

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

89

LEVEL

HAZİRAN 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-06 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

E3 ÖZEL
VIDEOLARI

Splinter Cell 3, Half Life 2,
Sims 2, Medal of Honor: PA,
Call of Cthulhu
dahil 15 oyunun
toplam 25 dakikadan
fazla video görüntüleri

DEMOLAR

FIFA UEFA EURO 2004,
Perimeter, Hitman: Contracts,
Neighbours From Hell 2
ve dahası

HITMAN CONTRACTS

İNCELEME, TAM ÇÖZÜM VE DEMO

PRINCE OF PERSIA 2

UEFA EURO 2004

PLAYBOY THE MANSION

MANHUNT

Dünyanın en büyük
oyun olayından Splinter Cell 3,
Doom 3, Prince of Persia 2,
Half Life 2 dahil
30'dan fazla oyun bu sayıda

E3 RAPORU

İNCELEMELER: UEFA EURO 2004 • MANHUNT • BREED • RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS •
ONIMUSHA BLADE WARRIORS (PS2) • THE SUFFERING (PS2) • FIGHT NIGHT 2004 (PS2)
İLK BAKIŞLAR: PRINCE OF PERSIA 2 • PLAYBOY: THE MANSION • HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 06

Tatil de neymiş?

Üniversiteye girebilecek miyim? Şu anda, bir buçuk milyon kişinin aklındaki tek soru bu. Tek tip bir eğitim sisteminden çıkıp "bu hayatının sınavı" zorlamalarıyla hazırlandığınız ÖSS gelmek üzere. Birçoğunuz bu yüzden bilgisayarlarınızdan ayrı kaldınız. Birçoğunuz kafayı küçük yuvarlakları karalamakla bozdu. Ama zamanı geldi çattı ve çok kısa sonra bütün o gerilim bir şampanya mantarının fırlayışı gibi üç buçuk saatte boşalacak. Sonra ise, eh sıkı bir tatili hak ettiniz artık. Yanılıyor muyum?

Kum, deniz ve güneş üçgenine kafadan dalış yapacaklardan birisi değilseniz, yazın çoğunu en sevdiğiniz hobi olan oyunların başında geçirecekseniz, bizi yakından takip etmeye devam edin. Çünkü bu yaz özel projelerimiz için bizler ter döküyor olacağız. Bunlardan birincisi, Temmuz başında piyasaya çıkacak olan Chip

Oyun Özel #2. 2004 yılının tamamının ele alınacağı bu özel sayıda yılın gelmiş ve gelecek en iyi oyunları, çok özel CD'ler ve dosya konuları olacak. Sürekli Level alıyorsanız dahi, elinizin altında bulunmasını isteyeceğiniz bir kaynak olacak CHIP Oyun Özel 2. Ayrıntılı içerik için Level Online'i takip edebilirsiniz (www.level.com.tr)

Siz arada kaçamak yapıp tatile çıktığınızda ise biz... Şey, işte bunu söyle-

← Bu ay zamanımızın büyük bir kısmını E3 yedi.

mek için henüz erken. Hem, sizlere sürpriz yapmak bizi mutlu ediyor. Ama ipucu isterseniz, uzun süredir aklımızda olan iki proje hayata geçmek üzere..

Görüyorsunuz ya, tatilde de olsanız, en sevdiğiniz oyun aletinin başında olsanız biz deli gibi çalışıyor olacağız. Tabii bu, arada kaçamak yapmayacağız demek değil :)

Girecek olanlara sınavda başarılar diliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

Sinan Akkol

KUM, DENİZ VE GÜNEŞ ÜÇGENİNE KAFADAN DALIŞ YAPSANIZ DA, BİZİ YAKINDAN TAKİP ETMEYE DEVAM EDİN



← GÖKHUN AVUSTRALYA'DA

En olmadık yerlere giden Acun'a özenmiş olacak ki sevgili patronumuz Gökhun aramızda Okyanusya kıtasına ayak basan ilk kişi oldu. Avustralya'ya yüksek lisansını yapmaya giden şanslı herifin şerefine hemen Türk milli takımı bir Okyanusya turnuvası düzenlese de, Gökhun duruşunu hiç bozmadı ve maçları izlemeye gitmedi. Aslında gerçek şu ki, gideli 3 hafta olmasına rağmen kendisinden haber alamamış olmamız ve gitmeden birkaç gün önce bana telefonda "Yahu Avustralya'nın başkenti hangisiydi?" diye sorması sağlığı hakkında derin endişelere sebep olmadı değil. Gerçi ben de yanlışlıkla "Sidney değil mi?" dedim ama... Adami "Seni Avustralya'ya götürüyoruz" diye kandırıp Kıbrıs'a salıvermiş olmasınlar sakın? Belki de Aborjinlere karışmıştır...

ANTİK-OYUN ŞENLİKLERİ →

Tarih 7 Mayıs 2004. Yer Ankara, Çankaya Üniversitesi. Özellikle konsol piyasasında, ismini internet sitesi ve sahip oldukları mağazayla duyurmuş olan Antik-Oyun, Çankaya Üniversitesi (Deha Bey'e saygılar) işbirliğiyle büyük bir oyun şenliği düzenledi. PS2, Xbox, GameCube ve Dreamcast oyunlarının mini bir E3 tadında dev perdede tanıtıldığı organizasyonun en çok ilgi toplayan bölümü ise, elbette bu tip şenliklerin vazgeçilmezi turnuvalar oldu. Oyun meraklılarını ortama davet etmek amacıyla ilk olarak Winning Eleven 7 turnuvası düzenlendi. Tabii tek turnuva yetmeyecekti. Bunun ardından NFS Underground Drag yarışları, Tekken Tag dövüşleri ve yeniden Winning Eleven 7 turnuvasıyla herkesin birbirine karşı mücadele etmesi sağlandı. Kazananlara ödülleri dağıtıldı, alkışlandı.



Elektronik eğlencenin devi neden kapandı?

ORIGIN: 1983 † 2004

Bilgisayar oyunları dünyası asla dingin, huzurlu bir yer olmamıştır. Firmalar kurulur, firmalar kapanır, en ünlü isimler bile çalkantılardan paylarına düşeni alırlar. Nitekim bir süredir etrafta dolaşan fısıltılar da bunu doğrular nitelikteydi. Ve en sonunda bu yılın Şubat ayında Electronic Arts tarafından yapılan resmi bir açıklama ile acı gerçekler gün ışığına çıkmış oldu. Electronic Arts en sonunda uzun zaman önce bünyesine katmış olduğu Maxis ve Origin stüdyolarının kapatılacağını açıkladı.

Maxis özellikle SimCity başta olmak üzere, Sim ekini taşıyan pek çok oyunun hayatımıza girmesinden sorumludur. Ancak Origin'in oyun dünyasındaki yeri çok daha büyüktür ve o yüzden bu kısa yazıda ona daha fazla yer vereceğiz.

Origin 1983 yılında Richard Garriot isimli genç bir girişimci tarafından kurulduğunda, herhalde kurucusu da dahil kimse bu firmanın oyun tarihinde oynayacağı rolün farkında değildi. Ne var ki geçen yıllar içinde içlerinde Wing

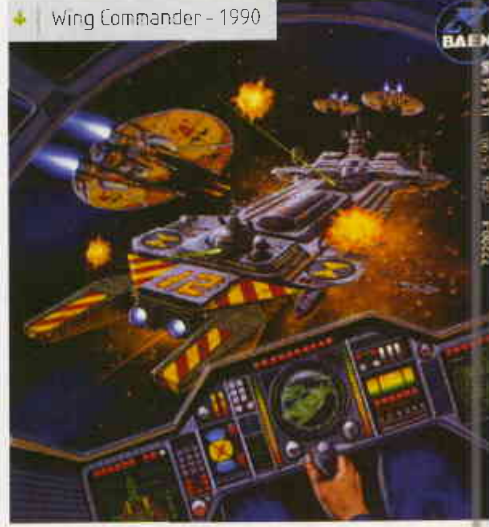
Commander ve Ultima serileri gibi efsane olmuş yapımların da bulunduğu 80 civarında oyun çıkaran Origin, her açıdan bir efsane haline gelmeyi başardı. Origin oyunları kendilerine has dünyaları, sürükleyici hikayeleri ve diğer tüm özellikleriyle oyun endüstrisi içinde bir alt kültür yaratmayı başardılar. Origin oyunları aynı zamanda "oyun oynayabilmek için yeni sistem toplamak" kavramını da lügatimize yerleştirmiştir. Richard'ın kardeşi Robert tarafından yapılan ilk Wing Comman-

der yüzünden pek çok kullanıcı 386 işlemcisini satın 486 serisine terfi etmek zorunda kalmıştı. Yani üstümüzdeki "upgrade" lanetinden sorumlu olan firmalardan biriydi Origin.

1995 yılında Electronic Arts yöneticileri Origin'i satın almaya karar verdiklerinde hayli isabetli bir karar almış gibi görünüyordular. Dünyadaki ilk MMORPG olan ve bugün de tüm gücüyle süren MMORPG manyaklığını başlatan oyun Ultima Online bir Origin ürünüydü. Oyun zirvede olduğu günlerde ortalama 250,000 civarında ücretli oyuncuya sahipti ve bu da hayli yüklü bir gelir sağlıyordu. Origin her açıdan altın yumurtlayan bir tavuk gibiydi. Sahibi Richard Garriot öyle iyi para kazanıyordu ki, kendi şatosunu satın alabilmişti. Ultima Online dünyasında ise Britannia'nın kralı ve efendisi Lord British olarak biliniyordu. Bu oyun yüzbinlerce insanın hayallerini sanal bir alemde yaşamalarına izin vermiş, bir efsane haline gelmişti. Hayalleri gerçekleşenlerin başında ise şüphesiz Lord British geliyordu.

Ancak hiçbir şey sonsuza dek sürmez, ve Origin için de zirveden düşme zamanı yaklaşıyordu. İlk kriz belirtileri Ultima Online 2'nin geliştirilmeye başlanmasıyla yüze çıktı. Origin ve Electronic Arts yönetimi arasındaki görüş farklılıklarından güne büyüyordu. Derken EA yönetici-

Wing Commander - 1990



leri uzun zamandır üzerinde çalışılan Ultima Online 2 projesini iptal etme kararı aldı. Bunun sonucunda Ralph Coster yönetimindeki Origin ekibi o güne dek yaptıkları tüm çalışmalarını imha ettiler. Bu kriz 2000 yılında Garriot kardeşlerin Lineage adlı oyunu geliştirmek için NCSoft firmasına geçmeleri, giderken de 18 kişiyi beraberlerinde götürmelerine doruğa tırmandı. Hemen ardından da Ralph Coster ve ekibi Star Wars: Galaxies üzerinde çalışmak için Sony/Verant bünyesine geçiş yaptılar. Origin ona gücünü veren tüm önemli isimleri kaybetmiş, boş bir kabuk olarak ortada kalmıştı.

Her ne kadar bir süre sonra Ultima Online için bir ek görev paketi piyasaya sürüldüyse de, Electronic Arts yöneticileri Origin'in artık daha fazla gidecek gücü olmadığını düşünmeye başlamışlardı. Bu ismi ayakta tutmaktansa, kalan tasarımcıları şirket içinde farklı projelere yönlendirmenin daha kârlı olacağı fikri ağır basmaya başladı. Nitekim en sonunda uzun zamandır beklenen oldu, EA resmen Origin isminin öldüğünü açıkladı. Toprağı bol olsun, biz bilgisayar oyuncularına kazandırdığı sayısız efsanevi oyunu ve ömrümüzden çaldığı saatleri unutmayaacağız.

Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör



Lord British tek başına bilgisayar oyunlarının bu güne gelmesinde en büyük paya sahip insanlardan biri



Ultima - 1983



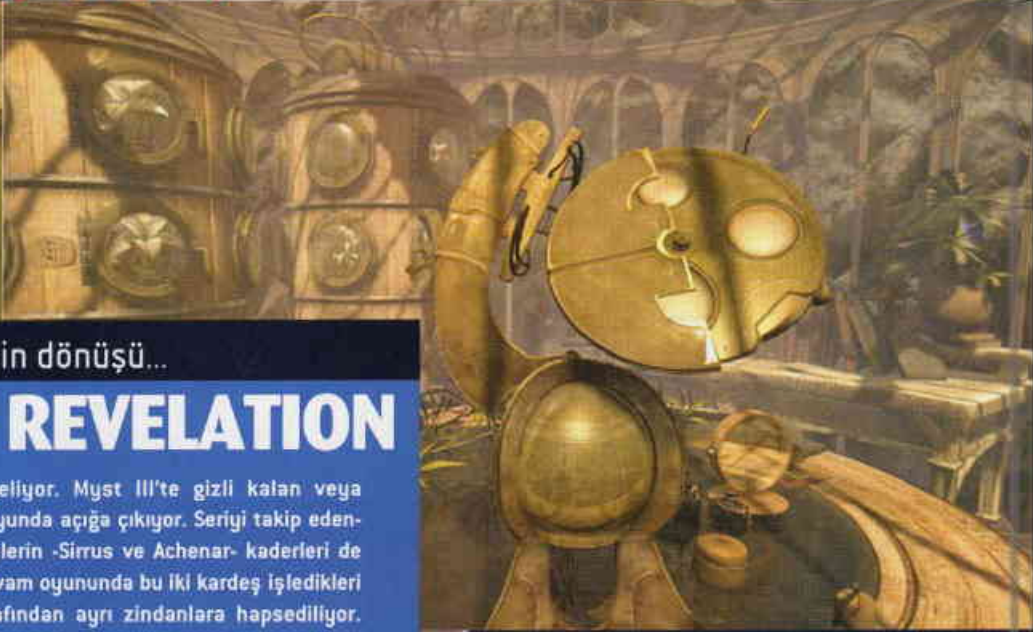
GOTHIC 3

Kalliteli RPG'lerden biri olan Gothic de devamı yapılan oyunlar arasındadır. Gothic'in yeni versiyonu yapılırken ilk iki oyuna büyük ölçüde bağlı kalınıyor. Tabii yenilikler de var: Gothic III'te, benzerlerinde olduğu gibi oyuna sıfırdan başlamayacaksınız. Yapımcılar oyuncuyu bir çaylak gibi oyunun ortasına bırakmıyorlar. Ama bu, çaba harcamadan bir süper kahraman olacağınız anlamına da gelmiyor. Görevine devam etmek için hâlâ kendinizi geliştirmeniz gerekiyor.

Karakter geliştirme sisteminde de bazı yenilikler yapılıyor, ama yetenek puanlarının kullanımındaki esneklik azaltılmamış. Bunun yanı sıra oyunun zaten "devasa" olan dünyası daha da genişletiliyor, detaylandırılıyor. Hatta Michael Rueve bu konuda "Canlı oyun ortamı Gothic III'te üzerine en çok düştüğümüz nokta. Bu konuda elimizden gelen en iyisini yapmaya çalışıyoruz ve yapacağız." diyor.

Oyun hakkında elimizde bulunan bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. Çıkış tarihi içinse herhangi bir şey söylenmiyor. ✖

haberler



Adventure klasiğinin dönüşü...

MYST IV REVELATION

Myst bir kez daha geri geliyor. Myst III'te gizli kalan veya anlaşılamayan her şey bu oyunda açığa çıkıyor. Seriyi takip edenlerin tanıyacağı kötü kardeşlerin -Sırus ve Achenar- kaderleri de Myst IV'de ortaya çıkıyor. Devam oyununda bu iki kardeş işledikleri suç yüzünden babaları tarafından ayrı zindanlara hapsediliyor. Babaları, kardeşleri küçük bir kızın kaçınılmasından sorumlu tutuyor. Bu olayla iki kardeşin iç dünyalarına giriyor ve gerçeği açığa çıkarmaya çalışıyoruz.

Sadece Myst III'te değil, ilk Myst'te de akılda kalan birçok soru işareti Revelation'da cevap veriliyor. Yani serinin geri kalanıyla yeni oyun arasında çok sıkı bir bağlantı var. Dolayısıyla serinin diğer oyunlarını oynamayanlar Revelation'da zorluk çekebilirler.

Oyundaki bir diğer yenilikse fotoğraf çekebilecek ve kaydedebilecek olmanız. Bu da oynanışı kolaylaştıracak, çünkü istediğiniz zaman istediğiniz "kare"yi karşınızda bulabileceksiniz. Myst IV'ün grafikleri de alıştığımız gibi yine video görüntülerinden oluşacak. ✖

Yeni nesil RPG'ler yolda.

RPG YAĞMURU



Baldur's Gate III'ten başlayalım. İnternet'te BG III hakkında bazı söylentiler dolaşiyor. Bioware forumlarında oyunun devamının yapılacağına dair birkaç başlık var. Diğer yandan yeni oyunun -eğer yapılacaksa- bu kez 3D olacağına kesin gözüyle bakılıyor.

Bioware'in çıkarmayı planladığı ve resmi olarak duyurduğu bir diğer oyunsa Dragon Age. BG III ile birlikte devamının yapılmasını umduğumuz Neverwinter Nights'la da bir ilgisi var bu oyunun. Hatta İnternet'te Dragon Age'in Neverwinter Nights'in devamı sayılabileceğine dair yorumlar da yapılıyor. Ama firma Dragon Age'i; Baldur's Gate, NWN ve Knights of the Old Republic'in yerine düşünüyor. Yani Bioware'in yeni oyununu bir nevi "birleştirici" olarak tanımlayabiliriz (NWN ağırlıkta).

"Dragon Age" ismi oyunun geçtiği dönemlerden geliyor. Bu sayede farklı zaman dilimlerinde farklı evrenlerde oynayabileceğiz. Taş Devri, Or-

ta Çağ ve Endüstriyel Çağ, dönemler arasında sayılabilir.

Oyunda esnek ve diğer RPG oyunlarından da aşına olduğunuz ortamlar bulunacak. Böylelikle D&D oyuncuları da yabancılık çekmeyecek. Yine diğer RPG'lerden tanıdık olduğumuz ırklar oyunda yer alacak (Elfler, Dwarflar, İnsanlar vs). Buna ek olarak, yapımcılar oyuna tamamıyla yeni ırklar da ekliyorlar. Bunlardan biri de şeytana benzeyen, boynuzlu bir ırk.

4 veya 6 kişilik -şimdilik sayı kesin değil- takımlarla oynayabileceğiniz Dragon Age, görsel açıdan da oldukça kaliteli olacağı benziyor. Detaylı grafiklerin yanında kalabalık dövüş sahnelerinde kullanılan farklı kamera açıları oyunun rengini değiştireceği benziyor.

Son olarak, Bioware oyunun yapımında dilbilimcilerle çalışıyor. Ve oyun için yeni bir dil geliştiriliyor.

Diğer oyunumuz The Witcher. Oyunda hayatı boyunca savaşçı olmak için eğitilen bir adamı kontrol edeceksiniz. İnsanları kötülüklerden koruyan bir topluluğun üyesi olan karakterimizin yapması gereken şey yaşadığı yeri lanetten uzak tutmak. Bunun için de; kurtadamlarla, zombi-

lerle ve vahşi hayvanlarla başa çıkmak zorunda.

Yapımcı Red Studio, The Witcher'da Bioware'in Aurora motorunu kullanıyor. Eski olmasına rağmen Red Studio bu grafik motorunu kullanışlı ve kolay olduğu için tercih etmiş.

The Witcher'da yapacağınız seçimler hikâyeyi etkileyecek. Oyun için üç farklı son hazırlanmış, ama bunlar "iyi" veya "kötü" olarak nitelendirilmiyor, sadece alternatif. Mesela bir bölümde Necromancer size geliştirmeniz gereken bir "quest" eşyası verecek. Burada iki seçeneğe sahipsiniz: Ona yardım etmek veya onu öldürmek.

Oyunda ayrıca "tıkla ve izle" mantığının dışında, geliştirilmiş bir dövüş sistemi kullanılacak. Örneğin atak yaparken atak animasyonu eş zamanlı olarak mouse'un sol tuşuna tıklarsanız başarı oranınız artıyor. Tabii bu defans için de geçerli.



BENİMLE CEP'TEN YARIŞ!

KPH 289
DİME00

TIME
01'08

Oyunparkı destekli ilk mobil oyun yarışmasında, 2 Nokia N-Gage ve 30 6 aylık Level aboneliği kazanma şansınız var. Red Hot Rally oyununun özel versiyonunda 11 Haziran'a kadar en yüksek skoru yapan 32 kişi he-

diyeleri kapıyor. Yapmanız gereken Java destekli Nokia marka cep telefonunuz varsa J1423 yazıp kısa mesaj olarak 3846'ya göndermek. Otomatik olarak oyun cep telefonunuza yüklenicek (oyunun ücreti

3.500.000 TL). Daha sonrası ise yeteneğinize ve kazanma hırslınıza kalmış. Ayrıntılı bilgi, desteklenen telefonlar ve yüksek skorları görmek için www.oyunparki.com/redhot/ adresine bir uğrayın isterseniz.

SEGA VE SAMMY YENİDEN BİRLEŞİYOR!

Birkaç yıl önce SEGA ile birleşeceklerini açıklayan, daha sonra bunu iptal eden, hemen ardından da SEGA'nın %22.4'üne sahip olan Sammy, SEGA'nın peşini yine bırakmıyor. Yeni şekliyle Sega Sammy

Holdings Inc. olarak anılacak şirketin başına Sammy'den Hajime Satomi geçecek. Başkan yardımcısı ise SEGA'dan Hisao Oguchi olarak belirlenmiş. Bu birleşim aynı zamanda Japonya'nın en büyük oyun

dağıtıcısı Konami'nin ikinci sıraya düşmesine neden olacak. Şu anda Sega Sammy'nin nele-re imza atacağı hakkında daha fazla bilgi yok, fakat bu SEGA'nın ortadan kaybolacağı anlamına da gelmiyor. ✕



SEGA

Sammy Studios

TÜRKİYE'DEN HABERLER

“Bizden” iki yeni oyun haberi...



Türkiye'den iki yeni oyun haberimiz var. Bunlardan ilki Loath Nolder: Labores Solis. Loath Nolder, ünlü yazar H.P. Lovecraft'ın efsanesinden esinlenerek yapılan bir adventure oyunu. Oyunun ana karakteri Loath Nolder parapsikolojiyle ilgilenen bir detektif, başka bir deyişle Lovecraft tarzı bir detektif. Olaylar ünlü bir işadamı olan Clark Field'in aniden ortadan kaybolmasıyla başlıyor. Polisi yetersiz kalmasıyla birlikte Clark'ın kardeşi Jonathan Field, Loath Nolder'dan yardım istiyor. Böylelikle macera başlıyor.

Labores Solis, Myst tipinde klasik bir “ikon-adventure”. Gerilim türüne girebilecek olan oyunda diğer adventure oyunlarında olduğu gibi -detektiflikle ilgili- birçok bulmaca bulunacak. Asıl amaçlanan şey oyuncuya korku hissini verebilmek. Ara sinematikler de buna yardımcı olacak.

Bu yılın sonlarına doğru tamamlanması planlanan oyun, eğer Türk oyuncuların yeterli ilgiyi görürse Türkçe olarak da seslendirilecek. Oyun hakkındaki gelişmeleri www.aedongames.com adresinden takip edebilirsiniz.

Way of the Sword, yapım aşamasındaki bir diğer Türk oyunu. RPG ağırlıklı hazırlanan oyunun konusu şöyle: Calardia iç ve dış savaşlardan dolayı düşmüştür, fakat asıl tehdit bu bölgedeki insanların canavarlara dönüşmesi, hatta ölü insanların dirilip mezarlarından çıkarak canlıları cezalandır-

ma isteğidir.

Way of the Sword'da birçok tür bir arada toplanıyor. Yani; aksiyon, RPG ve strateji unsurlarını içiçe bulabileceğiz. Oyun iki modda oynanacak. Birincisi, takımınızla haritada dolaştığınız ve çevreyi keşfetmeye çalıştığınız keşif modu. Diğeri ise, savaş alanına veya şehir merkezine adım attığınızda otomatik olarak devreye giren aksiyon modu. Aksiyon sahnelerinde karakterinizi “third-person” veya “first-person” kamera açılarından kontrol edebileceksiniz.

Oyundaki dövüş sistemi reflekslere ve bulunduğunuz nokta üzerine kurulu olacak. Bunun yanında benzerlerinde olduğu gibi “healing potion” bulunmayacak. Bu da daha dikkatli olmanızı gerektirecek. Zira birkaç vuruşta ölebilme olasılığınız oldukça fazla.

