizi basılı tutarak sırasıyla X, Kare, Üçgen, Yuvarlak, Üçgen, X, Kare ve Yuvarlak tuşlarına basın.

PAINKILLER

HİLE: "ff" tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Bu kodlar sadece "daydream" ve "insomnia" modlarında geçerlidir.

SHOWFPS 1 FPS görüntüler

PKAMMO Tüm mermiler

PKPOWER Tüm mermiler ve sağlık

PKWEAPONS Tüm silahlar

PKGOLD Çok miktarda altın

PKKEEPBODIES Cesetlerin ekranda kalmasını sağlar

PKDEMON Demon Morph'u açar

PKWEAKENEMIES Düşmanların 1 enerjisi olmasını sağlar

PKGOD Tanrı modu

PKHASTE Hızlanma

PKWEAPONMODIFIER Silah modifikasyonunu açar

TÜYO: Fazladan Altın

Düşmanların altın bırakmalarını sağlamak için onlara

Painkiller'ın ikinci atağıyla saldırmalısınız. Bu atağı ölü düşmanın cesedi üzerine kullanın ve cesedi havalandırın. Cesedi 4-5 kez sektirdiğinizde altın bırakacaktır.



Orijinal PoP bölüm kodları Orijinal Prince of Persia'nın oyun kodlarını, Prince of Persia'yı açtıktan sonra şifre ekranına gir

Şifre ölüm

KIEJSC Bölüm 2

DMKERC Bölüm 3

ACCVCQ Bölüm 4

XRTLQC Bölüm 5

UHLCQC Bölüm 6

RXCTPC Bölüm 7

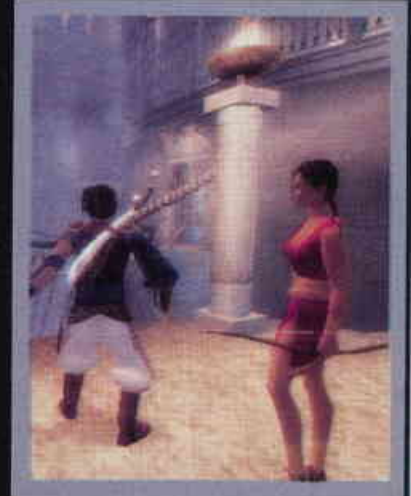
KBJDDC Bölüm 8

DFPJNC Bölüm 9

SWJJLC Bölüm 10

LAQECQ Bölüm 11

ZMBTOC Bölüm 12



SPACE RANGERS

HİLE: Equipment Menu'den girebileceğiniz bu kodların çalışması için oyunda belirli bir süre geçirmiş olmanız gerekiyor çünkü Space Rangers oyunda geçirilen her bir gün için size 1 hile puanı verir.

Shift + Ctrl + Bigmoney \$10,000

Shift + Ctrl + Hugemoney \$100,000

Shift + Ctrl + Repair Güneşe giderek tüm tamirlerin yapılması (masraf=40)

Shift + Ctrl + Boom Hyperspace'de tüm düşmanlar yok olur. (son savaşta çalışmaz) (masraf=30)

Shift + Ctrl + NextRank Askeri üste rütbe atlatır (masraf=90)

Shift + Ctrl + RangerPoints Ranger istasyonunda 1000 ranger puanı verir (masraf=150)

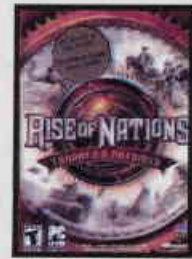
Shift + Ctrl + Paking Ekipmanlar 2 kat daha az yer kaplar (masraf=300)

RISE OF NATIONS: T & P

HİLE: Oyun sırasında "enter" a basıp gelen chat ekranında "cheat keys on" yazıp "enter" a basın. Artık aşağıdaki hilelerden faydalanabilirsiniz.

ALT + F5 Her materyalden 1000 adet verir

ALT + F9 Araştırmaların, binaların veya üretimin çok hızlı yapılmasını sağlar.



CRUSADER KINGS

HİLE: F12 tuşuna basarak açılan konsoldan aşağıdaki kodları girebilirsiniz

gold +1000 altın

piety +1000 dindarlık

prestige +1000 prestij

byzantine Tüm diplomatik olaylar başarılı olur

difrules Tanrı modu

fullcontrol Tanrı moduna geçtikten sonra haritadaki tüm askerleri kontrol etmenizi sağlar.

donanım

SF 110



İNCELEME

SF 104



DOSYA KONUSU

SF 103



HABERLER

Bu ay merakınıza erdiniz arkadaşlar. Yıllarca Doom III sorup durduğunuz tüm bu sorularınızın cevabı bu ay Level Donanım'da. Doom III'ün çıkışı şerefine bu sayfalara çoğunu Doom III'e ayırdık ve 6 sayfalık çok özel bir dosya konusu hazırladık. Bunun dışında çok tartışılan Phantom oyun servisiyle ilgili detaylarda bu ay Donanım'da.

Tuğbek Ölek & Savaş Atagöz

DOOM III REHBERİ

Doom III için nasıl bir upgrade gerektiği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.



SF 102

HABERLER Service Pack 2'nin detleri, yeni Counter-Strike'in betası ve Mars'tan son haberler...

SF 104

DOSYA KONUSU

DOOM III Upgrade ve ince ayar rehberi. Donanımlarımızı sarsan bu canavar oyuna ilgili merak ettiğiniz tüm donanım değerlendirmeleri ve performans ipuçları bu özel dosya konumuzda.

SF 110

İNCELEME

PHANTOM GAMING SERVICE Merakla beklenen Phantom oyun cihazı ve servisleriyle ilgili tüm detaylar özel incelememizde.

SF 111

TEKNİK SERVİS

Doom III sorularını mini dosya konusuyla geçiştiren Tuğbek, Teknik Servis'e Doom III'ü sokmamakta kararlı.

SF 113

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarı'nda önemli değişiklikler var. Sistemlerimiz DoomIII'e hazırlanırken bazı bileşenlerine veda ediyor.

Multiplayer'a Firewall Engeli

Service Pack 2 Dertli Geldi

Uzun zamandır beklenen ve Windows XP'nin güvenliğini büyük oranda arttıracak olan Service Pack 2 yayınlandı. Bu güncellemeyi Windows Update ile çekebilirsiniz.

Windows XP geldi gelmesine ama beraberinde önemli sorunlar da getirdi. Pek çok anti-virüs ve ağ güvenliği şirketi SP2'de önemli güvenlik açıkları bulunduğunu belirtirken HP kullanıcılarına SP2'yi kurmama önerisinde bulundu.

SP2'nin asıl önemli sorunu ise entegre Firewall sisteminin kullanıcılara zorluk çıkarması. Yaygın programların İnternet erişimini kesen ve SP2 yüklenince otomatik olarak devreye giren yeni Firewall yüzünden Cute FTP; Symantec Anti-virüs ve AutoCad gibi pek çok program çalışmıyor. Durum oyunlarda ise daha da kötü. SP2 yükledikten sonra multiplayer özelliği kullanılmayan bazı oyunlar: Age of Kings, C&C: Generals, Max Payne 2, Serious Sam, Sim City 4, Starcraft,

Warcraft III, Rainbow Six 3, KOTOR, UT 2003, Tribes 2... Liste uzayıp gidiyor. Bu sorunu çözmek için ya firewallu komple kapatmanız ya da oyun ve programların kullandığı portları tespit edip açmanız gerekiyor. Her durumda biraz uğraşmak gerekiyor ve bundan haberi olmayan oyunculara saç baş yoldurabilecek bir durum.

Bizim de size önerimiz Service Pack 2'yi yüklemek için sorunların daha iyi anlaşılmasını ve çözülmesini beklememiz.✘



Source'a davet

ATI'den Yeni özür Paketi

ATI'nin geçen yıl duyurduğu kampanyasını hatırlarsınız. Radeon 9600 veya 9800 ekran kartlarından birini satın aldığınızda Half-Life 2'yi bedava edinebiliyordunuz. Tabii oyun bu kartların çıkışına yetişemediği için kampanya sonradan "9600/9800 alana HL2 kuponu bedava" şeklinde revize edilmişti. Aradan neredeyse bir yıl geçti ve Half Life 2 hâlâ ortalarda yok. Haliyle ATI bir kez daha kampanyayı güncelleme ihtiyacı duydu ve söz konusu ekran kartı sahiplerine, kısa süre önce açılan Counter-Strike: Source betasına giriş hakkı verdiğini duyurdu.

Elinizde Radeon kartınızla birlikte gelen HL2 kuponunuz varsa yapmanız gereken Steam'in resmi web sitesine (www.steampowered.com) uğramak ve hesabınızı aktive etmek. Böylece yeni Counter-Strike'li herkesten önce oynayabilirsiniz. Gerçi şimdilik sadece de_dust haritası var ama Source görmeye değer. Üstelik Avaturk elini çabuk tutup ücretsiz bir sunucu açtı bile.

Bizce Valve'da elini çabuk tutmalı ve Half-Life 2'yi bir an önce çıkarmalı, yoksa ATI bu kuponlarla Valve'ın hisse senetlerini de parça parça dağıtmaya başlayacak. Gerçi Half-Life 2'nin Preload'u başladı ama sunucular çok yoğun olduğundan çekmek tam bir şans işi. ✘



BİLİŞİM MESLEK LİSESİ



Meslek liseleri konusundaki hummalı tartışmalar bir günden can sıkıcı bir şekilde sürerken, bu puslu havayı ferahlatan bir haber de geldi Milli Eğitim Bakanlığı'ndan. Yapılan açıklamaya göre önümüzdeki öğretim yılı içinde, çeşitli illerde Bilişim Meslek Liseleri açılacak. Bilişim teknolojileri alanında teknik eleman yetiştirmek amacıyla açılacak olan Anadolu Teknik Lisesi Bi-

lişim Teknolojileri Bölümü Adana, Ankara, Antalya, Bursa, Denizli, Diyarbakır, Elazığ, Erzurum, Eskişehir, Gaziantep, İstanbul, İzmir, Kayseri, Konya, Malatya, Rize, Sakarya, Sivas, Trabzon ve Van'daki Anadolu Teknik ve Endüstri Meslek Liselerine eklenecek. Bilişimci olmak için üniversiteyi beklemek istemeyen, donanım düşkünü genç arkadaşlara duyurulur! ✘

Longhorn'un Boynuzunu Kırtıplar

Microsoft nihayet yeni işletim sistemi Longhorn'un 2006 sonunda piyasaya sürüleceğini açıkladı. Yani iki yıl daha zaten 3 yaşında olan Windows XP ile devam edeceğiz.

Diğer yandan Microsoft yeni işletim sistemini 2006 sonuna yetiştirebilmek için bazı değişikliklere gittiğini açıkladı. Bu değişikliklerin başında

Longhorn'un en önemli özelliği olan WinFS sisteminin komple çıkarılması var. Bütün dosya ve mailerimizi bir veritabanı altında düzenleyip içeriklerine göre hızlı arama olanlığı sunan WinFS muhtemelen bir sene kadar sonra Longhorn'a eklenebilecek. Longhorn'un diğer iki büyük özelliği Avatan ve Indigo'nun kırtımadığı farsine Longhorn piyasaya çıkışında Windows XP'ye de yük-



nebileceği açıklandı.

En büyük özelliği atılan, diğer iki özelliğini de Windows XP'de kullanabileceğimiz Longhorn'u iki sene merakla bekleyeceğimizi söylemek zor.

Aman Kulağınıza Dikkat

Cep telefonu satışlarında ülkemizde ikinci sırada bulunan Siemens, 65 serisi cep

Virüsle bakışmak

Hacker mı Röntgenci mi?

Seri katiller için, kurbanın nefesini hissetmenin ve gözlerindeki korkuyu görmenin en güçlü motivasyonlardan biri olduğu söylenir. Bu sapkın ruh halı, virüs yazarlarına da sirayet etmiş gibi görünüyor. En azından bir tanesine.

Tanınmış anti-virüs firmalarından biri olan Sophos, geçtiğimiz haftalarda yeni bir virüsün tehdidi hakkında bilgi verdi. Rbot-GR ismi verilen bu yeni 'model', bilgisayarınıza bulaştıktan sonra web kamerasını açıyor ve sisteminize hasar veren kişi tarafından gözetlenmeye başlıyorsunuz. Sophos'un medya sözcüsü Graham Cluley, Rbot-GR'in tüm dünyayı çaresiz bırakan güçlü virüslerden olmadığını, kolayca temizlenebildiğini söylüyor ama bir başka tehlikeye dikkat çekiyor: "Bu özellik kısa sürede tüm virüslerde standart olarak kullanılan bir özellik haline gelebilir." Yani biri sisteminize zarar vermek istediğinde, yapabilecekleri arasına sizi gözetleme hakkı ken-

diliğinden eklenebilir.

Böyle tatsız bir durum yaşama olasılığınıza karşı, hacker'ınızın gözlerine bakarak hangi sevgi mesajını iletteceğinizi şimdiden kararlaştırmanızda yarar var. ✘



DS'in gizli geçidi

E3 dönüşü yeni avuçiçi oyun konsolu Nintendo DS'le ilgili ne var ne yoksa yazmış, rahat etmiştik. Fakat Nintendo, cihazın tüm özelliklerini E3'te göstermek yerine, birazını da bugünlere saklamış. Nintendo'nun resmi yayını Nintendo Dream Magazine'e açıklama yapan firma sözcüsü, DS'in donanımında şimdilik açıklamak istemedikleri gizli bir özellik olduğunu söyledi. Söz konusu gizli özellik, cihazın



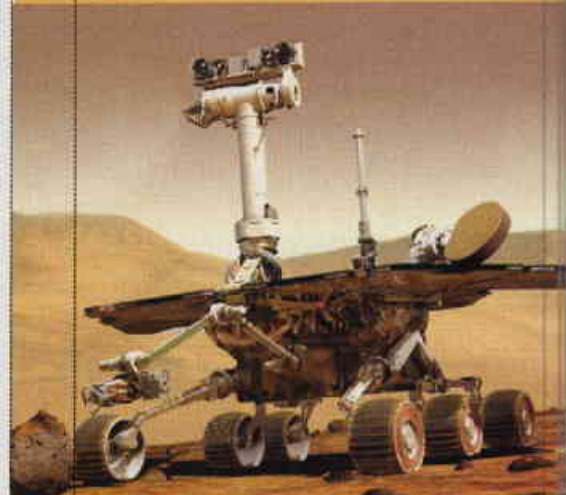
sağ alt köşesinde, hemen kulaklık girişinin yanında bulunan girişle ilgili. Bu girişin ne işe yarayacağını gelecekte açıklayacağız diyen sözcü Mitsuki Hagishima, bunun DS'in şimdiye dek açıklanan özelliklerinden herhangi biri için olmadığını da özellikle belirtiyor. İşin ilginç tarafı E3'de gösterilen cihazlarda da bu portun bulunması ve fuarı ziyaret eden binlerce kişinin fark etmemiş olması.

Ses tanıma, iletişim ve Bluetooth üzerinden paylaşım gibi özelliklerin yanı sıra DS'e ne gibi bir ek getirildiğini öğrenmek için birkaç ay daha bekleyeceğiz gibi görünüyor. Konsol kasım ayının sonlarına doğru Kuzey Amerika'da raflara çıkacak. Bu arada yan tarafta DS'in yenilenen ve daha şık hale gelen tasarımını görüyorsunuz. ✘

Mars'da Mavi Ekran Bulundu

Nisan ayından beri Mars yüzeyini dolaşarak hayat ve su belirtisi arayan iki araç Spirit ve Opportunity şu ana dek su etkisiyle oluşmuş gibi görünen bazı mineraller dışında bir şey bulamadı. Ancak Spirit kullandığı DOS işletim sistemi yüzünden az kalsın kendi sorununu buluyordu. 128MB DRAM ve 256MB Flash Memory ile çalışan Spirit DOS sisteminde Dünya'ya yollanan dosyaların bilgisini kendi dosya listesinde yenileyemeyince hafıza kartının dolduğunu düşünüp kendini resetlemeye başladı. Üst üste resetler yüzünden enerjisi neredeyse tükenen Spirit son anda kapatılıp dosya yapısı temizlenince işine geri dönebildi. Mars'da bin türü yaratık avladığınız bu günlerde bu ne kadar ilginizi çekti bilmiyorum ama şu an Mars'daki en akıllı aracın bir PDA'dan biraz akıllı olması Doom günlerine daha çok vakit olduğunu gösteriyor. ✘

haber haber haber haber



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

telefonlarındaki bir hafanın duyma bozukluklarına yol açabileceğini duyurdu. Bu hafta yüzünden telefon ile konuşulurken pil bitmesi durumunda telefon yüksek sesle kapanış melodisini çalıyor ve telefon kulağa yakın olduğu için risk doğurabiliyor. Siemens kullanıcılarına kapanış melodisini iptal etmelerini önerirken kısa süre sonra sorunu çözen bir yamanın çıkacağını ve telefonlara yüklenebileceğini belirtti.



6600 vs X700 Nvidia ve ATI arasındaki teknoloji yarışında 15 Eylül'de yeni bir dönemece geliniyor. Her iki firma da yeni ekran kartı ailelerini bu tarihte satışa sunacak. Nvidia'nın "Doom 3 grafik işlemcisi" olarak tanıtımını yaptığı GeForce 6600 serisine karşı, ATI da Radeon X700 kozunu ortaya sürmeye hazırlanıyor. ATI yeni serisini X800 ve X600 olarak iki ayrı

seride sunarken NVIDIA orta seviye serisi 6600'ü Eylül ayına bırakmıştı. Peki neler var bu X700'de?

Daha önceden kod ismi RV410 olarak duyurulan yeni kartta 8 pixel pipeline ve PCI Express x16 bus desteği bulunuyor. Yani X700, Radeon X600 serisine göre iki kat fazla pipeline'a sahip. Bu yüzden performansı da X600 ile X800 arasında bir yerlerde olacak. X700'ün 199\$ ve 299\$ fiyata sahip iki ayrı model (muhtemelen XT ve PRO) olarak çıkması bekleniyor. ✘

DOOM III UPGRADE VE İNCE AYAR REHBERİ

Doom III için nasıl bir upgrade gerektiği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.

Oyun donanımları dünyasında son yılların en büyük gelişmesi Doom III'ün çıkışı. Dünyanın her yerinden milyonlarca oyuncu nefeslerini tutup John Carmack'ın belirleyeceği yeni 3D grafik standartlarını ve mevcut sistemlerinin bu standardı kaldırıp kaldıramayacağını beklediler. Daha oyunun çıkmasından iki sene önce sizlerden "Sistemim Doom III'ü kaldırır mı?" sorularını almaya başladık ve oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça bu sorular çığ gibi büyüdü. Bugüne kadar bu soruya hep aynı cevabı vermiştik "Piyasaya çıkmayan bir oyunun performansı hakkında yorum yapamayız". Ama artık Doom III elimizde, artık bahane yok! Doom III, muhtemel sistem performansları, nasıl bir upgrade gerektiği ve daha fazla performans için yapmanız gereken ayarlar burada.

Doom III'ün Anlam ve Önemi

Her ne kadar çoğunuz Doom III performansına kitlenmiş olsa da eminim içinizde tek bir oyun için



bu kadar kıyamet koparılmasına şaşanlar vardır. Unutulmaması gereken burada hedefin tek başına bir oyunun değil, önümüzdeki yıllarda çıkacak ve Doom III motorunu kullanacak tüm oyunların performansının söz konusu olması.

Doom III belki oyun olarak bekleneni veremedi. Ama oyunun 3D motoru kesinlikle herkesi mest etti. Muhteşem grafikler, gelişmiş ölçeklendirilebilir, sorunsuz ve bug'sız yapı, harika bir ses motoru, kolayca mod üretilebilmesi... Tüm bunlar oyun yapımcılarının Doom III'ü seçmesi için önemli sebepler.

Donanım Rehberi

İşin mantığı hakkında fazlasıyla konuştuk. Gelin farklı donanımların ne gibi performanslar verdiğine ve ne gibi upgrade'ler gerektiğine bakalım şimdi. Her oyunda olduğu gibi Doom III'de de performansı etkileyen üç önemli donanım bileşeni var. Ekran kartı, hafıza ve işlemci.

Ekran Kartları

Bunlardan en önemlisi olan ekran kartlarının performansını değerlendirmek için çok detaylı bir teste giriştik. Piyasada bulunan ekran kartı modellerinin çoğunu kendi hazırladığımız 3 ayrı demo da test ettik.

Kendi hazırladığımız demoları kullandık çünkü Doom III testi yapan çoğu kişinin kullandığı, oyun içindeki Demo1 tek başına performans değerlendirmesi için yeterli değil. İlk demomuz oyunun başladığı andan Marine HQ'ya gelene

kadar olan bölüm. Bu bölümde hiç çatışma yok ama oyun sürekli olarak oyun içi demolarla bölünüyor ve bu demolar yüksek kaliteli insan modelleme ve animasyonlarıyla dolu.

İkinci demo Central Processing bölümünün yaklaşık olarak ilk yansını kapsıyor. Bu bölümde haritanın kendisi oldukça sade ama çok sayıda ve çeşitli yaratıkla mücadele etmek gerekiyor ve oyundaki düşmanların bir çoğunu görüyoruz. Bu bölüm yapı olarak oyunun yaklaşık %70'lik kısmına benzeşiyor.

Son demomuz ise oyunun final bölümünün tümünü kapsıyor. Bu bölüm başta çok kompleks harita yapısı, hemen her yüzeyde bump ve normal map'ler, yoğun partikül efektleri ve kompleks ışıklandırma içeriyor. Son Boss ile kapışma ise hem çok geniş mekan, hem yüksek poligonlu yaratıkların üzerimize yağması, hem de durmayan silahlar ve onların efektleri ile oyunun zorlanmadık yanını bırakmıyor.

Aslında bu demoları size de vererek kendi sistemlerinizi bizim testimizle karşılaştırmanızı isterdik. Ama demolar toplamda

700MB'ı geçiyor ve bunu ne CD'ye yerleştirmek.