Ayrıca oyunda NPC'lerle devamlı etkileşim içinde olacak ve onlarla “item” takası yapabileceksiniz (www.taleworlds.com). ✕



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PC'lerin en çok sevilen İkinci Dünya Savaşı konulu FPS'si Call of Duty, Finest Hour takısıyla PS2'lerimize taşınıyor. Oyun, PC'deki versiyonunun aynısı değil, fakat konu yine aynı. İki platform arasındaki farklar arasında tamamıyla yenilenmiş bölüm yapısı ilk dikkat çeken alan. Örneğin oyunun başında

bir Rus askerini kontrol ederek, gemiye karşı kıyıya geçtiğiniz bölümde, karşı kıyıya ulaşma sahnesine kadar görülen alan aynı, ama bundan sonrası PC versiyonundan tam anlamıyla bambaşka. Dolayısıyla, Finest Hour'ı bir kez daha oynamak isteyebileceğiz. ✕

Yapım: Spark Unlimited | Dağıtım: Activision | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Ekim 2004



İnsanlara ölüm! DESTROY ALL HUMANS!

Her oyunda uzaylılar bizim canımıza okuyacak değil ya. Kısaca Dah! olarak bilinen ve bir uzaylıyı (ismi Cryptosprodium 137) kontrol ettiğimiz oyunda amacımız çok basit. Kardeşimizi bulmaya çalışırken insanlardan DNA örnekleri toplamak ve bize engel olmaya çalışan her şeyin altını üstüne getirmek. Havoc motorunu kullanan Dah!, her türlü objeyi oraya buraya fırlatmanıza olanak tanıyor. Görevleri yerine getirmenin de iki yolu var. İsterseniz tam yıkım mantığıyla ilerleyip her şeyi yok edersiniz, isterseniz çeşitli canlıların bedenine girerek ortalıkta sinsice dolaşırsınız. Uzay geminizi de tüm gücüyle kullanabileceğiniz Dah!, farklı bir oyun arayanlar için ideal. ✕

Yapım: Pandemic Studios | Dağıtım: THQ | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Bahar 2005

Raven'in peşinden, tekrar arenaya...

TEKKEN 5

İşte efsane dövüşün devamı! Tekken 4'ün hemen ardındaki olayları konu alacak Tekken 5'de nihayet Heihachi Mishima ve Kazuya'nın kötülüğü tekellerine almalarına son veriyoruz. Bu sefer karşımızda Proto Jack robotlarını ortalığa salan Raven var. Blade'e benzerliğiyle dikkat çeken Raven'in yanında, Tekken 4'teki tüm karakterler de yeni oyunda bulunacak. Bunların yanında, Asuka Kazama Tek-

ken 2'deki Jun'un dövüş stiliyle gelecek ve Feng Wei ile gerçek bir Kung-Fu'cu olacaksınız. Tekken 4'ün engelbeli zeminini yeneden eskiye dönecek ve tek seviyede savaşacaksınız. Bir diğer değişim de oynanışta. Artık bir hareketli yaparken, bir sonraki hareketin komutunu girebileceksiniz. Tekken 4'teki arka planların sıkıcılığında yakınınlarsa, yeni versiyonda daha hareketli alanlar görebilecek x



Winning Eleven 8

Yapım: Konami | Dağıtım: Konami | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Bahar 2005

Evet, evet yenisi geliyor. Herkesin sabah akşam turnuvalar düzenlediği Winning Eleven 7'nin devamı olan oyun, bir rekora imza atarak tam 200 takımla birlikte sahalara iniyor. Serbest vuruşlarda iki kişiden birini seçebilme, yenilenmiş top kontrolü WEB'de göreceğiniz

birkaç yenilik. Yeni oyuncular için sadece Start tuşuna basılarak ulaşılabilecek kontrol şeması ve bilmeyenler (mesela ben) için temel futbol kurallarıyla da yine WEB'de karşılaşacağız. Tüm WE fanatiklerinin gözü burada olsun. x

YÜKLENİYOR...

En önemli oyunların daima güncellenen çıkış tarihleri

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Büyük ihtimalle zamanında çıkacak. Microsoft...
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Zamanında bekliyoruz.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004	Ertelenebilir.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Zamanında...
Combat Flight Simulator 4	Simulasyon	21-Eylül-2004	Tarih uzun zamandır sabit.
Doom III	FPS	Belli değil	Birkaç ay daha belli olacağına benzemiyor.
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Uzun zamandır çıkış tarihi sabit.
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Eylül-2004	Eylül'e ertelendi, birkaç defa daha ertelenmesi olası.
YENİ! Gooka: The Mystery of Janatris	RPG	25-Haziran-2004	Cenega'nın şimdilik sabıkası yok.
Half-Life 2	FPS	Belli değil	"2005'e sarkma ihtimali %80" demiştik.???
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	3D arkadaşları gibi iptal edilmezse şanslıyız!
Mashed	Yarış	25-Temmuz-2004	Tarihte herhangi bir değişiklik yok.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004	Zamanında çıkacağına benzliyor.
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004	Zamanında bekliyoruz
YENİ! Shade: Wrath of Angels	Aksiyon	1-Ekim-2004	Çok uzun zamandır yapım aşamasında.
Spider-Man 2	Aksiyon	28-Haziran-2004	28 Haziran'a alındı.
The Sims 2	Simulasyon	5-Eylül-2004	Eylül'e ertelendi, yine ertelenebilir.
YENİ! Warhammer 40.000: Dawn of War	Strateji	29-Ekim-2004	Relic ve TH0 için içinde, zamanında çıkar.
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Tarih sabit.

Yeni çağ başlıyor...

EMPIRE EARTH 2

Empire Earth'ün devamı geliyor. İlk yenilikten başlayalım: Birinci oyundaki grafik motorunun yerine bu defa DirectX 9 destekli ve tamamen yeni bir motor kullanılacak. Ancak Mad Doc Software oyunun eski sistemlerde de akıcı bir şekilde çalışabileceğini belirtiyor.

Empire Earth 2'de de çok geniş bir zaman dilimi ele alınıyor. Oyunda M.Ö. 10000 yılından 23. yy'a kadarki dönemi bulabileceksiniz. Seçilebilir uygarlık sayısıysa 14 olacak (370 birim ve 320 binayla birlikte). Yine ilk oyundaki gibi ufak bir kabileyle oyna başlayacak ve kaynak toplayarak ve yeni teknolojiler araştırarak büyümeye, bölgenizi geliştirmeye çalış-

caksınız. Zaman geçtikçe de çağ atlayabileceksiniz. Ayrıca komşularınızla hem diplomatik hem de askeri ilişkilerde bulunabileceksiniz. Oyunda ayrıca üç tek kişilik campaign yer alacak. Bunlar; Kore, Almanya ve modern Amerika tarihi.

Bunların yanında oyundaki mikro-yönetim unsurları artırılıyor. Empire Earth 2'de bölgenizdeki insanların her birini ayrı ayrı kontrol edebileceksiniz. Ancak bunun basit ve sıkıcı olmaması için tüm detayları aynı anda görebileceğiniz tek bir ekran kullanılıyor.

Oyunun tahmini çıkış tarihi Ağustos 2004, ama 2005'e de sarkma ihtimali var.✘

WORMS FORTS UNDER SIEGE Kurtçuklar kuşatma altında...

Yeni Worms 3D oyununun ismi Under Siege. Worms 3D'de olduğu gibi -Normandiya Çıkarması gibi- Under Siege'de de tarihteki gerçek olaylara göndermeler yapılıyor. Antik Mısır ve King Arthur döneminden Truva savaşına kadar birçok süreci/olayı "Worms" versiyonuyla oynayabileceksiniz. Oyunda toplam 30 farklı silah bulunacak ve bu silahların bir kısmını "upgrade" edebileceksiniz. Ayrıca bu defa, sıranızda kendi silahınızı da oluşturabilecek ve bu silahla karşı tarafa saldı-

rabileceksiniz. Under Siege'deki devrim ise artık kale kurabilecek ve bu yolla kendinizi savunabilecek olmanız. Aynı şekilde düşmanınız da kale inşa edebilecek. Bu kaleleri de oluşturduğunuz veya varolan silahlarla yıkabileceksiniz (catapult benzeri yeni sabit silahlar da oyuna eklenenler arasında). Kısacası, oyunun strateji unsurları artırılıyor.

Son olarak, oyunda gizli haritaların da bulunacağını ve yine birçok ses bankasının olacağını söyleyebiliriz. ✘



onlar da birgün gelecek

NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS
Black Mirror'un yapımcısı Future Games'in ikinci adventure denemesi... Oyunun özellikle grafikleri dikkat çekiyor.

Eski moda adventure'ların hala yaşadığına dair şüpheleriniz varsa, işte güzel bir örnek.



SWAT 4

Irrational Games, SWAT'ın devamı için çalışıyor. Yeni oyunda Colt M-4 ve M4 Super 90 shotgun gibi yeni silahlar kullanabileceksiniz. Ayrıca üç yeni çok oyunculu mod da kooperatif modlarla birlikte SWAT 4'de yer alacak.



STARSKY & HUTCH 2

Eski dostlarımız bir kez daha suçluların peşine düşmeye hazırlanıyor. Grafikleri geliştirilen oyunda aynı zamanda yeni modlar bulunacak. İlk oyunla bizi yıkamadılar ama bu kez en azından şaşırtmalarını bekliyoruz.



GOOKA 2

Richard D. Evans'in kitabından uyarlanan bir RPG oyunu olan Gooka 2'de, ana karakterimiz Gooka, Janatris adındaki garip gezegende kaçınılan oğlu Yorimar'ı bulmaya çalışacak. Oyunda aksiyona daha fazla ağırlık verilecek.



ORIGIN OF THE SPECIES

Nu Generation Games'ten yeni bir aksiyon oyunu geliyor. Oyunun en ilgi çekici yanı, gerçek hayattaki bazı komplo teorilerinin konu alınması. Origin of the Species'le oyun dünyası yeni bir bayağı karakterle daha tanışacak.



BLOODRAYNE 2

Tür: Aksiyon
Yapım: Terminal Reality
Dağıtım: Majesco
Çıkış Tarihi: Ekim 2004
Web: www.bloodrayne2.com

Vampirler ve deri fetişizmi bu aralar moda

Vampirin cezasını gene vampir veriyor. Hani eskilerin değımiyle "iti ite kırdırmak" derler ya işte öyle bir şey. Rayne ile Nazi avından çıktuktan yaklaşık bir sene sonra bu kez babamıza karşı geliyoruz. Yeni oyun günümüzde geçiyor. Rayne'in babası bir vampir kıyamaleti koparmak için enfes bir plan bulmuştur. Üzerinde çalıştığı alet güneşi tamamen bloke ederek vampirlerin (daha doğrusu oyundaki adıyla "dhampir"lerin) yeryüzünde serbestçe dolaşmasını sağlayacaktır. Tabii ki bu planın önünde duracak en büyük kuruluş Rayne'i görevden göreve yollayan The Brimstone Society'dir. İşte 10 bölümden oluşan ve babamızın dhampir ordusundaki generallerini tek tek keserek ilerlediğimiz oyun böyle başlar.

Ne kadar kan o kadar yetenek

Oynanışta önceki versiyona göre bir sürü değışiklik yapılmış. Artık tüm yetenekler bize bir seferde verilmiyor ve yeni yeteneklerle beraber hepsini yükseltmemiz gerekiyor. En temel yetenek bile en az yükselteceğimiz bir derece ile geliyor. Ayrıca yeni yeteneklerimiz geldikçe bunları eskileri ile combo yapabiliyoruz. Bu da oyunun dövüş kısmının başlı başına bir "dövüş oyunu" olduğu manasına geliyor. Yüksek, orta ve alçak olmak üzere üç

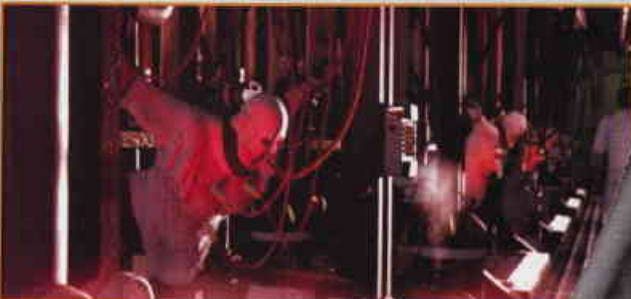
tip saldırı açımız var. Hatırlarsanız önceki oyunda rakibimizle uğraşmak için önce ona kilitlenmemiz gerekiyordu. İşte bu oyunda kilitlendiğimiz rakiplere "combo" uygulayabiliyoruz. Diğerlerine ise sıradan vuruşlarımızdan birisini yapabiliyoruz. Ama kilitlendiğimiz rakibimiz yandı! Ayrıca geriye doğru yuvarlanarak rakiplerimizin saldırılarından da kaçabiliyoruz. Rayne'in kollarındaki bıçaklar dışında kullanabileceği altı tip silah da oyunda mevcut. Bu silahları doldurmak için önceki oyunda olduğu gibi mermi avına çıkmayaacağız. Çünkü silahlarımızı emdiğimiz kan ile dolduracağız. Bu oldukça saçma ama oynanışı arttıracığı ve daha çok aksiyona yönelteceği de kesin.

"Yeni yetenekler" demişken konuyu biraz daha açalım. Artık rakiplerimizi parlak görmemizi sağlayan ve böylelikle onların yerini rahatça saptamamıza yarayan yetenek en başta yok. Bunu oyunda ilerledikçe alacağız. Ayrıca silahlarımızı elimize almak yerine kolumuzdan da ateşleyebileceğiz. Yani rakibimizi kurşun yağmuruna tutarken aynı zamanda kesebileceğiz. Tabii ki eski

oyunda olduğu gibi zamanı yavaşlatarak Max Payne'deki Bullet Time'dan alınma "vampire time" özelliğimizi kullanabileceğiz. Kan emmek için ise eskisi gibi rakiplerimizin arkasına ya da kucağına atlayabiliyoruz. Fakat yeni eklenen bir özellikle kendi hayaletimizi yollayıp uzaktan da beslenebileceğiz. Oyunda dövüş için 30 vuruş ve beslenebilmek için ise 12 farklı hareket olacak.

Gel burayaaaaa!

Rayne'in kolundan çıkan ve rakiplerini kendi çeken zinciri hatırlarsınız. Yeni oyunda bu zincir ile aynı harekete ek olarak yakaladığınız rakiplerinizi duvarlara ya da tavana çarpabileceksi-





niz. Ayrıca çevredeki diğer eşyalarla gene bu silah ile etkileşime geçmeniz mümkün olacak. Örneğin bir yerde yığılmış kalasları bu zincir ile çekip altındaki düşmanların ezilmesini sağlayabileceksiniz. (lyk!)

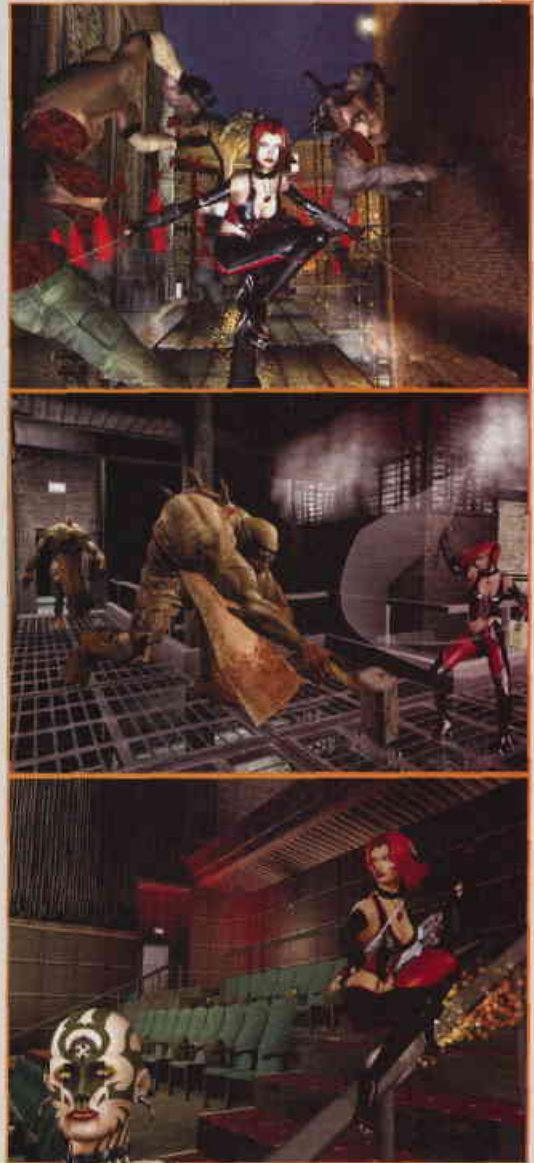
Şimdi gelelim oyunun en aksiyon dolu yerine. Malum oyunun adı "Blood" ile başlıyor. Bu da kalabalık düşman gruplarına dalıp oyunun adının hakkını vermemiz demek. Yapımcılar bunun için oyunda şöyle bir tarz geliştirmişler: Bir odaya giriyorsunuz ve bir anda tüm çıkışlar kapanıyor. Ardından odaya her taraftan bir sürü düşman yağmaya başlıyor ve kapılar siz belli sayıda düşmanı yok edinceye kadar açılmıyor! Nasıl ama?

Oyunun neden bu kadar değiştiğine gelince... Oyunu yapan ekip aynı zamanda yeni Prince of Persia'yı yapan grup. Daha doğrusu o ekipteki kilit elemanlar. Doğal olarak Rayne birçok akrobatik yeteneğe sahip olacak. Tırmanmak ya da yere paralel çubuklar üzerinde birden diğerine uçabilmek ve aynı zamanda ateş edebilmek elinizde olacak.

Eeee malum, Rayne bir prenses değil, oldukça yüklü bir cephanelikle dolaşan bir yarı vampir. Tüm bu hareketler ise eski oyundaki el çizimleri yerine motion capture tekniğiyle hazırlanıyor. Oyunun grafikleri de yeniliklerden nasibini almakta. Eski motor daha da geliştirilmiş ve Rayne'in modeli artık 1000 poligon daha ayrıntılı. Ayrıca rakiplerinizi farklı açılardan kesebildiğiniz için ölüm animasyonları, kopup fırlayan kollar, bacaklar gibi ayrıntılar, ince (!) işimizin sonuçlarını bize daha iyi gösterecek. Oyunun tekrar oynanabilirliğini artırabilmek için farklı oyun modları da eklenmiş.

Aksiyon geri geliyor!

Görünen o ki yeni BloodRayne eskisinin monoton oynanışını aşarak daha eğlenceli bir hale getiriliyor. Özellikle odaya girip tüm



çıkışların kapatıldığı ve belli sayıda düşmanı yok etmeden çıkamadığınız bölümlerde oldukça eğleneceğimizi düşünüyorum. Oyunun günümüzde geçmesi ise mekânlar açısından daha geniş bir yelpaze sunacaktır. Ayrıca görsel açıdan kalite daha da arttığına göre daha sağlam ekran kartına sahip bir makinenizin olması gerekecek. Tabii ki tüm bu harcamalarının ve bekleşinizin ödülünü daha rahat kan içerek alacaksınız. Oyuna ilgili screenshot'lara, burnunuzu dergiye değdirerek bakarsanız, ne söylemek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. ☺

_Burak
Akmenek



Heroes of MIGHT & MAGIC 5

Çıkış Tarihi: 2005
Yapımcı: Ubisoft
Tipe: Strateji

Efsane kaldığı yerden devam ediyor!

Bazı oyunlar vardır, yalnızca isimleri bile insanı heyecanlandırmaya yeter. Devamının geleceği kesin olmasa bile, geleceğini düşünmek bile mutlu eder insanı. Örneğin Fallout 3 veya Diablo 3 desem içinizde bir şeylerin kırıldayacağına eminim. Peki ya Heroes of Might & Magic 5 desem... Tamam tamam, sakın olun. Keşke pat diye söylemeseydim.

HOMM5 hakkında şu an kesinleşmiş olan bilgilerin sayısı çok az. Ama oyun üzerinde harıl harıl çalışıldığını bilmek bile size bu yazıyı sunmamız için yeterli bir sebep sanırım. Öncelikle şunu belirteyim, oyun artık Ubisoft'un ellerinde, ama oyunu geliştiren ekibe 3DO ve New World Computing'den de katılımlar olması bekleniyor. Hatırlayacağınız üzere 3DO iflas etmişti. Oyun hakkındaki bilgiler, yeni özellikler, yaratıklar, krallıklar ve benzeri şeyler sır gibi saklanıyorlar, çünkü oyunun resmi açıklamasının E3'ten önce yapılmamasına karar verilmiş. Şu an itibarıyla (9 Mayıs) açıklamanın E3'ten sonra yapılması planlanıyor ama bir sürpriz yaparlarsa zaten Sinan size Amerika'dan bildirecektir :)

HOMM ve Ubisoft

Ubisoft'un Heroes of Might and Magic V pro-düktörü Fabrice Cambounet HOMM5'in geliştirilmesinde oyunun hayranlarından mümkün olduğunca faydalanmaya karar vermiş. Bu yüzden çeşitli fan forumlarında açılan öneri başlıklarındaki güzel öneriler toplanıp Fabrice'e gönderiliyor ve bunlardan kayda değer bulunanlar dikkate alınıyor. Fabrice'in çeşitli HOMM forumlarında verdiği bilgileri derleyip,

maddeler halinde sıralarsam:

Ana haritada oyuncu hareketlerinin sıra tabanlı değil, eş zamanlı olması planlanıyor. Tabii belli bir ölçüye kadar, oyunu kesinlikle gerçek zamanlı hale getirmek değilmiş amaçları. Burada hedeflenen, çoklu oyuncu oyunlarını daha hızlı, daha kısa ve daha ilgi çekici hale getirmekmiş.

Hero'lar savaşa direkt olarak katılmayacaklar. (Oh be!) Ama yine de Heroes 3'te oldukları kadar da pasif olmayacaklar. Burada Heroes 3 ile 4 arasında iyi bir nokta tutturacaklarmış gibi görünüyor.

Oyunda kullanılacak hikâye tarzının birbirine bağlı bölümlerden oluşan ve taraflar arasında gidip gelecek şekilde olması düşünülüyor. Bu da henüz kesinleşmemesine rağmen -örneğin- oyuna Light taraf ile başlayıp iki bölüm sonra Dark taraf ile devam et-

meniz, böylece hikâyeye daha çok hakim olmanız sağlanacak.

Oyunda Heroes 3'tekine çok benzer bir şekilde savaş ızgarası (combat grid) olacak. Zaten o altıgenleri hep çok sevmişimdir.

Oyunda kullanılacak krallık çizimleri artık ortamlarla tamamen uyum içinde olacak, şehre yakından baktığınızda içinde bulunduğu yer şeklinin de tüm özelliklerini görebileceksiniz. Ayrıca tüm krallıklar çizim tarzı olarak birbirinden tamamen bağımsız olacaklar. "Ben bunu daha önce bir yerde görmüştüm" demeyeceksiniz yani.

Oyundaki yaratık ve krallık çizimleri henüz skeç halinde ama görüldüğü kadarıyla mangaları hatırlatan, bol renkli çizim tarzı kullanılacak. Oyunda 3D motor kullanılacak ama sistem gereksinimleri düşük olacak. Demon ve Undead farklı iki grubu temsil edecek, bir arada olmayacaklar.

Heroes IV'teki Phoenix'ten yaklaşık %50 daha büyük olan yeni Phoenix, oyundaki 6. level yaratıklarının nasıl olacağı hakkında ipucu veriyor.



Oyundaki yeni şehirlerden The Undead Capital'in etrafındaki orijinal doku korunuyor.



Ejderhalar geri dönecek!!!

Bu bilgilerden sonra hemen heyecanınızı kursağınızda bırakayım, oyun 2004 yılında çıkmayacak. Hatta çıkışı 2005'in ortalarını bile bulabilir ama girişte de söylediğim gibi bu oyunun çıkacağını bilmek bile oyunun hayranlarına yetecektir. Varsın bir sene sonra çıksın ama kusursuz olsun, yine yıllarca dönüp dönüp tekrar oynayacağımız bir HOMM oyununa sahip olalım yeter. Siz de bu sırada sayfadaki resimlere dalın ama arada bir ağzınızın suyunu silmeyi de unutmayın. ☺

Eser Güven

BLACK & WHITE 2

Yapım: Lionhead Studios
Dağıtım: EA
Çıkış Tarihi: 14 Ekim 2004
Tür: Strateji
Web: www2.bwggame.com

Ailenizin oyun yapımcısı Peter Molyneux yine iş başında...