Test sonuçlarına geçmeden önce test sistemimize kısaca bir bakalım:

TEST SİSTEMİ

AMD Athlon 64 FX-53 işlemci
2x512MB Corsair XMS3200 DDR-RAM
MSI 6702E (K8T800 Pro çipset) Anakart
Zalman ZM4008-APS Güç Kaynağı
Seagate Barracuda 7200.7 SATA Sabit Disk
Creative Audigy Ses kartı
Chieftec Matrix Kasa (8 sistem fanı)

Testimize başlarken piyasada kullanılan tüm ekran kartlarını hedeflemiştik. Ancak burada iki önemli sorunla karşılaştık. Birincisi piyasada satılmayan kartlar ya firmaların elinde yoktu ya da teste yollamak istemediler. Önceden kullanılmış kartlarla test yapmayı da uygun görmediğimizden mecburen testi piyasada satılmakta olan kartlarla sınırladık. ATI üretimi GPU'ya sahip 8 ayrı model test ettik. Böylece hemen hemen tüm Radeon'lar testten geçmiş oldu (Üretim hatası yüzünden çalışmayan 9800 XT hariç). İkinci sorun ise GeForce ekran kartlarına ulaşmakta yaşadık. Piyasa GeForce

TEST KARTLARI

Üretici	Model	GPU	RAM
ASUS	AX800 Pro	Radeon X800 Pro	256MB DDR3
ASUS	V9899 GE	GeForce 6800	256MB DDR3
ASUS	AX800XT	Radeon X800XT	256MB DDR3
ASUS	A9550 GE	Radeon 9550	128MB DDR
HIS	Radeon 9600XT	Radeon 9600XT	256MB DDR
HIS	Radeon 9600 SE	Radeon 9600 SE	128MB DDR
HIS	Radeon 9200	Radeon 9200	256MB DDR
HIS	Radeon 9200 SE	Radeon 9200 SE	128MB DDR
HIS	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	256MB DDR
MSI	FX 5900XT	GeForce FX 5900	128MB DDR

TABLO 1: ÜST SEVİYE KARTLAR X5

1024x768 High	1024x768 High 4X AA	1280x1024 High	1280x1024 High 4X AA				
Demo 1	Demo 1	Demo 1	Demo 1				
Radeon X800 XT	122	Radeon X800 XT	83,7	Radeon X800 XT	85,2	Radeon X800 XT	57,2
GeForce 6800	110,5	GeForce 6800	81,8	GeForce 6800	85,2	GeForce 6800	57,6
Radeon X800 PRO	88,9	Radeon X800 PRO	54,7	Radeon X800 PRO	59,7	Radeon X800 PRO	37,4
Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2				
Radeon X800 XT	128,9	Radeon X800 XT	93,7	Radeon X800 XT	91,1	Radeon X800 XT	64,9
GeForce 6800	115,2	GeForce 6800	83,3	GeForce 6800	86,3	GeForce 6800	59,4
Radeon X800 PRO	93,3	Radeon X800 PRO	62,2	Radeon X800 PRO	64,3	Radeon X800 PRO	42,9
Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3				
Radeon X800 XT	88,5	Radeon X800 XT	67	Radeon X800 XT	69,9	Radeon X800 XT	48,8
GeForce 6800	73,3	GeForce 6800	61,1	GeForce 6800	63	GeForce 6800	46,9
Radeon X800 PRO	71,3	Radeon X800 PRO	45,3	Radeon X800 PRO	51,5	Radeon X800 PRO	31,7

TABLO 2: ORTA SEVİYE KARTLAR X6

1024x768 High	1024x768 High 4X AA	1280x1024 High	1280x1024 High 4X AA				
Demo 1	Demo 1	Demo 1	Demo 1				
Radeon 9800 Pro	51,3	Radeon 9800 Pro	41,7	Radeon 9800 Pro	34,1	Radeon 9800 Pro	21,4
GeForce FX 5900	47,2	GeForce FX 5900	34	GeForce FX 5900	31,8	GeForce FX 5900	22
Radeon 9600XT	30,4	Radeon 9600XT	16,7	Radeon 9600XT	20	Radeon 9600XT	11,2
Demo 2	Demo 2	Demo 2	Demo 2				
Radeon 9800 Pro	54,4	Radeon 9800 Pro	54,4	Radeon 9800 Pro	36,9	Radeon 9800 Pro	24,5
GeForce FX 5900	48,5	GeForce FX 5900	36,1	GeForce FX 5900	33,1	GeForce FX 5900	24,1
Radeon 9600XT	33,8	Radeon 9600XT	20,5	Radeon 9600XT	22,3	Radeon 9600XT	13,7
Demo 3	Demo 3	Demo 3	Demo 3				
Radeon 9800 Pro	49,9	Radeon 9800 Pro	49,9	Radeon 9800 Pro	30,2	Radeon 9800 Pro	18,5
GeForce FX 5900	36,8	GeForce FX 5900	26,9	GeForce FX 5900	25,5	GeForce FX 5900	18,3
Radeon 9600XT	26,8	Radeon 9600XT	14,5	Radeon 9600XT	17,9	Radeon 9600XT	9,9

kartlarla dolu olsa da firmalar ATI çipsetli kartları teste yollamayı tercih ettiler ve sadece iki GeForce modelini teste dahil edebildik. Bunda geçmişte ATI çipsetli kartların testlerde daha başarılı olması ve firmaların genel politika olarak ATI modellerini ön plana çıkarma isteklerinin etkili olduğunu düşünüyoruz. Yine de merak etmeyin yeri geldiğinde bu eksikleri gidermek için bir iki ufak kopya çekeceğiz. Testimizdeki kartları ilgili tabloda görebilirsiniz.

Bkz. Sayfa 104

Üst Seviye kartlar

Acı haberi yavaş yavaş vermek adına gelin öncelikle işe Doom III'ü coşturan en son model ekran kartlarıyla başlayalım. **Bkz. Tablo 1**

Şöyle genel bir bakışta kolayca söyleyebiliriz ki ATI ve NVIDIA'nın yeni nesil ekran kartlarını alanlar Doom III'de yüksek çözünürlükte Antialiasing desteğini de açarak, yani neredeyse maksimum görüntü kalitesinde oynayabiliyorlar oyunu. Tabii işlemci ve RAM'leri de güçlüyse.

Yukarıdaki testlerin bize söy-

lediği önemli diğer bir nokta ise GeForce'ların yeni nesilde Radeon'lara olan üstünlüğü. Aynı fiyat dilimindeki GeForce 6800'ün X800 PRO'ya %50'lere varan performans farkı attığını hatta çözünürlük artışı ve AA ile X800 XT'yi dahi geçtiğini görüyoruz.

Diğer bir çarpıcı nokta Doom III'ün çözünürlük artışı ve AA ile ne kadar ciddi bir performans düşüşü gösterdiği. Oldukça gelişen Antialiasing teknolojisi sayesinde bu performans farklarının oldukça düşük seviyelerde kalmasına alışmıştık. Ama Doom III'ün görsel zenginliği AA'yı yendi sadece en iyi karta sahip olanlara açık olan bir teknoloji haline getiriyor.

Sonuçta NVIDIA bugüne kadar Doom III'e yaptığı yatırımların karşılığını tam anlamıyla alıyor. Doom III'mü bu kartlara göre yapıldı yoksa bu kartlar mı Doom III'e göre ama bariz olarak bilemiyoruz. Ortada bir el ve eldiven ilişkisi var. Eğer salt Doom III performansına göre yeni nesil bir ekran kartı alıyorsanız bu kesinlikle GeForce 6 serisinden olmalı.

Orta Seviye kartlar

Bkz. Tablo 2 Orta seviye kartlara baktığımızda bir önceki dönemin üst seviye kartlarının Doom III'de nasıl zorlandığını hüzünle izliyoruz. Radeon 9800 Pro ile Radeon X800 PRO arasındaki %50'nin üzerine çıkan performans farkı yeni nesil kartların ne denli güçlü olduğunu gösteriyor. Bu yüzden bir önceki dönemin üst seviyesi şimdi orta seviye haline geliyor.

Tablodaki skorlara baktığımızda GeForce FX 5900'ün, Radeon 9800 PRO'nun çok gerisinde kalmasını yadırgamış olabilirsiniz.



id software ve NVIDIA arasındaki iş birliği hem GeForce kartların Doom III performansına yansıyor hem de bu kartlar id'nin tavsiye ettiği donanımlar olarak yandaki etiketi taşıyor.

Sonuçta bu kartlar az çok birbirine denk ürünler. Bu farkın sebebi 9800 PRO'nun 256MB FX 5700'ün 128MB olması. Ama daha önceki testlerimizi hatırlarsanız 256MB ile 128MB arasında ciddi performans farkları doğmuyor hatta daha hızlı oldukları için 128MB'lık kartlar daha yüksek performans veriyordu. Doom III'le birlikte bu tamamen değişti. Artık dönem 256MB'lık kartların dönemi ve fazla RAM'e sahip olmanın performansı nasıl etkilediğini açıkça görüyoruz.

Bu sonuçların bence en önemli yanı en popüler orta seviye kartı olan Radeon 9600XT'nin Doom III'ü 1024x768'de oynatırken zorlanması. Demo 3 skorundan görebileceğiniz gibi oyunun zorlayan bölümlerinde ortalama 30 FPS'nin altına düşüyor. Yine de yazımızın ikinci bölümünde vereceğimiz ayarları da kullanarak Radeon 9600XT ile 1024x768 çözünürlükte oynamak mümkün. Bu yüzden bizim tavsiye ettiğimiz minimum ekran kartı 256MB'lık Radeon 9600XT. Bunun altındaki her hangi bir kartla görüntü kalitesinden ödün vermeden Doom III'ü rahat oynamak mümkün değil.

Bu seviyedeki kartlara sahip olanların panığe kapılıp upgrade'e kalkışmasına gerek yok. Ama Doom III'ün tadını çıkarmak tam performans oynamak istiyorum diyorsanız ilk gruptaki pahalı kartlardan birini almak zorundasınız.

Alt Seviye kartlar

Bkz. Tablo 3 Doom III'ün ürktücü bir oyun olduğunu düşünüyorsanız

bir de şu test sonuçlarına bakın. Açıkçası benim kanımı donduruyor. Buradaki alt seviye kartlarla Doom III'ü bugün için ideal 3D çözünürlüğü kabul edilen 1024x768'de oynamanın imkanı yok. Ayarları 800x600 ve Medium'a çektiğimizde alt seviyenin yukarıda kalan kartları bir parça paçayı kurtarıyor ama yine de tüm kartlar Demo 3'de 30 FPS'nin altında kalıyor.

Hele ki Radeon 9200 serisinin durumu içler acısı. Ne yazık ki bu seri için söylediklerimiz piyasada en çok bulunan MX440 ve FX 5200'ler için de geçerli. Bu kartlarla Doom III'ü az çok makul bir performansla çalıştırmak için 640x480, Low Quality'e inip Ayarlar kısmında anlattığımız ayarları bir hayli zorlamanız gerekecek.

Eğer bu kartlardan birine sahipseniz ve imkanınız varsa mutlaka upgrade etmeniz gerekiyor. Yeni bir ekran kartı alacaksanız da bu en alt seviye kartları düşünmeyin bile.

Ek testler

Testimizi yaparken GeForce kart temininde sorun yaşadığımızı söylemiştik. Bu yüzden Chip Online'da yapılan bazı test skorlarını da burada yayınlamayı gerekli gördüm. Bu skorlar size GeForce'ların performansı ve Doom III'deki liderlikleri konusunda daha da iyi bir fikir verebilir. **Bkz.Tablo 4**

İşlemci

Testimizi ekran kartlarıyla sınırlı tutuğumuz için İşlemcilerle ilgili

skorlar için de Chip Online'ın testlerini değerlendirmeye aldık. Burada çok detaylı olarak 1Ghz ile 2.4Ghz arasındaki işlemcilerin performans farklarını görüyorsunuz. **Bkz.Tablo 5, Tablo 6**

Gördüğünüz gibi Doom III işlemcilerde, ekran kartlarında olduğu kadar aç gözlü değil. 1 Ghz'lık bir işlemci ile bile oynanabilir değerler alınabiliyor. Tam performans için ise 2.4Ghz veya üzeri bir işlemcinin gerektiği ortada. Ancak 2.4Ghz ile 3.2Ghz arasındaki performans farkı sadece %10'lar düzeyinde.

Bu arada test sistemimizde kullandığımız Athlon 64 FX-53'ün performansı ile farklı işlemcilerle yapılmış testleri karşılaştırdığımızda Athlon 64'ün Pentium 4'lere göre çok ciddi bir performans üstünlüğü olduğunu görüyoruz.

1.8Ghz ve üzerinde işlemciye sahip olanların ciddi bir upgrade ihtiyacı yok. Bu hızın altında kalanların (ve her zamanki gibi celeron kullanıcılarının) pani-

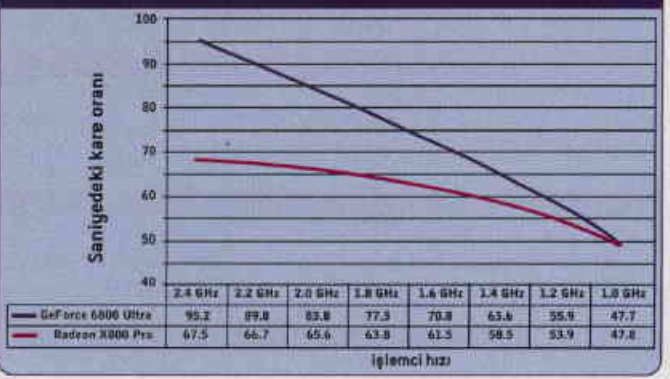
TABLO 4: EK TESTLER

1024x768 Orjinal Doom III Demo1	
GeForce 6800 Ultra	95,2
GeForce 6800 Ultra	87,4
Radeon X800 XT	83,9
Radeon X800 Pro	67,5
GeForce FX 5950 Ultra	52,9
GeForce FX 5900XT	42,9
Radeon 9800 Pro	39,1
Radeon 9700 Pro	32,7
GeForce FX 5700	25,4
Radeon 9600 XT	24,7
Radeon 9550 XT	18,8
GeForce FX 5200	14,8
GeForce Ti 4200	8,1

TABLO 3: ALT SEVİYE KARTLAR X7

1024x768 High		800x600 Medium	
Demo 1		Demo 1	
Radeon 9550	15,9	Radeon 9550	28,3
Radeon 9600 SE	15,2	Radeon 9600 SE	26,4
Radeon 9200	11,8	Radeon 9200	16,3
Radeon 9200 SE	7,3	Radeon 9200 SE	9,7
Demo 2		Demo 2	
Radeon 9550	18,9	Radeon 9550	32,7
Radeon 9600 SE	16,8	Radeon 9600 SE	30
Radeon 9200	12,8	Radeon 9200	18,4
Radeon 9200 SE	8	Radeon 9200 SE	11,3
Demo 3		Demo 3	
Radeon 9550	15,2	Radeon 9550	25,3
Radeon 9600 SE	13,1	Radeon 9600 SE	22,6
Radeon 9200	9,2	Radeon 9200	12,9
Radeon 9200 SE	5,9	Radeon 9200 SE	8,1

TABLO 5: ÜST SEVİYE EKREN KARTLARI VE İŞLEMCI PERFORMANSI



ğe kapılmasına gerek olmasa da yeni bir işlemciye geçmesi performanslarını çok ciddi şekilde arttıracaktır. Bu arkadaşlara upgrade'i öneriyoruz.

Doom III için 3Ghz üzeri bir işlemciye ihtiyaç olmadığı ortada. Yine de işlemci alırken mümkün olanın en iyisini almak çok uzunca bir süre upgrade yapmayı garantileyebilir. İşlemci yenilemek genelde anakart ve RAM değiştirmek anlamına da geldiğinden bugün ne kadar iyi alırsanız gelecekte o kadar az masraf yaparsınız. İşlemci tercihi bizim tavsiyemiz ise Athlon 64 serisi.

RAM

İşin en kolay kısmı ise RAM. Zaten DDR 400 artık standart hale geldi. 256MB hafıza ile adam gibi oyun oynamadığı da ortada. 512MB ile 1GB arasındaki performans farkı ise Doom III'de %10 civarında. Yani 512MB RAM ile Doom III oynamak çok büyük bir sorun değil. Ama ideal performans için 1GB RAM kullanmalısınız. Ayrıca Dual Channel RAM kullanmak fazladan %5 performans sağlıyor

SES

Doom III'ün kendine özel bir ses motoru var. Her ne kadar bazı lisans anlaşmazlıkları yüzünden id Software, Doom III'ün EAX teknolojisini kullanmadığını söylemek zorunda kalsa da bu doğru değil. Her hangi bir entegre ekran kartı ile dahi Doom III gayet güzel 5.1 ses verebiliyor. Yani bir Audigy'ye ihtiyacınız yok. Elbette Audigy ses kartı ile entegre ses kartının ses kalitesi arasında ciddi farklar var. Ama ses için Doom

III'e özel bir şey yapmanız gerekmiyor. Yeterki Windows'dan hoparlörünüzü 5.1 olarak ayarlayın. Eğer 5.1 hoparlöre sahip değilseniz ise Doom III'ü iyi bir kulaklıkla oynamanızı tavsiye ediyoruz. Eğer o da yoksa bilgisayarınızın ses sistemine yatırım yapmanın zamanı gelmiş demektir. Çünkü Doom III'de sesler hem atmosferi hem de oynanışı ciddi şekilde etkiliyor.

İnce Ayar Rehberi

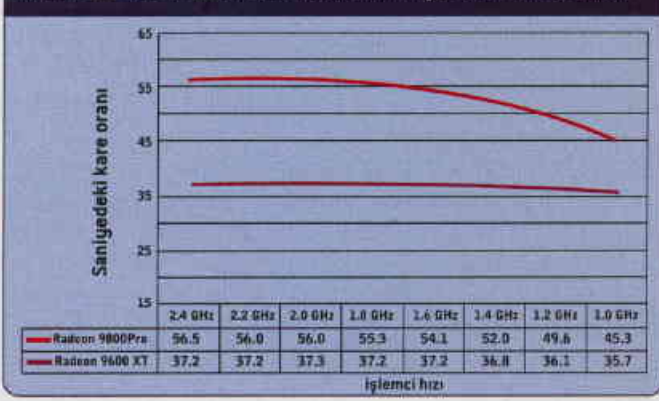
Sizin için, Doom III'ün performansını gözle görülür oranda arttıracak çok özel ipuçlarımız var. Bunların içinde Internet'de herkesin dilinde dolanan ImageCache ve Humus Tweak ayarları da var. Ama her şey sırasıyla. Önce işin temelinden, oyun kurulumu, sürücü ve Doom III ayarlarından başlıyoruz.

Kurulum ve Sürücüler

Kimileriniz Doom III'ü kurarken veya kurduktan sonra çalıştırırken sorun yaşamış olabilir. Bunun en muhtemel sebebi Doom III'ün kopya koruma sisteminin bazı programlara alerjisi olması. Eğer sistemde aktif halde CloneCD, Alcohol, Daemon Tools veya Nero programları varsa Doom III sorun çıkarabiliyor. Oyunu kurmadan veya oynamadan önce bu programların kapalı olduğundan emin olun, hatta gerekiyorsa komple kaldırın.

Doom III sadece Windows XP/2000 sistemlerinde çalışıyor. Bunun mantığı nedir Windows 98 / ME'nin ne eksikliği var bilemiyoruz. Ama Doom III bu sistemlere kurulumu reddediyor. Ancak PlanetDoom forumunda Doom III'ü

TABLO 6: ORTA SEVİYE EKRAN KARTLARI VE İŞLEMCI PERFORMANSI



Windows 98'e sorunsuz olarak kuran ve gayet güzel kullanan insanlar var. Kurulum biraz detaylı ve Hex kodlaması gerektiriyor. O yüzden burada uzun uzun anlatmayacağım ama Windows XP'ye para bayılmadan önce aşağıdaki linki kullanarak şansınızı deneyebilirsiniz. Bu arada elimde Windows 98 olmadığı için ben bu metodu denemedim. Soru ve sorunlarınız için finkteki forumu kullanın (malesef İngilizce).

Windows 98 Kurulumu

<http://www.forumplanet.com/planetdoom/topic.asp?fid=5733&tid=1447895>

Doom III için en son sürücülerini yüklemenin performansı arttırdığını söylememiz sizi şaşırtmaz sanırım. Eğer benim bunları yazdığım zamandan beri yeni versiyonlar çıkmadıysa şu an NVIDIA'da Forceware 61.77, ATI'da ise Catalyst 4.8 sürücülerini buluyor. Mevcut Forceware sürümü Doom III'ü sorunsuz ve yüksek performansla oynatabiliyor. Ancak Catalyst 4.8 yeriné Catalyst 4.9 Beta kullanmak Doom III performansınızı ciddi oranda artırıyor. Zaten Doom III'ün piyasaya çıkışının hemen ardından ATI bu beta sürücüyü "Doom Hotfix" olarak duyurdu. Sürücünün Beta olması sizi endişelendirmesin ben yaklaşık 15 gündür kullanıyorum ve hiç bir sorunla karşılaşmadım. Ama yine de sorunla karşılaşırsanız sürücüyü kaldırıp eski versiyonu yeniden kurun.

Sürücü ayarlarında yapmanız gereken özel bir şey yok. Ayarları "Uygulama Tercih" olarak bırakın ve işinizi Doom III'ün ayarlarıyla görün. Ancak bazı NVIDIA kart ve

sürücülerinde Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering ayarlarını oyun içinden açsanız bile sürücülerden de açmadıkça etkili olmayabiliyor. Buna dikkat edin.

Ayarlara Hazırlık

Doom III ayarına, Buna başlamadan önce yapmamız gereken bir kaç şey var. Doom III mevcut dosyalarla hiç oynamadan ve sadece yeni dosyalar ekleyerek kolayca ayarlanabiliyor. Yani yaptığınız denemeler sırasında bir sorun çıkarsa eklediğimiz dosyaları silip yeniden başlamak yeterli olacak.

Tüm dosya isimleri ve komutları karşılık olmaması için çift tırnak arasına alacağım. Siz uygularken tırnak işaretlerini görmeyin.

Önceden hazırlamamız gereken dosyanın ismi "autoexec.cfg". Notepad yardımıyla boş bir text dosyası oluşturun, "autoexec.cfg" olarak adlandırın ve bu dosyayı c:/program files/Doom III/base klasörünün altına kopyalayın.

Bu dosyayı her zaman için notepad ile açıp değiştirebilirsiniz ve bu dosyaya girilen tüm komutlar Doom III açılırken otomatik olarak aktif hale gelir. Bu dosyaya girdiğiniz her komutun ayrı bir satır olmasına dikkat edin.

Doom III'de ayar ve test yapmak için sürekli olarak konsolu kullanacağız. Ctrl + Alt + é tuşlarına aynı anda basarak oyun içinde konsolu açabilirsiniz. Eğer konsolu çoğu oyundaki gibi sadece "é" tuşunu kullanarak açmak istiyorsanız autoexec.cfg dosyasına şu komutu ekleyin, "**set com_allowconsole 1**".

Yaptığınız ayarları deneme-

nin en kolay yolu önceden hazır olan bir save'inizi yükleyip denemek. Eğer autoexec.cfg dosyasına "**com_showFPS 1**" komutunu eklerseniz sağ üstte sürekli olarak kaç FPS ile oynadığınızı görebilirsiniz. Eğer autoexec.cfg dosyasına "**bind F10 toggle com_showFPS**"

Diğer bir yöntem ise bizim yaptığımız gibi benchmark uygulamak. Bunun için konsolu açın ve "**timedemo demo1**" yazın. Oyun otomatik olarak demo1 isimli demoyu oynatarak size ortalama FPS miktarını verecektir. Ama demolar yapay zeka ve fizik modeli kullanmadığı ve normal oyundan biraz daha yüksek bir FPS verdiği için oyunu oynayarak denemek bence daha sağlıklı.

Her sistem zorlayan oyunda olduğu gibi ayarlara başlamadan önce virüs ve trojanları temizleyip geri planda çalışan tüm programları kapatmayı unutmayın. Ayrıca defragmentasyon (disk birleştirme) yapmak yüklemelerinizi azaltacaktır.

Grafik Ayarları

Doom III grafik ayarlarına oyunun ana menüsünden ulaşabileceğimiz "Options" altındaki "System" sayfasındaki temel ayarlarla başlayalım.

Scan Hardware and Select Optimal Video Quality

Bu komut sisteminizdeki donanımları tarayarak donanımınıza özel ayar yapar. Pek işe yaradığını söyleyemeyeceğim. Çünkü Do-

om III'ün seçtiği ayarlar genelde alabileceğiniz grafik kalitesinin altında kalıyor.

Video Quality

Bu ayarın altında dört seçenek bulunuyor Low, Medium, High ve Ultra. Bu ayarlar tamamen oyundaki dokuların kalitesiyle ilgili.

Bu ayarı belirlerken sisteminizdeki RAM miktarına dikkat etmeliyiz. 64MB için Low, 128MB için medium, 256MB için High ve 512MB için Ultra seçmeniz de fayda var. Yakın zamanda 512MB RAM'e sahip ekran kartlarının çıkması bekleniyor. Ama o zamana dek kimseye Ultra'yı tavsiye etmiyoruz.

Doku kaliteleri dışında bu ayarların değiştirdiği tek şey High ve Ultra'da 8x Anisotropic Filtering (AF) uygulanması. Eğer 128MB RAM'e sahipseniz ve yine de AF kullanmak istiyorsanız High seçeneğini deneyip performansınıza bir bakın. Eğer sorun yoksa iyi. Ama performans yetersizse Medium Quality seçin ve autoexec.cfg dosyanıza "image.anisotropy 8" satırını ekleyin. Böylece AF'yi kendiniz açmış olursunuz. Diğer bir yöntem de ekran kartı ayarlarından bu seçimi yapmak. Ama bu özellikle ATI kartlarda sorunlara yol açıyor. NVIDIA kullanıcıları bu seçeneği de deneyebilir.

Üst seviye bir kart'ta seçtiğimiz kaliteye göre performans değişime bir göz atalım. Skorlar testimizde kullandığımız üç özel demonun 1024x768 çözünürlükte



TABLO 7

Kart: Asus AX800 Pro / 256MB RAM	
Ayar	Skor
Low	93,6 fps
Medium	92,8 fps
High	84,5 fps
Ultra	73,1 fps

AA kullanılmadan alınmış ortalamalarıdır. *Bkz. Tablo 7*

Gördüğünüz gibi Ultra skoru bir hayli düşürüyor. Hala oyun oynanabilir performans da ama Ultra ayarını kullanmak yerine daha yüksek çözünürlük ve AA kullanmak görüntü kalitesi açısından daha iyi sonuç verecektir. Diğer yandan Medium ile Low arasında fark yok denecek kadar az.

Gelişmiş Ayarlar

System sayfasında "Advanced Options" seçeneği mutlaka dikkatinizi çekmiştir. Bu seçeneğe tıkladığımızda açılan küçük sayfa ciddi grafik kayıplara yol açsa da performansımızı arttırabilecek bir dolu ayara sahip. Anti-Aliasing dışında tüm ayarlar standart olarak açık gelmektedir.

High Quality Special Effects

Bu ayar Doom III'deki bazı gelişmiş efektleri kontrol ediyor. Mesela lavlardan yükselen ısının oluşturduğu optik yanılısalar gibi. Eğer performansınız oynanabilir seviyede değilse kolaylıkla kapatabileceğiniz bir ayar bu. Her ne kadar oyunun gerçekçiliğini düşürse de bu efektler oyunun belli noktalarında kullanıldığı için çok şey kaybetmiş olmazsınız.

Enable Shadows

Eğer bu özelliği kapatırsanız oyundaki bu harika gölgelerden mahrum kalacaksınız. Gerçi bu her yerin pırıl pırıl olacağı anlamına gelmiyor. Hala karanlık köşeler sizi korkutacak. Ama yine de çok mecbur kalmadıkça bu seçeneği ellemeyin. Pek çok yerde sizi korkutan, bazen de düşmanı önceden görmenizi sağlayan gölgeler oyunun en önemli parçalarından biri.

Enable Specular

Bu özellik Doom II'deki obje ve yüzeylerin daha gerçekçi görünmesini sağlıyor. Kapamak genel grafik kalitesini ve gerçekçiliği ciddi oranda düşürüyor. Bu yüzden mecbur kalınmadıkça kapatılmaması gereken bir özellik. Yine de gölgeleri kapamaktansa bunu kapamak kulağa daha makul geliyor.

Enable Bump Maps

Bu özellik yüzeylerin dokulu, girintili çıkıntılı görünmesini sağlıyor. Kapamanız durumunda oyundaki yüzeyler, çok daha basit ve kötü görünecek. Bu özelliği kapamak hem de Specular Lighting ile birlikte kapamak çok şey kaçırmanız anlamına geliyor.

Vertical Sync

Doom III yapı olarak 60 FPS ile sınırlı. Yani oyunu oynarken performansınız 60 FPS'nin üzerine çıkmıyor. 60Hz'de monitörler için kabul edilen minimum taze-

leme oranı olduğuna göre bu ayarı standart olarak kapalı tutmak ile açmak arasında bir fark olmamalı.

Kimi kullanıcılar bu ayarın performansı etkilediği iddiasında. Ama ben yaptığım denemelerde her hangi bir fark göremedim. Bu yüzden ayarı standart halinde kapalı bırakmanızı tavsiye ediyorum.

Antialiasing

Sanırım hepimiz AA'nın ciddi performans kaybına yol açtığını zaten biliyorduk. Bu yüzden performansınız zaten düşükse bu ayarı açmayı düşünmeyin bile. Ama yüksek performans alıyorsanız daha iyi görüntü kalitesi için açabilirsiniz. Yine de tavsiyem 4X'i geçmemeniz. Çünkü 4X AA ile Doom III zaten muhteşem görünüyor.

Yine az önce kullandığımız kart'ta Antialiasing kullanıldığında performansın nasıl değiştiğine bir bakalım. Skorlar yine 3 demonun ortalaması. *Bkz. Tablo 8*

Antialiasing kullanmak ile çözünürlük arttırmak hemen hemen aynı performans kaybına yol açıyor. Ama ikisini birden kullanmak performansın tam olarak yarı yarıya azalması anlamına geliyor.

Grafik Komutları

Doom III'ün menüsünde bulunan grafik ayarlarını değerlendirdiğimize göre gelin daha kompleks ayarlara bakalım. Bu ayarların tümünü autoexec.cfg dosyasına ekleyerek kullanabilirsiniz. Ayarların tümü performansı arttırmaya yöneliktir. Ama ekran kartı modelinize bağlı olarak bir kısmı oyunda grafik bozulmalarına yol açabilir. Bu yüzden hepsini tek tek deneyerek kullanın.

"com_videoRam" Bu komut Doom III'ün sisteminizdeki ekran kartını kaç MB olarak gördüğünü belirtir.

TABLO 8

Kart: Asus AX800 Pro / 256MB RAM	
Ayar	Skor
1024x768	84,5 fps
1024x768 AA	62,2 fps
1280x1024	64,3 fps
1280x1024 AA	42,9 fps

Komutu yukarıdaki şekli ile konsola yazarak mevcut ayarı görebilirsiniz. Eğer komutu girince çıkan rakam ekran kartınızın RAM miktarını tutmuyorsa bunu düzeltin. Düzeltmeyi autoexec.cfg dosyasına yukarıdaki satırı yazıp sonuna RAM miktarınızı yazarak yapabilirsiniz.

"cm_backFaceCull 1" Doom III görüntü alanın dışında kalan nesnelere çizmez.

"com_purgeAll 1" Bölümler arası geçişlerde mevcut tüm datayı sıfırlar ve yeni bölüm için sıfırdan yükler. Bölümlerin yükleme sürelerini arttırır ama oyun içinde küçük yüklemelerden doğan duraklamaları azaltır.

"r_vertexBufferMega" Vertex buffer'a ne kadar hafıza ayrılacağını belirler. Sonuna ekleyeceğiniz rakam MegaByte cinsinden bu değeri belirler. Bu değeri 48MB veya 64MB'a çıkarmak performansınızı arttırabilir.

"r_skipParticles 1" Oyundaki partikül efektlerini kaldırır. Bunlara duvarlardan dökülen tozlardan, dumanlara kadar pek çok şey dahil.

"r_useShadowCulling 1" Görülmeyen ışık kaynaklarından gelen gölgeleri kaldırır. Bu ayar açıkken kaçırdığım bir gölge olduğunu sanmıyorum. Ama bundan tam olarak emin olmak da zor.

"r_renderer" Oyundaki en can alıcı ayarlardan biridir. Doom III'ün hangi grafik dilini kullanacağını belirler. Bu ayarın sonuna koyabileceğiniz değerler best, arb, arb2, cg, exp, nv10, nv20, r200'dür.

Yanlış ayar oyunun çalışmasını engeller ama sonuçta autoexec.cfg dosyasını kullandığımız için düzeltmek sorun olmaz. Bütün ayarları deneyecek vaktim olmadığı için deneyip yanılısını size bırakıyorum. Eğer içinden çikamazsanız bu satırı autoexec.cfg'den silin böylece standart "Best" değerine dönecektir.

"r_useStateCaching 1"

"r_useCachedDynamicModels 1"

"r_orderIndexes 1"

"r_useTwoSidedStencil 1"

"r_useTurboShadow 1"

"r_useShadowVertexProgram 1"

"r_useShadowProjectedCull 1"





"r_useTripleTextureARB 1"
"r_useConstantMaterials 1"
"r_skipUpdates 1" Statik ışıklandırma
"r_skipFogLights 1" Sis ışıklandırması
"r_useOptimizedShadows 1"
"r_usePortals 1"
"r_skipMegaTexture 1" Düşük dokular kullanır, kaliteyi düşürür
"r_useInfiniteFarZ 1"
"r_useLightPortalFlow 0"
"g_projectileLights 0"
"g_doubleVision 0" Vurulduğunuzdaki afallama efektini kaldırır
"g_muzzleFlash 0" Namludan çıkan ışıkları kaldırır
"g_showBrass 0" Silahtan çıkan kovanları kaldırır
"g_showPlayerShadow 0" Kendi gölgenizi kaldırır
"g_bloodEffects 0" Kan efektlerini kaldırır
"GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST" Bilinear Filtering

Özel ayarlar

Şimdi geldik işin daha da derin kısmına. Eğer şu ana kadar verdiğimiz detaylar hali hazırda beyninizi bulandırdıysa bunlara girişmeden önce biraz nefes almanızda fayda var :)

CacheMeg Ayarı

Doom III ile ilgili forumlarda ortaya atılıp dillere dolanan iki özel ayarımızdan ilki CacheMeg. Bu ayarın Doom III performansını deliler gibi arttırdığını duymuş olabilirsiniz. Maalesef ben performansda çok ciddi bir artış görmedim. Bu ayar sadece bölümlerin yüklemesini optimize edip oyun içindeki bazı duraklamaları engelliyor. Ama yine de yabana atma-

mayın. Oyunda özellikle kapıları açtığınızda 1 saniyelik duraklamalar yaşıyorsanız çözümü işte burada. Bu ayarları autoexec.cfg dosyasına girmelisiniz.

"image_useCache 1" Bu ayarı ayarın girin

"image_cacheMegs XXX" Buradaki XXX yerine sahip olduğunuz toplam sistem RAM'inin (ekran kartı RAM'i değil) dörtte biri ile yarısı arasında bir değer girin. Bu aralıkta farklı değerler deneyerek oyunun hangi ayarda daha iyi oynadığını bulun.

"image_cacheMinK XXXX" Bu ayarın en zor kısmı bu. XXXX yerine yazacağınız değer oyun yüklenirken hafızaya alınacak sıkıştırılmış dokuların minimum değerini belirler. Eğer çok düşük olursa bütün dokuları hafızaya almaya kalkıp sistemi kilitler. Eğer çok yüksek olursa bu sefer de dokuları hafızaya almaz ve performans düşer. Bu değer için tavsiye edilen miktarlar 3072 ile 20480 arasında değişiyor ve tamamen sisteme özel. Tavsiyem 3072'den başlayıp 2-3binlik artışlarla 20480'e kadar denemeniz.

Humus Tweak

Ufak ufak efsaneye dönen bu ince ayarı ilk olarak Beyond3D forumlarında Humus nickli bir kişi ortaya attı. Adını da buradan alıyor. İşin ilginç bu arkadaşın ATI'da çalışıyor olması. Heralde bu ayarın sadece ATI kartlarda işe yaradığını söylememe gerek yok :)

Bu ayarı kullanarak %40'a varan performanslar sağlandığını iddia edenler var. Ben sadece %3-5 gibi bir performans artışı aldım.

Ama deneyin belki şansınıza benden yüksek bir performans artışı alırsınız.

Ayarı yapmak için ilk yapmanız gereken aşağıdaki linkteki dosyayı çekmek.

<http://esprit.campus.luth.se/~ffhumus/temp/doom3/PerformanceTweak.rar>

Dosyayı Doom III'ün kurulum klasöründe Doom 3\base altına Winrar kullanarak açmanız yeterlidir. Böylece rar arşivinin içindeki asıl dosya olan interaction.vfp, tam olarak **Doom 3\base\glprogs** klasörüne gelmiş olacaktır.

Bu ayar oyunda ciddi grafik bozulmalarına da yol açabilir (gerçi bende olmadı). Eğer böyle bir sorunla karşılaşırsanız bu dosyayı silmeniz yeterli olacaktır.

PK4 Dosyalarını Açmak

Son ipucumuz bir ayar değil aslında bir uyarı. Bir yerlerden Doom III/base klasörü içindeki cpk4 uzantılı dosyaları winzip ile açmanın bölümleri daha hızlı yüklemenizi sağladığını duyabilirsiniz. Ama bunu yapmak disk alanı kaybetmenize, online serverlara bağlanamamanıza ve oyunu hiç bir zaman update edememenize yol açıyor. Üstelik bölümlerin daha hızlı yüklendiği de yok. O yüzden yapmamanızda fayda var.

Ek Ayarlar

Size performansla ilgili vereceğimiz ipuçları bu kadar. Sanırım bu ipuçlarını ve ayarları tek tek denemek en az oyunu bitirmek kadar vakit alacaktır. Yani Doom III'e

ince ayar çekmek de başlı başına bir oyun. Son olarak performansla ilgisi olmayan ama ilginizi çekebilecek bir kaç ipucu.

"g_fov XX" Bu ayar oyundaki bakış açınızı değiştirir. XX yerine dilediğiniz açıyı yazın. Böylece oyunu balık gözünden oynayabilirsiniz.

"editor" Konsola bu komutu yazarsanız Doom III'üm editörü açılır. Harita ve mod geliştirebilirsiniz. **"g_nightmare 1"** Eğer oyunu direkt olarak Nightmare modunda oynamak istiyorsanız bu komutu kullanın.

"pm_thirdPersonDeath 1" bu komutu kullanırsanız öldüğünüzde ölümünüzü dışarıdan, üçüncü gözden izlersiniz.

"pm_thirdPerson 1" Bu komut oyunu tamamen 3rd Person'a çevirir

"r_showTris 1" Oyun wireframe hale gelir. Böylece ortalıktaki gerçek poligonları görebilirsiniz "god" Hey bu ayar değil bu hile!!! Sadece denemeleri yaparken bir de yaratıklarla uğraşmak istemezsiniz belki diye ekledim.

Oyunun kısa yoluna sağ tık yapıp özelliklerine girer, buradaki hedef (target) bölümünün en sonuna "+disconnect" yazarsanız oyun başlarken id'nin demosu çıkmaz.

Bizden bu kadar. Gerisi sizin ayar yeteneğinize ve kesenize kalmış. Biz Half-Life 2 çıkana kadar kış uykusuna yatıyoruz. Yoksa yakında Doom III kusmaya başlayacağız :)

Tuğbek Ölek



PHANTOM GAMING SERVICE

Oyun tarihinin en büyük kumarı oynamak üzere!



Yıllardır haberleri ve rivayetleri ortada dolaşıp duran Phantom nihayet bu sene E3'de ortaya çıktı. Infinium Labs'ın geliştirdiği Phantom temelde PC tabanlı bir konsol. Yani yapı olarak Xbox'a bir hayli benziyor. Ancak ondan farkı kendi platformu veya oyunları olmaması, Phantom tamamen PC oyunları için geliştirilmiş bir cihaz.

ödemek zorundasınız. Sonra İnternet bağlantısını kullanarak Phantom Game Service üzerinde ne kadar oyun varsa çekip oynamaya başlıyorsunuz. Her oyuna para ödemek yok, gidip oyun almak yok hatta neredeyse oyunu yüklemek bile yok. Siz bir oyunu seçtiğinizde sistem oyun dosyalarını yüklemeye başlıyor, Kısa

mayan yine çok sade bir gamepad ve bugüne kadar gördüğüm en enteresan klavye-mouse seti eşlik ediyor. Klavyenin iki yüzeyi bir defter gibi açılıp kapanabiliyor. Klavyeyi kaldırdığınızda aşağıda Mouse için düz ve rahat bir zemin kazanmış oluyorsunuz. Klavye de kendi etrafında dönerek elinizin açısına uyabiliyor. Böylece bir anda koltukta otururken rahatça oynayabileceğiniz bir klavye Mouse setine kavuşuyorsunuz.

Phantom, PC oyunlarını oynatsa da Windows işletim sistemi kullanmıyor. Sistemin arayüzü ve menüleri aynı Xbox'ın menüleri gibi hareketli 3D animasyonlardan oluşuyor. Menülerde dolaşıp yeni oyunlar indirebiliyor, yüklü oyunları oynayabiliyorsunuz. Arayüzü evdeki herkes için ayrı ayrı özelleştirebiliyorsunuz. Böylece küçükler için daha basit bir arayüz ve sadece onların yaşına uygun oyunlar sağlayabiliyorsunuz.

Hadi bakalım kemik

Bana sorarsanız Phantom'un başarılı olma şansı pek yok. Birincisi PC oyunları TV'den oynamaya göre geliştirilmi-

lar ve o minin mini arayüzler ciddi bir sorun olacak. Ayrıca PC oyunları monitör başına oturup saatlerce oynanacak türdedir, konsol oyunlarının rahat ve grup halinde oynamaya el veren yapısı yoktur. Bu onu pek oturma odasına uygun yapmıyor. Ayrıca yüklenme buglarının kullanıcıları bezdireceği görüşümdedir (E3'de beni bezdirdi açıkçası). Kaldı ki bu sisteme uygun İnternet bağlantısı ABD'de bile o kadar da fazla değil.

Diğer yandan Phantom'un çizdiği yol oyunların geleceğini temsil ediyor bence. Çünkü bu sistem oyunların kutu üretim masraflarını, satıcı karlarını kaldırıp, pazarlama bütçelerini rahatlatacağı için oyunların fiyatını %50 kadar düşürebilir. Bu sistem kopyaya kesin bir çözüm olabilir ve aynı zamanda küçük yaştakileri vahşet içerikli oyunlardan uzak tutabilir. Kısacası oyun dünyasının bugün ne derdi varsa hepsine birden çözüm olabilir. Bu yüzden benzerlerini bir sonraki kuşakta olmasa bile daha sonraki kuşaklarda tüm konsollar da göreceğimize şüphe yok. Yani Playstation 4 ve Xbox 3'ün bu sistemi kullanması çok büyük bir ihtimal. Infinium Labs'ın bunu bugünden kurması gelecekte onu en büyük oyun firmalarından biri yapabilir. Ama bunun bütün parayı rulette kırmızı 7'ye yatırmaktan farkı yok bence.



Öyleyse Phantom'u televizyonun altına yerleşecek şekilde tasarlanmış şık bir oyun PC'si olarak düşünebilir miyiz? Aslında tam olarak bu da değil. Şöyle diyelim Phantom oyunlar için aynı Digitürk gibi bir sistem kurmaya çalışıyor. Yani bu ismin arkasında sadece bir donanım cihazı değil oldukça gelişmiş bir servis var.

Bu servis şimdilik sadece ABD için düşünülmüyor ve mutlaka çok hızlı bir İnternet bağlantısı gerekiyor. Phantom'a ayda 30\$ vererek üye oluyorsunuz. Baştan iki senelik üyeliğe razı olursanız Phantom anında ve ücretsiz sizin oluyor. Aksi takdirde Phantom'a da 200\$

sürede oyunu başlatacak kadar dosya birikiyor ve oyunu oynamaya başlıyorsunuz. Siz oynarken sistem diğer yandan gereken diğer dosyaları da çekiyor. Elbette yeni çıkan en güzel oyunları böyle ücretsiz çekemiyorsunuz. Onlar için ekstra ücret veriyor veya pay-per-play sistemi ile oynadığınız kadar para ödüyorsunuz. Aynı bizim Digitürk'ün vizyon salonları gibi. Enteresan bir sistem değil mi?

Phantom Yaşıyor!

Şık ve sade tasarımı ile Phantom bugüne kadar üretilmiş en şık oyun sistemi. Cihazın kendisine analog kontrolleri ol-



Teknik Servis



Beklediğimiz üzere bu ay Doom III'ü çalıştıramayanların soruları sağanak halinde yağdı. Biz Doom III'ü sıkıp suyunu çıkarmaya bakalım Half-Life 2'nin de ön yüklemeleri Steam üzerinden başladı. Uzun sözün kısası upgrade sezonu açılmıştır arkadaşlar.

AGP PRO ŞART MI?

Öncelikle umarım keyfiniz yerindedir. Bir ay önce mail yoluyla bazı sorularımı iletmiştim sizlere. Ama yolladığım mail ne dergide yayınlandı ne de bir cevap alabilirdim. Sanırım bir aksaklık oldu ve mail size ulaşmadı.

Belki bunda sizin bir suçunuz yok ama şimdi sayıları daha da artmış olan sorularınla yüzleşeceksiniz :) Bu sefer umarım bir cevap alabilirim.

Sistemim: Intel i850 MV, P4 1.8 GHz, 256 MB Kingston PC 800, Inno 3D GeForce FX 5600 128 MB, Audigy SE, XP Home şeklinde. Sistemde bazı iyileştirmeler yapmak istiyorum ve bunun Doom III'e bir alakası yok.)

Upgrade için çok gerekli olmadıkça 250\$'ın üzerine çıkmak istemiyorum.

Sorularım şunlardır:

- 1) Ram miktarını arttırmak istiyorum. Ram konusunda Kingston 512 MB DDR 400 düşünüyorum. Sizin hem ram tipi hem de marka konusunda tavsiyeleriniz nelerdir.
- 2) Asıl problem anakart konusu. Merak ettiğim AGP Pro olarak isimlendiren teknoloji AGP 16X gibi bir şey mi? Sizce yakın gelecekte AGP Pro zorunluluk haline gelir mi? Aldığım anakartı 2 yıl kadar kullanabilmek istiyorum. Bu durumda şu an pahalı olan PAT ve AGP Pro teknolojilerine sahip olmalı mıyım?
- 3) Aslında RD-Ram kullanmaktan memnunum ama anakartım AGP 4X olduğu için değiştirmem gerektiğini düşünüyorum. RD-Ram kullanan yeni teknolojilere sahip bir anakart var mı? Varsa bile bu anakartı almak ve RD-Ram için para harcamak biraz saçma olur diye düşünmekteyim. Sizin fikriniz nedir?
- 4) Önceki ekran kartlarımda (MX440, FX 5200) kullanılabilecek bellek miktarını, çekirdek ve ram hızlarını windows ayarlarını veya kartlarla gelen yazılımlarla ayarlayabiliyordum. Şimdiki kartımda ise bu seçeneklere ulaşamadım. Ama dergilerde yapılan testlerde kartımın bu yolla upgrade edildiğini okudum. Bu ayarlara ulaşmak için ne yapmalıyım.

Zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederim. Öyle densesiz ve cahil oyun düşmanları yüzünden de canınızı sıkmayın. Bi de upgrade yaptıktan sonra ki haliyle DOOM III BENİM MAKİNEMDE ÇALIŞIR MI? :)

Süleyman Gürdal

Merhaba Süleyman

E-Mail'ler nadiren yolda takılır ve takılsa da sana bir mesaj ile yerine ulaşmadığı bildirilir. Defalarca tekerlediğimiz gibi her mektubu yanıtlayamıyoruz ve yanıtlanacakları seçerken belli kriterlerimiz var. Zaten donanim@level.com.tr adresine mektup yolladığında bu konuda bir açıklama otomatik olarak ge-

liyor. Ya yolladığın mektubun bir benzeri kısa zaman önce Teknik Servis'te yayınlanmıştı ya da mektup fazlalığından sıra sana gelemedi. Neyse bu ay şans sana güldüğüne göre geçelim cevaplarına.