Oyun dünyasında mütemadiyen marjinal ve sıra dışı yapımlara imza atan, klasik statüsüne erişmemiş hiçbir oyunu yapmaya kalkışmamış, oyun âleminin beğeniyle izlediği, hiç kaçırmadığı bir usta Peter Molyneux. Populous, Dungeon Keeper, Theme Hospital, Black & White ve daha nicesine ismini kazımış, Bullfrog efsanesini yoktan var etmiş bir insan ve için ilginç oyunlarının çoğu "tanrı" teması üzerine kurulmuş. Populous'un bir nevi yeniden dirilişi denilebilecek Black & White

her ne kadar ortalığı yıkıp geçtiyse de Molyneux bundan tatmin olmayıp yeni fikirlerle ikincisi için masa başına geçmiş. Biz oyun gurmeleri içinse tadından yenmeyecek bir oyun çıkmış ortaya. (En azından şimdilik öyle görünüyor.)

Herhangi bir alanda iyiyi yapmak zordur, hele en iyiyi yapmak çok zordur. Fakat zor seven (yalan) ve durmadan



çalışan insanlar emeğinin karşılığını fazlasıyla alıyor. Yeteneği de arka plana atmak gerekir tabii, fakat fırcayı vurmaya üşeniyorsanız Picasso olmanın bile bir şeye yaramayacağını öğrenmeniz gerek. Ve için ilginç Black & White'ta da asil vurgulanan bu. Siyahın ulaşılması kolay, beyazın ise ancak temizlenme sonucu olduğunu vurgulayan, hatta ahlâki ve dini yönde tartışmalara da sebep olan bir oyun Black & White. (Tabii ki bu tartışmalar ülkemizde meydana geliyor.) İçerik değil de oyun açısından baktığımızda deli gibi oynanmasının ölümcül hatalarını örtbas etmeye yeterli olmadığını görebiliriz tabii ki. "Strateji" türü altında çıkmasına rağmen stratejinin kı-

rıntısını taşımakta zorlanan, kısa bir süre sonra da gelişmiş bir sanal bebek programı olup çıkan bir oyundu Black & White. Şirin köyünüzün arsız sakinlerinin bitmek bilmez ihtiyaçlarına yetişmekle, yetiştirmeye çalıştığınız hayvanınızın bezini değiştirip yemini yedirmekle, marifet yaptığı zaman da iki tokat çakıp onu ihya etmekle uğraştığınız bir oyundu. Yapımcılar da bu acı gerçeği kabul edince Black & White 2'nin yapımı başlamış.

Akla kara

İlk oyundan da hatırlayacağımız üzere Black & White'da el ile temsil edilen bir tanrıyı temsil ediyoruz. Ve bir tanrı olarak bize





↑ Sevimli ineğimiz benliğini kaybedip saklabanlık yaparken...

verilen görevleri (bu görevleri bir tanrıya kim verir, o ayrı bir konu) Allah'tan sabır dileyerek yerine getirmeye çalışıyoruz. Zira arsız köylüleriniz ve cahil hayvanınızın istekleri bazen can sıkabiliyor. Neyse ki artık daha çok stratejiye yoğunlaşacağımızdan dolayı sanal bebekçiklerimizin karınlarını acıktı, altlarını mı islattılar bizi çok da fazla alâkadar etmiyor artık, ne halleri varsa gör-sünler. İşin içine büyük orduların, acımasız düşmanların ve amansız savaşların girmesi sebebiyle artık iyi taraftan olmak zorlaşıyor. Farz-ı misal, durup dururken komşu köyü talan ederseniz kötülük puanı kazanıyorsunuz ve ilk oyunda olduğu gibi kötülük puanınızın yanına sıfırlar eklendikçe etraf kararmaya, çiçekler yerini deforme olmuş toprağa, kelebekler yerini mutasyon geçirmiş eşek arılarına bırakıyor. Ancak savaş sistemi tamamen umutsuz değil. Örneğin rakibiniz size saldırırsa bırakın ona karşı koymayı, köyünü ele geçerseniz bile kötülük namına puan kazanmıyorsunuz. Her ne olursa olsun iyi olmak artık daha zor ve "iyi olmak" gibi bir takıntınız varsa akla karayı seçecek olmanız muhtemel.

Tanıştıralım: Maden

Her alanda detaya gidilen oyunumuza askeri muhabbetler de karışınca kaynaklara bir yenisi daha eklenmiş; maden. Ore olarak addedilen maden, ilk oyundaki yiyecek ve odunun yanında savunma amaçlı kulla-



↑ "Ben de ustam gibi bir fitbolcu olacağım!"
"Kaçının, goril delirdi!"

nılıyor. Halkın ihtiyaçlarına yönelik bir oluşum değilse de, yiyecek ve odun kadar "olmazsa olmaz" olmasa bile (?) askerlerinizi güçlendirmek, çeşitli savunma binaları yapmak için maden şart.

Nadiren de olsa deprem, volkan gibi etkileri büyük "mucize"ler yaratabildiğimiz oyunda repertuarımıza pek çok yeni büyü eklenmiş. Bunun yanı sıra yaptığınız büyüler, yaratığınızın gelişimine daha büyük etkide bulunuyor. Örneğin yaratığınız gelişmişse ordularınıza emirler verebilecek, hangi formasyonlarda dizilip nereye saldıracaklarını belirtebilecek - ki bu da size pompaladığı sonsuz tatmin duygusu yüzünden gerçekten görmek için sabırsızlandığımız bir özellik. Her bir yaratığın ayrı kişiliğe sahip olması da aynı bir olay. Mesela bir



↑ Oyundaki her mekân göz alıcı

aslan yetiştiriyorsanız savaş alanına agresiflik hakim olacak. Bir maymun yetiştiriyorsanız savaş arenasında, kanlı atmosferini dağıtıp türlü şebeklikler yapan bir yaratık göreceksiniz.

Molyneux'dan babam çıksa yerim

Black & White 2, atasının eksiklerini kapatması ve gerçekten ilginç özellikleriyle nükleer bomba potansiyeline sahip bir oyun. Kötümser konuşmak açıkçası pek mümkün değil, Molyneux gibi birinin elinden ne zaman kötü bir şey çıkmış ki? Oyun çıkınca oynamaktan yazmaya nasıl fırsat buluruz, asıl ben onu düşünüyorum. ☺

_Olcaay Sonkurt

Lionhead Studios'un başı Jonty Barnes ile kısa bir soru cevap ayarladık, buyurun:

Black & White 2 çalışmaları nasıl başladı?

"Black & White başarılı bir yapım olmasına rağmen şüphesiz bazı eksikleri vardı. Bu eksiklerden yola çıkılarak başlayan yolculuk, B&W oyuncularının da fikirleri alınarak daha kaliteli bir durum aldı. B&W2'de yaptığımız şey, orijinalini koruyarak oyunu bir adım daha ileri götürmek."

Black & White'in en büyük eksiklerinden biri, halkın ve yaratığımızın ihtiyaçlarını gidermeye çalışırken strateji unsurlarının kaybolması ve tanrı olma hissini yeterince yaşatamamasıydı. B&W2'de de aynı vaka yaşanacak mı?

"B&W2'de en çok dikkat ettiğimiz nokta, oyunun tam bir strateji oyunu olması. B&W2'de oyun ilkinin oyuncuya yaşatmakta yetersiz olduğu "tanrı" olma hissini çok iyi veriyor. Artık büyük ordularla halkınızı savunacak veya yeni yerler fethedeceksiniz. Bunun yanı sıra halk ve yaratık ile ilk oyundaki kadar uğraşmayacaksınız; kendi ihtiyaçlarını kendileri görebilecekler. Ancak detaya girip de ihtiyaçlarını siz görmek istiyorsanız bunu da yapabileceksiniz."

B&W2'de, birinci oyunda kullanılan motor kullanılıyor. Peki ikinci oyun için motorda ne gibi değişiklikler yapıldı? Görüntüler sistemlerimizi ağırlatacak gibi görünüyor.

"Sıfırdan bir motor yapmak çok zahmetli ve masraflı bir iş, kaldı ki ilk oyunun motoru ihtiyaçlarımıza cevap verecek nitelikte gelişmiş bir motor. Bu sebepten dolayı yeni bir motor yapmaktan ziyade eski motor üzerinde birçok teknolojik geliştirme yapmayı yeğledik. Artık motor yüzlerce, hatta binlerce objeyi aynı anda yaratabiliyor ve bu, sağlam ekran kartlarında gerçekten de mükemmel görünüyor. Keşke herkes piyasadaki en iyi ekran kartına sahip olabilse... Bu yüzden düşük sistemli kullanıcıları da düşünmemiz gerekiyor. GörSELLİĞİN yanı sıra yepyeni fizik motoru sayesinde artık oyundaki her obje, gerçekçi tepkiler veriyor. Bu da dinamik ve gerçekçi bir çevrenin oluşumuna büyük bir etken."



PRINCE OF PERSIA 2

Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS2, X-BOX, Game Cube
Yapım: Ubi Soft
Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: Belli değil.

Bu defa işler biraz farklı...



Prince Of Persia: Sands Of Time, içinde bulunduğumuz yılın en sağlam aksiyon oyunlarından biridir. Ama ben onu hiç oynamadım. Sanılanın aksine Level ofsindeki herkes, her yeni gelen oyunu deliler gibi oynamaz. Evet, ben Sands Of Time oynamadım. Sinan oynadı, Firat oynadı, ve Tuğbek de oynamıştır. Onlar oynarken oturup izledim, bazen bunu

yapmaktan oynamaktan daha zevklidir. Oyunla doğrudan etkileşmek yerine başka birinin kararlarını ve sonuçlarını izlemek te en az oynamak kadar zevklidir. Ve fakat oyunu hiç oynamadım.

Neden oynamadım? Açıkça söyleyeyim, eskiden beri fazla akrobasi ve aksiyon içeren oyunları sevmem. Misal Tomb Raider se-

rileri. Bir başka önemli sebep ise prensin tipine gıcık kapmış olmam. Prens tipik bir fırlama lise öğrencisi modeline sahipti o oyunda. Birakin kendimle özdeşleştirmeyi ya da sempati duymayı, tek gözümü kısarak baktığım gıcık bir tipti ve içinde bulunduğu dünyaya da hiç uymuyordu. Oyun yapacak olanlarınıza işte bir başka altın kural, eğer insanların yaptığınız oyunu sevmesini istiyorsanız, onlara süper grafiklerden önce gıcık kapmayacakları bir kahraman verin, NFS Underground gibi bir oyunda bu kolaydır mesela, direksiyonunun ardındaki adam olabilmek için fazla çaba gerekmez, yeter ki devamlı o olmadığınız hatırlatılmasın. Ama prens bırakın yerinde olmak isteyeceğim bir karakteri, sempati ya da anlayış gösterebileceğim bir savaştıcı bile değildi. Benim gözümde o yolu kaybetmiş zipçiktinin tekiydi.



Bu o mu?

Biraz da bu yüzden yazı planında Prince Of Persia 2 ön incelemesi altında kendi adının yazdığını görünce sıkıldım Ama eldeki materyali inceleyip bilgi toplamaya başlayınca gerçekten de şaşırđım. Ve hatta baktığımin doğru oyun olup olmadığını kontrol etme ihtiyacı duydum. Çünkü bir oyun firması nadiren böyle keskin bir dönüş yapardı ve eğer ardında iyi bir hikaye yoksa bu dönüşler genellikle duvara toslayarak biterdi. Ama bu doğrudu. Ne prens eski prensti, ne de içine düştüğü dünya kurtancısını bekleyen cilalı bir mekandı. Yerlerde kan ve pislik, prensin gözlerinde de acı, elem, karanlık vardı.

Sands Of Time'daki olayların üzerinden hayli zaman geçmiştir. Prens in bu süre içinde nerede olduğu, neler yaptığı, nasıl şu anki yorgun, yaşlanmış halini aldığı bilinmemektedir. Bilinen şeyler yok mudur, tabii ki vardır. Bunlardan biri prens in önceki macerasında tamamen iyi niyetinin kurbanı olduğu, hiç dokunulmaması gereken bir şeyi kurcaladığı ve böylece herşeyi yüzüne gözüne bulaştırdığıdır. Bir diğeri ise prens in kendi ölümüne doğru yolculuk etmekte olduğunu bildiğidir. Omuzlarına yüklenen kehanetten kaçamayacağı, attığı her adımın onu korkunç sonuna yaklaştıracığı kendisine bildirilmiştir. Ama yapılacak pek fazla bir şey de yoktur prens için, kaderiyle yüzleşmek ve ölüme meydan okumak dışında. Bu savaşı kazanamayacaktır, çünkü böyle yazılmıştır. Ama başka seçeneği de yoktur. Ve prens yürüyecektir, kendisini bekleyen entrika, korku ve ihanet örgüsünün içine doğru, elinde kılıcı, yüreğinde büyük bir sancıyla. Nasıl, bu karakter şimdi çok daha sempatik, çok daha kabul edilebilir değil mi sizce de?

Çifte kılıç

Ah evet, içinizden bazılarının suratını astığını görüyorum. Aksiyonu, akrobasiyi, yakın dövüşü, yani PoP adını tanımlayan tüm o unsurları çok seviyorsunuz değil mi? Ve şu ana kadar anlattıklarım da siz de PoP 2'nin daha ziyade bir Shakespeare draması olacağı izlenimini yarattı, doğru mu? Korkmayın, PoP 2 size beklemediğiniz kadar bol aksiyon verecek. Öyle ki aksiyondan bunalıp sık sık terinizi silmek için duracaksınız. En azından yapımcılar öyle olduğunu iddia ediyor. Ancak şu resimlere bir bakın. Oyunun açılış sahnesi yanmakta olan bir gemide başlıyor ve prens in etrafı da silme düşman dolu. Hayır, bu defa bölümler ilerledikçe düşman sayısı artmayacak. Çünkü daha ilk dakikadan itibaren düşmanlar üzerinize yağacaklar!

Ve prens kendi felaketine giden yolu açmak için öldürecek, öldürecek ve öldürecek. Hem de olası en berbat biçimlerde. Yakındaki bir düşmanı kapıp kalkan olarak kullandıktan sonra kılıçla ortadan ikiye bölmek hoşunuza gider mi? Ya yere düşen bir baltayı boştaki elinizle kapıp karşınızdaki düşmanın tam alınını ortasına fırlatmak? Pek olur olmaz karşınıza çıkacak olan devasa düşmanların sırtına tırmanmak, kılıcı önce omurgasına, sonra da beynine saplamak ve o düşüp altında kalanları ezerken duvarda yürüyüp hız alarak bir başka düşmanın kafasını uçurmak hoşunuza gider mi? Prens bu defa nerede ve nasıl elde ettiği açıklanmayan bir kılıçla dövüşüyor, ama bu boşta kalan elini başka bir silahla dolduramayacağı anlamına gelmez. Ve artık prens in gözlerinde ölüm var, o yüzden karşısına çıkanlar için hiç merhamet duymayacak!

Acaba gerçekten öyle mi dersiniz? Gerçekten de prens kaderi değiştirmek için önüne ko-

nan tek yoldan ilerlerken hiç azap çekmeyecek mi? Karşısına çıkanların dost mu ya da düşman mı olduğunu ayırt etmekte hiç zorlanmayacak mı? İhanetin acısını kemiklerinde hissetmeyecek, ardi ardına can alırken kendine lanet okumayacak mı? Yerinizde olsam o kadar emin olmazdım doğrusu. Çünkü prens in yolunu gözleyen pek çok göz var ve yolunun keşiştiği herkes kılıcına yem olmak için bekleyen düşmanlar değil. Kehanetin bir parçası olan bir kadın var mesela, inanılmaz güçlü, acımasız, kararlı. Ve başkaları da olacak, kendi hesapları peşinde koşan.

Duvardaki kan...

Prens içinde ilerlediği dünya ilk bakışta tanıdık gelebilir, ama kan, ateş ve çürümeyle harmanlanmış bir yer burası aslında. Neresi olduğu ancak zamanla ortaya çıkacak, ama şurası kesin ki buraların eski parıltılı günleri, neşeli ve gururlu sahipleri artık geçmişte kalmış. Bu duvarlarda şimdi gezinenlerin bazıları insan, ama çoğu değil, hiçbir zaman da olmadılar. Onlar prens in varmaya çabaladığı kaderinin kaynağından geliyorlar. Ve gezdikleri bu çürüten, parça parça dökülen mekanlar prens in yolunu bulup içinden geçmesi gereken yerler.

PoP 2'nin grafikleri en az prens in gözlerindeki bakış kadar rahatsız edici, en az o kadar karanlık olacak gibi görünüyor. İlk oyundaki temiz, aydınlık mekanlardan eser yok. Ve aslında bu da bizlere oyunun genel havası hakkında bir fikir vermeye yetiyor. Korkarım bu oyunu oynarken tüm o aksiyona rağmen kendimizi pis bir bataklık in içine yavaş yavaş gömülüyor-muş gibi hissedeceğiz. Eğer bu hissi vermeyi başarabilirlerse gerçekten de mükemmel olur!

PoP 2'nin ne zaman çıkacağı henüz açıklanmadı. Ancak bildirilene göre bu oyunun plan ve eskizleri daha ilki yapılırken masaya konmuş. Yani bu sonradan akıl edilen bir devam oyunu değil, aksine çok önceden planlanmış olan hikayenin ikinci kısmı. Eğer bu gerçekse o zaman bizleri ilkinden çok daha iyi bir yapım bekliyor demektir. Kimbilir, belki bu defa oturup izlemek yerine oynayabilirim bile? Eh, şimdiden hikayenin kahramanına karşı anlayış ve sempatik duyguları hissetmeye başladığıma göre! ☺

_M. Berker Gungör



PLAYBOY

THE MANSION



Dergicilik budur işte!

Burak koca kafasıyla konuya girer: Sinan abim, bak geçen ay kapağa bir sarışın koymuştuk -şarabından bir yudum alır- üç aydır sarışın koyuyoruz. Nedir bu takıntın anlamadım ki?

Sinan: Burak'ım ne yapayım, bu aralar Kuzey'deki fotoğrafçıdan çok güzel malzeme geldi. Hem senin kızıl takıntın yüzünden her ay kapağa kızıl koyacak halimiz de yok ki yav! -yandaki sarışına boş bardağı uzatır- Hayatım bana yeni bir B52 alır mısın?

Berker purosundan bir nefes alıp gürlerek söze kanşır: Motorun üzerinden poz verseler... Hem böylelikle dergiye Harley reklamı da alırız. Arada ben de motorları test etmiş olurum. Böylelikle iki dosya konusu birden çıkar.

Gürültüye Tuğbek uyanır ve kuş tüyü yastığından başını kaldırıp, uyku mahmurluğuyla şöyle der: İ-ih, olmaz. Esmer koyalım, orta boylu Türk modeli olsun.

Fırt tüm bu olanları olgunca seyretmekte ve gülümseyerek içinden şöyle geçirir: "Salaklar siziiii, havuz başındaki partiye sivişacağım ben. Siz ne halt ederseniz edin. Hazır jakuzi boşken değerlendirmek lazım!"

Var mı böyle bir toplantı? Eğer Play-

boy'un patronu Hugh Heffner'in villasında yaşıyorsanız belki olabilir... İşte biz de böyle bir oyundan bahsediyoruz. Çünkü ancak oyununu oynayabiliyoruz :)

Şimdi soyunun lütfen

Dyunun tıpkı The Sims gibi olacak. Yapımcıların söylediğine göre oyunun içerisinde biraz rol yapma, biraz simülasyon ve biraz da yöneticilik olacakmış. Şöyle ki: Öncelikle evinizi çeşit çeşit en güzelinden mobilyalarla döşeyeceksiniz. Sonra etrafa; jakuzi, havuz, tenis kortu gibi günlük hayatın "olmazsa olmaz" parçalarını koyacaksınız. Tüm bunları yaptıktan sonra ise birbirinden şirin mi şirin hanımcıkları evinize dolduracak ve onların fotoğrafını çekmeye başla-



Tür: Simülasyon

Yapım: Cyberlore Studios

Dağıtım: Arush Entertainment

Çıkış tarihi: 2004'un son çeyreği

Web: www.arushgames.com/games/playboy/

yacaksınız. Tabii ki bu fotoğraflar evin çeşitli köşelerinde çekilecek. Arada evinize ünlüler gelecek ve kızlarımızla laflamak isteyecekler. Konular; araba, müzik, moda, filmler gibi başlıklar olacak. Eğer beğenileri uyuşursa beraberce eğlenecekler. Tabii ki tüm bu oluşumları bir araya toplamak ve bunlardan bir dergi çıkartmak da sizin işiniz. Derginin tüm tasarımı ile uğraşarak ortadaki malzemeleri kullanarak ve satılacak bir dergi ortaya çıkartacaksınız. Yani Playboy'u siz yapacaksınız. Dyunun konsol için çıkan versiyonlarında çıplaklık söz konusu olmayacak. Fakat PC için çıkacak olan versiyonda belli bir oranda çıplaklık olacağı kulağımıza çalındı.

Dyun gelinceye kadar bir şey söylemek oldukça zor. Fakat elimize geçen görüntülerden ve izlediğimiz videolardan anladığımız kadarıyla eğlenceli bir oyun olacağı benziyor. Sinan ben yine de "kapağa kızıl koyalım" diyorum. ☺

Burak
Akmene





Her yıl Los Angeles'da düzenlenen E3 aslında bir fuar değil, her oyuncunun rüyasındaki cennet. Rüzgar gibi geçen bir haftanın ardından cengaver editörleriniz Sinan ve Tuğbek yurda döndüler, beraberlerinde sayfalar dolusu oyun çılgınlığıyla...

Tarih: 14 Mayıs 2004

Mekan: Level Resmi E3 Lokantası, Pantry Cafe

Oyuncular: Sinan, Tuğbek, Phil

T: Ah ah ayaklarım. Heralde ayak numaram bi 3-5 numara büyümüştür.

S: Sorma benim de sırtım feci oldu bu çanta yüzünden. Bu kadar ekipman getirmesek olmaz mıydı sanki?

T: Ama kullandık hepsini di mi? Demek ki gerekliymiş.

S: İki notebook şart mıydı?

T: Ama iki kişiyiz!

S: Ama sadece birimiz taşıyor!!

T: Ama Sinan'ım biliyorsun ya bel...

S: Dönelim melekete kulağından tuttuğum gibi doktora götürücem seni, hamal ettin bizi be!

T: Ehe eh.. Tabii... Boşver şimdi bunları yorulduk ama değdi di mi. Önemli olan bu. Yalnız bu sene bana bayağı bir yavan geldi önceye göre.

S: Sorma Tuğbek'im, her sene biraz daha sö-nüyor sanki. Bu sene ne adam gibi bir bomba, ne bir büyük dumur vardı.

T: Bomba dedin de, America's Army standını gördün mü? **[Bkz. alttaki resim]**

T: Evet heydi o özel tim?

S: Timi falan bırak da ben sana çok güldüm.

T: Niyeğine!

S: Boyundan büyük Barrett ile poz veriyordun ya. Ah ah o yüzündeki acı ifadesini asla unutamayacağım. **[Bkz. sağdaki resim]**

T: Ağırdı ama be. En az 40 kilo vardı.



S: Abartsaydın biraz.

T: Tamam 15 kilo falandı ama, biliyosun bel...

S: Zaten dönelim hele, kulağından tutup...

Phil: What would you like to drink guys?

T: Coffee

P: Right



PlayStation



Giden, gören, yazan: _ Sinan Akkol & Tuğbek Ölek
Resimleri çeken, röportajları yapan: _ Yine biz
Yorgunluktan ölen: _ Tahmin edin kim

S: Me too...

P: Anything to eat?

T: Not now, thanks...

P: Ok

....

S: Oy oy dünkü yemekten sonra bir ay bişi yemem heralde.

T: Hata bizde. Ne gidersin Hasan'la yemeğe?!

S: 6 kişi bi inek yemiştir. Bifteğin de bir had-di hesabı olur ya.

T: Neyse, bu sene kalabalık gelmek güzel oldu. Bu arada, Kağan nerede?

S: Sirtına vurdum presskit'leri, otele yolladım.

T: Aman aman iyi etmişsin. Ekipmanları zor taşıyon, bi de presskit'ler seni bile yıkardı.

S: Hiç bişi yıkamaz beni Tuğbeğim. Zira onca oyundan biri bile yıkamadı. Ah ah n'olcak bu E3'ün hali?