1) Upgrade ederken seçilecek parçaları tek tek sormanıza gerek yok. Donanım pazarını sadece yeni bir sistem alacaklar için değil upgrade edenler için de hazırlıyoruz. Orayı kontrol edersen tavsiyemizin 1GB DDR 400MHz olduğunu göreceksin.

2) Ekran kartı portlarındaki son teknoloji PCI Express. Artık AGP döneminin sonuna gelindi. Eğer ileriye yatırım yapmak istiyorsak PCI-X ekran kartları almamız gerekiyor. Ama sen ekran kartı değiştirmeyi düşünmediğin için her hangi bir AGP 8X anakart işini görecektir. AGP Pro ise sadece ekran kartına daha fazla güç sağlayan bir AGP versiyonu ve profesyonel ekran kartlarında kullanılıyor. Yani bizim için bir önemi yok.

PAT ise i865 çipseti için geliştirilen bir çözüm. i865'in i875 gibi çalış-

kıp şu hatayı veriyor "VPU grafik hızlandırıcı sıfırlandı lütfen bu sorunu ATI şirketine bildirin" diyor. Bu arada ekran kartım Radeon 9600se ne yapmam lazım?

Alptekin Öztürk

Merhaba Alptekin

Son bir ay içinde "VPU Recovery" hatası ile ilgili bir çok soru geldi. ATI ve NVIDIA'nın sürücülerindeki Türkçe hataları yüzünden bazen hata mesajlarını anlamak çok zor olabiliyor. Aldığın hata mesajının tam ve İngilizce metni şu "VPU Recover has reset your graphics accelerator as it was no longer responding to graphics driver commands. Please tell ATI Technologies about this

cevap problem".

Mesajın bu halini

anlamak çok daha kolay. Pek

çok kişi hata mesajına bakıp ekran kartlarında "VPU Recover" sorunu olduğunu sanıyor. Ama aslında "VPU Recover" ekran kartında bir sorun yaşanması durumunda sistemin tümünden kilitlenmesini engelleyen bir sistem. Sağda solda "VPU Recover" seçeneğini kaldırarak sorunun çözüleceğini okuyabilirsin ama buna kulak asma. "VPU Recover"ı kaldırmak sadece sorun yenilendiğinde sistemin hata mesajı vermek yerine kilitlenmesine yol açar.

Peki "VPU Recover" hatanın kendisi değilse sorun ne? Pek az kişi ekran kartıyla birlikte güç kaynağını ve kasa soğutmasını da geliştiriyor. Yeni ek-

Pek çok kişi hata mesajına bakıp ekran kartlarında "VPU Recover" sorunu olduğunu sanıyor.

ran kartlarını kullanabilmek için en az 300W ve ideal olarak 350-400W gücünde bir güç kaynağı gerekiyor. Piyasadaki ucuz Çin malı güç kaynaklarının hemen hepsinde 300W yazıyor ama bunların çok büyük çoğunluğu bu gücü gerçekten sağlayamıyor. Güç ve ısıyı kontrol etmek için BIOS'unuzun veya anakartınızla gelen programların sistem göstergelerini kullanabilirsiniz. Ayrıca ATI Control Panel ekran kartı ısınızı gösteriyor. Ekran kartının ideal ısısı 40 derece civarındadır. 60 derece ve üstü tehlikelidir. Bunun dışında güç kaynağından gelen ve ekran kartına güç sağlayan kablo demeti üzerinde takılı başka bir cihaz (HDD, fan) olmadığından emin olun.

3) Bu konuyu defalarca irdeledik bu yüzden kısa geçeceğim. Şu an için mantıklı olan tek hafıza türü DDR-RAM.

4) Keşke o dergilerde nasıl yapacağın da yazılsaymış :) Bazı gelişmiş ayarlar registry ayarları ile açılabilir. Ama bence en mantıklısı ve kolayı Powerstrip kullanmak. Bu küçük program overclock'un yanı sıra bir dolu ek özellik sunuyor, tüm ekran kartlarını destekliyor ve sadece 750kb. <http://entechtaiwan.net/util/ps.shtml> adresinden çekebilirsin.

VPU SIFIRLANDI

Sistemim P4 2.80GHz, 512MB RAM oyunlan oynarken oyundan sürekli olarak çı-

ran kartlarını kullanabilmek için en az 300W ve ideal olarak 350-400W gücünde bir güç kaynağı gerekiyor. Piyasadaki ucuz Çin malı güç kaynaklarının hemen hepsinde 300W yazıyor ama bunların çok büyük çoğunluğu bu gücü gerçekten sağlayamıyor. Güç ve ısıyı kontrol etmek için BIOS'unuzun veya anakartınızla gelen programların sistem göstergelerini kullanabilirsiniz. Ayrıca ATI Control Panel ekran kartı ısınızı gösteriyor. Ekran kartının ideal ısısı 40 derece civarındadır. 60 derece ve üstü tehlikelidir. Bunun dışında güç kaynağından gelen ve ekran kartına güç sağlayan kablo demeti üzerinde takılı başka bir cihaz (HDD, fan) olmadığından emin olun.

Eğer ısınma veya güç kaynağı probleminiz olmadığından eminseniz sorun büyük ihtimalle Catalyst sürücülerindedir. ATI ne yazık ki bir süredir sürücü kalitesini düşürdü. Mevcut sürücülerini kaldırıp daha eski sürücüler yüklemek sorunu çözebilir. Eski sürücülerin tümünü son sürücüyü çektiğiniz sayfanın altındaki "Previous Driver Versions" linkinde bulabilirsiniz. Özellikle VIA çipsetli anakarta sahip olanlarda bu sorun daha fazla görülüyor. Eski bir sürücü yüklemeyen önce mevcut sürücüyü

mutlaka kaldırmazın gerekiyor.

Elbette "VPU Recover" mesajını almanıza yol açan sorun oyundan da kaynaklanıyor olabilir. Sorun sadece bir oyundaysa büyük çaplı çözümlere girişmeden önce oyunun yamasının olup olmadığını kontrol etmek hatta yama için bir süre beklemek mantıklı olabilir.

Eğer bunların hiç biri size uymuyorsa, overclock yapmadıysanız ve ekran kartı ayarlarını değiştirmek işe yaramıyorsa elbette az rastlanan farklı bir sorun veya kartınızda donanımsal bir hata da olabilir.

CEVAP

Yani temel kural olarak telefonlar tek tek splitter'dan geçmeli ama DSL'ler geçmemeli.

WINDOWS 30 SANİYE İÇİNDE KAPANIYOR

Sevgili Level ailesine ve tüm Level okurlarına selam. Derginizi 4 yıl önce bir arkadaşımın evinde gördüm. Arkadaşım tuvaletten bakayım dedim nedir diye. Tam içindekiler kısmına bakarken arkadaşım geldi ve beni pata küte dövdü. Neden diye sorduğumda da "Manyak mısın niye karıştırıp buruşturuyorsun" dedi. İşte sizinle böyle tanıştım, dört yıldır okuyorum ve çok eğleniyorum. Bir mail atmak farz oldu dedim kendi kendime. Neyse şimdi birkaç sorum var onlara geçeyim bir zahmet artık lütfen...

1) ... (Editörün notu: Aynı soru içinde hem "Bu

Ahiretten Donanım Sorusu

Ahiretten Donanım Sorularının bu ayki bölümünde "Editörle Yüz Göz Olma" konusunda nasıl sınır tanınmayacağını ve "rahat insan" kavramını inceleyeceğiz. Öncelikle örneğimize bakalım.

Subject: Way naber abii

Ya abi ben ve kendim ikilisi nbs oluyor.

Neyse, bi bilgisayarda nasıl harddiski ikliye bölüyoruz? Bi tanesine format atcağdım. Bi zahmet pliz yardım böhühühü

Neşet Sopaçlı

Herhalde örnek tek başına söz konusu kavramlarda sınır olmadığını gayet güzel gösteriyor. Özellikle rahatosapiens olarak anılan insan türünün bu konuda çok yetenekli olduğu biliniyor. Bu noktada Neşet arkadaşımıza bu güzel örnekten dolayı teşekkür ediyor, sabit diskini bölmeden önce soyadını Sopalık'a çevirmesini tavsiye ediyoruz.

sistem ne kadar gider" hem de "Doom III çalışır mı?" yasakları çiğnendiğinden soru silinmiştir. – Level Forumu gibi oldu ama :D)

2) Windows XP Pro kullanıyorum ve Internetde mail sitelerine girdiğimde kapat emri gibi birşey çıkıyor ve sadece 30 saniye durup ondan sonrada bilgisayarı resetlediği için tam olarak ne yazdığını anlayamıyorum. Bilgisayarı aldığım yeri aradığımda bana bu olduğunda çalıştırma girip shutdown -a yazmamı söyledi. Bunu yapmak sorunu çözüyor ama sonra bilgisayar hafiften yavaşlıyor. Başka yolu yok mu? Bilgisayarım bir de virüs fark ettiğinde olur diyor ama olsun virus olsa bile kapansın istemiyorum. Bu windowsun bi özelliği olduğuna göre kapatmanın bir yolu olmalı.

Gürsu Güretmenoğlu

Selam Gürsu,

Level ile tanışma hikayen enteresan olduğu için aynen koydum. Okurlarımızın Level'a düşkünlüğü bizleri memnun (ve dört köşe) etse de iyi bir arkadaş bin Level'dan kıymetlidir. Bu yüzden arkadaşının şakadan pata küte yaptığını umuyorum. 7 ölümcül günahın ikisini işleyen ilk sorunu kırptığımız göre hemen ikinciyi cevaplayalım.

Sistemindeki sorunun sebebi MS Blaster (veya Sasser) isimli solucan. "Shutdown -a" komutunu kullanarak iyi bir şey yapıyorsun. Bu komutun yeniden başlamasını geçici olarak önler. Ama sorunun kesin çözümü için Windows'u güncelleme gerekir. Bu seçeneği Internet Explorer'ın Araçlar seçeneği altında bulabilirsin. Güncellemeler içinde MS Blaster yamasını bul (833330 kodlu) ve buradan yükle. Ayrıca iyi bir anti-virüs programı kurmayı da unutma.

SPLITTER

Level'da çalışan herkese selamlarımı sunup ve sorularına geçiyorum;

1) Speedtouch 330 USB ADSL modemim var. Galiba kutunun içeriğine splitter dahil değilmiş ve dahili bir splitter yok. Ben de splitter almayı düşünüyorum ancak splitter sadece bağlı olduğu telefonun hattını mı ayırıyor yoksa evdeki paralel bütün hatlarda mı işe yarıyor. Çünkü splitterların 3 girişi var; biri Line, diğeri DSL, bir diğeri de telefon girişi. Yani sadece telefon girişine takılan telefon mu işler yoksa evdeki bütün diğer paralel hatlarda mı?

2) 256 kbps download hızına sahip bir hattın ortalama kaç kbyte/sn download etmesi gerekir?

Düzeltilme

Geçen ay bu sayfada ADSL internet bağlantısı ile verdiğimiz bilgilerde bir hata sepeydik. Türk Telekom ve Superonline tarifelerini karşılaştırdığımız tablomuzda Superonline'a ait olan fiyatlara Katma Değer Vergisi (%18) ve Özel İletişim Vergisi (%15) dahil değildir. Yanlış bilgilendirmeden dolayı özür dileriz.

Cevapların için teşekkürler. Başarılarınızın devamını dilerim..

Erkut "The_rabbit" Pehlivan

Selam Erkut,

Splitter mutlaka evdeki her bir paralel telefon hattının girişine takılmalıdır. Ayrıca Splitter'lar 2 ve 3 giriş/çıkışlı olarak iki farklı tiptedir. Her Splitter'ın üzerinde bir Line girişi bulunur ve buna duvardan gelen hat bağlanır. Ayrıca mutlaka bir telefon çıkışı vardır. Senin bahsettiğin gibi DSL çıkışı olanlar ise duvardan gelen hatta hem modem hem de normal telefon takmak isteyenler içindir. Aslında bu DSL çıkışı gelen Line bağlantısını olduğu gibi verir. Yani sadece çoklayıcı işlevi görür ve kullanılması şart değildir. Duvardan gelen hattı sadece modeme bağlayacaksan splitter'a ihtiyacın yoktur. Yani temel kural olarak telefonlar tek tek splitter'dan geçmeli ama DSL'ler geçmemeli. 256 kbps hızında bir ADSL bağlantısının maksimum hızı 20k ile 25k arasında değişir.

FARE GİBİ SES

1) Bilgisayarın kasa içi sıcaklığını nasıl öğrenebilirim? (İçini açmadan)

2) Bilgisayarın içinden ara sıra fare sesi gibi bir ses geliyor. Gıcır gıcır bişey. Bilgisayarda fare olmadığına göre bu ses ne olabilir? Fandan geliyor olabilir mi?

3) Gerçi geçen sayıların birinde gördüm fakat ama o normal ekrandı. Bana bir ince ekran lazım. (LCD, TFT artık adı neyse) Hangisi fiyat performans olarak en iyi? (17 inç)

4) Kasamı değiştireceğim hangisi iyi? Böyle az yer kaplayan var mı bu meretlerin?

5) Bilgisayarım çok gürültülü çalışıyor. Sessizleştirmenin yolu var mı?

6) Son olarak, konu dışı ama anlarsın bu işlerden diye bir soruyum dedim, Kodak'ın 2.0Mp'lik Dijital kameraları benim işimi görür mü kalitesi nasıl? Gece iyi çekebilir miyim, yoksa paraya kıyıp 4.0Mp'lik Sony mi alayım?

Böyle bilgisayar dersi sınav soruları gibi sordum ama kusura bakmayın parmaklarım kıtır biraz.

Çok Teşekkür ederim.

Mert

Merhaba Mert,

Güzel sorular sormuşsun bakalım bu sınavı verebilecek miyiz?

1) Kimi anakartlar kasa içi sıcaklığını da ölçer. Ama bunu anakart üzerindeki devreler ile yaptıklarından çok sağlıklı değildir. Bu işin en sağlıklı (ama tuzlu) yolu bilgisayarına bir ön panel kontrol cihazı alman. Bu cihazlar kasa sıcaklığını sürekli olarak takip edebilmeni sağlar, fan kontrolü gibi ek fonk-

CEVAP



M. Berker Gngr

SPIRITUS

Bazı savařlar diđer herřeyi glgede bırakabilirler...

Yıkılmış duvarın ardında bir enkaz parçasına yaslanıp gecenin karanlığını izledi. Uzaktan gelen telařlı ayak sesleri, hastalıklı öksrklerle ve namluya srlen mermi sesleri gecenin sessizliğinde byyp yankılanıyordu. Kalabalıklılar, hem de çok kalabalık. "Adam başına bir kurşun..." diye homurdandı, "...ve yine de yetmeyecek." Dnp etrafına bir gz attı, o dnerken stndeki paslı, yıpranmış zırhın hidrolikleri can çekiřen bir yılan gibi çaresiz tısladı. Zırhı bakım görmeyeli çok olmuştu. Ve zırhı öldğnde içinde onu da beraber gtrecekti, bunun farkındaydı. Hidrolikler olmadan çeyrek tonluk metal kabuđu yerinden oynatmasına, hatta içinden çıkabilmesine imkan yoktu. Eli gayri ihtiyari bir řekilde kolundaki kontrol panelinin zerinden geçti. Zırhı öldğnde yařlı bir kaplumbađa gibi akbabaların gelip leřini didiklemesini beklemeye niyeti yoktu. Gvenlik kodunu syleyip sırtındaki reaktr ařırı yklemesi yeterliydi, hikayeye son noktayı otuz kilotonluk bir mantar bulutu koyacaktı.

Yıkıntıların arasında dolařan glgelerden biri dođrulup ona seslendi, "Yaptığın hiçbir řeyi beđenmiyoruz Allah'ın belası gerizekalı! Neden artık dřp lmyorsun?" Sađ kolundaki gatling glgeye dođru grlerken karřılık verdi, "Hayatımı her yediđim haltı size beđendirmeye çalıřarak geçirecek deđilim pislik herifler!" Glge parçalanıp karanlığa karıřtı, ama yerini bir başkası aldı. "Neden yapıcı eleřtiriye kulak vermiyorsun? Neden artık cehennem dibine gitmiyorsun?" Bu szleri havada ışıklı bir kuyruk takınmış szlerek gelen zırh delici roket izledi. Yanından kıl payı geçen roketin ısısını yznde hissetti, ama miđferini kapatmadı. "Kendi sıkıntılarını ve çıkmazlarını kiřisel tatmin için bana yansıtın iře yaramazın tekisin sen!" diye haykırdı karanlığın içine

dođru. "Eleřtiri yle yapılmaz, byle yapılır ham ahlat!" szn sol kolundaki 2,75 inçlik fırlatıcıdan glgelere yađan bir dizi gdmsz roket izledi. Patlamalar geceyi bir an için gndze çevirirken etrafta uçuřan vcut parçalarını grd ve çaresizlik dolu haykırıřları duydu. "Senelerce istenen her haltı ezberledim, yine de sigortalı bir iře kapađı atamadım!" diye inledi son nefesinde glgelerden biri.

Gittikçe çođalan glgeleri karřılamak için hızla yer deđiřtirirken nabızı deli gibi atıyor, ter ve sıcaklık zırhının içini dolduruyordu. Dev gibi bir glge karanlıktan zerine fırladı, elindeki koca balyoz bakması bile acı veren kara enerjilerle yklenmiş alev alev yanıyordu. řekil-řekil yzn aık bir yaraya ben-

zer ađzından fke boşaldı stne. "Sen hayatını başkalarının emeklerine çamur atarak kazanan iře yaramaz kzn tekisin! Geber!" Balyoz havada acı bir ıřlık çalıp bir saniye nce durduđu yere indi, koyu mavi bir enerji dalgası betonu ve çeliđi parçalayarak patladı. Son anda kurtulmaya sevinecek halı yoktu, elini uzatıp yanında asılı duran savař baltasını çekti. Balta enerjisiyle yklenirken gecenin karanlığına uđursuz yeřil bir parıldı saçtı. "Emeđimin karřılıđını cebine indirmek isteyenler bunun için emek vermeli! Bıktım artık kolay kře dnmek isteyen uđkađıtçılardan!" diye grledi dev yaratıđu ikiye biçerken.

Ama artık glgelerin akıřı durdurulacak gibi deđildi. Her ynden zerine yađıyor, el bombası, kurşun, balta, bıçak, tımak ve diřle onu dřrmeye çalıřıyorlardı. "Sylediđin

Keřke bu kadar basit olabilseydi...

herřey yalan!" diye haykırdı bir tanesi. "Sen kendini ne sanıyorsun hayvan herif!" diye nefretini kustu bir başkası. "Bu zırh kaç para řimdi, bir araba alır mı?" diye kkredi bir diđer. "Ya bizim gibi olursun, bizim dřncelerimizi paylařırsın, ya da lrsn!" diye bađrıřtılar hep bir ađzdan kulaklarını sađır etmek istercesine. Kolundaki gatling artık durmaksızın uluyor, izli mermileri sadece birkaç metre tesinde yıđılan bedenleri paramparça ediyordu. "Ruhlarınıza lanet olsun akılsız řebekler!" diye tısladı nefretle sıkılmış diřlerinin arasından. "Gelin de grn, siz mi beni kendinize benzetiyorsunuz, yoksa ben mi skp alıyorum boş kafalarınızdaki kalıpları sonsuza kadar!"

Uzaklarda oturmuş geceye bakanlar, ykselen mantar bulutunu korkuyla izlediler... ❖



Tugbek Dilek

TELEVİZYON

Gregor'u da süperstar yapsınlar!

Gregor Samsa'nın talihsizliği yanlış çağda yaşamamızdır. Yanılmayalım, bu onun çağının ötesinde biri olduğu anlamına gelmez. Sadece onun yaşadığı çağdaki çoğu hastalık gibi henüz "farkındalık" illetine de deva bulunamamıştı. Zavallı Samsa günümüzde yaşamış olsaydı hayatın anlamsızlığı onu bir hamamböceğine çevirmeyecek, o da hepimiz gibi günlük yaşamın içinde eriyip gidecekti.

Bugünün insanı belki çok daha anlamsız bir hayat sürdürüyor. Ama "hayat" öylesine farklı ve büyük anlamsızlıklarla çevrili ki onu gerçek anlamda olmasa da görece anlamlı kılıyor. Hadi dürüst olalım yaşadığımız şey pek de bir şeye benzemiyor. Çeşitlilik çağımızın belki en büyük nimeti. Hiçbirimiz bir diğerine benzemiyoruz ama aynı anlamsızlığı yaşıyoruz.

Evet Samsa'nın derdi farkındalıktı. O zamanlar bu kelimenin bir anlamı vardı. Ama modern çağa geçerken insanlar "farkındalık" kelimesini atıp yerine yeni bir tane seçtiler; "televizyon". Eğlence veya bilginin paylaşımı adı altında dünyada olan biten ne kadar anlamsız olay varsa günün 24 saati karşımıza çıkmaya hazır. Irak'a hala alabildiğine gökten "demokrasi" yağıyor, bütün dünyanın gözü önünde İsrail "barışçıl" operasyonlarını sürdürüyor, hala dünyanın ücra köşelerinde aklına esen her kabadayı katliama kalkışabiliyor. Ah pardon sizin sosyal sorunlarınız mı vardı? Aile içi şiddet veya kalp kırıklıkları mı? Açın bir televizyonu bakın insanlar ne akıl almaz şeyler yaşıyor ve halinize şükredin.

Canınızı dışınıza takip deliler gibi çalışıyorsunuz ama kalabileceğiniz düzgün bir evin kirasını ödeyecek kadar bile kazanmıyorsunuz. Ya da modern yaşama geçiş ara-



cınızın kredi faizleri yüzünden bunaldırdınız. Ne diyorsunuz siz! Hiç mi haberlere bakmadınız, her ay kaç ülkenin ekonomisi iflas ediyor, sokaklara dökülüp yemek için marketleri talan ediyorlar. Hatta onların bile durumu iyi. Açlıktan ölmek için havadan atılan yardımlara muhtaç kaç milyon insan var bu dünyada?

Tamam haberleri bir yana bırakalım madem. Biraz eğlence programlarına bakalım. Bakın ne güzel popçu yaşıyorlar, insanları eve kapatıp saçmalıklarını izletiyorlar, izdivaç heveslisi gelin, damat, hatta kaynana adaylarını yarıştıyorlar. İnsan ilişkilerinizde yanlış giden bir şeyler olduğunu düşünüyorsanız bir de bunların yaşamına bakın. Bakın manasız ilişki nasıl olur.

İşinizde başarısızsanız kendinizi teselli etmek için spor programlarını izleme şansınız var. Bakın bu spor dünyasının profesyonelleri içinde işini doğru yapan bir kişi var mı? Eğer kesmezse bir doz muhalefet alın. Politikacılar bu haldeyse bizim beceriksizliklerimizin anlaşılır olması doğal değil mi?

Televizyon denen bu resimli kutuda gerçekten anlamlı ne var ki? Bazen izlemeye değer düzgün bir film ya da dizi, dört yılda bir bizi coşturacak, duygulandıracak olimpiyat veya dünya kupası, kırk yılın başında adam gibi bir program, enteresan bir haber. Yani televizyonda anlamlı bir şeyler bulmak imkansız değil, sadece çok zor.

Ama

derdim televizyon izlemek değil. Başta da söyledim, derdim farkındalığımızı geri almak. Şu lanet word'ün bu kelimeyi her yazışmada, altını kırmızıyla çizmemesi. Akıl almaz "gerçeklerle" çevrilmemek. Televizyonu açtığımda kusmadan kapatabilmek. Belki "dönem" tekrar dönmeli. Ama bu sefer lehimize. Televizyonun değerlerimizi acıtan uçlarını törpüleyecek şeyler yapmalı, televizyona ait kavramlara saldırmalı. Mesela "bön bön bakmak" yerine "seçicilik" koymakla başlamalı işe, "izleyip izleyip unutmak" yerine "tepki vermek", "yıllarca beş para etmeden iş yapmak" yerine "unutulup gitmek". Ya da "magazin olmak" yerine "örnek olmak". Televizyonun koca karnında o kadar yumuşak nokta var ki...

Ya da her şeyi bir yana bırakıp hayatımıza böylece devam etmeli. Ama o zaman Samsa'ya hakkını gerçekten vermeliyiz. Samsa günümüzde yaşamış olsaydı hayatın anlamsızlığı onu bir hamamböceğine çevirmeyecekti. Hayatta bir şeyler yakalayamazsa eğer en azından Popstar'a katılırdı. Gerçi biz Kafka'dan bir başyapıt kaybederdik ama Samsa (Çekçe "ben yalnızım demek") hepimiz kadar "mutlu", hepimiz kadar "sosyal" bir insan olurdu. ☺



Firat Akınlı

UZAK

Ve perde indi...

Her yeri kapalı, ufak ve karanlık bir odanın içinde uyandı Vosviddin. Yumuk gözlerini açmaya çalıştı, yapamadı. Zorladı kendisini ve açtı. Yine karanlıktı. Bir şey fark etmemişti sanki, hiçbir şey göremiyordu, hiçbir şey yoktu yanında, uykusuzluğundan başka. Karanlıktan korktuğu için kapattı göz kapaklarını, yine karanlıktı. Ellerini kocaman kalbine uzattı yerinden kalkmak için, kalbi ellerinden tuttu Vosviddin'i. Bu onu mutlu etmişti. Gülümsedi donuk bir şekilde, kimse görmedi; konuşmaya çalıştı, kimse karşılık vermedi; boşverdi, kimse umursamadı. Nasıl çıkacağını düşündü o karanlık, gri odadan. Bu kez boşluğa uzattı ellerini. Çevresinde duvarlar vardı. Dört duvara da dokundu, bir çıkış yolu bulmak için. Tahta bir şeye çarptı. Gücünü vererek itti hızlıca tahtayı. Kapı açıldı...

Kamaşan gözlerini korumak için kıstı gözlerini. Karanlık oda ışıkla doldu, soluk duvarlar beyaza boyandı. Cesaret edemedi dışarı çıkmaya. Karanlıktan daha korkutucuydu ne olduğunu bilmediği aydınlık. Belki de orada kalması daha iyi olacaktı onun için, belki de kimse zarar vermeyecekti bu şekilde arkasından sürüklediği büyük, ama savunmasız kalbine. Bir adım attı ileriye doğru. Sonra bir adım daha... Her adımda daha hızlı nefes alıp veriyordu. Karşısında hiçbir şey yoktu, ışıktan başka, karanlık odada siyahtan başka hiçbir şey olmadığı gibi. Bir adım daha attı...

Gülümsedi donuk bir şekilde, kimse görmedi; konuşmaya çalıştı, kimse karşılık vermedi; boş verdi, kimse umursamadı.

Durdu. Tahta kapı boşluğa açılmıştı. Boşluğa dokundu Vosviddin. Gökyüzüne baktı, bulutlar bembeyazdı. İlk defa bu kadar uzaktaydı evinden, ilk defa bu kadar yüksekteydi hayattan. Bu canını daha az acıtıyordu aslında, ama bunun farkında değildi, farkında olamayacak kadar da soluktu. Odanın ucunda duruyordu, ya da hayatın ucunda. Dengesini kaybetti bir anda. Tahta kapıya tutundu, içeriye çekti kendisini. Nefes nefese kalmıştı, odanın ucuna yaklaştı yeniden, aşağıya baktı... Her şey daha küçük görünüyordu olduğundan; evler, ağaçlar, yılan gibi kıvrılan uzun, uçsuz bu-

olduğunu düşündü, suçu kendisinde aradı, bulamadı. Evlerin yanından uzanan bir lunaparka takıldı yumuk gözleri. Rengârenkti içindeki her şey. Dönme dolap ağır ağır dönüyordu. Orada olmak istedi o an, çocuklarla oynamak istedi. Veya lunaparka girmek... Aşağıya inmesi gerekiyordu bir şekilde. Neden o odanın ucunda durup hayata teğet geçtiğini bile bilmiyordu.

Odanın yanından uzanan dikenli, uzun bir ağaç vardı. Ağaca uzandı, tutundu sıkıca. Ve aşağıya inmeye başladı yavaşça. Ağacın kabukları canını acıtıyordu, ama boş verdi. Inmeye devam etti ağacın dallarına

caksız yollar, insanlar... Gerçekten de küçüklerdi belki de, ama bunu hiç düşünmemişti. Savrulan düşüncelerini toplamaya çalıştı, yapamadı.

İncelemeye başladı aşağıdaki hayatı, uzaktan. İnsanlara baktı, oldukları yerde duruyorlardı ve mutlu gözüküyorlardı. Gülümsen, kırmızı yanaklı bir çocuk gördü, hareketsiz duran. Yanındaki çocuklar da oyun oynuyorlardı donuk bir halde. Onlar da gülümsüyordu. Çocuklardan biri yukarıya bakarak el sallıyordu. Vosviddin de ona karşılık verdi ufak eliyle. Evlere baktı, pencereleri vardı. Buna alışkın değildi. Aynı maviye olmadığı gibi... Ağaçlar da masmaviydi. Karanlık, kuytu odasına benzemeyen başka bir dünya vardı aşağıda. Orada olmadığı için böyle

tutunarak. Bu uzun ve yorucu bir yolculuk olmuştu onun için. Yine de vazgeçmedi. Vazgeçse de başladığı yere dönecek kadar gücü yoktu, hiçbir zaman da olmamıştı. Sonunda yolunu tamamladı. Ağaçtan indi, karşıya baktı. Evlere baktı bir kez daha; ağaçlara, çocuklara ve lunaparka da. Uzağa göç eden kuşlardan ve 'uzak' tan daha yakındı şimdi hayata. Gülümsen çocuğun yanına doğru yürümeye başladı, küçük adımlarla. İleride annesini gördü. Olduğu yere çakıldı kaldı Vosviddin. Gözleri doldu, elleriyle tuttu göz yaşlarını. Annesine doğru koşmaya başladı. Aralarında çok az mesafe vardı. O sırada bir fırtına koptu, bulutlar kırmızı toprağa karıştı, gökyüzü siyaha bulandı. Ve sahne yıkıldı. Kartondan lunapark, el sallayan çocuk, mavi ağaçlar devrildi. Ardından da annesi... Göz yaşları elinden düştü Vosviddin'in, kimse umursamadı. ☺





OYUNBOZAN

Ben dünyanın en kötü Warcraft 3 oyuncusuyum!

Masaüstü rol yapma oyunlarını gerçekten severim. Bu oyunlarda hayal gücünüzü çalıştırmak için gereken her şeyi bulabilirsiniz. Pek çok farklı ve ilginç insanla tanışabilir, takım oyunu sayesinde kendinizi geliştirebilir ve en önemlisi, hayal ürünü bile olsalar kötü adamları tepeleme fırsatı bulabilirsiniz. Zamanımın büyük bir kısmını oyunlarla geçirdiğimi söyleyemem, ancak oyunlar olmasa hayatım çok monoton ve sıkıcı olurdu. Tabii arada bir oyunlar ve oyuncularla ilgili gerçekten kafamın tasını atıran bazı olaylara denk gelmiyorum değilim. O yüzden, bu defa bahçemi bu can sıkıcı detaylar üzerine homurdanmak için kullanacağım.

SONU GELMEYEN "KES-BİÇ" TARZI OYUNLAR

Bir kova dolusu zar atıp, sonra da gelen sayıya bakarak "Yaşasın, arbaletimle tam iki gözünün arasından vurdum!" diye çığlıklar attığım türden oyunlara katılmayı seviyorum. Ama şurası da bir gerçek ki, tamamen savaşmaktan ibaret olan rol yapma oyunları bir zaman sonra insanı bıktırıyor. Yani, bir yaratığı kılıcınızla kaç farklı biçimde kesebilirsiniz ki? Hem zaten oyunlarda kaç çeşit yaratık var ki kesmekten bıkmayasınız? En kötüsü de, tüm o zar atarak geçirilen zamanın, gerçekten iyi kurgulanmış bir hikaye anlatarak ve o hikaye içinde rolü olan kişilik sahibi karakterleri canlandırarak kullanılamaz mı? Aslında "rol yapmanın" gereği de tam anlamıyla bu değil midir?

KARAKTER OLUŞTURMADAN ÇARPIŞMALARA DEK AŞIRI KARMAŞIK ŞEYLER

En nefret ettiğim şeylerden biri de, tam kendimi kaptırmış ilginç bir diyalogun ya da heyecanlı bir çarpışmanın ortasında durup, küçük bir kuralı kontrol etmek için kitapları ya da çizelgeleri karıştırmak zorunda kalmak. Olması gereken ise verilen kararları ya da yapılan hareketleri bir ya da iki kez zar atarak kontrol etmek ve oyuna devam etmektir. Olası her durum ve her detay için milyonlarca farklı faktörü dikkate alıp üst üste hesaplama yapmak değil! Bir oyunu sevmemdeki en önemli unsur da budur zaten, bir defa başladı mı ıvır zıvır detaylarla uğraşmadan kaptırıp gidebiliyorsam, o oyun bana göredir.

KARAKTER SAHİBİ OLMAYAN KARAKTERLER

Belki yazarlık üzerine bir kariyeri takip ettiğim için bana öyle geliyordur, ancak asla insanların neden oyun karakterlerini baştan savma hazırladıklarını asla anlayamıyorum. Neden bahsettiğimi biliyorsunuz. "Kapı açılmıyorsa

kırırım!" dışında bir davranış modeli olmayan savaşçılar, kural kitabından son anda kopyalanmış büyücüler, hatta sırf oyuna beş dakika kala hazırlandığı için bir geçmişi ya da bazen adı bile olmayan karakterler! Kusura bakmayın ama ben oyunlarda canlandırdığım karakterleri gerçekmiş gibi görmeyi ve onları canlandırmayı severim. Haliyle karşımda gerçekten etkileşimde bulunabileceğim doğru düzgün karakterler olsun isterim. Bir kağıt dolusu istatistik bilgiden oluşan ve oyunun üzerinde oynandığı masadan daha cansız tipler değil! Neyse ki benim gibi düşünen çok fazla kişi olsa gerek ki, uzun zamandır bu konu ciddi bir problem değil.

OYUNCULARA DUYULAN NEFRET

Rol yapma oyunlarını çocukça, saçma, sıkıcı ya da ilgi alanınız dışında görüyor olabilirsiniz. Bu sizin fikrinizdir ve buna kimse de bir şey diyemez. Ama bunu bir kötülük gibi, bir suç gibi görüp de bu doğrultuda propaganda yapıp duranlar gerçekten tepemin tasını atıyor! Rol yapma oyunlarından anlamayanların, konunun içinde olmayanların sahip olduğu tüm bilgi kulaktan dolma şehir efsanelerinden başka bir şey değildir! Tekrar ediyorum, ROL YAPMA OYUNLARI NE ŞEYTANİ, NE DE TEHLİKELİDİR! Sanırım bu konuda saatlerce konuşabilirim ama şimdilik bu kadarı



yeter. Belki başka bir zaman bu konuya daha fazla değinirim.

GRUPTAKİ TEK KIZ OLARAK "ÇOCUKLARDAN BİRİ" HALİNE GELİVERMEK

İnanın bir grup oğlanın arasındaki tek kız olmanın hem iyi yanları, hem de kötü yanları var. Her şeyden önce erkeklerin kadınlardan uzaktayken ağızlarından neler kaçırabildiğini bilerseniz hem kulaklarınıza inanmazdınız, hem de çok gülerdiniz. Bazen bir kız olduğunuzun unutulması, diğerleriyle iletişim kurmayı imkansız hale getirebiliyor.

GİRDİĞİNİZ İNTERNET KAFENİN "GÜLÜ" KONUMUNA DÜŞMEK

Bir internet kafeye girdiğim anda sadece bakışlardan değil, bir anda tüm ortama çöken ölüm sessizliğinden ne denli rahatsız olduğumu anlatamam. Öyle süper model sayılmam ve dikkatle izlenmek de haliyle arada bir her kızın hoşuna gider. Ama esas problem bir bilgisayarın başına geçtiğimde ortaya çıkıyor. Sırf karşı cinsten olduğum için bilgisayardan ya da oyunlardan zerre anlamadığımı, olsa olsa dönem ödümü yazmak ya da Solitaire oynamak için orada bulunduğumu sanan erkeklerin tavırları sınırimi zıplattıyor! En basit oyun kurallarını ya da bilgisayarı nasıl açacağımı açıklamaya kalkanlar mı istersiniz, bir oyun almak istediğimi söylediğimde "Kime hediye edeceksiniz?" diye soranlar mı. Neyse ki "Hediye paketi olmasına gerek yok, oyunu kendime alıyorum!" demek çoğunun çenesini kapatmaya yetiyor. ☺



3/5

CEHENNEM ÇOCUĞU

Hollywood tam gaz çizgi roman uyarlamaları na devam ediyor. İlk olarak iki yıl önce bilgisayar oyunu sayesinde tanıştığımız Hellboy bu ay sinemalarımızda. Cehennemden dünyaya transfer olan Hellboy ilginç bir karakter; onun için bir anti-kahramandan çok, çirkin bir kral

film

diyebiliriz (evet çok çirkin, üstelik de kırmızı). Hellboy'un hikayesi 2. Dünya Savaşı'nda başlıyor. Köşeye sıkıştıklarını anlayan Naziler çareyi doğaüstü güçlerde aramaya başlarlar (bkz. Indiana Jones). Savaştan galip çıkabilmek için başvurdukları kara büyü ters teper ve ritüelin ortasına bizim Hellboy düşüverir. Görünüş olarak bir

cehennem zebanisi andıran Hellboy, Amerikalılar tarafından Naziler'in elinden kurtarılır ve iğinin yanında yer almak için özel bir teşkilat tarafından eğitilir. Aradan yıllar geçer ve Naziler yeni bir dünyayı ele geçirme planıyla tekrar piyasaya çıkarlar (Nazidir ne yapsa yeridir). Ama bu sefer karşılarında eski bir dostu bulacaklardır...

Hellboy, 90'lı yılların başında Mike Mignola tarafından yaratılmış. Filmini çekmek de Blade 2'den tanıdığımız ve özellikle görsel efektler konusunda oldukça sağlam olan yönetmen Guillermo Del Toro'ya nasip olmuş (Benicio Del Toro ile bir akrabalık var mı aca-

ba?). Tabiri caizse kodu mu oturtan bir abimiz olan Hellboy'u Ron Perlman canlandırıyor. Gerçekten de cüssesi ve yüzüyle çok oturmuş desem abartı olmaz herhalde. Hellboy, Perlman'ın ilk başrolü. Kendisini hep daha önce yan rollerde izledik (Alien: Resurrection, Kayıp Çocuklar Şehri, Blade 2 ve daha nice fantastik yapımlar) ve artık sahip olduğu deneyim kesinlikle başrolü hakediyor. Hellboy, görsel açıdan inanılmaz renkli bir film. Karakterler, kostümler, dekorlar, efektler, kısacası her şey tam bir şenlik. Fantastik filmleri seviyorsanız, Hellboy'a bir şans tanımalısınız; çünkü o size tanımayacaktır!

ÖLÜMÜNE KARDEŞLİK

dvd

5/5

Son derece sıkıntılı geçen ağır bir eğitim sürecini saymazsanız, tam 434 gün. Evet, 434 gün boyunca tarihteki en büyük, en kanlı, en yıkıcı savaşlardan birinin tam göbek deliğinde kaldığınızı düşünün. Düşünün ki geçmişte hiç denenmemiş, yepyeni bir kavram olan paraşütle düşmanın ortasına atlamak üzerine kurulmuş bir gücün üyesisiniz. Üstelik sizi üstünüzde bir sürü patlayıcı, yanıcı, delici malzemeyle birlikte bin metre yüksekten atlamaya ve yere sağ inebilmek için de bir parça kumaşa güvenmeye iten iki basit sebep var: İlki o genç kafanızın içinde yanıp duran "kahraman olmak" arzusu, ikincisi de ayda elli yerine yüz dolar maaş alacak olmak. Üstelik pek haberiniz yok ama, inceğiniz yerde sizi karşılayacak olanlar da ellerinde çiçek buketleri taşıyan sevimli kızlar değil, yıllardır cephede pişmiş kararlı ve asık suratlı milyonlarca Alman askeri.

Band of Brothers, ya da Türkçe adıyla Kardeşler Takımı, bir senaristin hayal gücünün ürünü olan tipik kahraman asker modelleriyle dolu bir yapımdır değil. 101inci Hava İndirme'nin üyelerinin başından geçmiş olayların gerçek hikayesi. Ve bu açıdan Steven Spielberg ve Tom Hanks'in önceki benzer yapımları olan Saving Private Ryan ile ciddi bir farklılık yaratıyor. Dizide göreceğiniz tüm karakterler gerçekten yaşamışlar ve bir kısmı dizi çekildiğinde halen hayatta imişler. Zaten tüm hikaye de onların ve askeri kayıtların anlattıkları üzerine kuruldu.

Ve tabii bir de tüm prodüksiyonun kalitesi var ki, Kardeşler Takımı bu açıdan bırakın herhangi bir TV dizisini, her yıl Hollywood'dan çıkan yüksek bütçeli filmleri bile katlayıp bir kenara koyuyor. Tüm prodüksiyonda Spielberg ve Hanks'in tecrübesi iz bırakmış, ancak bunun da ötesinde, farklı bölümleri değişik yönetmenlerin çekmiş olması olaylara farklı açılardan bakılmasını sağlayarak tüm bölümlerinin aynı tarzda sürmesini önlemiş. Tigon'dan çıkan 5 DVD'lik set ise kesinlikle her sinema ve 2. Dünya Savaşı tutkununun koleksiyonunda olması gereken bir eser.

M. Berker Güngör



SIRA AİLEYLE TANIŞMADA



Neyse ki yaz bitmeden Shrek 2 vizyona girmiş durumda. İlk filmin inanılmaz başarısından sonra Shrek 2, uzun süredir en çok beklenenler listesinde üst sıralardaki yerini korumaktaydı. Hatırlarsanız, ilk filmin sonunda Shrek ile Fiona'yı bir yastıkta kocarken bırakmıştık. Shrek 2 de hikayenin kaldığı yerden aynen devam ediyor (zaten Shrek dört bölümlük bir projeymiş). Bizimkiler balayına çıkmıştır ama Fiona'nın anne ve babasından gelen çağrı üzerine Uzak Ülke'nin yolunu tutarlar, tabii Eşek de bu yolculuktan eksik kalmaz. Öte yandan kral ve kraliçe biricik kızlarının Shrek gibi bir yaratıkla evlendiğinin ve üstelik kızlarının da

böyle bir yaratığa dönüştüğünden habersizdir (körle yatan şaşı kalkar). Yaşanılan büyük şokun ardından kayınpeder, Shrek'ten kurtulma planları yapmaya başlar. Zira Fiona'nın geleceği için başka düşünceleri vardır. Planlarını gerçekleştirmek için Yakışıklı Prens ve canavar avcısı Çizmeli Kedî'den yardım ister... Bir DreamWorks yapımı olan Shrek 2 yine renkli karakterleri, sağlam esprileri, inanılmaz görüllüğü ve başarılı seslendirmesiyle (ki geçen sefer Türkçesi de hiç fena değildi) kesinlikle izleyicinin yüzünü güldürüyor. Özellikle ev sahipliği yaptığı masal kahramanları ve filmlere yaptığı göndermelerle Shrek yine hedefi onikiden vuruyor. 2001'de En İyi Uzun Metrajlı Animasyon

dalında ilk Oscar'ın sahibi olan Shrek, aynı zamanda tamamiyle bilgisayarda üretilerek böyle bir ödül alan ilk yapımla unvanına da sahip. Seslendirme kadrosu yine oldukça renkli. Mike Myers (Shrek), Cameron Diaz (Fiona), Eddie Murphy (Eşek) ve Antonio Banderas (Çizmeli Kedi) ünlü isimlerden bazıları. Shrek 2, kaçırılmaması gereken bir eğlence, özellikle yaz sezonunun kısır programını düşünürsek.

Güven Çatak

4/5

MARSLILAR BU SEFER SAĞLAM GELİYOR

Steven Spielberg'in son projesi olan "War of the Worlds" aynı zamanda inanılmaz bütçesiyle Hollywood'un gelmiş geçmiş en pahalı filmi olma yolunda. Masraflar şimdiden Titanic'in 110 milyon dolarlık rekorunu aşmış durumda. Ünlü bilimkurgu yazarı H. G. Wells'in aynı adlı romanından David Koepp (Panic Room) tarafından uyarlanacak filmin başrolünde Tom Cruise var (muhtemelen yapımcılardan birisidir). Marslıların dünyayı istila etmesini konu alan film en erken 2005 sonu gösterime girebilir. Bakalım Spielberg böylesine büyük bir prodüksiyonun altından kalkabilecek mi? Oyunu gibi olmasın da.

Güven Çatak



FILMDEN...

Dr. Weir: "Gittiğin yerde gözlere ihtiyacın olmayacak..." (event horizon)

Dr. Weir: "Cehennem sadece bir kelime, gerçek ise çok daha kötü." (event horizon)



EN 5

1. SHREK 2 (KALDIĞI YERDEN DEVAM)
2. HELLBOY (İNSAN DEĞİL SANKİ BİR MELEK)
3. THE GIRL NEXT DOOR (EV ALMA KOMŞU AL)
4. GARFIELD (ÇİZGİ KALMALIYDI)
5. ALIEN VS PREDATOR (GELSİN ARTIK)



HAYAL ALTE

"Pulvis et umbra sumus"

Kapkaranlık katakombda, binlerce yıldır sahipsiz olan döküntü bir tahtta oturuyordu. Görmek için ışığa ihtiyacı yoktu. Tefekkürde dalmıştı. Anılarını yokluyordu. Özellikle birisine ait anılarını... Bir zamanlar insan olan, sonradan... Birşey... Sayesinde insandan daha fazlasına dönüşen, gizemli birine ait anılarını.

Hayalet...

Uzun zamandır başına bela olan o güçlü hasmını. Ne kadar zaman olmuştu? Bir yıl? Onbin yıl? Hatırlayamıyordu. Hatırlamaya çalıştığı anda düşünceleri bulaniyor, başı dönüyordu. Değişmiş vücudu ne kadar kudretli olursa olsun hala insan vücuduydu, sınırları vardı.

Altı parmaklı, iğrenç görümlü elleri yeri süpürüyordu. Parça parça kol yenleri avuçlarına düşmüştü.

Ben kimdim?

Sonra kendiliğinden sorduğu bu soruya yanıt verircesine düşünceler ve görüntüler uçtu siyah iplerle kapaklarından dikili gözlerinin önünde. Yaz gecesi insana musallat olan pervaneler gibi. Minareli ve köprülü bir şehir. Koyu renkli bir deniz.

İstanbul?