T: Gerçi Sony PSP ve Nintendo DS iyiydi. Zaten onlar da olmasa iyice sönük olacaktı bu sene E3. **[Bkz.sol]**

S: Eee... Oynadın ikisini de. Hangisi daha iyi?

T: Burada konuşmasak bunu.

S: Niye ki?

T: Gelecek aya yazacağız ya "PSP vs DS" diye özel dosyayı.

S: Ha pardon unutmuşum. Eee.. O zaman E3'te en çok ilgin çeken oyunu söyle bari.

T: Blood Rayne 2'yi tek geçirim valla.

[Bkz.aşağı]

S: Stand kızlarını demiyorum kardeşim. Oyun! Oyun!

T: Valla oyun için birşey diyemem ama kızları soruyorsan Blood Rayne 2. Oyun karakterini zaten bu kızdan modellemişler biliyor musun? Dün gece saydım, 58 resmini çekmişim kızın. Belki dönünce biz de modelleriz.

S: 58 mi? Bende bütün gün bu adam nerede diye arandım. Kız senden sıkıldığı için kafanı kesiyordu demek ki.





T: Muhtemelen. Eee.. Senin en etkilendiğin oyun hangisi?

S: Kesinlikle Splinter Cell 3. Adamlar oyunu baştan aşağı değiştirmişler. Yazımda bahsedeceğim az sonra da, sen seçimini söylemedin daha... Adettendir bir şovun en iyisi seçmen lazım.

T: Valla benim etkilendiklerim Stalker, Sims 2 ve The Movies ve yine Half Life 2 oldu... Hepsi zaten haberimiz olan oyunlar. Burda duyulursa da Prince of Persia 2 ve Splinter Cell 3'ün de yapılacağı gün gibi aşıkardı. Önceden çok farkında olmadığım bir kaç oyuna ısındım, Bard's Tale ve Full Spectrum Warrior gibi. Ama adını sanını duymadığım halde sevdiğim bir Brothers in Arms vardı.

S: Jade Empire?

T: Onu WCG'de göstermişlerdi.

S: Valla bana sorarsan Far Cry'dan sonra hem Half Life 2'nin hem de Doom 3'ün havası biraz söndü. Ne Half Life 2'nin gösteriminden, ne de Doom 3'ün Xbox versiyonundan etkilendim. Ama olan Splinter Cell 3, The Movies ve Warhammer 40K: Dawn of War'dur. Ha bir de, Vampires: Bloodlines. Neredeyse Half Life 2'den daha iyi diyeceğim, dilim varmıyor. Bir de iyi oyunların devam oyunları da çok sık çı-

kar oldu. Half-Life 2'nin duyurulmasını kaç sene beklemiştik. Artık hit olan oyunun yenisi bir sene sonra çıkıyor. Peki devam oyunları içinde en beğendiklerin hangileri?

T: Valla görmesem de Splinter Cell 3'ü iki gündür övdüğüne göre en iyisi o heralde.

S: Splinter Cell 3 benim, sen gördüklerinden söyle.

T: O zaman... Prince of Persia'da bayağı güzelleşmiş ama en iyi gelişim Resident Evil 4'de bence.

S: Aha da! Sevmezdin sen Resident Evil!

T: Bu sefer seveceğim gibi. Adam gibi 3rd person yapmışlar oyunu.

S: Komple değişmiş yani. Hayranları kazan kaldırmasın sonra?

T: Kaldırmasınlar valla, oyun adam gibi oynanır olmuş. Ama daha karanlık, daha ürkünç. Silent Hill geriliminde bu sefer. GameCube'e geçmek yaramış Resident Evil'a.

S: PS2'ye çıkmayacaktı bu değil mi? O zaman bizim GameCube'ü tamir ettirmek lazım acele.

T: Getirsemiydik keşke, burada tamir ettirdik?

S: Ha bir de onu mu taşıyordum sırtımda!

T: Nintendo standına gidip "Bu bozuk çıktı değiştirebilir misiniz?" derdik.

S: "Nereye götürüyorsun GameCube'ümüzü?" diye dayak atarlardı.

T: Aman canım Nintendo'da GameCube çok. Umurlarında olur muydu sanki?

S: Belki aletin kendisi değil ama içindeki olurdu. Bak Snake'imın başına gelenlere...

T: Nası yani?

S: Senin haberin yok mu? Konami standında dolaba açıp Metal Gear Solid 3'ün demo DVD'si-



ni çalmışlar.

T: İnanmıyorum!!!

S: Yakında düşer piyasaya valla.

T: Bu kadarına da pes ama.

...

(Phil kahveleri yeniler)

P: You want anything else?

S: Nope, thanks.

T: Bu arada Eidos standındaki o güzel kızlar hangi oyunun kızıydı anlayabildin mi?

(Bkz.sol alt)

S: Şu üç renk olanı diyorsun. Heralde ortaya karışık koymuşlardı öyle, gerçi Thief 3 çukulası dağıtıyorlardı. Farkettiler mi, yiyecek bir şeyler dağıtan tek stand orasıydı.

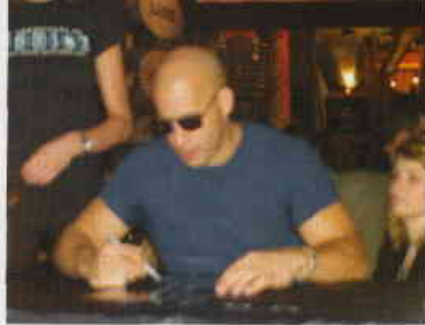
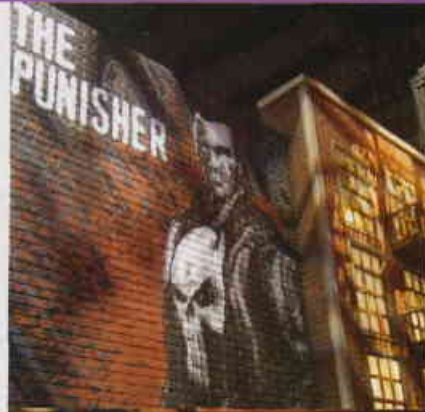
T: Olur mu canım Fear Factor de vardı. Hani hediye kuponu tutarsan laptop kazanıyordun ya.

S: Orada bir akvaryum dolusu Madagaskar hamam böceği vardı be! **(Bkz.sol üst)**

T: Çocuğun biri gözümün önünde o böceklerden birini alıp yalamaya başladı. Bakamadım, valla arkamı döndüm. Sonra yemiştir heralde.

S: Öyyykk!.. Valla bırak Alienware Notebook'u araba kazanacağımı bilsem elimi sokmam oraya.





T: Ama görecektin, ben gittiğimde en az 50 kişilik bir sıra vardı. Herkes de gayet mutlu elini böceklerin arasına daldırıp anahtarlık, tişört falan kazanıp gidiyordu. Bi kişi bile "tişört için mi yaptırdınız bu iğrençliği bana!" demedi ya.
S: Jack-Ass kuşağı işte. Zaten Steve-O falan tam kadro ESPN'in partisine gelmişler ilk akşam Carmen Electra ile birlikte.

T: Tam MTV geçit töreni olmuş yani. Hani şu ESPN kızları camdan aşağı sarkıyordu Figuera Otelin orada, o mu yoksa?

S: Evet işte, Carmen de içerideymiş.

T: Bir şekil daha fazla partiye davet edilmeliyiz Sinan!

S: Her firmayla adam gibi kontakt olısa. Memleket de PR nasıl yapılır oyun firması mı var?

T: Nokia'nın PR'ı dört dörtlük.

S: Var mı ikinci bir isim?

T: Avatürk

S: Valla sınıfı geçebilir.

T: Eh öyle biraz. Purah diye bir çocuk ilgileniyö, he-

vesli kerata.

S: Hi hi hi yazacak mı buralarını?

T: Yazcaz yazcaz, hehe.

S: Ee... ESPN partisi diyoruz.

T: ESPN bu Playstation 2'deki 25 to Life için bayağı bir para dökmüş. En az 20 kız 10 oğlan tutmuşlar, her akşam fuar kapandıktan sonra karşı meydana şov yapıyorlar.

S: Ben otoparktan çıkıyordum ya, görmedim onları.

T: Gerçi çok matah bişey değil hepsi birden toplanıp "ESPN.COM!!!" diye bağırıyorlar.

S: Onu bırak da Vin Diesel'i getirmek için ne para döktü acaba Vivendi? **[Bkz. yukarı]**

T: Kendi oyunun promosyonuna geldi be adam. Delikanlı çocuktur almamıştır bişey. Ama şovun bariz en büyük kalabalığını yarattı.

S: Yanılıyorsun Tuğbek'im. En büyük kalabalık X-Men standında çizgi romanlarını imzalayan Stan Lee'nin önündeydi! **[Bkz. sağ alt]**

T: Olabilir, olası, olmuştur. Ne zaman gösterime giriyor bu Riddick?

S: Oyunu 1 Haziran'da çıkacak. Herhalde film de ya biraz önce ya da aynı zamandır. Bu arada King Arthur'un filmini yapıyorlarmış. Selçuk delirecek duyunca.

T: Pek meraklısı değilim yuvarlak masa şöval-

yelerinin. Nasıl olsa Holy Grail'in üzerine bir film yapılmayacak.

S: Ben de delisi değilim Artur olayının ama Keira için izlerim illa ki.

...

T: Underworld'deki kız değil mi o?

S: Yok Pirates of the Caribbean'da oynayan.

T: Karıştırdım yine.

S: Her zamanki gibi. Takdir ediyorum bu alakasız iki hatunu karıştırma başarısından ötürü.

T: Ya garip oldu aslında, filmleri de oyunlarından takip ediyöz. Oyunu yapılmayan film kaldı mı?

S: Öyle valla... Herhalde oyunları filmlerden daha fazla kar getiriyor.

T: Bu sene yeni duyurulan oyunlar ya devam oyunu ya da film oyunu. Kötü olan oyunlar bile daha kötü oyunların devam oyunu. Yok yok, bu E3 böyle gitmez valla.

S: Zaten firmalar da memnun değilmiş. EA "Bu kadar para döküyoruz, gürültü, ışıklar ve kızlar arasında doğru düzgün oyunlara bakılmıyor" mantığıyla yaklaşıyor. Baksana Take 2 ve Rockstar Grand Theft Auto 4 ile gelmiş bile.

T: Evet ya, fazla abartılmaya başlandı bu iş. Fuarın "iş" kısmı onutuldu tamamen şova döndü.

S: Bak Lucas'ı takdir ederim bu açıdan. Yine her seneki gibi bir oda tutmuşlar kendilerine; oyunlar, yapımcılar sıcak bir atmosfer, rahat rahat oynanıyor oyunları.

T: Bak ne dicem Nyko diye bir firma biliyor musun?





S: Evet fuarda 30 tane falan Nyko kızı gördük herhalde.

T: Ne firması Nyko? **(Bkz. yukarı)**

S: Eee... Hmm... Şey onlar... Gereksiz bir şey ama...

T: Gördün mü! Kime sorsan "fuar kızı markası" diyecek. Aslında gamepad üretiliyorlar ama o kadar kızın arasında kimse gidip gamepad'e bakmıyor ki! Eidos kızları da öyle. Hangi oyun için gelmişler belli değil. Koyun standın kenarına, kalabalık yapsınlar.

S: Aslında yerinde kullanıldı mı güzel. Mesela Rome Total War kızları çok akıllıcaydı.

T: Blood Rayne'de öyle. Oyun karakterlerine bir diyeceğim yok ama laf olsun diye kız koymasınlar. Ayrıca kızlar haricinde kaç model gördün?

S: Çok az aslında. Stormtrooper vardı, Yeti, Spongebob bir de turuncu bi kedi. Standlarda gittikçe devasa olmaya başladı, nedir o Punisher standı öyle?

T: Ama süper bi stand olmuş. Apartman tepesinden adam sallama çok iyi fikir. Gerçi oyun oynarken Punisher abi adamı tepemize bırakır mı diye tırmadan edemiyor insan.

S: Oyunda pek iş yok ama.

T: Çok da kötü değil ya... Ama eski arcade oyununa bir parça benzeseymiş, bir de adam öldürme sahnelerinin şiddet dozu düşseymiş...

S: Ama Punisher'ın olayı bu. Öyle zarif naif öldüremez ki, şanına yakışmaz

T: Ama oha be kardeşim, avcı bıçağıyla da yüzü parçalaması nedir öyle? Manhunt mı bu?



S: Bu arada atıştırsak mı bir şeyler?

T: Valla fena olmaz. Otelden çıkınca yemekle uğraşmayız bir de.

S: Bu arada Nintendo'nun basın konferansında CEO'nun yaptığı neydi öyle ya?

T: Ya Japonlar ayrı bir tatlı oluyor.

(Phil'e el eder)

S: Amerikalılar her yerde açık mavi gömlekle riyle dolaşırken adam Zelda gibi fırladı sahneye. **(Bkz. sağ)**

T: Ben bu sene en çok Brian Fargo'ya ısındım. Nasıl mütevazı ve sıcak bir adam. Sanki Fallo-ut'u yapan o değil. Neredeyse "Akşama yapıyoruz abi, bu arada gömlek şahane nereden aldın?" falan diyecektim.

S: Bard's Tale'i bayağı sevdi sen galiba.

T: Valla adam bir RPG'de neler sıkıcı ve klişe o kadar iyi tespit etmiş ki inanamazsın. Bütün RPG'lerden farklı öyle bir oyun yapmış ki. Yılın en eğlenceli oyunu olacağı kesin.

P: You want something?

T: Roastbeef, double cole slaw, diet coke

S: T bone

P: Medium, Welldone?

S: Medium

P: Ok

S: Ya aslında anlamıyorum. Bu adamlar oyun dünyasının en büyük kahramanları. Peter Molyneux, Will Wright, Brain Fargo, Richard Garriot, senin konuştuğun Bill Roper. Ama insanlar Vin Diesel'in, kızların, Madagaskar hamam böceklerinin önünde sıra olurken bu adamları doğru düzgün tanımiyor bile.

T: Aslında iyi birşey bu ya. Adamlar rahat rahat işini yapıyor. Bu arada ilk gün çıkışta Will

Wright'a Starbucks'da rastladım.

S: Geçen geldiğimizde de toslamıştın, sıkılmıştır senden artık. Eee, muhabbet ettiniz mi bari?

T: Yok Serpil atladı önce ben de centilmenlik yaptım.

S: Kızlara karşı çok zayıfsınız Tuğbeğim.

T: Napalım yapım böyle. Hem benim üçüncü görüşümdü Will'i.

S: Aslında fuardaki vaktinin tamamını Play-boy The Mansion'ın standında geçirmemiş olman enteresan.

T: Standda enteresan bir şey yoktu ki. Oyunda da bir şey göremedim. Ama gerçek Play-boy Mansion'da yapılan partiyi merak etmedim değil. Ben ne zaman gelsem orada Play-



boy kızlarıyla parti olur zaten ve benim habirim iş işten geçtikten sonra olur.

S: Bir Tuğbek E3 klasiği olsun bu da o zaman. Bu sene bir şeyleri kırıp dökmemiş olman ilginç tabii.

T: Aslında söylemicektim sana ama az kalsın Matrix Online standında başım belaya giriyordu.

S: Haydaa... Yine ne haltlar karıştırdın. Vitrindeki ajanlara uçan tekme mi attın? **(Bkz. sayfanın sol altı)**

T: Yok ya... Sentinel'lerin master modeli vardı ya 3D modellemede kullanılan.

S: Eee...

T: Kollarından birine girip kanka pozunu alıyordum tam. Ne bileyim başına polis diktiklerini?

S: Aferin Tuğbek, bi daha seni ne E3'e ne de Amerika'ya almayacaklar.





T: Ya resim çektirmeyeceksem niye koymuşlar ki?

S: Allah'tan kırmamışsın.

T: Yok, bu sene maşallahım var, sadece bir joystick kırdım.

S: Ben de Tuğbek neden Logitech standının arkasından dolanıyor diyordum.

T: Yok ya orda değil. Hani oyun müzesi vardı ya Kentia salonunda.

S: EEEEE!!!

T: Eski Atari'lerden biri. Çok eskimiş, Centipede oynarken kırıldı.

S: Hay #&\$%?!?! Tarihi eser o be!

T: Ya napıyım ne zamandır oynamamıştım, 15 sene sonra yeniden görünce heyecanlandım.

S: Sen oradaki Pong'u da kırmışsındır!

T: Yok korktum dokunmadım bile. Daha doğrusu joystick kırılınca sıvıştım, hepsini gezmedim. Var mıydı ilginç bir şey?

S: Yok ya, bütün eski Atari versiyonları, Pacman, Frogger, Pong... Aslında vardı bir dolu bir şey ama çok kötü hazırlanmıştı. Öyle saçmışlar ortalığa.

T: Ben LACMA'ya yollanan posterlerden de bir şey anlamadım.

S: LACMA ne be?!

T: Ya Los Angeles Halk Müzesi mi ne. Hani 13 tane oyun artwork'ünü sergilenmek üzere yolladılar ya.

S: Ha tamam. Gördüm onları. Cidden çok güzeller. Sanat eseri olmuşlar cidden.

T: Haydaa..

S: Ne oldu şimdi?

T: Ya bence çok kötü seçmişler. Bunlar mıdır oyun dünyasının en iyi 13 eseri? Bence çok daha iyi şeyler bulunurdu be!

S: Yapma Tuğbek ya o Ghost modelini görmedin mi?

T: Gördüm hepsini hatta baktım uzun uzun, bir şeylere benzeter miyim diye.

S: Yok yok sen hiç anlamaz oldun bu işlerden. Bırak artwork'lerin hakkını ben vereyim, sen

anladığın işlerle ilgilen.

T: Ne gibi?

S: Turnuvalara falan bak mesela. Konuştun mu Fatal1ty ile?

T: Tam fuar kapanırken yanına gidip "Baba naber, vermişsin bi frag" dedim feci bozuldu.

S: Oha 100 maçta sadece bir frag mı vermiş?

T: Evet valla 99 maçta ölmemiş bile adam. Son skor da Fatal1ty 1,121, Challengers - 23.

S: Hahaha... Feci ezmiş adam ya. Ee.. 1000\$ kime kaldı? Frag alana mı?

T: Yok Fatal1ty'yi yenen alacaktı 1000\$. Bu durumda Abit'in cebine kaldı.

S: Aman aman, iyi ki oynamamışım. Herhalde 50 fark yer averajı açardım.

T: Valla Cem oynadı. Sadece 8-0 yenildi. Ayrıca maçtan sonra çok eğlenmiş gözüküyordu.

{Bkz. sol üstteki resim - sağdaki Fatal1ty}

S: Milli gururumuz da yenildi yani.

T: Valla 8-0 başarıdır bence.

S: Başka turnuva falan yoktu ama galiba.

T: Magic the Gathering için vardı bir şeyler. Ya bir şeyin finaliydi ya da en iyi oyuncularını getirmişler maç yaptırıyorlardı. Ama kart oyunlarına kafa basmadığından çok ilgilenmedim.

S: Batu veya Gökhan olsa delirirdi.

T: Muhtemelen. Ama ortam enteresandı. En iyi Magic oyuncularını bir arada ama maçları LAN'dan yapıyorlar. Muhtemelen içlerinden şu salak monitörleri atsak aşağı da kartları çıkarıp adam gibi rahat rahat oynasak demişlerdir.

S: Nerede kaldı bu yemek ya?

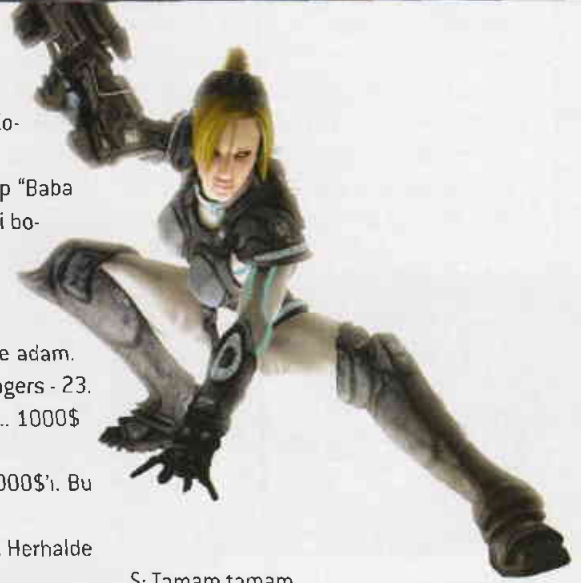
T: Ben de kazındım valla.

S: Hani dünkü yemekten sonra bişey yiyemezdin?

T: Sen dedin be onu!!!

S: Ben mi dedim?

T: Bakarız kayıtlara.



S: Tamam tamam.

T: Gerçi sana daha pahalı bir yerde ismarlatmak lazım dı.

S: Ismarlamak? Ben? Hayırdır kuzum?

T: Bak unutmuş hain. Phantom desem sana.

S: Hangi Phantom?

T: Hani senin bu sene de çalışır halde gösterilmeyeceğini iddia ettiğin Phantom.

S: Eee.. Yoktu ki. **{Bkz. yukarı}**

T: O koca standı görmedim deme. Üstelik çalışıyordu da. Gerçi oyun oynatamıyordu ama menüler çalışıyordu.

S: Yaşlandı iyice valla. Napalım ismarlayacağız artık.

(Derken Phil köşeden elinde iki koca tabakla gözükür)

T: Aman da geliyor.

P: Here you go guys...

T: Thanks man!

S: Thanks.

P: Enjoy it.

S: Bunun hepsini yedik mi otele zor döneriz valla.

T: Aaa.. öyle deme gece daha yeni başlıyor.

S: Ham hum yam mım

T: Glop blöp pul pul ●

HALF LIFE 2 VİVENDİ UNIVERSAL / 2004 YAZI

Half Life 2. Gün be gün oyun oynayarak kendimizi oyaladığımız, gelmesine kadar zaman geçirdiğimiz esas oyun bu işte. Geçtiğimiz Haziran ayında duyurulduğundan beri başına gelmeyen kalmadı. İki kere ertelendi, bir kere çalındı, ekipten ayrılanlar oldu. Hiçbiri Half Life 2'nin isminin yarattığı etkiyi azaltmadı. E3'ten önce oyunun 2005'e sarkabileceği yönünde rivayetler çıksa da, özel gösterimdeki yetkili oyunu bu yaz çıkartacakları konusunda ısrarlıydı. Adamın uykusuzluktan zombi haline gelmiş olması da buna delil.

Önceden randevum olduğu için fezaya kadar uzayan kuyruğa aldırılmadan elimi kolumu sallaya sallaya içeri girdim. Kocaman ekran karardı, önce G-Man'ın o sinsî suratıyla karşımıza çıktı. Daha sonra oyundan sahneler gösterilmeye başladı. İlk sahne, orijinal Half Life'daki gibi silahsız ve sizi oyunun atmosferine sokmaya yönelik. Trenden inip City 17'in o karanlık atmosferine ısınmak

için birebir. Duvarlardaki monitörlerden monoton bir ifadeyle konuşan şehir yöneticisi, yüzleri maskeli ve insan olduğundan büyük şüphe duyacağınız askerler, sürekli resminizi çeken kameralar... Etrafta dolaşan insanların üzerindeki baskıyı hissediyorsunuz, hatta bir tanesi sizi "Suyu içme! Suya unutmamızı sağlayacak bir şeyler katıyorlar. Neden burada olduğumu bile hatırlamıyorum!" diyor. Bu giriş işkence odasını andıran bir sorgulama mekanına girerken sona eriyor.

Gösterimde böyle 4-5 tane sahne vardı. Bu sahnelerden aldığım izlenim şuydu ki: Ne yazık ki Half Life 2, 1 yıl önce duyurulduğundaki kadar çarpıcı görünmüyor. Grafik ve fizik motoru teknolojileri olarak 1 yıl öncesinden hiç farklı görünmüyor ve siz de biliyorsunuz ki 1 yıl bilgisayar oyunları için bir çağ demek. O zaman ağzımız açık izlediğimiz Half Life 2 sunumundaki her şey, Far Cry'da fazlasıyla yapıldı. Half Life 2'yi kurtaracak esas yönü hikayesi, atmosferi ve oynanışı olacak; tıpkı Half Life'daki gibi. Bir de bir rivayet var ki, tüylerimi diken diken etti: Half Life 2 multiplayer seçenekleri olmadan çıkacak. Counter Strike'i falan boşverdim, Half Life'in mod yapımcılarının gözdesi olmasına sebep olan Deathmatch modu niye yok, anlamak mümkün değil. Ama çok güzel bir haber olarak, orijinal Half Life ve tüm ek

görev paketleri (Opposing Force, Blue Shift), Team Fortress ve Counter Strike Half Life 2 grafik motoru ile yeniden yapılacak ve satışa sunulacak. İneği biraz daha sağmak için bir girişim gibi görünse de, tüm zamanların en iyi oyununu Source grafik motoruyla yeniden oynamaya bir itirazım yok benim.