Hafifçe kıkırdadı. Sessiz mahzendé kuru dalların tutuşması gibi bir ses döne döne uzaklaştı. Sonra kafasını yana devirdi, kendi kıkırdamasını dinlemek istercesine. Bir görüntü daha gelmişti aklına. Bir kadın. Kuzgun kanadı kadar siyah saçları, bronz renkli pürüzsüz teni, zümrütler kadar ışıltılı, yeşil gözleri, kaslı ve kıvrımlı vücudu olan bir kadın. Bu kadının önemli olduğunu hissediyordu. Birşey olmuştu. Hayalet ile ilgili... Değişmişti ikisi de.

Kimsin sen?

Uzun parmaklar kadim mermeri kavradılar ve sıktılar. Dikili dudaklar, ipleri gererek aralandılar ama haykırış kesik gırtlaktan geldi. İnsan olmayan bir çığlık koptu varlığın boğazından. Mermer parçaları aynılarak uçtular. Tahtın eski

kolları paramparça oldu. Alnındaki kocaman kırmızı göz delice açıldı ve sadece kendisinin görebildiği bir görüntüye odaklandı.

Hatırlıyorum!

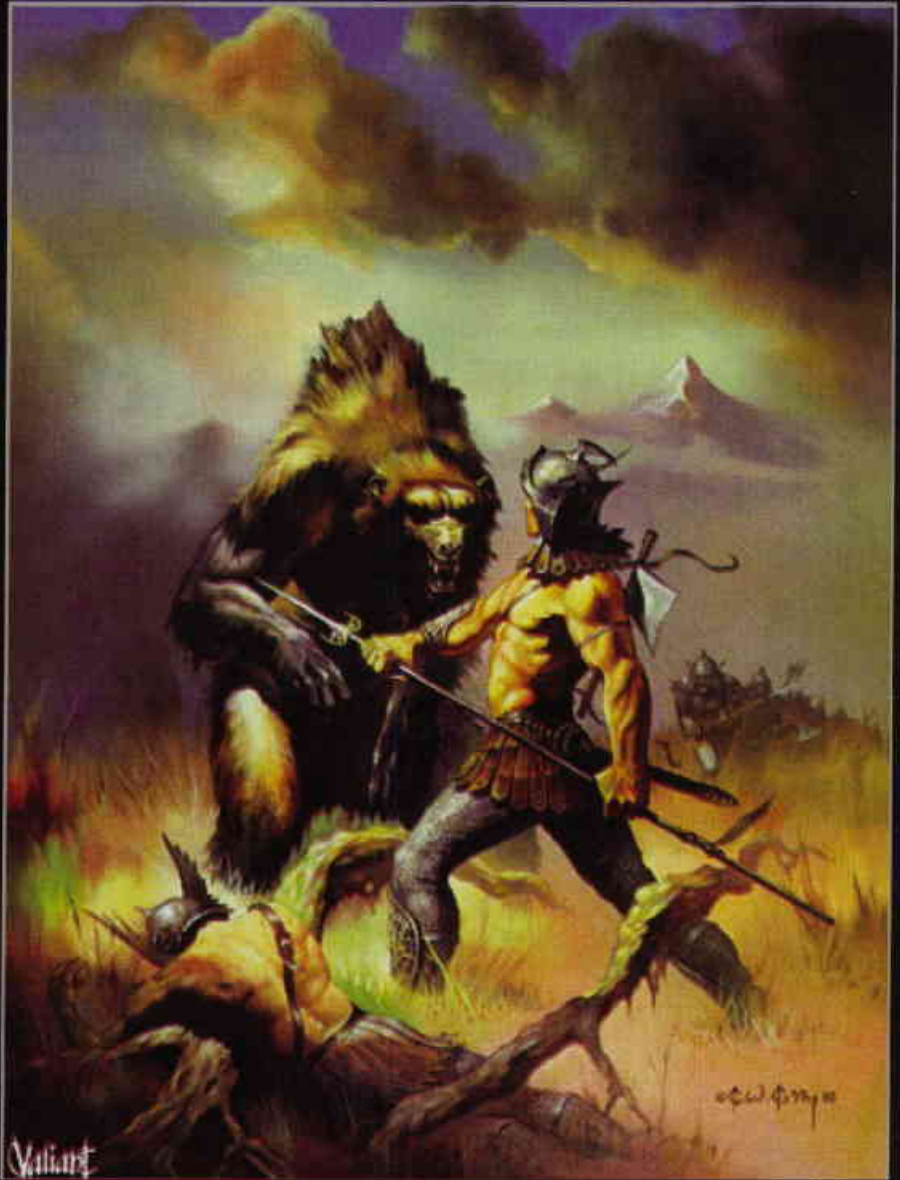
Anı tüm canlılığıyla doldu beynine. İsteddiği zaman tekrar tekrar yaşayabileceği bir şeydi artık. Zamanda yolculuk eder gibi.

Ve Hayalet, parça parça olmuş zırhını tutup insanüstü bir güçle ikiye ayırarak yere savurdu.

Varlık yapabildiği kadar gülümseyerek sakinleşti tekrar.

Bir kapı vardı. Geçmek zorunda olduğu. Hayalet'in keşfettiği, henüz Hayalet değilken. O geçmiş, kendisi kalmıştı. Orada savaşıyorlardı işte. Kendisi İkitelli'de, terk edilmiş bir deponun arkasındaki pislik dolu girintideyd, Hayalet ise gümüş tanelerin kar gibi yağdığı yemyeşil bir tepede.

"Eğer onun tırnağı bile kırılacak olursa, sana vereceğim ceza bir milyon evrenin ce-



hennemlerinde dehşetle anlatılır" diye konu-
nuştı Hayalet. Sağ elindeki gümüş renkli kılı-
cı ileri uzatmıştı, sol eli kanlı bir yumruydu.

"Ah evet. Ama onun tırnağı kırıldı değil mi
Hayalet? Tırnağı ve bir çok yeri..." tekrar kikir-
dadi.

O savaş sırasında Hayalet henüz o garip
dövmelerini almamıştı. Siyah Kumlar onu sa-
hiplenmemişti. Yoldaşlarını çekeceği günler
çok ama çok uzaktı o vakitler. Ama Hayalet
yline de güçlüydü kahrolası ve ölmüyordu. O
kadar çok kan ve yara vardı yarı-çıplak göv-
desinde, ama ölmüyordu.

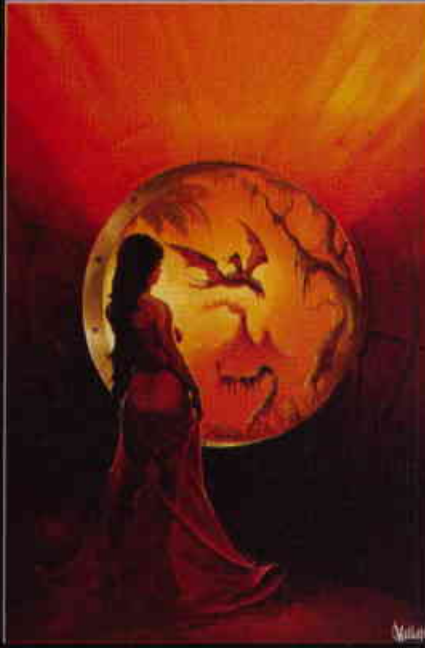
"Tarih boyunca sevdikleri yüzünden kö-
tülüğü alt etmekte başarısız olanları hatırla
Hayalet. Sevdikleri onlara hep ayak bağı ol-
du. Ya sen? Bu tuzağa tekrar ve tekrar düşe-
cek kadar kalın kafalı mısın? Yoksa Roland
gibi asıl hedefine yürürken bütün sevdiklerini
feda edebilir misin? Söylesene Hayalet! BUN-
DAN BAŞKA DÜNYALAR OLDUĞUNA EMİN Mİ-
SİN?"

"...EMİN MİSİN?" diye haykırdığını fark etti
varlık. Odadaki heygeller gürültüyle öteye
devrildiler, bulutlar halinde ayaklanan tozlar
sakinleşerek yere indi, uzaklara yuvarlanan
ziynet eşyaları tıkırtılarla durdular.

Hayalet o an durmuştu. İçinde büyük bir
mücadele verdiği mutlaklı. Varlığın tiksindirici
kollarında dehşete düşmüş kuzin gözleri
tarifsiz bir duyguyla bakıyordu karşısındaki
aşkına. Çoklu evrende onu kurtarabilecek tek
kişinin, bir başka sebep için kendisinden
vazgeçmek üzere olduğunu anladı. Umutsuz-
luğun dondurucu yükü üstüne çöktüğünde
şaşırtıcı bir şekilde sakınleştirdi genç kadın.
"Ömrümün tek aşkıydın" dedi hafifçe. Son ne-

fesinde acılı bir yumruk vurmak istiyor değil-
di Hayalet'e. Yaşamının en büyük, belki de
tek gerçeğini dile getirmek zorunda hisset-
mişti sadece.

Hayalet kadına baktı. Gözlerinde her şe-
yini kaybetmiş bir adamın hüznü dolu, pes
etmiş bakışları vardı. Yaşam, tüm mantıklar



ve varolan herşey iki seçime indirgenmişti.
Varlığın kapıdan geçmesine izin vermek ve
vermemek. Bu seçimin sonuçları olası gele-
ceklerde yitmişti. Hayalet her şeyin sonunun
gelebileceğini farketti. Bu sorumluluk altında
ezildi. Yapmasının öğretilmiş şeyin varlığın
kapıdan geçmesine ne pahasına olursa olsun
karşı koyması gerektiği idi. Aşk, sevgisi, ka-
dını, o kadının yanında duyumsadığı tüm o
gerçek hisler önemsizdi büyük sebeplerin
karşısında. Korumaya and içtiği dünya onu
harcamaya hazırdı. Varlığın geçmesine izin

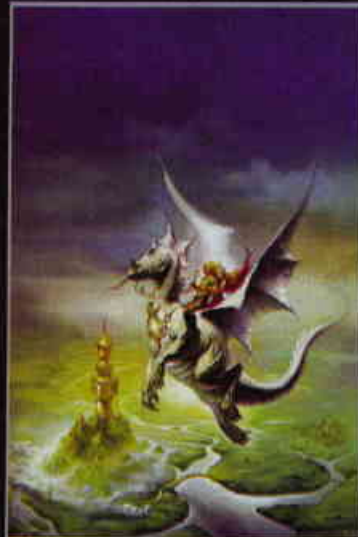
verirse kadını kurtarabilirdi, buna rağmen
binlerce dünyadaki milyarlarca canlıyı tehli-
keye atmış olacaktı. Lakin kadının sonsuza
dek yitirilmesi pahasına bu canları korursa
kendisi ölmekten beter olmayacak mıydı?
Bunu tercih edebilir miydi? O kadar fedakar
mıydı? Kendisini... seçemezdi. Ona böyle öğ-
retilmişti. Oysa öğretmenler böyle bir seçimle
karşı karşıya kalmamış kişilerdi. Fildişi kule-
lerinde güvenle oturup medya raporları, tab-
loid gazeteler, randevuevleri ve gurme resta-
ranları içinde yaşıyorlardı. Hayalet'in gördük-
lerini görmemişlerdi.

"Onu yere bırak" diye mırıldandı Hayalet.
Sözler ağızından çıkar çıkmaz bir anlaşmanın
imzası atılır gibi oldu. Varlık sonsuz bir tat-
minle gülümsedi. Elleri kadını yere indirdi.

"Bu tarafa geç Hayalet" diye hırladı var-
lık. Hayalet bir an tereddüt etti, sonra adımı-
nı attı. İşildayan kapıdan geçerek kendi dün-
yasına, İstanbul'a geldi.

"Şimdi kapıdan uzaklaş ki geçebileyim."
Seste sözlere, kelimelere, insan gırtlığına
sığmayan bir heyecan, bir beklenti vardı. Ha-
yalet karanlıklarda yatan kadına baktı göz
ucuyla, varlığa güvenmiyordu. Kadının kıpır-
dadığını görmeye çalıştı. Yapamadı, kadının
silueti deponun kapkara bir gölge düşürdüğü
tarafında yatıyordu. İnsanüstü görüş gücü
öte tarafta kalmıştı, artık yline sadece bir in-
sandı. Yapmakta olduğu şeyi düşünerek tit-
redi ve kapıdan uzaklaştı.

Varlık kayarak kapıdan geçti. Hayalet'in
her an fikrini değiştirmesini bekliyor gibiydi.
Kapıdan geçer geçmez döndü ve Hayalet'in
gözlerine baktı. "Siz kahramanlar asla büyü-
meyeceksiniz. Asla hatalarınızdan ders al-
mayacaksınız. Klişesiniz. Gerçek hayatta ka-



zanmanızın imkanı yok." Tatminkar bir biçimde gülümsemeye çalıştı, birbirine dikilmiş dudaklar. Sonra o iğrenç ellerinden birini yavaş hareketlerle havaya kaldırdı. O tuhaf dercede uzun parmakları arasında, öte tarafın gümüş parıltıları ve İkitelli'nin sanayi bölgesinin çıplak, sodyum buharlı lambalarının donuk ışığında parlayan birşey vardı.

Bir iğne.

"Neleri feda ettiğini biliyorsun zaten. Bir de neyi kurtardığına bak."

Karanlık taht odası oradan oraya sürüklenen, yuvarlanan bin bir eşyayla çınılıyordu. Bu hortumun ortasında ise varlık vardı. İnliyor, titriyordu. Eski bir savaşın, fazla gerçekçi anı-larını tekrar yaşıyordu.

Hayalet kollarındaki bedene çevirdi gözlerini, yeşil gözleri çoktan ölmüş birini gördü. Sevdiği kadının cansız bedeninin nasıl göründüğüne şaşırı. Her gözeneğinden hayat fışkıran kadın bedeni, ışıkların dansettiği gözleri, mükemmel tropik meyvelere benzeyen dudakları... Hayalet, kılıcını atarak kadının elini tuttu, hızla uzaklaşan bir sıcaklık duyumsadı. Hemen gözlerini yumup içindeki tüm büyü kudretini kucaklamaya çalıştı. Burada, bizim dünyamızda işe yaramayacağını bilerek. "Bir defa Tanrım. Sadece bir defa büyü yapmama izin ver. Bana aşkımı geri getir. Sonra tüm kudretimi al. Onu durdurmak için yaşamın tüm çöllerini, okyanuslarını, fırtınalarını, karşıma koyacağın her savaşı, her hasmı yalnızca kılıçlarımla geçmeye hazırım. Yeter ki son defa büyü yapmama izin ver. San bir defa..."

Ama büyü kapının öteki tarafında kalmıştı. Varlığın her saniye beslendiği tarafta. Hayalet bir daha asla ikinci bir seçeneği olmayacağını biliyordu artık. Sadece bir yol vardı artık önünde. Tehlikeye attığı herşeyi korumak. Sadece bir yol vardı artık önünde.

İntikamı.

"Beni bir defa daha göreceksin" diye konuştu Hayalet. "Ve bu son defa olacak inan bana."

* * *

Varlık sakinleşerek tahtına çöktü. Şimdi oralarda bir yerlerde ölü kahramanları etrafına toplanarak belirsiz bir amaca doğru giden kişi, uzun zaman evvel alt ettiği hasım değildi. Bunu biliyordu varlık. Çok daha tehlikeliydi. Hayalet'in canını yakmıştı, bunu biliyordu ama onu yok edememişti. Henüz.

Şimdi Hayalet çok daha kararlıydı, daha etkili ve Siyah Kumlar'ın işe karışmasından sonra daha kudretliydi. Kayıpları onu sertleştirmiş, karşısına çıkabilecek herşeye kafa tutabilecek bir içsel güç kazandırmıştı ona. Acı, zehir gibi bir güç.

Ruhuyla beslenen bir içsel güç.

Varlık düşmanını hafife almak gibi bir enayiliği yapacak değildi şüphesiz. Yeterince güç kazanmıştı, şimdi Hayalet'in oyununa çomak sokma sırası gelmişti işte. Küçük de olsa çomaktı yine de.

Varlık dikişlerin izin verdiği kadar gülümsemi.

Roland adındaki çocuk Kara Kule'ye geldi

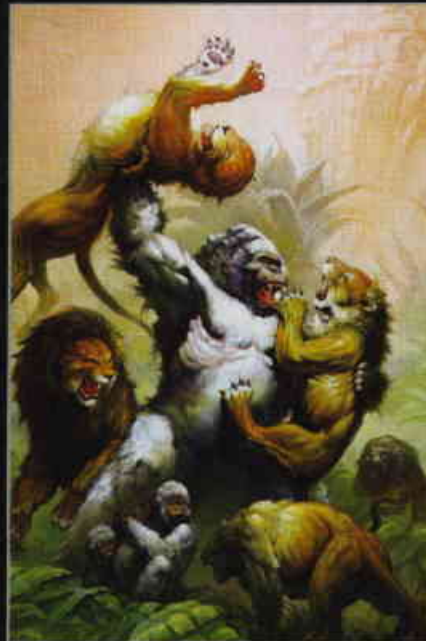
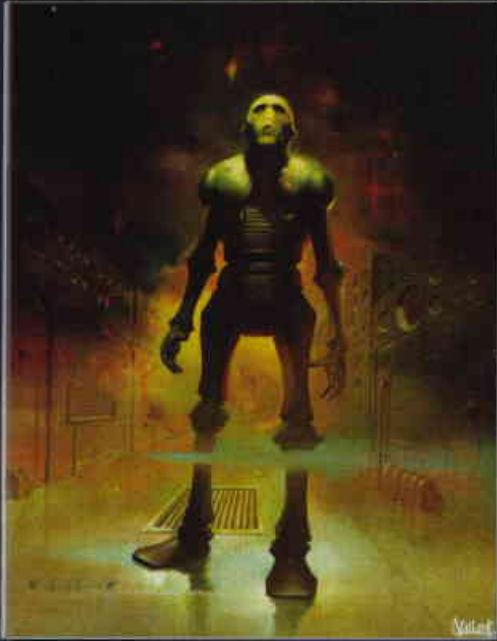
Dünyanın benim için uzaklarda bir yerde, mücadele içinde varolup giden bir karmaşa kültürü olduğu dönemlerdi. O karmaşanın içine sıkışmış güzelliklerin, aralıklarla Amazing Spider Man çizgi romanları, sinema filmleri ve fantastik-bilimkurgu romanları suretinde hayatıma girdiği yıllardı. Stephen King daha çok ailemin uçsuz bucaksız kütüphanelerindeki saygıdeğer bir kesiri işgal eden kitapların yazanıydı. Birkaç romanını okumuşluğum vardı elbette, henüz olgunlaşmamış bir okuma açlığının esiriydim, elimе geçen herşeyi okuyordum. King'in birbirinden mükemmel eserleri de bu saldırdan kurtulamamıştı. Onu ünlü yapan o ilk romanları elden geçirdikten sonra başka yazarlara, tarzlara ve eserlere yöneldim.

Bir gün Doğu kitabevinin, ders kitaplarının çoğunlukla bulunduğu cemehanında etkiliyici kapak illüstrasyonlu bir King kitabı gözlerime çarptı. Ailemin kütüphanesinde olmayan bir King kitabı.

Adı Kara Kule idi.

Benim Kule (yazı boyunca seri adı olarak Dark Tower', mekan ismi olarak Kara Kule'yi kullandım) yolculuğum işte böyle başladı. Kral'ın neredeyse çeyrek yüzyılı deviren Kule'yi yaratma öyküsü ise gelecek ay sona eriyor. Hepimiz için bir bitiş simgeliyor bu. Belki de fantazyta tarihinin en büyük yaratım macerasının son bulacağı zamanı yaşıyoruz. 25 yıl süren, kitaplar arasında yıllar geçen, sayısız başka eseri gücüyle etkileyen ve onlara nüfuz eden bir külliyyat Dark Tower serisi. Öyle bir etki ki yazarını, yaratıcısını bile kurduğu o eşsiz güzellikteki ağa dolayan...

Roland Deschain'in o acımasız çöl boyunca siyahlı adamı kovalayıp da İç Dünya'nın so-



nunu simgeleyen okyanusu izlerken sona eren kitabın, dünyadaki King okurları, fık-bk hayranları ve kitap meraklıları üstünde böyle büyük bir etki yapacağını kim tahmin edebilir ki? Satış olarak The Stand, It gibi başka King harikalarına yaklaşamaları da kendilerine bağımlı kalabalık bir güruh yaratan Dark Tower kitapları tarihte eşine benzerine az rastlanmış bir şok oluşturdu. Zincirilmiş bir oyuncak ayının resmedildiği bir fotoğrafa iliş-tirilmiş, gazetelerden kesilmiş harflerden oluş-an mesaj; "Dark Tower'ın yeni kitabını bir an önce yayınlamazsan ayıcık ölecek", Kule'yi arayanların paylaştığı bir duyguyu özetliyordu. Acılı, tedirgin bir beklenti. Öyle ya, ya Kral Dark Tower serisinin sonunu getiremeden ölecek olursa?

İşte geçirdiği kazayla bir dönem yatağa mahkum olan Kral'ın da kafasına aynı soru o dönemde dank etmiş olmalı. Roland hedefi belirsiz Mono Blaine'in içinde veya Susan Delgado'ya ait hatıralarının içinde sonsuza dek

hapis mi kalacaktı?

Böylece bir yazar ve bir yaratıcı olarak misyonunun, yaptığı en önemli şey olan Kara Kule ve Roland Deschain'i yolun sonuna ulaştırmak olduğunu anlayan Kral oturdu kelime işlemcisinin başına ve son üç kitabı bir çırpıda bitirdi. Bunu ilk okuduğumda içime bir korku düştüğünü inkar edemem. Ne de olsa dönem dönem, yıllar geçtikçe tatil yaptığım otelin rehlin kitapçısı gibi en umulmadık yerlerde karşıma çıkan yeni Dark Tower kitapları içimde hiç dinmemiş bir heyecanı ateşlemişti. Her biri, çitayı bir öncekinden daha yükseğe çekmiş, yeryüzünde yalnızca Stephen King'in ulaşabileceği bir mükemmellik çizgisi belirlemişti gözümde. Dark Tower serisi yıllarca rafine edilen düşünce ve duygularla yazılmışlardı ve Roland, Eddie, Jake, Susannah ile Öy'ü, bu yıllar süren işlemlerle fantazyta tarihinin en unutulmaz, en özel ve özgün kahramanları arasına sokmuştu. Bu düşünce ve duygulardı Mono Blaine'i, Henry Dean'i, Steven Deschain'i,

Cort'u, Alain ve Cuthbert'i, Susan Delgado'yu, Cöös'lu cadı Rhea'yi, Tik-Tak Adam ve Marten Broadcloak'u, nam-ı diğer Randall Flagg'ı var eden.

Öyleyse bu kendi kendini aceleye getirme, sonunu bulama korkusuyla tuşlara abanma isteği Dark Tower'a nasıl bir etki yapabiliirdi? Kral Kaplumbağa'nın Çağrısını duyduğundan gerçekten emin olmadan böylesine önemli bir işin başına oturmalı mıydı?

Bugün bu soruya cevap vermem çok zor. Wolves of the Calla'nın ve ondan daha iyi olmasına rağmen Song of Susannah'ın; The Gunslinger-Drawing of the Three-The Waste Lands-Wizard and Glass kadar yoğun, buram buram Kule kokmamasıyla ve seriyi yedi kitapla sınırlamasıyla King'e kaşlarını çatabilir veya her ne olursa olsun beni hala şaşırtabildiği; Kule'ye giden yolu

azimle yürüyüp, okuduğum hemen herşeyden daha vurucu kitapları birbiri arkasına sıraladığı ve hepsinden önemlisi BİZİ KARA KULE'YE ULAŞTIRDIĞI için onu ayakta alkışlayabiliirim.