Gösterimdeki esas can alıcı nokta, sona saklanan Source Engine ile hazırlanmış Counter Strike 2 videosuydu. Aztec haritasının Source Engine ile yeniden yapılmış haliydi bu ve fizik motoru da eklenmişti. Varillerin bir el bombasıyla ortalığa saçılması ve arkasında gizlenen teröristi ortaya çıkartması güzeldi. Ama ne yazık ki Counter Strike'in bu hali de beni çok fazla etkilemedi. Yeni bir grafik motoru değil, yeni bir oynanış gerekiyor artık ve geçen yıla göre oldukça sönük geçen (bence) Half Life 2 gösteriminin etkisini iyice aşağı çekmiş oldu. Özellikle Splinter Cell 3 gösteriminde ağzım açık kaldıktan sonra, 5 yıldır başka bir oyun yapmamış olan Valve'dan daha üstün bir şeyler bekliyordum.

Yine de ümidim kırılmış değil. Oyunun hikayesi hala sır gibi saklanıyor. Dynamişla ilgili gösterilen ufak tefek detaylar haricinde işin esas kısmını kimse görmüş değil. Half Life'in olayı her köşenin ardında bekleyen sürprizlerdi, Half Life 2'nin teknolojisi etkileyiciliğini kaybetmiş olsa da, tüm zamanların en iyi oyunu ne kadar düşebilir ki? ●

_Sinan

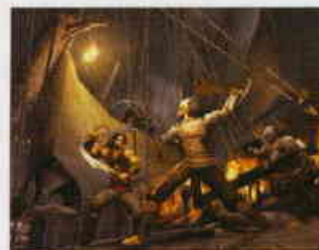


PRINCE OF PERSIA 2 UBISOFT / BELLİDEĞİL



Zaten ilk bakışını yaptığımız için uzun uzun anlatmayacağım. Ama daha fazla dövüş hareketi ve daha çarpıcı grafikler ile PoP 2 yine baştan sona soluksuz oynanacak bir oyun. Hikaye ilk oyuna devam ediyor ve bu sefer ölen prensesimizi diriltmek için kum tanelerinin peşinden gidiyoruz (giriş videosundan benim çıkardığım bu). Yine de oyunda fazla bir yenilik olmadığını söylemeden edemem. PoP 2'den çok daha iyi yapılmış bir Prince of Persia gibi duruyor. ●

_Tuğbek



FINAL FANTASY XII SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL

Tabii ki herkesin delicesine alkışladığı Final Fantasy XII'den de bahsetmek gerekiyor. Fuardan iki gün önce katıldığım Square Enix toplantısında Final Fantasy 12 oyun içi ve CGI videolarına bakarak şunu yazmaya karar vermiştim: "Alıştığımız FF dinamiklerinden pek de farklı olmadığını söylemeliyim". Ama E3'te oyunu bizzat denediğimde, donuk videoların insanı ne kadar yanıltabileceğini gördüm.

FF12'nin savaş sisteminin serinin önceki oyunları ile hiç ilgisi yok. Gezdiğiniz mekanlardan kopartılıp savaş ekranına geçmiyorsunuz. Savaş kesintisiz bir şekilde başlıyor. Büyücüler arkadan, savaşçılar önden savaşa katılıyor, tıpkı normal bir aksiyon RPG'deki gibi. Birçok FF hastası bu değişimi yadırgayacaktır, özellikle ekranın cam gibi kırılması ve iyi adamlarla kötü çocukların asker gibi karşılıklı dizilmesinin olmadığını görünce. Ama inanın yeni sistem de çok iyi



çalışıyor ve kanımca, 12. oyuna ulaşmış bu serinin artık radikal bir değişime ihtiyacı vardı.

Ana karakter biraz efemine bir hırsız olan Vaan. Ona süper FF hatunları Penelo ve Ashe eşlik ediyor. Karakterler ve animasyonları Squ-



are'den beklediğimiz gibi: Mükemmel. Hem ara videoların hem de oyun içi grafiklerin kalitesi harikulade. Ama oyunun yapımcılığını önceki FF'lerin başındaki yapımcının değil de, Final Fantasy Tactics ve Vagrant Story'nin yapımcısı Matsuno'nun üstlenmesi biraz endişelendiriyor. Belki seriye iyi gelebilir, ama neden riske attıklarını anlamadım. ●

..Sinan



DEVIL MAY CRY 3 CAPCOM / BELLİ DEĞİL

Devil May Cry mükemmel bir oyundu. Devil May Cry 2 ise vasat bir oyundu. Gördüğümde fena halde sınırlanmışım, bu da neyin nesiydi böyle? Nasıl yapılabiliyordu DMC gibi bir klasiğin peşinden böyle bir garabet? Neyse ki Devil May Cry 3 mükemmel bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. E3'te oynadığım versiyonu ikinci oyundan çok, ilk oyunun tadını verdi bana (şükürler olsun).

İlk oyundan öncesini konu alan DMC3, cehenneme baş kaldıran Sparta'nın ikiz oğulları arasındaki savaşı konu alıyor. Yine Dante'yi, ama genç halini yönetiyoruz oyunda. Beyaz saçlı kahramanımızın ikinci oyunda kaybettiği karizması geri dönmüş. Yine bitmek tüken-

mek bilmeyen bir aksiyonun içine dalıyorsunuz kılıcınız ve çift tabancanızla. Ama bu sefer kılıç ve silah seçimlerinin haricinde dövüş stillerinizi de seçebiliyorsunuz ve buna göre kendinizi geliştirebiliyorsunuz. E3 demosunda üç tarz vardı: Gunslinger aynı anda iki hedefe nişan almak gibi silahlarınızla ilgili yeteneklerinizi, Swordsmaster kılıçla ilgili özel hareketleri, Trickster ise duvarda koşarak kaçma gibi hızla ilgili hareketleri yapabilmeyi sağlıyor. Oyunun son halinde daha başka yetenekler olacağını da öğrendik.

Devil May Cry 3 serinin raydan çıkmış ikinci oyununu unutturacak gibi, E3'te oynadığım bana yetmedi, daha istiyorum! ●

..Sinan



DUNGEON LORDS DREAMCATCHER INTERACTIVE / EYLÜL 2004



Bazen hiç ummadığınız bir oyuna günlerce, haftalarca takılıp kalırsınız ya; işte Dungeon Lords o küçük oyunlar içinde en tehlikelisi. Diablo tarzı bir aksiyon rol yapma oyunu. Sekiz ırk ve meslekten istediğinizi seçip zindandan zindana koşturuyorsunuz eşya ve Level peşinde. Ama benzerlik burada bitiyor, çünkü oyunun kalbinde 20 yıllık bir rol yapma oyunu tecrübesi atıyor.

D.W. Bradley daha biz Amiga'ya "guuu" derken RPG oyunu yapıyordu. Nasıl ki Richard Garriot tüm Ultima'ların babası ise, efsanevi Wizardry serisinin (en son sekizincisi çıktı rahmetli SirTech firmasından) babası da Bradley'dir. Ben oyunu incelerken karısı olduğu-



nu zannettiğim bir hanımla yanımda belirmesi hoş bir sürpriz oldu benim için ve hemen sordum:

Sinan: Geleneksel tarzda, daha karmaşık rol yapma oyunlarınıza alışmıştık sizin. Peki neden Dungeon Lords'u aksiyon tarzına çekmeye karar verdiniz?

D.W.B: Wizardry'nin tarzı artık oyuncuları çekmiyor. Ben de oyuncuların istediği tarzda, türünün en iyisi olan oyunu yapmaya çalışıyorum.

Vay babamcı birisi olsam, Bradley için "piyasa adamı olmuş" diyebilirdim. Ama adamın samimiyetini görüp, oyunu da yarım saat kadar kurcaladıktan sonra yaptığı işin ne kadar doğru olduğunu anladım. Benim gibi Morrowind oynamak isteyen de sayfalarca yazı okumaya, binlerce küçük ayrıntıyı öğrenmeye zamanı olmayanlar Dungeon Lords'a bayılacak (tamam, kızma Burak, Morrowind kötü demedim ki.. Ahh!) ●

..Sinan



SPLINTER CELL 3 UBISOFT / BELLİ DEĞİL



Yanlışlıkla girdiğim bir kuyruğun benim için E3'ün dönüm noktası olacağını nereden bilebilirdim? Sağın solun resmini çekip "Neden Allah'ım, neden bomba bir oyun yok bu yıl? Yeri göğü hatunla doldurmuşlar!" diye serzenişte bulunuyordum ki, arkamdan bir ses "Please, move! (duraklama yapma kardeşim!)" deyince kendime geldim. 5 dakikadır fotoğraf makinemın pilleriyle boğuştuğum yer Splinter Cell 3'ün kuyruğuymuş meğer. "Neyse kısımette, o çıkar sepete" deyip daldım içeri.

Oha! Dhannes! Dhannesburgerkingdi-amondmaster3d! Ben ki daha Pandora Tomorrow'un etkisinden kurtulamamış bir şahıs idim, ne zaman ki Splinter Cell 3'ü gördüm, o vakit acı gerçeği anladım: Adamlar Pandora Tomorrow'u bizi oyalamak için yapmış. Esas olay Splinter Cell 3 imiş. Gerisi yalanmış.

Nereden başlayayım? Gelenek olduğu üzere değişen grafik motorundan başlayayım. Tamamen yenilenmiş grafikler. Gösterimde belirtilmedi, ama artık Unreal Tournament grafik motoru kullanıldığından şüpheliyim. Yansıma ve ışıklar çok daha gerçekçi, çok daha güzel (ikinci oyunun üstüne daha ne kadar güzel olabilir ki demeyin, olmuş). Yapay zeka iyice coşmuş, karanlığa girmeden etrafta bildikleri ışık kaynaklarını yakıyorlar, yakabilecekleri bir ışık yoksa ışıldak, fener gibi buldukları şeyleri karanlık bölgelere atıyor-

lar. İşimiz çok zor olacak, çok.

Sam de bu yeni hınzırlıklara karşı boş değil. SC20'sine takabileceği yeni oyuncaklarının yanı sıra, bir bıçak sahibi olmuş. Dudak bükenler, Sam'in elindeki bir tek bıçağın bıçağın kaç şekilde düşman kesebileceğini görünce utanacaklar. Ayrıca baş aşağı sarkıp boyun kırma, ince materyallerin arkasındaki düşmanı çekip alma, kapıyı kırıp içeri dalma gibi yeni hareketlerin de var. Splinter Cell serisini bilenler bilir, bu yeni hareketler oynanış olasılıklarını inanılmaz zenginleştirmiş. Bıçağıyla ince materyalleri kesebilen Sam, ikinci oyundaki en büyük eksik olan fizik motorunu da kendi lehine kullanabiliyor artık.

Multiplayer ise iyice coşmuş. İki casusun bir odaya sızıp bilgisayarı hacklemek için yaptıkları hareketleri görmek için LE-VELCD'deki E3 videoları bölümündeki videoyu seyredin de ağzınız bir karış açık kalsın. İkinci oyunda da çok güçlü olan bu multiplayer öge, yeni ve gelişmiş haliyle tek başına bile Splinter Cell 3'ün alınması için en büyük sebep olabilir.

Velhasıl, Splinter Cell 3 bir devam oyunu olmasına rağmen, bu E3'ün bende en çok iz bırakan oyunu oldu. Resmen dengem bozuldu, geri dönüp yeniden bitireyim Pandora Tomorrow'u bari. ●

..Sinan



THE SIMS 2 ELECTRONIC ARTS / EYLÜL 2004

Oyunu uzun süredir takip etsek de Maxis bugüne dek hep 3D grafikler, karakterleri doğumdan ölüme oynama ve kuşaklar boyu DNA'nın aktarımı gibi özelliklerin üzerinde duruyordu. Ama bu E3'de simlerin karakteri ve hayattaki amaçları gibi daha derin konulara girdiler.

Müjde! Artık simlerin tuvalet ve açlık gibi sorunları oyunda çok daha az yer tutacak. Bunun yerine simlerin idealleri ön plana çıkıyor. Bu idealleri Don isimli örnek bir sim üzerinde gösteriyordu Maxis (bugünlerde çok meşhur bir sim kendisi). Önce Don'un geçmişinin kısa bir video olarak izledik (artık biz de simlerimiz için entere-san videolar yapabileceğiz). Hızlı bir gençlik yaşamının ve sayısı zor tutulur sevgililerle yaşanan maceraların ardından Don, Sarah ile tanışıp evlenir ve bir de çocukları olur. Sarah'ın ideali aile yaşamıdır, adamımız Don'unki ise elbette aşk. Bu idealler bize kalmış isterse-niz kafayı paraya takmış bir sim de yaratabiliriz. Sonuçta farklı idealler onlar için farklı tutku ve korkular ifade ediyor ve bunları oyun dinamik olarak belirliyor. Mesela Sarah ailesinin başına bir şeyler gelmesinden ve aldatılmaktan korkarken en büyük arzuları çocuğun büyüdüğünü ve kız kardeşinin evlendiğini görmek. Don her ne kadar karısına ve ailesine karşı sevgi dolu olsa da yapısı gereği eski sevgilisi Dina ile ara sıra birlikte olma arzusunda. En büyük korkusu ise aldatırken yakalanmaktır elbette.

Oyunun demosunda çocuklarının doğum günü sırasında ailenin başına gelenlere şahit olduk. Parti başta güzel gitmektedir, Alex mumlarını üfler ve bir parça daha büyür, annesi ile kucaklaşırlar. Ama bu arada Don'un gözü Dina'dadır. İkisi çaktırmadan içeri girerler ve onlar kanepenin üzerinde öpüşmeye başladığı anda içeri Sarah'ın kız kardeşi girer! Hemen ablasına koşar ve gördüğünü anlatır. En büyük korkusu bu olduğu için Sarah göz yaşlarına boğulur, pişman şekilde koşu koşu gelen Don karısından özür dilemeye başlar. Ama bu sırada Dina yanlarına gelir ve herkesin önünde Don'u öpüverir. Gerisi aile trajedisidir işte, Sarah tam bir histeri krizinde göz yaşlarına boğulurken kardeşi Dina'ya dalar ve tekme tokat bir kavga başlar.

Bu küçük hikaye (izlerken ağzımın açık kaldığını söylemem gerek yok heralde) The Sims 2'nin getirdiği gerçek yenilikleri çok iyi göz önüne seriyor. Yoo sadece 3D değil ve sadece doğumdan ölüme oynanmıyor. Yeni oyunda Sim'lerimizin gerçek karakterleri, ilişkileri, tepkileri ve idealleri var. Kardeşinin Sarah'a koşup olanları anlattığı sahne de gerçekten şaşaa kaldım. Görünen o ki Maxis kafasız simlerimize adam gibi bir yapay zeka kazandırmak için bir hayli uğraşmış. 🌟

_Tuğbek



FULL SPECTRUM WARRIOR THQ / EYLÜL 2004



E3 öncesi şahane grafikleri olan bir takım combat oyunu olduğu dışın-da pek bilgim olmayan FSW beni baya etkiledi. Bu türün diğer oyunlarının tersine FSW'da silahı elinize alıp savaşmıyorsunuz. İşiniz tamamen eldeki iki timi doğru kullanıp görevi tamamlamak. Üstelik her iki takımın da en ufak hareketine kadar kontrol etmek zorundasınız. Nereye ilerlemeli, nerede mevzi almalı, hangi köşeden bakmalı, el bombasını nasıl atmalı... Bu özel timler sizin her komutunuza ihtiyaç duyuyor. Kulağa basit gelse de FSW oldukça dikkat gerektiren kompleks bir oyun. Çünkü gerçekçilik had safhada ve yanlış bir hareket hemen ortanın kan gölüne dönmesine yol açıyor.

Bana sorarsanız UFO: Aftermath ile Ghost Recon'un karışımı diyebileceğim özgün yapısı ve küçük iki time iyice odaklanması ile Full Spectrum Warrior bu senenin kaçırılmayacak strateji/simülasyon oyunlarından. 🌟

_Tuğbek



KINGDOM HEARTS 2 SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL

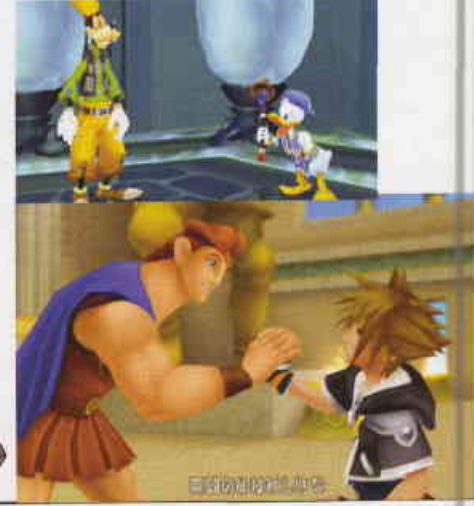
Ülkemizde nedense görmezden gelinen, ama Square'in son zamanlarda çıkarttığı en iyi oyun (Final Fantasy X'dan sonra) olan Kingdom Hearts'in devamı da konferansta gösterilen oyunlardandı. İki birçok ünlü Disney karakterlerini (Goofy, Mickey Mouse Donald Duck gibi), Square'in kendi karakterleri ile harmanlayan müt-hiş bir oyundu. Kingdom Hearts 2 ise olayı bir adım öteye taşıyor,

yakın zamanda sinemalarda izlediğimiz tüm Disney filmlerinin ve ilk oyunda olmayan Disney kahramanlarını bu oyunda görme ve yönetme şansımız olacak. Tanıtım videosunda gösterilen karakterler arasında Little Mermaid, Hercules, Beauty and the Beast, Winnie The Pooh, Pinokyo dahil düzinelerce Disney karakterinin yanı sıra, FFX'dan ve diğer Square oyunlarından karakterler bir hi-

kayede harmanlanmış.

Eğer bu oyundaki Disney karakterlerine bakıp da "hıh, çuluk çocuk oyunu işte" diyerek burun kıvrıyorsanız, çok şey kaçıyorsunuz. Kingdom Hearts 2'nin çıkmasına daha çok var, o yüzden hemen gidip ilk oyunu alın ve oynamaya başlayın. ●

Sinan



FULL METAL ALCHEMIST SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL

Square'in 2004-2005 döneminde çıkartacağı oyunlar yüzünden Japon Anime ve Manga'larına en ufak ilgisi olanlar dahi, delirecek. Square'in E3 öncesi konferansında ilk defa gösterdiği Full Metal Alchemist, Japonya'da ayda 3 milyon tirajı olan bir manga ve başarılı bir anime.

FMA'nın konusu, büyü ile (alchemy) nesnelere istediği şekli verebilen iki kardeşi konu alıyor. Ölen annelerini diriltmek için bu gücü kullanmalarında çok büyük bir bedel öderler. Küçük kardeş bir kolunu ve bacağını, abi ise tüm vücudunu(!) kaybeder. Ruhu metal bir zırha bağlanan abi ile birlikte, kendilerini kurtarabilecek çareyi aramaya başlarlar.

Açıkçası Pokemon veya Beyblade gibi daha hafif animelerden hoşlanmam. Ama Full Metal Alchemist'in animesinin tanıtım videosu bir Trigun ve Cowboy Bebop fanatığı olan beni benden aldı. Son zamanlarda sabahları kaliteli animeler vermeye başlayan Star TV'nin bu seriyi de göstermesi için dua etmeye başlayın.

Oyuna gelince, klasik bir arkadan görünüşlü aksiyon oyunu izlenimi verse de, oyunda büyü çok ilginç şekillerde kullanılmış. Çata çata önünüze geleni pataklamak yerine, çevredeki eşyaları istediğiniz şekle sokabiliyorsunuz. Bu gücünüzü kullanarak bir elektrik direğini makineli tüfek yuvasına, çöp kutularını kocaman bombalara dönüştürebiliyorsunuz. Bu eşya-büyü çeşitliliği oldukça fazla, üstelik alabileceğiniz silahlar ve kendinizi geliştirme imkanı da var, hafiften RPG kokuyor yani.

FMA'nın 2005'in gizli sürprizlerinden birisi olacağı kesin, ama anime'si beni oyunundan daha çok çekti. ●

Sinan



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN SQUARE ENIX / 2004 SONBAHAR

Square'in başkanı Yoichi Wada'nın konferansta da itiraf ettiği gibi, serinin en iyi oyunu Final Fantasy VII idi. 1997'de çıkan oyun sadece zamanının en ileri teknolojisini kullanan RPG'si olmakla kalmamış (PSOne kraldı), aynı zamanda ondan sonraki bütün FF'lerin (ve birçok diğer FRP'nin) örnek aldığı fikirlerle gelmişti. Ana karakter Cloud'un karizması, hikayenin sürükleyiciliği ve asla unutulmayacak sonuyla FFVII, beyinlere ve kalplere kazandı.

İşte bu hikayenin devamını isteyen herkese bir iyi bir kötü haberim var. Önce iyi haber: FF7: Advent Children ilk oyunun kaldığı yerden hikayeyi devam ettiriyor ve karakterlerin başına neler geldiğini müthiş bir hikaye eşliğinde anlatıyor. Cloud, Sephiroth dahil eski ve birçok yeni karakter burada. Kötü olan haber ise, Advent Child-

ren bir oyun değil, DVD film olarak hazırlanıyor. En azından PS2 için böyle, Advent Children'in Sony'nin yeni el konsolu PSP için bir oyununun çıkacağı da kulağımıza geldi. PSP hakkındaki tüm elde ettiğimiz bilgiler gelecek sayıda.

Square'in ilk (ve son) film projesi olan Final Fantasy: Spirits Within'den sonra ilaç gibi geleceği kesin Advent Children'in, Ne de olsa Spiritis Within'in aksine hikaye tamamen Japon'lar tarafından hazırlanıyor. Ama FFVII'den sonra bu haberle çölde vaha bulmuş gibi olan biz PS2 sahiplerini 1 saatlik bir DVD filmi kesmeyecektir. Şimdi den Square Enix'e baskı e-postaları göndermeye başlayalım derim. ●

..Sinan



BURNOUT 3 ELECTRONIC ARTS / EYLÜL 2004



Benim hakkında çok net bir kaniya varamadığım oyunlardan biri oldu Burnout 3. Bir yandan oyunda ciddi değişiklikler olmuş ve havası bir hayli değişmiş, oyuna eğlenceli yeni özellikler eklenmiş. Artık yarışta başarı hatasız sürüp doğru Burst kullanmaktan çok rakiplerinizi duvara toslatmaya dayanıyor. Bir rakibinize kaza yaptığınızda Burst çubuğunuz uzuyor ve sürekli rakiplerinizle dalaşarak bir kaç kat daha uzun bir burst çubuğuna ve dolayısıyla daha fazla güce sahip oluyorsunuz.

Ama diğer yandan da Burst o kadar hızlı doluyor ki yarışın çoğun-

da elinizi R1'den çekmiyorsunuz bile. Ayrıca Burst modda çarpma zorlaşmış gibi. Ama grafikler özellikle de kazalarda arabaların deformasyonu almış yürümüş. Ne var ki bu da Burnout'un kendi havasından uzaklaşmasını getirmiş sanki. Kısacası oyun bir hayli gelişmiş ama atmosferini bir parça yitirmiş. Sizin için de öyle mi bilmiyorum

ama Burnout'daki o küçük araba sürme hissiyatı beni çok cezbediyordu. Yine de çıktığında uzun uzun oynamak lazım. Belki böylesi daha çok hoşumuza gider. ●

..Tuğbek



BILL ROPER İLE RÖPORTAJ



Diablo ve Starcraft serilerinin yapımcısından yeni oyunuyla ilgili ilke bilgileri aldık.

Onu hepimiz tanıyoruz. İstisnasız hepimiz onun en az bir oyununu oynadınız, ismini bilmeseniz de böylesine müthiş oyunlar yaptığı için ona şükran duydu-
nuz. Bill Roper, Blizzard North'un kurucusu, Diablo ve Starcraft'ın tepesindeki beyin. Ve işte bu E3'te onunla yeni kurduğu firması Flagship Studios hakkında konuşmak için randevu almıştım.

Oldukça sevimli (ve fazlasıyla konuşkan) olan Bill'e ilk sorum, hepimizin aklındakiydi:

SİNAN: Sizinle birlikte Blizzard'dan çok fazla ayrılma oldu. Sizce bu kan kaybından sonra Blizzard Starcraft ve Diablo serilerinden beklenen kalitede bir devam oyunu çıkartabilecek mi? Yoksa sadece önceki oyunların birer uzantısı mı olacak?

BILL: Bence başarılı olacaklar. Birçok ayrılmanın aksine, bizim Blizzard'da olan ayrılışımız arkadaşça oldu. Hala onlarla bir araya gelir yemek yer, beyzbol maçı seyretmeye gideriz. Diablo ve Starcraft'ın isim hakları hala Blizzard'da olduğu için devamları tabii ki oradan çıkacak, ama bunların daha önceki oyunlardan aşağı olmayacağına eminim. Yıllarca birlikte çalıştığım ve yeteneklerine son derece güvendiğim insanlara hala orada.

SİNAN: Şu anda Namco standında görüşüyoruz sizinle. Namco sadece konsollara oyun hazırlayan bir firma olduğu için bu ilgi mi çekti. Acaba PC'den konsol oyunlarına mı geçiyorsunuz?

BILL: Hayır, aksine Namco ile sadece PC'ye çıkacak ilk oyunumuz için anlaşmış bulunuyoruz. Oyunlarımızın dağıtımı için Namco'yla anlaşmamızın sebebi, onların PC pazarına girmek istemesi oldu. Konami ve Capcom, Namco'nun en büyük rakipleri ve yavaş yavaş PC piyasasına giriyorlar. Namco da bu yarışta geri kalmak istemiyor ve PC oyunları konusunda onlara liderlik yapacak (firmamızın ismini buna uygun görmüş olmaları :) bir isim olarak bize geldiler. Bizim ilk oyunumuz Namco'nun PC'ye özel ilk oyunu olacak.

SİNAN: Esas merak ettiğimiz konuya dönersek, yeni oyununuz hakkında bize neler anlatabilirsiniz? Sizin Diablo ve Starcraft'ınızı oynayan herkes bunu merak ediyordur eminim.

BILL: Açıkçası, şu anda oyun hakkında hiçbir şey söyleyemem, oyunun ismi de dahil. Ama açıkladığımız zaman önceki oyunlarımızın fanatiklerinin beklentilerinin çok üstünde olduğunu göreceksiniz.

SİNAN: Ama toplantı odasının dışında ufak bir standınızı gördüm. Oradaki artwork'lerden oyunun gotik-tekno temalı bir oyun olduğunu çıkartabiliyoruz.

BILL: (Sırtarak) Evet, büyü ve teknolojinin bir arada olduğu bir oyun hazırlıyoruz.

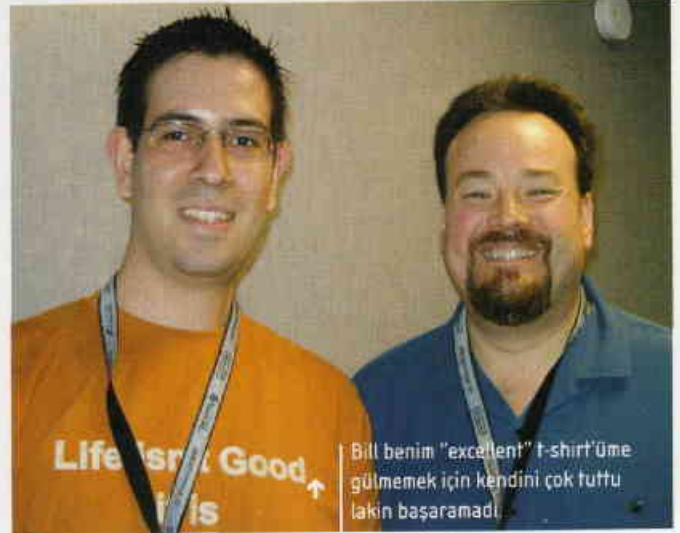
SİNAN: Peki tür olarak bir şeyler çıtılsanız?

BILL: Role Playing oyunu olacak. İyi ve kötünün kesin çizgilerle belirlendiği çok geniş ve karanlık bir dünyada geçecek. Karakter ve durumlarımızın iyi ve kötülüğünü kesin bir şekilde ayırmak, tamamen benim seçimim. Starcraft'ta bilirsiniz, ana karakter bir kahramanken birden bire baş kötüyeye dönüşebilir, bir hain zannedtiğimiz düşmanımız, en önemli müttefikimiz olabilir. Diablo'da ise iki taraf vardı: Mutlak kötülük ve siz, yani oyuncu. Yeni oyunumuzda da iyi ve kötünün bu şekilde net bir ay-

ırım içinde olmasını istiyoruz. Oyunun hikayesinin ve oynanışının oyunculara hemen TANIMLI GELMESİNİ istiyorum.

SİNAN: Hmm, demek gotik atmosferli, tekno-büyü kaosu yaşanan bir RPG. Peki bir de şunu söyleyebilir misiniz: Oyun Action RPG mi olacak?

BILL: (Lafı inatla "Diablo benzeri bir oyun mu yapıyorsunuz?" a getir-memden kaçınmaktan bıkmış olacak ki) Evet, aksiyon ve item toplama çok önemli olacak. Uzun diyaloglar içeren oyunlardan ben pek hoşlanmıyorum. Oyuncuyu sürekli içinde tutacak bir oyun için uğraşyoruz, aksiyon ağırlıklı bir RPG bunun için biçilmiş kaftan. Ama şunu da söyleyeyim, bu oyun daha önceki çalışmalarımızdan çok farklı da olacak.



Bill benim "excellent" t-shirt'ime gülmek için kendini çok tuttu lakin başaramadı.

SİNAN: Diablo ve Diablo 2'yi bunca yıldır hala oynatan Multiplayer yönüydü. Sizin oyununuzda multiplayer ne durumda? Single player'ı tamamladıktan sonra mı multiplayer'ı hazırlamaya başlayacaksınız?

BILL: Hayır. Single player ile birlikte multiplayer'ı da yapıyoruz, paralel olarak. Bütün oyun yapımcılarının düştüğü bir hata vardır: Oyunu, oyunu yapmaya başladıktan aylar sonra oynanabilir hale getirirler. Grafik, kod ve oynanış üzerinde altı ay çalıştıktan sonra geri dönüp hataları düzeltmek genellikle felaketle sonuçlanır. Biz ise oyunu yapmaya başladıktan bir ay sonra, oyun ay-

nanabilir durumdaydı. Evet belki elinde kılıcıyla koşuran paladinler yerine X'ler O'lar vardı ekranda, ama o andan itibaren oyuna eklediğimiz her şeyin gün be gün test edip, beğenip beğenmediğimizi görebiliyoruz.

SİNAN: Bunun oyunlarınızı bu kadar müthiş yapan küçük, büyü-lü sırlarınızdan birisi olduğuna adım gibi eminim. Son olarak şunu sormak istiyorum. Bizim ülkemizde Command & Conquer ve Warcraft zamanlarında Westwood mu daha iyi, Blizzard mı tartışması yaşanır. Sizin için böyle bir şey söz konusu muydu?

BILL: Olmaz mı! Yaklaşık 3 yıl boyunca Westwood bir adım öteye, altı ay sonra biz bir adım daha öteye gittik. Bu rekabet GZS türünün esas yerini

bulmasını ve bugünkü kaliteye ulaşmasını sağladı. Westwood'un kapandığını duyduğumda çok üzülmuştüm, aramızdaki tatlı rekabeti özleyeceğim (böylece çaktırmadan yeni bir gerçek zamanlı stratejinin de en azından aklının bir köşesinde olduğunu ağızından almayı başardım)

SİNAN: Tarihin en önemli oyun yapımcılarından birisiyle tanışmak benim için bir şerefti. Biz zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederim Mr. Roper.

BILL: Teşekkür ederim, ben de çok memnun oldum. Yeni oyunumuzun detaylarını ilk öğrenenlerden olacağınıza da şimdiden söz veririm.

BROTHERS IN ARMS UBISOFT / BELLİ DEĞİL

Dynama imkanım olmasa da küçük bir çadırdaki 30 kişi tikiş tepiş ama ağzım açık izlediğim canlı demosu gösterildi oyunun. Açıkçası Call of Duty nasıl Medal of Honor'u tepelediyse, Brothers In Arms'da aynı şeyi Call of Duty'ye yapabilir. Daha kontrollü ve gerçekçi bir oynanış ve 13 kişilik bir takımı yönetme imkanı oyunun ilk göze çarpan özellikleri. Ama yapımcıların daha çok üzerine konuşmayı sevdiikleri konu oyunun gerçek bir hikayeden alınmış olması. Normandiya'ya inen 13 askerin kader birliği ve 8 günlük gerçek maceraları-

nı anlatılıyor Brothers In Arms. Gearbox sadece eski resimlere bakmakla kalmamış Normandiya'ya gidip oyundaki mekanları tek tek gezmiş. Oyunu oynayan yapımcının "Oraya gittim ve şu siper aldığım duvar parçası hala yerinde duruyor" diye heyecanla haykırışını unutamam. Tabii bir de o kalabalıkta oyunu görmek için yerlerde sürünürken topuğuma basan ızbandut arkadaşı da. 🌟

_Tuğbek



S.T.A.L.K.E.R THQ / EYLÜL 2004

Geçen E3'den beri üzerinde çok konuşulan ve Half-Life 2'ye sıkı bir rakip olması beklenen Stalker (şu noktaları hasta ediyor beni) bu sene de fuarın gözdeleği içindeydi. Oyunun tek kişilik kısmı sadece demo olarak gösterilse de çok oyunculu olarak oynama imkanı buldum. Açıkçası grafikler çok iyi olsa da Far Cry'n yükselttiği çita yüzünden geçen sene ki kadar etkilemedi beni. Ayrıca geçen seneden bu yana oyunda çarpıcı bir gelişme de olmamış.

En çok ilgimi çeken nokta silahların aşırı keskin olmasıydı. Seri atış yapabilen, dürbünlü, susturuculu ve neredeyse hiç sekmeyen bir silah bana sorarsanız hayal kırıncı. Oyunun başında yapım ekibinden biri vardı ve bunu biraz tartıştık. Bu kadar az sekmenin özellikle çok oyunculu oynanışı zevksiz hale getireceğini söyleyince durumun bu silaha özel olduğunu ve AK-47 denememi söyledi. Seri halde silah değiştirip intihar ederek diğer silahları da dedim. Ama sorun hemen her silaha vardı. Sonunda oyunun halen yapım aşamasında olduğunu hatırlatıp bunun düzeltileceğini söyledi. Umanım öyle olur yoksa en zor seviyede bile lay lay oynanıp biten bir Stalker bizi bekliyor. 🌟

_Tuğbek



DEVAM EDECEK...

*Maceramız burada bitti zannediyor-
sanız çok yanılıyorsunuz. Sony'nin PSP'si,
Nintendo'nun DS'i, Brian Fargo (Fallout),
Richard Garriot (Ultima Serisi) ve bir dolu oyun
daha gelecek ay bu sayfalarda...*

LEVEL Notları

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

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

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

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyundur.

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

Dünya Listeleri

PC

- 1- Far Cry ✕ ①
- 2- Championship Manager 04 Season 03/04 ▲ ③
- 3- Hitman Contracts ★
- 4- CSI: Dark Motives ▼ ③
- 5- The Sims ▼ ④
- 6- Battlefield Vietnam ▼ ⑤
- 7- TOCA Race Driver 2 ★
- 8- The Sims: Making Magic ✕ ⑥
- 9- Unreal Tournament 2004 ▼ ⑥
- 10- Counter Strike: Condition Zero ▼ ⑦

PLAYSTATION 2

- 1- UEFA Euro 2004 ★
- 2- Hitman Contracts ★
- 3- Transformers Armada ★
- 4- Fight Night 2004 ★
- 5- Sonic Heroes ▼ ②
- 6- 007: Everything or Nothing ▼ ①
- 7- The Simpsons: Hit & Run ▼ ⑥
- 8- The Suffering ★
- 9- Van Helsing ★
- 10- LMA Manager 2004 ▼ ③

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



Altın Klasikler

Geçen ay tamamen yenilediğimiz yeni ALTIN KLASİK sistemine sizlerden birçok övgü geldi. Geçen sayıyı almayanlar için tekrar yazmakta fayda var, Yeni sistemde yeteri kadar yüksek not alan oyunlar hiç beklemeden listeye giriyor. Daha sonra her 6 ayda bir Level notundan 1 puan düşülerek zaman aşımına karşı GÜNCEL NOTU belirleniyor.

	Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not
AKSIYON	PC PS2 GTA: Vice City	2003	%96	%95
	PC PS2 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94	%94
	PC PS2 Grand Theft Auto 3	2002	%95	%91
	PC Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90	%90
	PC PS2 Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93	%90
FPS	PC Far Cry	2004	%93	%93
	PC Call of Duty	2003	%91	%90
	PC Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95	%89
	PC No One Lives Forever	2001	%95	%89
	PC Half Life	1999	%97	%87
SPOR	PS Pro Evolution Soccer 3	2003	%96	%94
	PC CM Season 03/04	2003	%93	%93
	PS SXX 3	2003	%92	%92
	PC Madden NFL 2004	2004	%93	%92
	PC Total Club Manager 2004	2004	%91	%91
YARIŞ	PS Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98	%92
	PC PS2 Need for Speed Underground	2003	%92	%91
	PS Colin McRae Rally 04	2003	%92	%91
	PC PS2 Colin McRae Rally 3.0	2003	%90	%88
	PS Burnout 2	2002	%91	%87
STRATEJİ	PC Rise of Nations	2003	%92	%91
	PC Age of Mythology	2002	%94	%91
	PC Medieval: Total War	2002	%94	%90
	PC Warcraft 3	2002	%93	%89
	PC Civilization 3	2001	%94	%88
RPG	PC Star Wars: KOTOR	2004	%92	%92
	PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94	%90
	PC Baldur's Gate 2	2000	%97	%89
	PS Final Fantasy X-2	2004	%89	%89
	PS Final Fantasy X	2002	%92	%88
ADVENTURE	PC Broken Sword 3	2003	%90	%90
	PC PS2 Silent Hill 3	2003	%85	%85
	PC Syberia 2	2004	%84	%84
	PC Grim Fandango	1999	%93	%83
	PC Curse of the Monkey Island	1998	%92	%80
SIMULASYON	PC The Sims	2000	%96	%88
	PC Operation Flashpoint	2001	%91	%87
	PC IL2 Sturmovik	2001	%92	%86
	PC Freelancer	2003	%86	%84
	PC Freespace 2	1999	%92	%82
ONLINE AKSIYON	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95	%95
	PC Battlefield 1942	2002	%92	%88
	PC Day of Defeat 1.0	2003	%89	%88
	PC Savage: Battle for Newearth	2003	%87	%86
	PC Battlefield 1942: SWOWW2	2003	%87	%86
DEVASA ONLINE	PC Final Fantasy XI	2004	%85	%85
	PC Asheron's Call 2	2003	%87	%84
	PC Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83	%83
	PC Planetside	2003	%83	%82
	PC Star Wars Galaxies	2004	%81	%81

Kiralık katilin dönüşü...

HITMAN: CONTRACTS

Kodunuz kaç beyefendi?

Kafa kel olunca çabuk üşütüyor tabii insan. Bir de insan kasabı olunca bambaşka! Tüm bir hayatın, film şeridi gibi gözlerinin önünden geçerken bir tek mutlu an bulamamak nasıl bir şeydir, bizim bilmemize pek imkân yok. Tüm bir ömür süren Günahlar Maratonu son bulmak üzere mi yoksa?... Tamamı ölüm ve kanla dolu bir hayatın sonunda ölümün ödül gibi görünmesi... Bilemiyorum, sanırım 47 de bilemiyor. Neyse, başlayalım 47'nin Günah Çıkarma Merasimi'ne...

da bizleri heyecanlandırmıştı. Önümüze sunulmasını beklediğimiz hikaye. Ne de olsa barkod kafalı dostumuz 47'nin hayatımızdaki dördüncü yılı bu. Nereden geldiğini kısmen bilsek de bizi asil ilgilendiren nereye gideceği. Bütün bu heyecana karşın ara videolar ve script'lenmiş sahnelerin hemen ardından buz gibi gerçekle karşılaşırız. Hitman:Contracts bize hemen hemen hiçbir yenilik getirmiyor. Hitman 2: SA oynadığınızı sanmanız yer yer mümkün. Oyun boyunca bulunacağınız ortamların bir kısmı tanıdık gelebilir. İlk ve ikinci oyunda ziyaret ettiğimiz bazı mekânları ve kurbanları tekrar ziyaret ediyoruz. Daha "olması gerektiği" gibi bir hissiyat verse de, bölümler arasındaki bağı oyuncu olarak kuramamak oyundan biraz uzaklaştırıyor insanı. Tamam 47'nin zamanında yerine getirdiği görevler bunlar. Ama nedir 47 üstündeki psikolojik etkileri? Zevk için asla, ama; inandığı, sevdiği ya da sadece intikam arzusu duyduğu şeyler için öldürdüğünü gördük 47'nin aldığı görevlerin dışında. Bölümler arasındaki bu kopukluk beni öldürme rahatsız etti açıkçası. Kan revan içinde otele odasında sürünürken gördüğümüz hayallerin bizi alıp bambaşka zamanla-

ra götürmesi tamam ama nedir olay? Oyunun ilerleyen kısımlarında bahsettiğim rahatsızlıkla ilgili gelişmeler olsa da bundan burada bahsetmem, filmin sonunu söylemekten farksız olacaktır. O yüzden geçelim usulca.

Ne kodu be?

Hitman:Contracts'ta grafik, oynanabilirlik ve diğer açılardan çok fazla bir değişiklik olmaması aslında genel mantığına baktığımızda sineye çekilebilir şeyler. D olayların 47'nin psikolojisi ve geçmişi üstünde yoğunlaşması ara videoların dışına taşabilseymiş, sineye çekme aksiyonunu gerçekleştirebilirdik. Ancak bunu başaramıyor ve yapay zekadan verip veristirmeye başlıyoruz. Oyunun yapım aşamasında bahsedilen gelişmelerden eser yok denebilir. Tamam düşmanlar süphelendikleri noktada etrafı arıyor, gerektiğinde alarm veriyorlar. Ancak bundan öteye gidemiyorlar. Sağlam bir nokta belirleyip bu noktadan her ge-



Başla!

Arabirim oldukça basit ve sık. Düşünen adam 47 (ehe) ve "post filter". Post Filter efekti oldukça hoş ve inanılmaz yumuşak bir hava katmakta grafiklere. Ayrıca katı çizgileri ortadan kaldırdığı gibi yarattığı hafif bulgulu hava, atmosferi artı yönde körüklemekte. Oynadığımız bölümler aslında 47'nin anıları olduğuna göre daha ne isterim puslu bir rüyadan başka. Tabii sisteminiz kaldırılmıyorsa Post Filter'i kapatmanızda fayda var. Zira oldukça kasabılıyor oyunu. Hikâyemiz 47'nin ağır yaralı olarak Paris'teki otel odasına girişi ve bayılması ile başlıyor. İlk "flashback" de, yani ilk bölüm de böylece bizlere sunuluyor. Giriş videosunda yaratılan hava gerçekten hoş. Herçi ara videoların tamamında derin ve gergin ortam gayet güzel sağlanmış. Gerek yaralarının gerekse bulunduğu durumda hücum eden geçmişinin de etkisi ile gerçeklerden kopma noktasında bir kiralık katil. Aslında çok orjinal olmasa

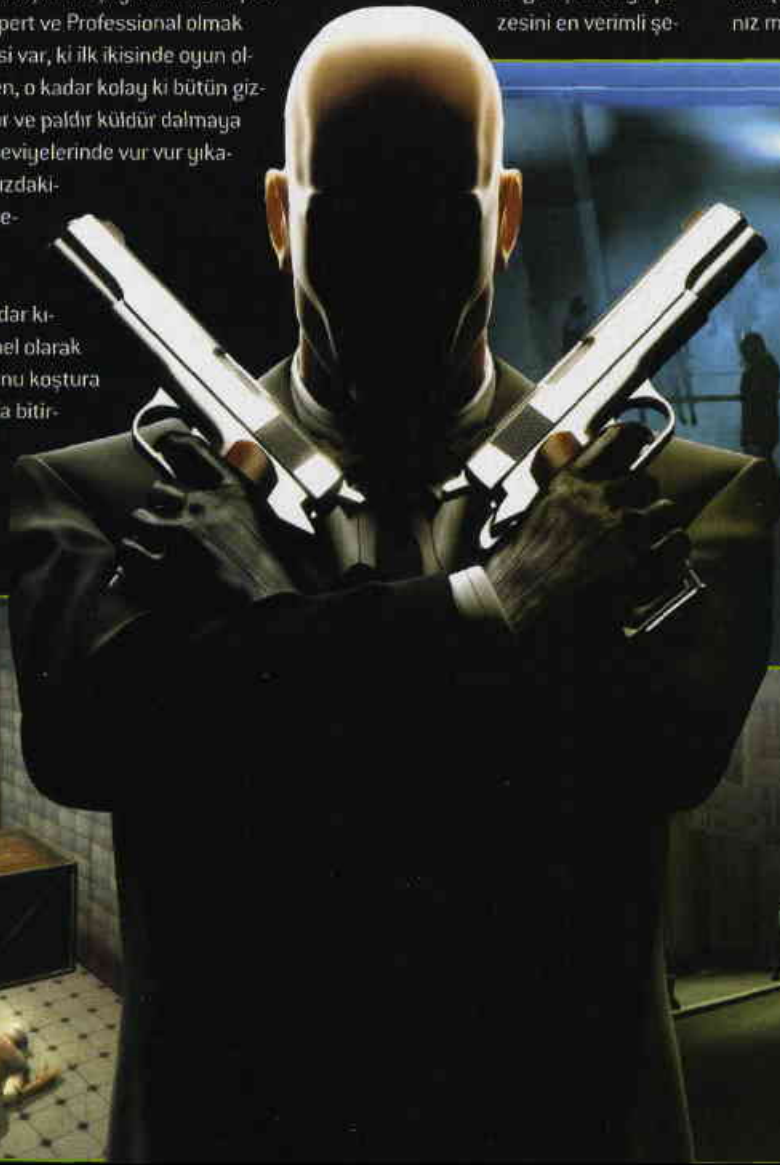




leni temizlemek mümkün. Tabii her önümüze geleni temizleyip sonra Jesus'a "Abi psikopat" diye derece verdi bu bana Level sonunda, neden?" diye mail atmak da mümkün. Gerçi en yüksek zorluk derecesinde oynamadığınız sürece psikopattan başka bir şey olmaz da pek mümkün değil. Normal, Expert ve Professional olmak üzere 3 ayrı zorluk derecesi var, ki ilk ikisinde oyun oldukça kolay. "Kolay" derken, o kadar kolay ki bütün gizlilik zıvalan canınızı sıkıyor ve paldır küdür dalmaya başlıyorsunuz. Bu zorluk seviyelerinde vur vur yıkamıyorlar sizi. Ayrıca karşınızdakilerin sizden ne kadar şüphelendiğini gösteren cihaz (şüphemetre, ehe) siz bulunların dibine girene kadar kırmılamıyor bile. Profesyonel olarak oynamadığınız sürece oyunu koştura koştura minimum zamanda bitirmeniz mümkün. Böylece oyunun hiçbir anlamı kalmaması da mümkün. En yüksek zorluk seviyesin-

de oynadığınızda, haritanızda size hiçbir ipucu verilmiyor, rakiplerinizi attığını vuruyor ayrıca bölüm içinde kaydetme hakkınız olmuyor. Bu durumda size sunulan geniş silah yelpazesini en verimli şe-

kilde kullanmak, sürekli gölgelerde dolaşmak durumunda kalıyorsunuz ki oyunun gizlilik tadı ancak o zaman çıkıyor. Bu zorluk seviyesinin işe en büyük handikapı ciddi zor olması. Saç baş yolmanız mümkün. Saçınızı başınızı yolmaya



başladığınızda sık sık karşılaşacağınız bir durum var: Eğer becerir de flashback'te son nefesinizi verecek noktaya gelirsiniz (ehehe) göreceğiniz başka bir sahne mevcut. Sağlığınız sıfır tükettiği zaman ekran siyah-beyaz ve hareketler ağır çekim oluyor. Siz "Aaa Bullet Time var oyunda!" diye düşünürken, son kurşunlanızı da atıp cansız yere kapaklanıyorsunuz. "Hoş bir düşüncenin başarsız bir şekilde pratiğe dökmüş hali" diyebilirim. Özellikle saç baş yolma noktasına geldiyseniz ciddi anlamda can sıkıyor.