Eh, artık iyisi veya kötüsü için, herkes bir yöne dağılmışken, sandal ağacından kabızlı silahlar kınlarını son bir savaş ve belki de kadim intikamlar için terketmişken, sorular bir bir cevaplarını bulurken ve herşeyin merkezine sadece BİR viraj kalmışken üstümüze o eski beklentiği çağırıyor. Artık zarlar son bir defa daha atıldı. Roland Deschain kaybettiği ve feda ettiği onca şeye rağmen yaşamının amacını yerine getirmek üzere, Arthur Eld'in soyundan gelen o acımasız kahraman ve onu liderleri kabul eden son silahşörler için alacakaranlık vakti. İçimde bir yer Roland'ın Kara Kule'yi göremeyebileceğini mırıldansa da o sesi derinlere, Tanis'in Kitiara ile birlikte olduğu yere itiyorum ve 19 katet'inin Kara Kule'nin önünde duracağı, Roland'ın hepsinin adını teker teker sayacağı anı bekliyorum.

Şimdi siz bana cevap verin sevgili okuyucular.

Dark Tower da gittikten sonra elimizde ne kalmış olacak muhterem Takipçiler bana söyleyin. Wheel of Time... Drizzt Do'Urden, başka?

LotR sabit gücünü korurken, Yerdeniz'in hanımı yaşını başını almışken, Roland ve katet'i Kule'den sadece bir viraj uzaktayken, Anakin siyah kaskı takmak üzereyken biz fantazyta-bilimkurgu meraklılarını heyecana sürükleyecek ne var ufukta?

Ne?

* * *

Umuyorum ki herkes akıllı davranıp son tatil fırsatlarını değerlendiriyor.

Sürç-ü lisan ettiysek affola.

Not: Hayaletin hikayesinin önceki bölümlerini okumak için LEVEL CD'deki Underground bölümüne bakınız.

N.

www.lostlibrary.org

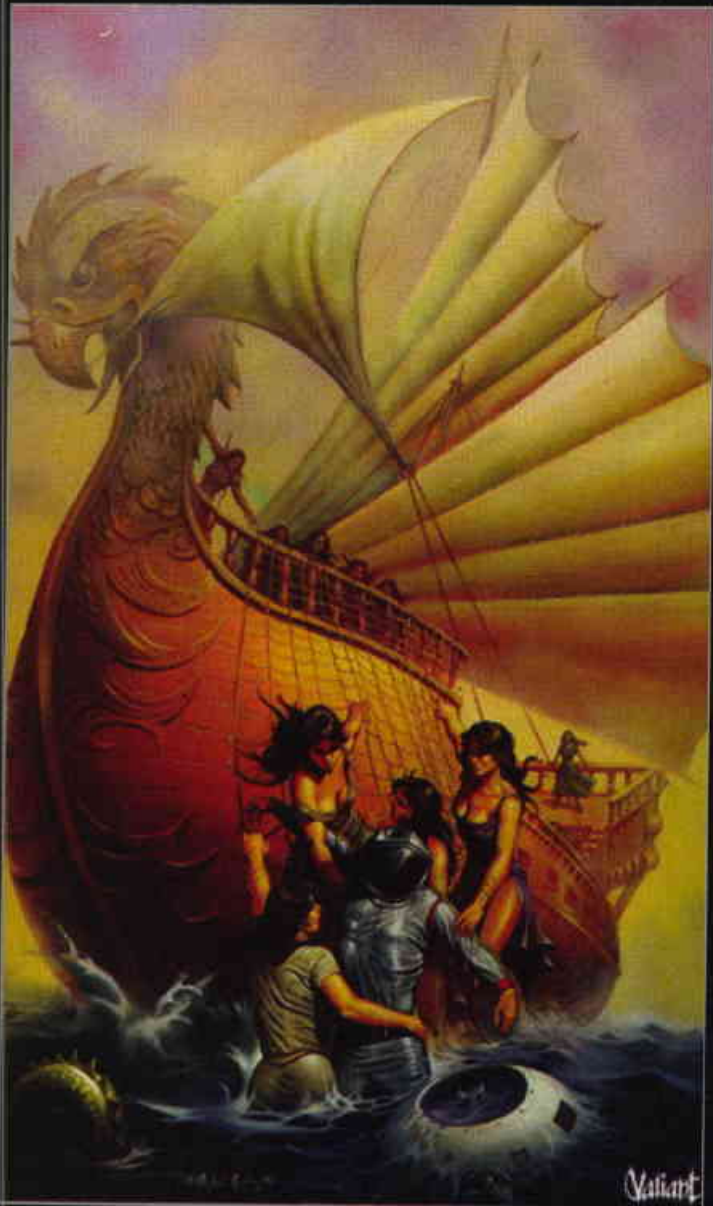
aliaksoz@level.com.tr

İllustrasyonlar:

Ken Kelly

Jukebox:

- LL Cool J – Hey Lover
- Gang Starr – Big L: Rest in Peace
- Heavy D and the boyz – Black Coffee
- Eminem – Superman
- 2Pac feat. Dr. Dre – California Love



Yaliant

INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız bakalım? Yazı da yedik öyledir böyledir derken. Sizi bilmem ama sonbaharı da zerre sevmem Neden sevmem sonbaharı? Kişisel sebeplerden, sonbaharın bir suçu yok aslında. Neyse, katlanacağız artık.

TEKNOLOJİ ARSIZLIĞI

Nasılsın Berker abi, bütün Level halkına selamlar. Piyasaya süper oyunlar geliyor, herkes büyük bir merakla bu oyunları bekliyor. Artık teknolojinin imkanları ile gerçeğe yakın süper oyunlar yapılıyor, belki de gelecekte gerçek oyunlar yapılacak ve hayatımızın bir parçası olacak. Ama bir de madalyonun diğer yüzü var. Eğer böyle giderse insanlar her yılda belki de her ayda bir bilgisayar yenilemek zorunda kalacaklar, buna can mı dayanır? Ben oyun oynayamamaktan dert yanıyorum. Bir hevesle oyun alıp eve geliyorum. Yüklüyorum, küt diye önüme bir yazı çıkıyor 'yok ekran kartın yetersiz, yok RAM az geldi'. Hadi gittik kartımızı yeniledik son modelinden sonra o da birkaç ay sonra yeni oyunları çalıştırmaz oldu. Böyle de olmaz ki, insan buna para yetiştirebilir mi? Umarım süper teknoloji buna da çözüm getirir. Yani sonuçta bu oyun değil mi? İnsanı eğlendirsin. Boşuna insanlara böy-

SORU

Eh, herhalde insanların televizyona çıkıp gururla asla okumadıklarını, yazmadıklarını söyleyebildikleri bir ülkede başka türlü olması da beklenemezdi.

le eziyet edilir mi? Oyun adam gibi oyun olacak insan oturdu mu başına "eyyt be ne güzel oyun oynadım" desin. Süper teknoloji ve grafikleri olmayan bir oyun da insanı son derece eğlendirebilir. Tabii ki teknolojinin yararlarını da inkar etmiyorum ben. Ben altı yaşındayken aldığım bilgisayarında ilk oynadığım oyun Half-Life oldu ve şimdi onaltı yaşındayım ama Half-Life'in yaşattığı zevki bana hiç bir oyun veremedi. Cevabın için şimdiden teşekkürler kendinize iyi bakın.

Samet Kasapoğlu

Merhaba Samet, öncelikle soyadını yanlış yazmış olabilirim, kusura bakma. Ancak e-postanın üze-

rindeki isim fontlar saçmaladığı için doğru okunamıyordu, ben de okuyabildiğim kadarıyla "Kasapoğlu" olduğu sonucunu çıkardım. Neyse, gelelim meselenin özüne. Evet, günümüzde PC sektöründe bir teknoloji arsızlığıdır gidiyor maalesef ve bundan sadece sen ya da ben değil, tüm dünyadaki oyuncular muzdarip aslında. Misal, X-BOX üzerindeki grafik işlemcisi NVIDIA ürünüdür ve kapasite olarak GeForce 2 serisi bir ekran kartının üzerinde-



da elde olanla idare edeceğiz. Bu kadar basit. Sonuçta bu bir hobi, olmadı başka bir tanesine döneriz, ne yapalım? Donanım ve oyun üreticileri de kendi elleriyle kendi sektörlerini gebertmiş olurlar, üzerine de kına yakarlar.

YAZININ İCADI

Geçen ay müthiş ötesi (:P) bir mektup daha yollamıştım sana, altı buçuk yıldır size bir tek mektup atma girişiminde bulunmamama rağmen bu aralar bana neler oldu bilmiyorum; ayrıca sadece Level'e değil her yere mektup yağdırmaya başladım. Neyse aklıma sağlam bir şey gelirse yazmaya çalışacağım bu sefer. Mesela siber alemde iletişim konusu var, yüz yüze bile kısaltmalarla konuşan insanlar forumlarda veya "chat" yaptığı platformda nasıl imla ve anlatım hatası yapmadan iletişim kurar? Aslında "gerçek" alemde dil konusunda dikkatli olsalar, eminim www üzerinde de bugün iletişim kurabilir insanlar. Tabii yaş faktörünün de önemi var bu konuda. Şöyle bir örnek vermek gerekirse SNN'nin ilk açıldığı dönemlerde Half-Life oynayabilmek için üye olmuşum -yaş 13 ya da 14- ve ilk kez forum kavramıyla tanışmıştım. İmla kurallarına dikkat etmeyi bırakın, bazı arkadaşların "lamer" veya "leet" şeklinde adlandırdığı kimseler gibi yazı yazmaya başlamıştım. Ancak yıllar ilerledikçe anlaşılabilir yazı yazmanın insana kaybettireceği bir şey olmadığını, hatta değer bile kazandırdığını anladım. Son olarak aklımdaki birkaç adet soruyu cevaplandırmanı istiyorum zahmet olmayacaktır.

1- Sence birikmiş dergiler çöpe mi gitmeli yoksa evi işgal etmeye devam mı etmeli? Bu arada bu sorunu scannerla çözmekten nefret ediyorum cevabın o ise.

2- Bir mahzuru yoksa ne mezonu olduğuna söyler misin?

3- Niye herkes oyunları bitirmek için oynuyor, amaç zevk almak değil miydi? Gerçi en popüler platformun "coin-up" ve en popüler oyunun da "Street Fighter 2" oldu-





ğu za-
manlarda bile aramızdaki
%90'lık bir kesim için böyleydi durum yanlış
hatırlamıyorsam, C64 zamanlarında nasıldı bil-
miyorum, onu da sen söyle istersen.

4- Temmuz Level'daki Chip Oyun Özel
2'nin reklamında fiyatı 11.000.000 TL olarak
gözüktüyor ancak dergi 13.500.000 TL'den sa-
tışa sunuldu, gerçi 20.000.000 TL olsa da ali-
rım ben ama bu son anda yapılmış olan deęi-
şikliğin nedenini söylersen memnun olurum.

Umuyorum Level gelecek yıllarda yıllarda
daha da gelişecek. Hoşça kalın.

Not: Bu mektubu okuyan herkese Türk Dil
Kurumu'nun web sitesini
(<http://www.tdk.org.tr/>) tavsiye ederim, hem
imla kılavuzu hem de sözlüğü çok işe yarıyor,
benden söylemesi. Mesela yukarıdaki sorular-
dan birinde geçen "mahzur" kelimesinin "mah-
sur" olarak yazılmadığını, "mahsur"un farklı bir
anlamı olduğunu bu siteden öğrendim.

Efecan 'Silphatos' Çınar

Merhaba Efecan, doğrusu geçen ay senin bir mek-
tubuna yer verdim mi burada bilemiyorum. Ama
düzgün Türkçe kullanan ve içi boş olmayan her
mektuba yerimiz var. Doğrusu ben de geçenlerde
Türk dilinin yakın gelecekteki olası kaderini düşü-
nüp etkârlanıyordum, sen de
tam üzerine geldin. Maalesef
ülkemizdeki okur yazarlık
oranı, ki ben gerçekten oku-
yup yazan kesimden bahsediyorum, iç savaşla
kavranan gariban Afrika ülkeleriyle aynı seviyede.
Eh, herhalde insanların televizyona çıkıp gururla
asla okumadıklarını, yazmadıklarını söyleyebildik-
leri bir ülkede başka türlü olması da beklenemezdi.
Sonuç olarak korkarım lisanımız yakın bir gelecekte
ölmeseyse bile artık bildiğimiz haliyle var olamayaca-
k. Fikir ya da bilim üretilmeyen, haliyle uluslar
arası düzeyde hiçbir esamesi okunmayan bir ülke-
nin lisanı ölmeye mahkumdur zaten. Bunu ne bir
kurum, ne de bir yasa önleyebilir. Bunu ancak lisa-
nına sahip çıkan, onu kullanan, geliştiren, dünyada
da kabul ettirebilen nesiller yapabilir. Oysa kullandığı
lisanı özen gösteren kaç kişi var ki? Günlük
gazeteler gibi tüm ülkeye ulaşabilen yayınlardaki
lisan kullanımını bile acınacak halde. Neyse, geçelim
sorularına;

1- Birikmiş dergiler olayını bu kadar da abartmayın
derim, sonuçta benim evimde son sekiz senedir Vo-

gel bünyesinde emek verdiğim dergilerin çoğu
mevcut durumda ve abartılacak denli yer de
kaplamıyorlar. Biraz geniş ve basınca dayanıklı
bir kütüphanenin tek bir rafı tüm Level sayılarını
rahatlıkla taşıyabiliyor mesela. Ama sonuçta bu
da senin dergilerine ne kadar değer verdiğine ba-
kar.

2- Aslında hiçbir yerden mezun değilim. Bir müd-
det hevesle İngilizce bölümünde okudum, öğret-
men olmak gözüme iyi bir fikir gibi gözükmüştü.
Ama seneler senesi güzide eğitim sistemimizin ol-
madık rezilliklerine katlandıktan sonra "Yemişim
vereceğiniz diplomayı!" deyip kaydımı sildirdim,
askerlik şubesinin yolunu tuttum. İyi mi ettim, kö-
tü mü, orası tartışılır. Ama zaten asla "Bir diploma
alayım da kapağı güzel bir yere atayım." mantığı-
nda olmadığımdan basıp gitmek bana çok da do-
kunmadı hani. Sonuçta ben kendi kaderimi çiziyor-
um, tıpkı diğer herkes gibi.

3- Valla o zamanla bu zaman arasında oyunlarda
değişen çok da bir şey yok aslında. Tamam, belki
artık oyunlar daha büyük bir endüstri haline geldi
ve tasarımda pazarlama bölümünün sözü daha
fazla dinlenmeye başlandı. Ama güzel oyunlar yi-
ne çıkıyor. Sorun senin bunları ne gözle oynadığın-
dır. Ben bundan on sene evvel oyunları nasıl oynu-
yorsam, ya da motorsiklete nasıl biniyorsam, bu-
gün de aynen devam ediyorum. FPS oynarken et-
rafta dolaşıp mimariyi inceliyor, RPG oynarken di-
yaloglardaki ince esprilere dikkat ediyor, RTS oy-
narken değişik taktikler deniyorum. Yani aslında
oyunu yapanların kafasının içinde geziniyorum.

Forumlarda adam gibi fikir paylaşılan bir yer
arayanlara xasiork.com'u önerebilirim.

Motorla giderken de sürat yapmam, ağır gidip yo-
lun tadını çıkarırım zaten. Ve inan oyunları herkes-
ten önce bitirip etrafta caka satmak isteyen ço-
ğunluk bundan onbeş sene evvel de vardı. "Sen
beceremiyorsun, bırak ben iki dakikada bu bölümü
senin yerine geçeyim!" muhabbeti ölmez. Keşke
ölse, bitse.

4- Daha önce de defalarca söyledik, dergi editörle-
rinin fiyat politikaları üzerindeki etkileri sıfırdır. Sı-
fır. Tabii yine de pek çok insan tüm şirketi bizim
yönettığımızı ve adam başı iki-üç milyar maaş al-
dığımızı düşünüp duruyor. Ben de diyorum ki, keş-
ke alabilsek!

İşte cevaplarını verdim. Bence sık sık yaz, böyle
eli yüzü düzgün mektup geldi mi bu köşeyi yap-
mak zevkli oluyor çünkü.

ROCK'N'ROLL BABY!

Selamlar diyerek klasik bir giriş yapıyor ve

iltifat kısmını atlıyorum. Zaten gerek de yok.
Sizde hafiften tombul, keltos ve bir dünya
adama bedel bir "deli it" olduktan, bende de
onun yazılarını okumak için delice bir istek
varolduğundan dolayı arz-talep ilişkisi sağla-
nıyor ve bunun sonucu her ay bir (rakamla
"1") adet Level zevk ve şevk ile alınıyor. 99 se-
nesinin AOE II kapaklı sayısından beri sizi ta-
kip ediyorum. Bunun öncesinde ise kısa bir
Gamepro geçmişim var. O zamandan bu yana
hem kişisel hem kitlesel olarak oyun kültürü-
nün gelişimini yaşama ve gözlemleme fırsatı-
nı bulmuş olduğum için bir iki kelam etme
hakkını kendimde buluyorum. Hem bu alan-
daki dergilerin yazarları hem de onları takip
eden gençlik olarak uzun bir süre boyunca
oyun oynayan kitlenin hayal gücü, hoşgörü,
araştırma-merak gibi kavramlar konusunda
toplumun geri kalan kısmından daha üstün ol-
duğu ile ilgili yalana kendimizi büyük bir zevk-
le inandırdık. Oysa şimdi beş yıllık bilinçli ve
daha da öncesine dayanan Commodore, Atari
gibi (her ne kadar o zamanlar isimlerini bilme-
sem de) platformlarda olan tecrübelerime da-
yanarak, oyun oynayan kitlenin toplumun di-
ğer kesimlerindeki moron ve embesillerden
hiçbir farkı olmadığını acı bir şekilde anladım.
"Farklı" olan o çok az sayıdaki kişinin ise "fark-
lılığının" sebebinin oyunlar olmadığını en azın-
dan kendi üzerimde gözlemle-
dim. "Ne diyo lan bu hıyar?" di-
yorsan, internetteki onlarca fo-
rumlarda, oyun sunucularında, internet sitele-
rinde minik bir araştırma yaparsan ne dediği-

cevap



yamıyorum. Türkçe'nin en basit öğelerinin (basit bir nokta ya da büyük harfle başlama gibi) bile kullanılmadığı bir yerde elbette iletişimsizlik had safhada olur. Neyse, eğer forumlarda adam gibi fikir paylaşılan bir yer arayanlara xasior.com'u önerebilirim.

Gelelim dergiyi yermeye. Hepsinden önce kapakta abartılı şeyler yazmak bir gelenektir ama Kasım (sanırım) 2003 sayısında olduğu gibi embesillik seviyesine çıkarmak kimin fikriydi bilmiyorum. "İçerde XX tane oyun var - Nası yani? - Ay inanayım mı şimdi?" gibi başlıklar çok abesti. Bu derginin niye "Trendy", "Hey Girl" gibi popüler kültür saçmalığına dönüştürülmeye çalışılmasını anlayamıyorum. "Bu ay oyun moyun incelemedik lan!" deseniz bile size düzenli bir şekilde alacak sabit bir okuyucu kitleniz varken bu tür bayagılıklar çok saçma. Sanırım eski Level'ların daha çok sevilmesinin sebebi o samimi ve ağzına geleni esirgemeyen havaydı. Ve Temmuz sayınızdaki Eva hanımefendinin son derece kritik kız tavlama dersleri ise civil civil bir erkek dergisi olma yolunda doğru adımlar attığınızı gösteriyor, tebrik ederim. Ayrıca sorarım size iki aydır "İşgal" nerede? Ha "Kültür" sayfaları var diyorsanız lütfen bu sayfaları sadece popüler kültür mahluklarına ya da clubberlara göre hazırlamamanızı rica edeceğim. Evet çok uzun oldu ama emektar bir okuyucu olarak mazur görünüz. Aslında çok daha fazla şeyi tartışmak isterdim ama neyse. Buradan sevgili dalgıcımız Ali'ye ve Gorcan Abi'ye selamlar. Ve Berker abi lütfen ara sıra girdiğin "Ulan beni de kim okuyormuş bel!" triplerine girme rica ederim. Ben kendimi eşşek yerine konmuş hissediyorum.

Goodbye boogies!!!

Bay Protest

sında fark olabilir mi? Olamaz! Koy o adamın önüne yeşilliği, o gene mutludur kendi sığ sularında boşa kürek çekerken.

Gelelim dergi editörlerinin zaman zaman saçmalamasına, bu da bizim en doğal hakkımızdır! 2 gün uyumadan monitöre bak, ardından son dakikada kapakta değişiklik yapman istensin, bunun için sabaha karşı anasının nikahındaki matbaaya git, sonra geri dön. Eh o kapakta saçmalanması o saat itibarıyla artık Allah'ın emridir yani! Eva konusunda da haksızlık ediyorsun, daha bir tek yazısını okudunuz, nasıl hemen hakkında karar verebilirsiniz? Tamam, ilk yazı için seçtiği konu hoşuna gitmemiş olabilir ama birazcık tanıyan biri olarak hiç de magazinsel bir kişilik taşımadığını ben biliyorum. Mesela "Nasıl Yapıldı?" köşesini beğeniyorsan, onu da Eva'nın hazırladığını söylemem gerek.

Gorcan Abi'ye gelince, adamın esas işi Vogel bünyesinde çıkan Level hariç bütün dergilerin CD tasarımlarını yapmak. Eh üstüne okul, foto çalışmaları, konser filan da eklenince, son iki aydır pili azıcık biter gibi oldu. Yoksa gidesi bir adam değil yani. Kürekle kovaladık geçen, gene geldi "ehi ehi" diye,

lamsız ve insanları aşağılayıcı gelecektir. Ama bu yazıyı yazdığımı göre tamamen boşa gitmiş değil demek ki.

Saygılarımla.

Emre ARAPOĞLU



Merhaba

Emre, dediğin gibi biz yıllardır izliyorsan ve benim yazılarımı da okuyorsan, o zaman tabii ki daha önce yazdıklarımı da biliyorsundur. Ve o yazıların ışığında benim "atalara" nedenli değer verdiğimi de bilirsin. Zaten sorunun yarısını bu oluşturuyor. Ben yıllardır devamlı yazıyorum, ama herkes beni devamlı okumuyor. Haliyle herkesin her yazdığımı objektif yargılaması ya da anlamaya çalışması beklenemez. Devamlılık içeren her olayda bu yan etki gözlemlenebilir zaten, tıpkı on bölümlük bir dizi filmi beşinci bölümde yakalayıp bir türlü tad alamamak gibidir. Bunun da ötesinde, tek bir sayfada gerçekte kafamdan akıp geçen düşünce selini nasıl bir bardak suyla yutulabilecek bir hap haline getirip sunabilirim ki? Kendini anlatmak bu kadar kolay olsa bilgiler bir ömrü bir tek fikri anlamaya ve anlatmaya harcarlar mıydı? Kaldı ki ben bilgin de değilim, yanlarından bile geçemem. Hepsinin üstüne bir de şu gerçeği ekleyelim, sen ne anlatmak istiyorsan iste, karşıdakilerin anlayacakları onların anlayışları ile sınırlıdır. Sana bin ton altın verebilirim, ama cepelerin ne kadar alır? Aynı hikaye işte. Eh, senelerdir bu ve daha nice gerçekleri kabul ettiğimden, eskisi kadar üzümüyor beni yanlış anlaşılacak. Yazmanın doğasında olan bir şeydir bu, yaptığın işin kötü yanını kabul etmezsen de ömrü billah iflah olmazsın. Bak etrafındaki insanlara ve nasıl devamlı her şeyin en iyisini isteyip, almayınca oldukları yere çökmelerine, daha iyi anlarsın.