Arkanızı dönün bakayım!

Kusuruma bakmasın kimse, takılıp kaldım aslında geçmiş, flashback ve déjà vu muhabbetlerine. Ama gerçekten ca-

nımı sıkant nokta bu. Yani bunu çıkarttığımızda Hitman 2 incelemesini buraya yapıştırsak yeridir. Grafiklerin bu kadar zamandan sonra hâlâ iyi görünmesi bir mucize tabii. Fazladan, girişte bahsettiğim Post Filter özelliği var. Ayrıca biri vurduğunda çıkan kan bulutu ve namlunun dumani... Çok güzel olmuş kendileri. Müzikler bu sefer biraz daha dinamik ve oldukça güzel örtüşüyor oyunla. Seslendirmeler de oldukça iyi. Özellikle 47'nin karizmatik sesi çok güzel oturmuş. Oyun içinde kullanılan efektler ise gayet yerli yerinde. Ama, işte kocaman bir "ama" var karşımda: Yenilik yok oyunda! Video bittiği anda bildiğimiz, oynadığımız Hitman'le karşı karşıyayız yine. Ne görev tasarımı, ne çuval gibi yere düşebilen cesetler, ne insan kasapları, ne çil-



Temizlik imandan gelir!

gin partiler, ne girip çıktığınız bir sürü değişik ortam -daha devam edebilirim ama ben de sıkılmaya başladım- acı geri değiştirmiyor.

Ne diyorsun sen be?

2005'te yenisi gelecek olan Hitman umarım yeni bir şeyler sunabilir bu sefer. Kötü bir oyun olduğunu kesinlikle söyleyemem. Ancak verilen aradan sonra insan biraz daha fazlasını bekliyor. Vaat edilenleri bir yana bıraktım, biraz daha şişirselermiş patlayacakmış gerçekten. Allah'tan fazla abartmamışlar. Yoksa daha büyük bir hayal kırıklığı ile yerin dibine sokulabilirdi Hitman. Neyse tamam, sil dim göz yaşlarımı. Hitman'ın başka bir şanssızlığı da Breed'le beraber gelmesi belki de. Hitman: Contracts oldukça iyi bir oyun. Gizlilik öğeleri her ne kadar seçtiğiniz zorluk seviyesine orantılı olarak kendisini gösterse de, başımıza daha kötülerini de gelmişti değil mi? 47'nin hala yaşayan her canlı ile aynı beden giyinişini merak edenleri de aydınlatmak gerekirse: Evet, giyiniyor. Bu beden meselesi kafamı kurcalamaya devam etse de ben başka ufuklara yelken açmak istiyorum artık arkadaşlar. Son söz mü? Hitman: Contracts iyi bir oyun, ama kesinlikle bir klasik değil. 47 akıl hastanesinden kaçtı, bak benim de keyfim kaçtı yaa! Aman... Neyse görüşürüz, kalın sağlıcakla. 🍷

Kaan Altın

HITMAN: CONTRACTS Aksiyon

www.hitmancontracts.com

Yapımcı: IO Interactive Medya: 2 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: Eidos Interactive Orjinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 16 yaş üstü
Multiplayer: İnternet Network Aynı Bilgisayarda
Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 2000 MB HD Alanı	1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı, 2000 MB HD Alanı

Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
<input checked="" type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> ADV HD	<input checked="" type="checkbox"/> EAX2

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Eskişine göre daha derin hikaye, yeni grafik efektleri, bol silah çeşidi
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Pek bir yenilik yok, Bildiğiniz Hitman devam.

LEVEL NOTU

75

Alternatifler: Manhunt, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Yolculuk Portekiz'e...

UEFA EURO 2004

EA Sports bir defa daha şansını deniyor...



Kaç yıl oldu... Altı? Sekiz? Dokuz? Kaç maç yaptık FIFA'da, kaç gol attık, kaç defa yenildik, kaç kez galip geldik, kaç kupa havalandı ellerimizde... Sevindik, sinirlendik, tartışık, çok şey yaşadık, çok fazla şey paylaştık. Ya sonra? Sıcak bir Haziran akşamı Level ofisinden içeriye bir PES DVD'sinin girmesiyle (?) her şey değişti. O ana kadar Level'a tarifi imkânsız sevinçler yaşatan, Level'la her şeyini paylaşan FIFA unutuldu, daha doğrusu satıldı. Pe-ki EA Sports PES (!) etti mi? Tabii ki hayır, yeni bir FIFA oyunuyla bir kez daha kralın huzuruna çıktı.

Euro 2004'e gidemesek de...

Ara oyunlarla birlikte 94'ten beri onlarca FIFA oyunu oynadık. FIFA bir iyi oldu, bir kötü. 97, 96'dan; 2000, 99'dan; 2002, 2001'den daha kötüydü. Ara oyunların ise farklı bir yeri vardır seride. Çünkü

World Cup 98, Euro 2000 gibi oyunların atmosferi her zaman daha iyi, daha derin oldu. Şimdi yine bir ara FIFA oyunu var karşımızda. Ancak Euro 2004'te nedense World Cup 98'deki heyecanı bulamadım.

İlk olarak, oyunda birçok yeni mod bulunuyor. Oyunu FIFA 2004'ten ayıran asıl yenilik de bu zaten. *Friendly, Tournament, Home&Away, Fantasy ve Situation*, Euro 2004'ün dışında varolan modlar. Bildiğiniz *Friendly* ve *Tournament* modlarını bir kenara bırakıp diğerlerinden bahsedelim. *Home&Away*'de kupalardaki iki aşamalı "eleme" sistemi kullanılıyor. Yani biri kendi sahanızda, biri deplasmanda iki maç yapıyorsunuz. Dolayısıyla kendi sahanızda gol yememeniz veya deplasmanda gol atmanız size avantaj sağlıyor.

Fantasy'de ise istediğiniz takımdan istediğiniz futbolcuları seçerek bir "rüya takım" kuruyor ve yine istediğiniz bir rakiple maç yapıyorsunuz. Bu sayede birçok yıldız futbolcuyu bir arada toplayıp fantastik bir takım kurabiliyorsunuz. Eğlenceli bir mod olduğu kesin.

Situation da pek alışık olmadığımız tipte bir mod. Bu modda maçları istediğiniz durumda başlatabiliyorsunuz. Mesela şu şekilde: İkinci yarı; ev sahibi Fransa 5-2 yenik durumda ve 9 kişi. Ama bunun için bir sınır da

koyulmuş. En fazla iki kırmızı kart ve beş gol seçebiliyorsunuz. Zaten sınırlandırma olmasaydı anlamsız olurdu.

Tabii bir de Euro 2004 modu var elimizde. Euro 2004 için bazı ufak yenilikler yapılmış. *Team News* de bu yenilikler arasında. Maç aralarında inceleyebileceğiniz bu ekrandan; oyuncuların moralleri, sakatlık durumları ve ertelemeler hakkında bilgiler alabiliyorsunuz. Bir diğer yenilikse artık istediğiniz maçların -oyunmadan- skorunu alabiliyor olmanız. Bu da tur atlamayı garantilediğiniz zaman boşuna maç yapmamanızı sağlıyor ve zaman kazandırıyor. Çok ufak bir yenilik, ama gerekli.

Oyundaki zorluk dereceleriyseniz aynı: *Amateur, Semi-Pro, Professional ve World Class*. Bu arada, menü hâlâ çok ağır ve yine her defasında yaptığımız değişiklikleri kaydetmeniz gerekiyor. Menüden çıktıktan sonra son yaptığımız ayarlar otomatik olarak saklansa olmaz mı?

Hatırlamak istemeyeceğiniz gibi Letonya'ya beş dakikada iki gol yiyerek kupadan elenmiştik. Bu elzem olaydan dolayı Portekiz'e gide-

MANHUNT

Zen ve gaza gelmeme sanatı...

Grand Theft Auto'ya "aşırı şiddet içeriyor!" diye bağırınlar, bakalım şimdi ne diyecek

Şu dakikada bir şey itiraf etmek zorunda hissediyorum kendimi. Kendimi çabucak gaza gelen biri olarak görmemişimdir asla. Mesela motor kullanırken biri kafa gösterse, genellikle salarım o yığıldı gitsin yoluna. Nâsılsa o kafaıyla er ya da geç kendini gebertir, yollar da bana kalır ki huzur içinde dalayım virajlara. Amma velayetin, gelin görün ki arada bir devamlı etrafımda olan insanlardan etkilenip gaza geldiğim de olmuyor değil, zaten kimin başına gelmez ki bu? Örnek vermek gerekirse, bakınız Halo incelemesi. Doğrusu Halo iyiydi, hoştu amma, daha önce PC üzerinde hiç görülmemiş cinsten bir oyun da değildi hani. Tamam, konsol üzerinde nadiren iyi FPS çıkar, ama biz eski PC oyuncuları için bu pek alışılmadık bir durum değildir, değil mi? Ve fakat maalesef Halo ilk defa önümüze geldiğinde, bendeniz Tuğbek'in canavar test makinesindeki grafiklere ve özellik-

Manhunt ile ilgisi ne? Emin olun derdim boş geyikle sayfa doldurmak değil. Sadece Halo ile yaptığım hatayı bu oyunu incelerken tekrar etmekten son anda kurtulduğumu söylemek istiyorum. Manhunt bir süre önce PS2 üzerinde çıkmış olan bir oyun ve birçok sebepten dolayı da hayli övgü aldı. Tabii bir süre sonra PC için de çıkarıldı ve oynayan hemen herkesten övgü almaya devam etti. Şimdi, oynayan herkesin beğendiğini söylediği bir oyunun o kadar da müthiş olmadığını nasıl söyleyebilirsiniz? Ve nasıl kızgın okur mektupları yağmurunda boğulmaktan yırtabilirsiniz? Değil mi?

Manhunt konu olarak özgün bir oyun değil. Sinema, kitap ve oyunlarda defalarca iş-

gayet canlı bir durumda buluyorsunuz.

Peki neler oluyor? Olup biten kabaca şu, "seçkin ve zengin" kesim için Snuff filmler çeken kaçık bir yönetmenin bir sonraki filmi için seçtiği başrol oyuncusu sizsiniz. Eleman sizi Carcer City denen kuş uçmaz, kervan geçmez, kanun uğramaz bir Amerikan kasabasına salveriyor. Küçük bir detay, bu kasabada sadece olabilecek en yoz, en barbar, en kopuk çeteler var. Ve hepsi de sizi omuzlarınızın üzerindeki bir fazlalıktan kurtarmak istiyorlar. Tabii sizin eliniz de armut topluyor, etraftan



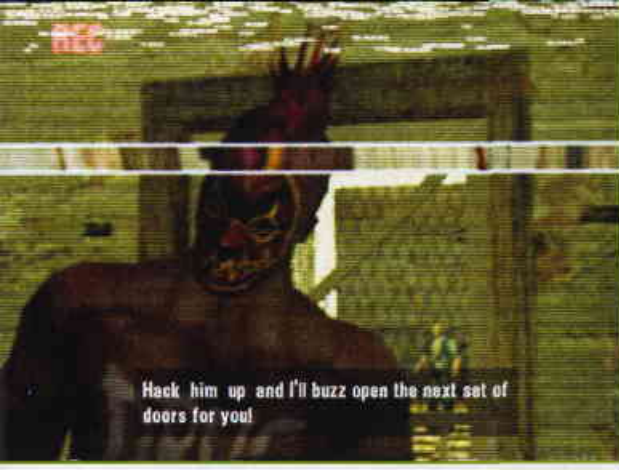
le de onun oyunu oynarkenki neşeli ruh haline kanarak oyuna baştan çok pozitif yaklaştım. Zaten Halo için yüksek beklentilerim vardı, buna bir de gaza geliş eklenince, aslında o kadar da aşmış bir yapım olmayan bu oyuna nispeten yüksek puan verdim. Sonradan kafamı çok vurdu taşlara ama tabii iş işten geçmişti. Sonuç olarak bu işten iki ders çıkardım. İlki, hayatınızı eleştiriyorsanız, asla herhangi bir şeye karşı olumlu, sevecen düşüncelerle yaklaşmamanız gerektir. İkincisi de kafanızı pişmanlıkla taşlara vuracaksanız, önce motor kaskınızı takmanızın iyi bir fikir olduğudur. Eh, manyak olabilirim ama keriz de değilim yani!

Adam Asmaca...

Peki bir yazı girişinde bunları neden anlattım, bunların

lenmiş bir konuyu tekrar işliyor. Avın ve avcının hikayesi. Tabii burada av ve avcı kavramları biraz birbirine karışıyor, çünkü her ikisi de insan ve her ikisi de kan dökmekten kaçacak yaratıklar değil. Ama konuyu baştan anlatayım isterseniz. Siz bu oyunda idama mahkum bir suçlusunuz, yani pek sempati duyulacak bir herif değilsiniz ve bana kalsa gebermiş olmanız çok daha iyi. Neyse ki bu gezegende bana kalan pek fazla şey yok. Ehem, neyse, ne diyordum? Ah evet, kendinizi idam sedyesine bağlı olarak buluyorsunuz. Sedyeye, çünkü idamınız zehir enjeksiyonu ile gerçekleşecek. Ancak birkaç saat sonra ayılıyor ve kendinizi bir odada,

bulacağınız her türlü alet edevatı kullanarak önünüze geleni haklamaz, bunu yaparken de kameralara gülümsemeniz, mümkünse de kurbanlarınızı olası en berbat biçimde öldürmeniz gerekiyor. Ah hayır, bu kesinlikle küçük kardeşiniz ya da oğlunuzla birlikte oynamak isteyeceğiniz türden bir oyun değil. Ama öte yandan, eğer küçük oğlunuzun televizyonda gösterilen her filmi ve özellikle de haberleri ya da reality show denen rezillikleri seyretmesine izin veriyorsanız, zaten büyük olasılıkla artık bu oyundan öğrene-



ceği pek fazla numara da kalmamış demektir. Anlatabiliyor muyum?

Sessiz, daha sessiz...

Manhunt en başından itibaren sizi yakın dövüş silahlarına mahkum ediyor ve oyunun yarısına gelene kadar da herhangi bir ateşli silah kullanma fırsatınız olmuyor. Bu yüzden uzunca bir süre köşe bucak saklanarak ilerlemeniz, karşınıza çıkanları tek tek pusuya düşürüp avlamanız gerekiyor. Çünkü herifler boş değiller ve grup halinde yakalarlarsa gavur gibi vuruyorlar! Kenarda köşede bulacağınız az miktardaki ağır kesici her nasılsa sizi biraz iyileştirebiliyor, ama bunlar da pek bol değil. Aynı biçimde etrafta bulacağınız video kasetleri de istediğiniz bir zamanda oyunu kaydetmek için kullanabiliyorsunuz, ama sayıları sınırlı, ona göre. Oyunun ilerleyen safhalarında ateşli silahlar çıkmaya başlayınca da işler pek değişmiyor aslında, çünkü karşınıza çıkan tipler de buna uygun olarak sağlamlaşıyor.

Oyun boyunca manyak yönetmen arkadaşımız telsizden size devamlı yeni görevler veriyor. Bunlar bir bölümü kimseye gözükmeden geçmekten tutun da, rehin tutulan bir aile üyenizi kurtarmaya kadar değişebiliyor. Tabii görevleri yönetmenin özel olarak ayarladığını söylemeye bilmem gerek var mı? Ama temel amaç hiç değişmiyor, bölümü sağ salim geçmek. Ve bu arada birilerini nallamanız gerekirse bunu mümkün olduğunca kanlı ve gösterişli yapmak. Ne de olsa artık gösteri dünyasında sayılırsınız, değil mi?

Naylon Poşet

Manhunt grafik açıdan çok aşmış bir oyun değil, ancak çoğunlukla karanlık ve can sıkıcı bir atmosfer yaratabilecek kadar başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Oyunda özellikle sesler çok iyi hazırlanmış ve oynanışta çok büyük öneme sahipler. PC versiyonu pek çok açıdan PS2 sürü-

münden daha iyi denebilir. Grafikler daha rafine, kontroller daha iyi çalışıyor.

Ancak bence Manhunt kesinlikle öyle yere göğe sığdıramayacak bir oyun değil. Neden? Bu oyunda ne var? Öncelikle gizlilik gerektiren, gerilimli bir atmosfer var. Bu PC üzerinde daha seneler evvel Thief gibi oyunlarla çok daha derin tattığımız bir lezzet, Splinter Cell gibi modern örnekler ise hiç değinmiyorum bile! Yani o açıdan bir yenilik yok. Silahlı çatışmalar ise zaten her oyunda sebil, doymayan Freedom Fighters oynasın. Yani bu da eski olay. Konuya ve anlatıma gelince, bence hayli kısır kalmış, oyun boyunca öyle sağlam bir "OHAI!" çektirecek herhangi bir hikaye kurgusundan eser yok. Oyun devamlı aynı kalıp içinde gidiyor, gidiyor, gidiyor. Arada bir sıra dışı şeyler yapmanız istense de, monotonlaşmayı durdurabilecek bir unsur göremedim.

Bu oyunun en ağırlıklı satış noktası daha önce PS2 ya da başka herhangi bir konsol üzerinde bu kadar bol kan içeren herhangi bir oyunun çıkmamış olması. İşin doğrusu Silent Hill gibi korku oyunları bile bu kadar fazla vahşet içermiyordu. Sırf kameraya güzel bir poz vermek için bir adamın kafasını boğma tiylele

koparmak konsol kullanıcıları için çok yeni bir kavram. Haliyle konsol dünyası biraz şok olmuş durumda. Öte yandan, Manhunt biz kaşarlanmış PC oyuncularının bilmediği hiçbir yenilik sunmuyor.

En olmadık şekillerde işlenen, gayet kanlı cinayetler teması başta Hitman olmak üzere pek çok oyunda kullanıldı. Daha seneler evvel Soldier Of Fortune oynarken ekranda neler gördüğünüzü bir hatırlayın isterseniz? Ve işin doğrusu, şahsen GTA gibi oyuncuya hem suç işlemekte, hem de akla gelebilecek diğer pek çok konuda büyük özgürlük sağlayan bir oyun serisine imza atmış olan Rockstar North'un neden bu kadar düz, hatta yavan bir oyun yaptığını anlamakta zorlandım. Uzun lafın kısıası, Manhunt beni açmadı. Çok daha derin, daha gerilimli bir oyun bekliyordum. Ama bu oyun kısa sürede kendini tekrarlamaya başlıyor, üstelik te insanı hiç öyle gerim gerim germiyor. Gerilmek istiyorsanız, Thief 3 ve Call of Cthulhu gelene dek bekleyin derim. O arada vakit geçirmek için Manhunt oynanabilir tabii, ama sıkıntı basarsa uyarmadı da demeyin. ☹

M. Berker Güngör

Manhunt AKSIYON www.rockstargames.com/manhunt

Yapımcı: Rockstar North Medya: 3 CD Fiyatı:
 Dağıtıcı: Take 2 Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 16 yaş üstü

Multiplayer: İnternet Network Aynı Bilgisayarda
 Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen	Ses ve Hoparlör Desteği	
1 GHz CPU, 192 MB RAM, 2,5 GB HD Alanı, Geforce 2 ve üzeri	1.5 GHz CPU, 256MB RAM, Geforce 3 ve üzeri	<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"/> EAX2	

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

<p>Grafik ██████████ 10/10</p> <p>Ses ██████████ 10/10</p> <p>Oynanabilirlik ██████████ 10/10</p> <p>Multiplayer ██████████ 10/10</p> <p>Eğlence ██████████ 10/10</p>	<p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ PS2 versiyonundan daha başarılı,</p> <p>▲ sorunsuz çalışıyor, ses ve grafik fena değil.</p> <p>▼ Aşırı vahşet içeriyor, çabuk sıkılıyor, yapay zeka olması gerektiği kadar iyi değil.</p>
---	--

LEVEL NOTU ██████████ 68

Alternatifler: Hitman serileri, Thief serileri

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

Normandiya sığıysa El-Alamein verelim?



maz. Hoş, yakın zamana kadar Sovyetler cephesi için de aynı şey söylenebilir di ya, neyse. Oysa Kuzey Afrika'da olup bitenler, herhangi bir başka cephede geçen olayları aratmayacak denli berbattır. Almanlar Orta Doğu petrol yataklarına ulaşabilmek için İtalyan ve Vichy Fransa'sı ile birlikte bir süredir İngiliz hükmü altında bulunan Mısır'a yürümüşlerdir. Bu cephede İttifak güçlerinin ağırlığını Alman Panzer tümenleri oluşturmuş, efsanevi Mareşal Rommel emrinde hayli başarı kazanmışlardır. Kuzey Afrika'da çok sıkıntılı günler yaşayan General Montgomery komutasındaki İngiliz birliklerini kurtaran ve Rommel'i başarısızlığa sürükleyen birkaç önemli unsur olmuştur. Bunlardan en önemlisi Hitler'in tüm dikkatini Doğu cephesine vermesi, Afrika'ya destek gönderilmesini ihmal etmesidir. İkinci önemli unsur ise Amerikan birliklerinin Afrika sahillerine çıkarak Vichy Fransa'sı ordularını pasifize etmesi, ardından İngilizlerin yardımına koşmasıdır. İşte DRAK bu cephede geçen olayları anlatan gerçek zamanlı bir strateji oyunu.

Ancak gerçek zamanlı strateji denince aklınızda Red Alert tadında bir oyun gelmesin. DRAK kaynak

İkinci Dünya Savaşı, inceden baymaya başladınız değil mi? Valla beni bile sıkımaya başladı artık, ne yalan söyleyeyim. Deli gönül Fallout dünyasında turalamak ya da gezegenden gezegene dolaşip ticaret yapmak ister, fakat gelin görün ki hayal gücü cüzdanına yenik düşmüş oyun yapımcıları yüzünden biz oyuncular canına yandığının Fransa'sına bilmem kaçınıcı defa paraşütle atlamak zorunda kalırız. Tamam anlıyorum, o eski savaştan iyi ekme çıkıyor, ama el insaf be kardeşim! Ayrıca kimşenin aklına birazcık sürü psikolojisinin dışına çıkıp ta farklı bir oyun modeliyle oyuncuların nabzını yakalamak gelmiyor mu?

Büyük ihtimalle geliyordur, ama bu işler iki günde olmuyor. Mesela bugün tepemize yağın tüm bu İkinci Dünya Savaşı oyunlarının yapılmasına birkaç sene evvel Medal Of Honor liste başı olduğunda başlanmıştı. Haliyle oyunlar yeni yeni bitiyor ve de bu yağış kesilene dek bu

modaya katılmak zorundayız. Tabii bu arada yeni yakın İkinci Savaş oyunu çıkarıncılar da bugün için sıra dışı olan, nabızı tutan oyunları tespit etmeye çalışıyorlar. Böylece bir sonra ki projeyi o yöne kaydıracaklar. Misal, bugün Doom 3 gelmiş ve ortalığı yarıp atmış olsaydı, en az iki sene içinde bir sürü Doom 3 benzeri FPS ile boğuşmak zorunda kalırdık. Piyasalar hep böyledir, birileri farklı bir şey yapar, diğerleri de giden trene atlamaya çalışırlar. Tabii bir de bizim gibi oturup olan biteni izleyenler vardır, ama neyse, hiç girmeyelim.

Çöl Rüzgarı

Kuzey Afrika cephesi genellikle oyun ya da film yapımcıları tarafından pek dikkate alın-





toplayıp fabrika kurduğunuz cinsten bir oyun değil. Bu daha çok "wargame" tadını yakalayan, kaynak vs gibi unsurları tamamen bir kenara bırakıp taktik yeteneklerinizi kullanmanızı gerektiren bir oyun. Her görevden önce size verilen hak kadar araç ve askeri yanınıza alıyor, görevlere ögle gidiyorsunuz. Tek tür araca ya da askere asılmak kesinlikle kaçınılması gereken bir davranış, çünkü birimler gerçekte olduğu gibi birbirlerini dengeleyecek biçimde hazırlanmışlar.