DUVAR SÜRÜNGENİ 2

İyi günler Level çalışanları. Bu size 5. mailim ama diğerleri gibi sitem etmeyeceğim. Ayrıca çoğu klasik mail gibi size yağ çekmekle başlayıp, "yayınlarsanız sevinirim" diye de bitirmeyeceğim. Ama size teşekkür etmeden de geçemeye-

Yoksa gidesi bir adam değil yani. Kürekle kovaladık geçen, gene geldi "ehi ehi" diye, öyle de yüzsüz bir şahsiyet!

Hoş gelmişsin Inbox köşesine. Tombul keltoş ve en fazla cürmü kadar yer yakabilen bir hümanoid olarak izin ver seni şöyle buyur edeyim, ardından odunu beline beline vereyim! Geyikleri rahat bırakıp sende takıntı yaratan, hatta zaman zaman tiklere yol açan şu unsurlara ucundan kıyısından cevap vereyim istersen. Öncelikle şu "oyuncular süperdir" muhabbetine bir temas edelim. Bu sayfalarda asla öyle bir muhabbet geçmedi, neden? Oyun da

oynasa, beş diploma da alsın, hatta kasıp Ay yüzünde sek sek de oynasa, öküzün gene öküz olduğunu bilecek kadar aklımız yerinde çok şükür. Ha

nedir, bilgisayarda oyun oynamak bir insana sabahtan akşama kadar futbol ya da magazin geyiği kızartmaktan daha fazla şey öğretebilir. Ama yalnızca öğrenmeyi isteyen! Gerçekten akil ve gönül gözü açık adama oturup boşluğa bakmak bile birşeyler öğretebilir, orası da ayrı bir muhabbet konusudur, hiç girmeyelim. Ben neredeyse sekiz senedir Vogel bünyesinde faaliyet gösteren bir çıban başı olarak öyle okur mektupları, telefonları ve hatta bazen maalesef kendileriyle yüz yüze geldim ki, yarımda sabır taşı olsa bin pare olurdu. O yüzden burada bir kere daha vurgulayalım, oyuncular süper yaratıklar değildir, ama adam olmaya hevesli insan yavrusunu tutup lağım atsın gene kendini çekip çıkarır. Bu arada oyundur, kitaptır, filmidir ne bulsa içinden birşeyler kapar, feyz alır. Biz de haliyle onu örnek gösteririz. Yoksa nedir, kahvehanede bütün gün al papazı ver kıızı yapmakla, net kafede oturup 3'ün 1'i ile sanal adam taramak ara-

öyle de yüzsüz bir şahsiyet! Neyse, gene yaz ama bu kadar uzun cevap bekleme.

BÜYÜKLER VE KÜÇÜKLER

Merhaba, LEVEL'i aralıksız takibimin altıncı yılı. Temmuz'da köşende yazdığım yazı bence dikkatle seçilmiş, her kelimesi planlanmış bir yazıydı. Bence çok da güzel ve aydınlatıcı bir yazıydı. Geçen ay, Inbox'a yazan arkadaşın bundan ders alarak gelecekte, süre gelen bu hataları yapmamak için harekete geçmek yerine, aylıklık ederek sana laf sokmaya çalışması beni üzdü doğrusu. Yazdığın amaçlı bir yazının eski ve yanlış temellere dayandırılan bir eleştiri yazısına maruz kalması seni de üzüyor dur herhalde. Burada hemen ekleyeyim "eski ve yanlış temeller" kesinlikle büyüklere saygı veya bu türden kendi kültürümüze bağlı şeyler değildir, lütfen yanlış anlama. Demek istediğim bakış açımızdır. Bakış açımız eski ve yanlış. Maalesef bir çok insan da böyle. Bu yüzden yazdığın yazı bir çok insana an-

ceğim. İşinizi severek yaptığınızı düşünüyorum çünkü. Derginin içeriği bunu belli ediyor zaten. Neyse, şimdiye kadar bütün oyun incelemeleriniz en ufak puanına kadar tuttu. Ayrıca 2. görüşler de tuttu. Taa ki Spider Man 2'nin incelemesine kadar. Oyunu büyük bir heyecanla yüklemiş ve fakat oyunu oynamaya başlayınca biraz hayal kırıklığına uğramıştım. Her yere ağ atamıyordum, bütün binaların tepesine tırmanamıyordum, hareketlerim azdı ama (Spider Man'i çok sevdiğim için olsa gerek) yine de eğlenmiştim. Fakat o Ağustos sayısını alıp Spiderman 2'nin 30 puan aldığını görünce ilk tepkim "Haaağ-yıyr!" olmuştu. Kendimi ihanete uğramış ve aşağılanmış hissettim. Puan verirken biraz acımasız davranmışsınız. Neyse aslında bi sorum yoktu ama adet yerini bulsun:

1) Age of Mythology hastası biri olarak acaba bi AoM 2 veya güzel bir Expansion Pack düşünülmüyor mu?

2) Himm yok.

Hoşçakalın, sevgiyle kalın.

Ömer Yolal

Merhaba Ömer, kendini gerçekten de aşağılanmış hissetmek ister misin? O zaman hemen gidip Spiderman 2'nin Playstation 2 versiyonunu oyna, sonra da dönüp tekrar PC versiyonunu oynamayı dene. Oyunun PS2 versiyonunun nasıl sağlam ve iyi olduğunu gördükten sonra, bir PC oyuncusu olarak böyle kötü bir Spidey oyununu sana nasıl müstahak gördüklerini kendi kendine soracak, hatta aşağılık kompleksine kapılacaksın. Aradaki fark o kadar büyük işte! Zaten PC versiyonunun o denli düşük not almasının sebebi de aslında budur, yani PS2 sürümünün çok iyi olması. PC kullanıcılarının başı kel mi? Ehm, tamam ben pek Elvis Presley sayılmam ama bu demek değildir ki tüm rezil oyunlar benim sırtıma yığılsın!

Peki neden böyle oldu? Sebebi basit, PC ve PS2 sürümleri iki ayrı firmanın eseri. Ve ana kahraman aynı olmasına rağmen ikisi hiç alakası olmayan ürünler olmuş. PS2 sürümünü yapan firma oyunun hakkını vermiş, ter dökmüş.

PC sürümünü yapan dingiller aldıkları yağlı kontratın üzerine güzelce ögle uykusuna yatmışlar. Aradaki fark budur. Ve eğer oyun piyasasında kötü PC oyunlarına bir kez göz yumulur, etin en güzel tarafının konsol kullanıcılarının tabağına konmasına ses çıkarılmazsa, bu iş çığırından çıkar. Tabii aynı şey konsollar için de geçerli, burada bir denge kurulmalı. Bilmem anlatabildim mi? Yani bizim yaptığımız iş kötü oyunları siz tüketicilerin başından def etmektir.

Şimdi diyeceksin ki memlekette oyun piyasası mı var? Millet korsan alıp duruyor. Bilmeyenler için durum böyle görünebilir, ancak yavaş da olsa artık bir piyasa oluşuyor. Çok yavaş ama oluşuyor. Ve bir gün bizler kesemize uygun fiyatlarla orijinal oyunlar alabileceğiz, hatta yerli oyunları da raflarda görebileceğiz.

ethernet kablosunu taktım fakat tık yok. Benim yeni PC Windows XP-Home kullanıyor (lisanslı) diğer bilgisayar ise Win98 kullanıyor. İki farklı işletim sistemini daha önce network ile bağladım, sonra da kaldırdım. Yeni modemimin sağladığı bağlantıyı nasıl diğer bilgisayara dağıtırm bilemiyorum ve sizlerin yardımını rica ediyorum, Sizlere en iyi dileklerimi yollar, iyi çalışmalar dilerim.

FROST klanından eski okuyucunuz:
Duriel Frostbane

Merhaba Duriel, şimdi sana "Duriel'in güğümleri kalaylı" diye bir türkü okusam Mordor yöresinden, sen bozum olsan ismini katlettiğim için. Çekip çift palayı gelsen üstüme, ben de çeksem efsane kılıcım Iceshard Hummingblade'i, kapışsak buzuların üzerinde oradan oraya sekerek, bir inceden anime tadında. Sen Bladedancer lezzetinde seri, narin, çevik bir Elf stili sergilesen, ben Orc/Barbarian karışımı kaba ama etkili stilimle senin çift palanı karşılasam. Eh, ne de olsa Iceshard Hummingblade biraz büyük-

Merhaba Duriel, şimdi sana "Duriel'in güğümleri kalaylı" diye bir türkü okusam Mordor yöresinden, sen bozum olsan ismini katlettiğim için.

Ve bu endüstri oluşurken onbinlerce ve hatta yüzbinlerce insana ekmek kapısı açacaktır, istihdama katkıda bulunacaktır. Eh, belki çok yüksekte uçuyor gibi görünebilirim, ama yükselmekten korkanlar da asla yıldızlara ulaşamazlar. Age Of Mythology olayına gelince, onun ikincisi ile ilgili bir haber yok şu an, ama Age of Empires 3 haril haril yapılmakta ve Kasım ayında piyasada olması bekleniyor.

CROSSROADS

Ben 6 yıla yakın bir süredir derginizi takip ediyorum. Yapmakta olduğunuz işe saygım büyük. Hakikaten on veya yirmi kalitesiz sayfalık kopyacı dergiler sizlere bakıp bir güzel utanmalı! Size daha önce de mail attım ancak bu ilk acil danışılabilir sorunum. Uzatmadan soruyorum: Birkaç gün önce 4 portlu bir Alcatel ADSL modem aldım. Modeli 510 4-port ADSL Gateway diye geçmektedir. Bu modemi sorunsuzca yeni aldığım bilgisayara kurdum. Çok rahat ve kullanışlı, başka modem aratmaz bence. Ancak kitapçığında da yazdığı gibi üstünde dört adet ethernet kablosunun girebilmesi için port var. Diğer bilgisayara

çe bir kılıç. He he, iki dakikada ne combat kurdum kafamda bir Duriel Frostbane ismi üzerine ama ha! Fakat geyiği kesip senin probleminin çözümüne gelelim. Burada yer verdim, çünkü çok basit ama kolayca düşülebilecek bir hataya düşmüşsün, başka-

CEVAP

ları da bu sebepten saçını başını yolabilir ileride, insanların kulağında bulunsun. Senin derdin ne odur ne de bu, senin derdin kullandığın network bağlantı kablosu! İki bilgisayar doğrudan network kartlarıyla bağlayabilmek için, network kablosunun iki ucundaki fişler farklı şekillerde montajlanır. Buna "cross" kablo bağlantısı denir. Ancak bu bağlantı modelinin işine bir "hub" girildiğinde işe yaramaz, o zaman düz bağlantı gerekir. Burada ADSL modem bir "hub" görevi gördüğünden, haliyle senin network kablon artık işe yaramıyor. Ne yapacaksın? Kabloyu alıp network malzemesi satan bir bilgisayarçıya gidiyorsun. "Hacı bu cross kabloyu düze dönüştür!" diyorsun. Amcam da en az bir uçtaki fişi yenisiyle değiştiriyor. Cart curt eder, yeni birşeyler satmaya kalkar ya da bu işi için on metre kablo parası almaya kalkarsa da çift palayı çekip fazlalıkları buduyorsun! x

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisizdir mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

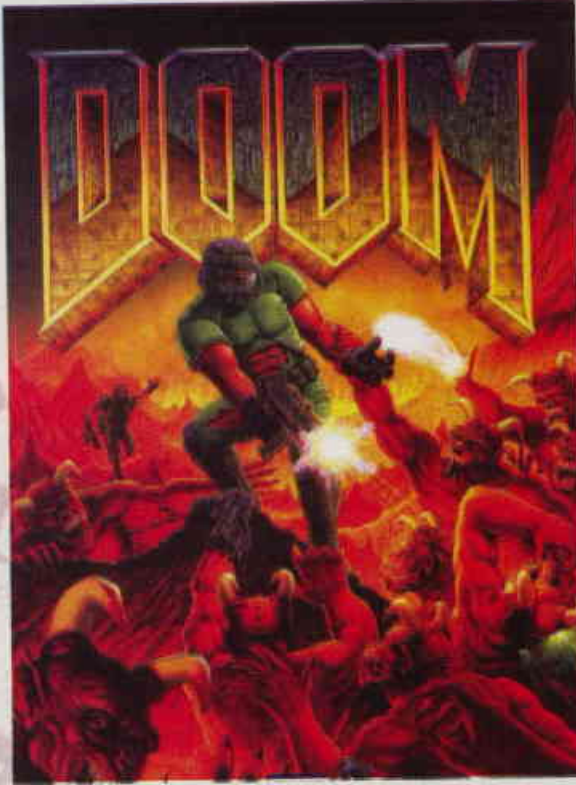
Sizin Madd'iniz

E-veeeeet, işte yine sayfanın dibindeyiz! Mektubu cevaplanmayanlar kusura bakmıyor, cevaplananlar da elini eteğini çekmiyor, her iki grup da yazmaya devam ediyor. Bunlardan birini deney, diğerini kontrol grubu kabul ediyor ve Inbox'ı favşanlar üzerinde denemeye devam ediyoruz. Ben biraz uyusam iyi mi olacak ne?

NASIL YAPILDI?

DOOM

Bugün neden her altı ayda bir upgrade etmemiz gerekiyor? İşte cevabı



Aslında John Carmack'ın oturup Wolfenstein 3D'yi programlamasının en önemli sebebi, Boston kökenli bir oyun firmasının tamamen yeni bir 3D oyun üzerinde çalıştığını duymuş olmasıdır. Bu oyun Ultima Underworld olup, o zamana dek hiç görülmemiş kalitede grafiklere ve derin bir oynanışa sahipti. Her ne kadar Wolfenstein 3D onunla yarışacak kalitede değilse de, içerdigi katıksız aksiyon sayesinde çok ilgi çekmiş ve ardından gelecek olan Doom gibi bir efsaneye yolu açmıştır.

iD Software'in kurulmasından tam iki yıl sonra ise Doom piyasaya çıkacaktır. Bu oyun sadece oyun endüstrisini temelden değiştirmekle kalmayacak, aynı zamanda halkın oyunlara bakış açısını ve iD Software'in ününü de inanılmaz biçimde etkileyecektir. Carmack'ın Doom'u yapmasındaki en önemli sebepler rekabet ortamını sevmesi ve önceden Wolfenstein 3D için yapılan çalışmadan tatmin olmamasıdır. Sırf deneme maksadıyla oturup yeni bir grafik motoru tasarlar. Bu motor daha

sonra biraz daha geliştirilip Raven tarafından çıkarılan Shadowcaster için kullanılacaktır.

Öte yandan Carmack çalışmaya ara vermeden yeni bir projeye başlamıştır. Projenin adı "They're Green And Pissed" olarak konulmuş, Carmack oyun kodunu yazarken John Romero oyundaki canavarları tasarlamaya başlamıştır. Romero her zamanki gibi etrafta dolaşıp "Gezegenin tarihindeki en baba oyunu yapıyoruz!" diye böbürlenmektedir, kısa süre sonra iD Software için yeni bir ofis tutar ve buraya taşınırlar. Tasarım ekibinde John Carmack, John Romero, Adrian Carmack ve Tom Hall gibi sonradan iyice efsaneleşecek isimler vardır. Ve hiçbiri de bu oyunun son derece kanlı ve sıra dışı bir yapım olduğunu inkar etmemektedir.

Tom Hall oyunu üç bölüm olacak şekilde tasarlamış, her bölüm için de senaryolar hazırlamıştır. Orijinal senaryoya göre bir grup Space Marine bir arkadaşlarını kurtarmak için çabalarken, Tei Tang gezegeninde cehennem açılan bir boyut kapısı bulurlar. Hail oyuna sinematik bir gözle yaklaşmak istemektedir ve hatta Alien filmi yapanlarla fikir alışverişinde bile bulunmaya başlar. Ne var ki Carmack oyunun içeriği hakkında tüm kararın kendisinde olmasını istemektedir. Onun kafasındaki fikirler oyunun daha ziyade Evil Dead 2 tadında, bol aksiyonlu olması gerektiği yönündedir. Tom Hall fikirlerinin reddedilmesinden dolayı hayal kırıklığına uğrar ve iD Software'den ayrılır. Doom üzerindeki çalışmasını asla tamamlamayacak ve yerini John Romero doldurmak zorunda kalacaktır. Ancak tüm sorunlar bu kadarla kalmayacak, hemen her gün yeni bir tartışma yaşanacaktır.

Bu noktada John Romero'yu oyun tarihine geçiren unsur Adrian Carmack tarafından yaratılan canavarları daha da ölümcül hale getirmesidir. Oyundaki canavarlar Romero'nun elinde daha vahşi ve sayıca inanılmaz kalabalık bir hale gelmişlerdir,





bu da oyunun adrenalin seviyesini hayli yükseltmiştir. Ayrıca bölüm tasarımlarındaki karanlık ve şeytani atmosfer de yine Romero'nun eseridir. Ne var ki oyundaki pek çok detay o dönemin işlemcilerinin gücünün üzerinde olduğundan oyundan çıkarılmıştır. Unmaker ve Dark Claw adındaki iki silah oyundan tamamen çıkarılmış, BFG'nin atış efektleri ise hayli basitleştirilmek zorunda kalmıştır. Duvarlarda beliren kurşun izleri ya da canavarların sağlık göstergeleri gibi başka unsurlar da yine aynı sebepten oyundan çıkarılmıştır.

Tabii proje ilerledikçe oyuna daha düzgün bir isim bulma ihtiyacı da ortaya çıkmıştır. "They're Green And Pissed" gibi bir ismin pek ilgi çekmeyeceği bellidir. Carmack oturmuş bir Scorsese filmi olan "The Color Of Money" izlerken, Tom Cruise'un

bir repliğine takılır. Kendisine cebinde ne olduğu sorulan Cruise az ve öz bir biçimde "Doom" yanıtı verir. Oyunun adı artık bellidir.

Carmack o zamana dek hiç görülmemiş türden bol renkli, ışık efektli, sıra dışı mimari yapıları görüntüleyebilen bir oyun motoru tasarlamıştır. Ancak oyunun tek özelliği grafik detayı olmayacaktır, Romero da kafasındaki yeni fikirleri ortaya dökmekle meşguldür. Bunlardan biri oyunu piyasaya harita editörüyle beraber sürmektir. Oyunun kolay modifiye edilebilen .WAD köklü harita dosyaları ve editörü sayesinde tarihin ilk mod yapım çılgınlığı başlayacaktır. Romero'nun bir diğer çılgın fikri ise oyuna network üzerinden karşılıklı oynanabilme imkanı kazandırmaktır ki bu da yapılır.

Ne tür bir canavar yarattıklarını anlamaları uzun sürmez. Bir gün Romero işe geldiğinde içeriden yükselen bağışmaları ve küfürleri duyar, kavga çıktığını sanıp telaşla içeri dalar. Carmack ve Carmack ağ üzerinden karşılıklı Doom oynamaktadırlar. Neler olduğunu soran Romero tarihi bir cevap alır, "Karşılıklı bir oyun modu bulduk, adını da Deathmatch koyduk!"

Oyun çıktıktan hemen sonra başta IBM olmak üzere pek çok firma Doom'un şirket ağları üzerinde oynanmasını yasaklayacaktır. O zaman ki Novell tabanlı ağlar Doom'un yüksek yoğunluklu veri paket akışının altından kalkabilecek yapıda değildiler ve çabucak çökebilmektedirler.

John Romero oyun bitmeden birkaç ay evvel Doom hakkında propaganda yapmaya başlar, hayli de başarılı olur.

1993 sonuna doğru oyun çıktığında herkes hevesle onu beklemektedir. Ancak o yıllarda İnternet altyapısı şimdikinden çok daha farklıdır, WWW ve HTML diye bir şey henüz icat edilmemiştir. Neredeyse tüm veri paylaşımları metin tabanlı BBS sunucular tarafından yürütülmektedir ve bunların büyük kısmı da üniversite öğrencileri tarafından kullanılmaktadır. "Oyun çıktığı gün Wisconsin



Üniversitesi'nin tüm ağı göçmüştü. Çünkü ağ aynı anda sadece 125 kullanıcıyı destekleyebiliyordu ama neredeyse herkes oyunu indirmek istiyordu!" diye gülümseyerek hatırlıyor o günleri Romero.

İlk Doom piyasaya Shareware olarak çıkmıştı. İlk bölüm ücretsiz olarak dağıtılıyor, diğer iki bölüm ise parayla satılıyor, bu o zamanlarda çok yaygın bir uygulamaydı. Ancak kısa sürede oyunun tam sürümü etrafta dolaşmaya başladı, bu yüzden bugün bile Doom'un kaç kişi tarafından oynandığını söylemek mümkün değildir. Ancak ardından çıkan Doom 2 tam anlamıyla ticari bir yapım olarak profesyonelce piyasaya sürülmüş ve yaklaşık 80 milyon dolarlık bir hasılat getirmiştir.

İşin ilginç tarafı, ilk Doom shareware bir sürüm olduğundan, piyasaya çıktıktan birkaç ay sonrasına dek profesyonel oyun yapımcıları ve eleştirmenleri tarafından pek ciddiye alınmamıştır. Ama oyuncular olup bitenin farkındaydılar. John Carmack Doom'un toplum üzerindeki etkisi hakkında "Oyun dünyası aniden daha canlı ve renkli bir yer oluvermişti, üstelik sıradan insanların ilgisi de en sonunda buraya çekilebilmişti!" diyor. Sadece sıradan insanlar değil, müzisyenler de Doom'dan etkilenmişti. Nine Inch Nails, Rammstein, Smashing Pumpkins gibi gruplar sadece oyunu bayıla bayıla kadar oynamakla kalmamış, buradan aldıkları ses efektlerini çeşitli bestelerde kullanacak kadar Doom'a tutulmuşlardı. İşte John ve Adrian Carmack ikilisinin oyun dünyasının rock yıldızları haline gelmelerinin hikayesi budur!

Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör

DOOM
3D AKSIYON
386/4 MB RAM/DOS 4.0/VGA
ID SOFTWARE/ ID SOFTWARE
1993 (DISKET)



Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğбек Ölek,

tugbek@level.com.tr

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

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr**Serbest Yazarlar** Ali Aksöz alaksöz@level.com.tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gexhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorkanabi@level.com.tr

Savaş Alagöz savas@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesâğır, didem@level.com.tr**Genel Müdür** Hermann W. Paul**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özerdem**Finans Müdürü** Aylin Aldemir**Halkla İlişkiler Müdürü** Özlem Çenker**Pazarlama Sorumlusu** Ayten Çar**Abone Satış Müdürü** Asu Bozayla**Abone Servisi** Ayten Akgüre, Ebru Cinek**Dağıtım Müdürü** Cem Çenker**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.**Adına Sahibi** Gökhan Sungurtekin**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU**Satış Müdürü** Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr**Pazarlama Müdürü** Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr**Reklam Müdürü** Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr**Reklam Trafikeri** Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr**Matbaa Adresi** ASIR Matbaacılık Ltd. Şti,

Denirbaş Sokak, No.4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi: Hasan Sarı

Dağıtım: BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.**İdari Adresi:** Mevlüt Pehlivan Cad. Vefabağın Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



Daha çok oyunla geliyoruz!

LEVEL DVD

LEVEL DVD'li versiyon

1 Ekim'de seçkin bayi ve süper marketlerde.