Kullanılan 3D grafik motoru sayesinde kamerayı 360 derece çevirebiliyor, savaş alanına istediğiniz açı ve mesafeden hakim olabiliyorsunuz. Ancak kamera çoğu benzer oyundakinden daha rahat ve kullanışlı çalışıyor ki bu da oyunun iyi bir yönü. Grafikler tamamen 3 boyutlu ve gerek harita unsurları, gerek birimler çok detaylı olarak modellenmiş. Güçlü ses efektleri de grafiklerle birleşince, izlemesi hoş savaşlar yaşanabiliyor.

Panzerkampfwagen

Ancak grafiklerin üç boyutlu hazırlanmış olması sadece iyi görünmeleri için sarf edilmiş bir çaba değil. Ekranda küçük görünmelerine rağmen tüm araçların ön, yan ve arka zırhları, palet, taret, silah ve personel detayları işlenmiş. Mesela paletlere isabet alan bir tank dağılmasa bile kaz yavrusu gibi kalıyor savaş meydanında. Tabii personel de önemli, oyundaki farklı asker türleri bindikleri araca ayrıca güç katabiliyorlar. Tabii her aracın düzgün çalışması için gereken asgari personel sayısı da unutulmamalı. Bir de savaş alanında sağ tutmanız gereken birkaç önemli komutan var ki, bunlar oyuna kişisel bir tad katmaya yönelik hazırlanmışlar. Her ne kadar savaş esnasında geçen bir hikaye bu karakterlerin açısından anlatılıyor olsa da, tamamen arka planda kaldıkları da bir gerçek.

Ve işte tam bu noktada oyunun ilk iki önemli zayıflığına denk geliyoruz. İlki bu komutanların ve onların ağzından anlatılmak istenen hikayenin tamamen güme gitmiş olması, ki bunu zaten belirttim. İkinci önemli sorun ise, haritadaki tüm o minicik adamları ve araçları imlecin ucuyla tek tek seçip yönetmek zorunda olmanız. Oyunu istediğiniz zaman dondurup birimlere emir vermek mümkün, ancak herkesle tek tek uğraşarak olmak, oyunun hızını çok düşürüyor, atmosferden çok şey götürüyor. Arabirim çok kötü sayılmaz, ama kesinlikle bu türden bir oyun tarzı için yeterli değil.



Oyun haritaları görevden göreve hayli değişiyor, ana tema hemen her zaman çöl olmasına rağmen, çoğu defa yerleşim bölgelerine de girmeniz gerekebiliyor. Binalar asker barındırabildiklerinden sokaklar özellikle zırhlı araçlar için tam bir ölüm tuzağına dönüşebiliyorlar. Tabii ki binaları içlerindekiyle birlikte indirebiliyorsunuz, ama koca bir şehri bombalamak her zaman pratik olmaya bilir. Açık arazi çarpışmaları nispeten rahat, ancak oyunun bir kusuru var ki,

özellikle şehir savaşlarını tam bir karın ağrısı haline getiriyor. Birimlerin yapay zekaları, özellikle de yön bulma yetenekleri kör ve sağır bir eşeğinkinden daha fazla değil maalesef. Bir grup tanka ilerlemelerini emrettiğiniz anda, duruma bağlı olarak akla hayale sığmayacak yönlerle dağılabiliyor, ya da birbirlerine takılarak oldukları yerde kalabiliyorlar. Bu inanılmaz sinir bozucu ve oyunu birazcık daha zor bir seviyede oynamaya kalkarsanız ölümcül sonuçları olan bir program hatası! Hem oynanabilirliği, hem de oyunun notunu korkunç düşürüyor.

DRAK çok kötü bir oyun değil, ama başta yapay zekanın ahmaklığı olmak üzere bir dizi program hatası yüzünden gerçekten de beni hayalkınlığına uğrattı diyebilirim. Ama belki ileride bu grafiklerle başka bir strateji yapılabilirse, o daha iyi olabilir diye umuyorum. DRAK ise şu haliyle sadece çok meraklısına hitap eden bir oyun, daha da fazlası değil maalesef. ☹

M. Berker Güngör

D.R. VS AFRIKA KORPS RTS

www.desertratsgame.com

Yapımcı: Digital Reality

Medya: 1 CD

Fiyatı: Yok

Dağıtıcı: Monte Cristo

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: PvP

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HD Alanı, Geforce 2 ve üzeri	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, GeForce 3 ve üzeri

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo 2 Ön 2 Arka
 5+1 6+1
 EAX2

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik	-----	Artılar/Eksiler	<p>▲ Grafikler ve sesler iyi, müzik fena değil, taktik derinliği olan bir yapım.</p> <p>▼ Arabirim zayıf, yapay zeka kötü, senaryo kayıp, birimlerle tek tek uğraşmak zorunda olmak can sıkıcı, multiplayer yetersiz.</p>
Ses	-----		
Dinamizlik	-----		
Multiplayer	-----		
Eğlence	-----		

LEVEL NOTU

Alternatifler: Combat Mission serileri

60

BREED

Uzaylı avında son nokta!

Hiç bu kadar şişirilmiş bir "uzaylılar dünyayı işgal eder" senaryosu oynamamıştım

Gariban uzaylıları dünyadan kova kova nasıl bitiremedik anlayamıyorum. Breed ile bu kovalama aksiyonuna 27. yüzyılda da devam ediyoruz. "Evrende yalnız mıyız?" sorusuna cevap aramaya devam ediyor olmamız da ilginç diğer yandan. Uzaydan her kalkan gelen istila etmeye geliyor sanki. Şu konsept değişse biraz artık. "Her neyse canım" deyip oyunumuzdan bahsedelim. Bünyeniz "Peygamber Sabrı" tabir edilen sabır çeşidinden ihtiva ediyorsa buyurun monitör başına.

de olduğumuzu bile unutuyoruz. "Aman bene kurtaracağım, banane!" modu o kadar yoğun bir hale geliyor ki içinizde, kaşıkla alıp tabağa koymanız mümkün. Bölümlerin başında, zaman zaman da aralarda yer alan önceden hazırlanmış sahneler oldukça duygusuz ve donuk. Ayrıca seslendirmeler de çok zayıf. Oyun boyunca gaza gelmeniz gibi bir durum söz konusu değil neredeyse. Ad-

lan noktaya kadar getirmeniz gerekiyor. Ayrıca bu arada ileride bırakacağınız vatandaşın ciddi anlamda ne halt edeceği belli olmuyor. Genelde de halt etmesi ayrı bir tartışma konusu. Oyunun nadir artlarından biri araç kullanabiliyor olmanız. Düşmanlarınız gibi bu araçlar da Halo benzeri bir simaya sahipler. Ancak



Breed

Breed, gezegenim insanını keklüyor ve bütün askeri gücünü galaksinin başka bir köşesine yollamasını sağlıyor. Biz bunu nasıl yaptıkları hakkında gereksiz bir şekilde düşünürken de gezegenimizi ele geçiriyorlar. Salaklıklarını farkedip iyice salaklaşan insanoğlu bir grup asker ile dünyaya dönüyor. Aslen asker değil GRUNT kendileri. Oyun boyunca da öyle kalacaklar. Yıllarca oyunlarda görüp de "Nedir kardeşim bu GRUNT'ın açılımı?" deyip tırnak kemirenleri hemen bilgilendirelim: *Genetically Revived Universal Tactical Sentinel*. Açılımı karizmatik karizmatik devam ededursun, biz oyundaki yansımalarına göz atalım. Aslında bu şahsı muhteremler klonlar. Klonlayıp klonlayıp asker yapmışlar. Klonların testosteron oranları ile oynayarak dişi ve erkek, ellerine de birbirinden değişik (!) bir sürü silah tutuşturarak da sniper, heavy gunner vb. şekilde çeşitlendirmişler. Ayrıca yapay olmakta başarılı ancak zeki olmaktan uzak yapay zekâ tuzu biberi olmuş.

"Ya Jesus bir dur, daha girmeden yazıya başladın verip veriştiirmeye" demeyin öyle, yeni başladım daha. Bir ayda iki hayal kırıklığı olmaz ama güzel kardeşim ya! Bu yapay klonlarla (yerin dibi de neymiş, hah!) türlü türlü görevlere çıkıyoruz. Amacımız gezegenimizi uzaylılardan temizlemek. Bizler bu kutsal görevi yerine getirmek için monitör başında saatlerimizi feda etmeye razı iken başımıza komutan diye diktikleri vatandaş öyle içten, öyle dokunaklı, öyle kütük bir konuşma yapıyor ki nere-

renalinin ciddi anlamda yükselebileceği bir iki anda da yapay zekâ heyecanınızı törpülüyor. Tamamı olmasa da bir kısım bölümde takım arkadaşlarınız ile birlikte çarpışyorsunuz. Takımınıza belli sayıda komut verebiliyor, cephaneye ve sağlık paketi konularında destek alabiliyorsunuz. Oyunun her noktasında herhangi birini kontrol etmeniz mümkün. Ne kadar güzel değil mi? Öyle mi? Gelin bir daha bakalım o zaman: Yapay zekâ takım arkadaşlarınız adına pek iyi çalışmıyor. Çatışmalara girmekte pek çekingen davranmayan takım arkadaşlarınız ölmek konusunda da pek bir hevesliler. Kendilerine verebileceğiniz komutlar; "Dağın", "Toplanın", "Burada bekleyin", "Aha bak böyle dizilin" türünde şeyler. Ancak bunların bir kısmını uygulamakta oldukça kıtlar. Genelde "Burada kalın" deyip, bölümü tek başınıza temizlemek çok daha kolay. Kolay fakat, örneğin belli bir noktada sniper'a ihtiyacınız oldu, hemen sniper ablanın kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Ancak onu da ihtiyaç duy-

Halo araçlarından daha çeşitli ve daha fazla özelliğe sahipler. Her aracın birden fazla atış modu bulunuyor ve birkaç yolcu birden taşıyabiliyor. Güdümlü füzeler, güdümsüz füzeler, makineli tüfek gibi silahlarınızla dağı taşı taramak oldukça zevkli olabiliyor. En azından oyunun üstünüzde kurduğu anlamsız baskı altında iken bu bir eğlence gibi gelebiliyor. Hava araçları bir kimsin eğlence barındırsa bile kontrollerine alışmak ciddi anlamda zaman alıyor. Alistiğiniz noktada ise oyundan çoktan soğumuş oluyorsunuz.

Please Don't!

Düşmanlarımız, ah o düşmanlarımız yok mu... Halo'da düşmanlarımız karizmatik olmaktan çok uzak, hatta oldukça şirinler diyebiliriz. Aman karıştı hatlar! Aynı şey zaten

The Eye of The Dragon

Gözlerimin içine bak ve benden ne kadar nefret ettiğini tekrar anlat...

Aslında Sinan bu oyunun diskini önüme ilk koyduğunda sakalımı kaşıyıp kendi kendime homurdandım. Ejder'in Gözü? Sakın ola Hong Kong yapımı aksiyon filmleri tadında bir dövüş oyunu olmasın bu? Ama tabii ki değildi, neyse ki değildi. İnsan bünyesi bir yaştan sonra belli nesnelere karşı sağlam bir alerji geliştiriyor. Çinlileri sevmediğimden değil, ama o uzun beyaz kaşlı ve keçi sakallı ihtiyar dövüş hocasının suratını her filmde görmeye de bıktım usandım be kardeşim!

Ama dediğim gibi, Ejder'in Gözü ne Hong Kong ile, ne de herhangi bir dövüş oyunu ile alakalı değildi. Aslında bu oyunu nasıl anlatmalı bilemiyorum. Her şeyden önce oyuna üç temel karakterden birini seçerek başlıyorsunuz ve zaman içinde tecrübe kazandıkça yeni yetenek-

ler geliştiriyorsunuz. Bu açıdan bakınca herhangi bir C-FRP ile arasında çok büyük bir fark yok. Konu olarak ele alacak olursak ta pek bir değişiklik olmuyor. Yıkıma uğramış, karanlık güçlerin karşısında son demlerini yaşayan bir krallığın son umudusunuz. Eh, bu da pek yabancı olmadığımız bir senaryo, değil mi?

Başka ne var? Ah evet, geniş ve içi canavarlarla dolu haritalar var temizlemeniz gereken. Canavarlar envai çeşit, boy boy, cins cins, tıpkı her gün gördüğünüz insanlar gibi. Ve tabii zirt pirt sizi rahatsız edip şunu yap baba, bunu yap hacı diye kafa ütöleyen NPC'ler de eksik değil. Ama öyle sağlam bir "rol kesme" durumu yok ortada, hatta hiç rol yapmıyorsunuz. Aynen kendiniz olarak oynadığınız bir oyun bu. Canavarlara korku sa-

çıp yuvalarını dağıtmak, onları gönderen "karanlık güçün" şarap çanağına küçük bir teşekkür hediyesi bırakmak amacınız. Ölümsüz ya da inanılmaz güçlü olmasanız bile korkmak için gereğinden fazla irisiniz. Çünkü siz bu oyunda geleceği önceden müjdelenmiş son ejdersiniz!

Savulun Bre!

Ejderhalar genellikle kötü yaratıklar olarak karşımıza çıkar hep. Nadiren bir oyunda size yardımcı olan iyi bir ejderhayla karşılaşabilirsiniz. Genel kural şudur ki, eğer bir ejderha size herhangi bir şekilde iyi davranıyor ya da yardımcı oluyorsa, büyük ihtimalle o an için karnı toktur ve yemek vakti gelene dek hoşça vakit geçirmek istiyordur. Burada ise durum biraz farklı, artık ejderhayı oynayan sizsiniz. Büyük güzel kanatlarınız, sık sık açılan bir karnınız, hayli ölümcül bir nefesiniz var. Tabii büyük gücünüzü de unutmamak lazım!

Ancak küçük bir sorun var. Ejderhalar zamanla olgunlaşır ve daha büyük, daha güçlü, daha ölümcül hale gelirler. Gerçekten de yaşlı ve tecrübeli bir ejderha aynı gezegende bile olmak istemeyeceğiniz bir yaratıktır. Gelin görün ki siz kesinlikle bu tanıma uymuyorsunuz, çünkü yumurtadan yeni çıktınız. Aslında sizi barındıran yumurtayı kaçırıp saklayan ve büyüyle kuluçkaya yatıran büyücüler olmasa hiç varolmayabilirdiniz de, çünkü siz son ejderhasınız. Üstelik büyüyüp güçlenecek vaktiniz de pek yok, o yüzden gereken tecrübeyi doğrudan savaş alanında kazanmanız gerekiyor. Ama emin olun bu kolay olmayacak, çünkü etraftaki canavarlardan bazıları sizi tek atışta gökten indirebilecek kadar iri ve güçlü!

Bir ejderha olarak gökyüzünü ve süratini kendi avantajınıza kullanmanın yanı sıra, düşmanlara karşı nefesiniz, büyüleriniz ve pençelerinizle de mücadele edeceksiniz. Oyun dünyası haritalara bölünmüş durumda ve yeni haritalar size verilen görevleri bitirince açılıyor. Eğer isterseniz önceden açtığınız haritalara geri dönüp etrafı derleyip toplayabiliyorsunuz, çünkü yuvalar yok etmeniz bile çoğu zaman bunlara di-





uçan büyücüler ölü canavar bedenlerinin enerjisini alıp, size aktarıyorlar, siz de bunu kullanarak kasabaları onarıyor ve geliştiriyorsunuz. Üst seviye bir kasaba kendini koruyabiliyor, ancak çok sağlam bir saldırı karşısında size ihtiyaç olacaktır. Kasabalar geliştikçe ve zaman geçtikçe haritada daha fazla insanın dolanmaya başladığını da görüyorsunuz. Uçan halılarla büyücüler, zırhları içinde şövalyeler, sıradan köylüler, hepsi ya bir işle

şaridan düşman gelmeye devam ediyor. Yaratık öldürdükçe ve görev bitirdikçe aldığınız puanları ister genel karakter özelliklerini artırmaya, ister yeni büyüler öğrenmeye harcamak mümkün. Bu oyunda etraftan silah toplamak yok, ama bazı yuvalardan düşen sihirli taşları biriktirip kendinizi geliştirebilirsiniz. Aynı şekilde çeşitli noktalarda yeni büyü ve yetenekleri de bu sihirli kürelerden kazanabiliyorsunuz. Nefes silahınız da zamanla gelişiyor, farklı atış türleri listenize ekleniyor. Ve tabii zamanla kamının da acıkıyor! O zaman aşağı süzülüp bir düşmanı kapmak ve ham yapmak hem açlığınızı yatıştırıyor, hem de gücünüzü yeniliyor. Yeter ki kendinizden büyük olanları yemeğe kalkmayın, iyi tepki vermiyorlar.

Küçük İnsancıklar

Tabii tüm bunları yalnız yapmıyorsunuz. Oyuna başladıktan kısa süre sonra kasaba kurmak ve geliştirmek için gereken sihir gücüne kavuşuyorsunuz. Normalde insanlar kasabalarını bildiğimiz yöntemlerle kuruyorlar, ancak savaş zamanı olduğundan büyüye başvurmak gerekiyor. Bir haritada kasaba kurmanız gerekiyorsa bu zaten size bildiriliyor ve size düşen de uygun yeri bulmak. Maalesef uygun yere siz karar veremiyorsunuz, kasabayı haritada topraktan çıkan büyü enerjisinin en yoğun olduğu yere, yani dev mavi bir ışık sütunu üzerine kuruyorsunuz.

Bir kez kurulduklarında kasabalar yavaş yavaş yapılıyor ve kendilerini koruyorlar, ancak onları daha da geliştirmek yine sizin elinizde. Bunun için gereken kaynak ise yine canavarlardan geliyor. Etrafta halılarıyla



meşgul oluyor ya da savaşıyorlar. Aslında bunun duygusal bir yanı da var. Gökte süzülürken aşağıda bir canavarla dövüşen şövalyeleri görmek, onlara yardım etmek, sonra kasabalarını onarmalarını izlerken tek umutları olduğumu hissetmek. Bilemiyorum, güzel bir histi bu, belki de hatalarına karşın oyunu sevmeme sebep olan da buydu.

Evet, maalesef oyun hatasız değil, bir miktar program hatası gözlemlemek mümkün. Mesela bir ormanı tutuşturduğunuzda içindeki düşmanların da hasar alması lazım ama olmuyor. Bunun gibi program hatalarının yanında bir de arabirim problemi var. Maalesef arabirim pek kullanışlı sayılmaz, o yüzden oyuna alışmak zaman alıyor. Sonra seçebileceğiniz üç ejderhanın olması biraz kısıtlayıcı ben- ce, neden kendi ejderhamı yaratamıyorum ki? Üstelik olan üç ejderin de pek o kadar dengeli oldukları söylenemez! Ve tabii oyunun sistem ihtiyacının pek söylendiği kadar düşük olmadığını da belirtiyim, hele de ekranda bolca yaratık varsa!

Ve fakat, ben bu oyunun başına otu-



rup saatlerce deli gibi oynadım mı? Oynadım! Hem de elimin altında Manhunt vs gibi etraftan çok daha fazla övgü almış oyun varken! Çünkü bu oyun bana idam sehvası kaçını bir manyağı değil, asil ve güçlü bir ruhu canlandırma fırsatı verdi. Kimse kusura bakmasın ama zaten etraftan uzaklaşmak için oynuyorum. Siz de benim gibiyse vakitinizi I Of The Dragon'a ayırmanızı tavsiye ediyorum.

_M. Berker Güngör

THE I OF THE DRAGON RPG

www.primal-soft.com

Yapımcı: Primal Software

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Strategy First

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 5
Alanı, Geforce 3 ve üzeri.	

Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo
- 2 Ön 2 Arka
- 5+1
- 6+1
- EAX2

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Grafikler çok iyi, müzik ve ses fena değil,

▲ oynaması zevkli, atmosferi güzel.

- ▼ Arabirim zayıf, sistem ihtiyacı yüksek, bazı program hataları var, kendi karakterinizi yaratamıyorsunuz.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Yok

70

"İstikbal göklerde dir"

IL-2 STURMOVİK: Forgotten Battles Aces

Son yılların en iyi simülasyonunda unutulmuş savaşları hatırlama vakti...

LEVEL HIT

Altın Klasikler'deki yerinden bir türlü vazgeçemeyen IL-2 Sturmovik'in genişleme paketinin, daha da bir genişlemesine şahit oluyoruz hep birlikte. Bu tarihi anda (biraz abartıydım değil mi?) bize düşen karşımıza çıkmış, belki de çıkabilecek en iyi İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonu önünde eğilmek (öeh). Abartmayıp eğilmemek bile sizleri bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum.

Valla sığmayacak!

Merasime son verip oyundan bahsetmeye başlasak iyi olacak sanırım. Bir şans eseri iki sayfa yer edinmiş olsak bile pek yeterli gelmeyecek gibi. Buyurun kayıp kahramanların genişleme anına. Genişleme paketi ile birlikte 20 yeni uçağa daha kavuşuyoruz. Bu sayı, uçakların değişik versiyonları da eklenince 30'a yaklaşıyor. Bu uçakların özelliklerinden pek bahsetmeye gerek yok. (Yer de yok zaten) Orjinalleri ile birebir olarak aynı görüntü ve fizik modellemesine sahip her biri. Motor seslerinin orjinalleri hakkında bilgimiz olmasa da her uçağın kendine ait karakteristik bir sesi mevcut. Uçağın sarsıntısını hissetmek bile tatmin edici ses efektleri atmosferi gayet güzel yakalamanıza yardımcı oluyor. İyi bir ses sistemine sahipseniz yaşadığınız kısaca. Bunları söyledikten sonra "dört dörtlük" demek ve noktalamak gerekiyor sanırım. Ancak tam bu ana beş kala duruyoruz. Yeni uçaklarda genel eksik, kokpitlerin birebir modellenmiş olmasına karşın ekranda gördüğünüz ıvır zıvırın pek bir işlevi olmasa. Tamam, zaten o zamanda kullanılan bu uçaklar günümüzün modern savaş uçakları kadar incik cıncık cihaz barındırmıyordu. En azından olanı kullanabilsek daha

hoş olurdu. Bu görsel güzelliğin pratiğe aktarılabilmesi çok fazla olmasa da oyunun atmosferine biraz darbe vuruyor. Benim gibi kokpit manyağı değilseniz zaten sorun yok. İyi bir kontrol cihazına sahipseniz, aktif olarak kullanacağınız hemen her özelliği üstün-

da grafik açısından pek bir değişiklik söz konusu değil. Ancak yapay zekânın biraz daha kıvrak olduğunu söylemek yanlış olmaz. Düşman, dost, akıllıca hareketler yapıyorlar ve o an kullandıkları uçağın özellik-



-Abi yardım edin eşek arısı girdi kokpite!
-Dur gaz verelim sana!

deki tuşlara atayabiliyorsunuz. Bu sayede klavye ile temasınız minimuma iniyor. "Bilmemne hangi tuşla yapılıyordu yahu?" diye aramadığım nadir simülasyonlardan biri. Bunlar dışında söylenecek tek bir kötü söz bulmak mümkün değil. Ya da ben çok sevdim, ondan bulmuyorum. (Kayırdım çok fena!)

Kanadımı Kırdılar

Yeni oyuncaklarımızın yanında birçok tek kişilik göreve de kavuşuyoruz. Dinamik görevler ile birlikte bizleri bayağı uzun süre oyalıyor. Bu görevler yine çok da haberimiz olmayan cephelerde -tabii ki var haberimiz de, anlayıverin siz de- geçiyor ve yeni oyuncakları tek tek kullanmamızı sağlıyorlar. Oyun-

lerine göre manevralar yaparak soğuk terler dökmemize sebep oluyorlar. Genelde alçak irtifada cereyan eden "İt Dalışı" hadisesi heyecanı artırırken, bomboş gökyüzü yerine kanatlarınızı süpüren ağaçları çizme çabamızdaki bilgisayarımız sürüm sürüm sürünüyor. Yüklerde takılırken birden yere yaklaşınca fizik kuralları da yön değiştiriyor. Uzun zaman oynasanız bile bu durum zaman zaman acemice hatalar yapmanıza neden olabiliyor. Uçağınızın daha önce çok da bilmeniz gerekmeyen özellikleri bir anda hayatı önem kazanıyor. Ayrıca yüklerde yaptığınız hareketlerin yere yaklaştıkça ne kadar zorlaştığını da görüyorsunuz. Uçakların mo-

Hadi radarı göremiyorsun, ama kör müsün be adam, aha buradayım!



EGYPTIAN PROPHECY

Mısır'ın yolları kumdan, Firavun'un laneti taştan

Ölümcül tuzaklarla dolu piramitleri, ölümsüzlük saplantılı firavunları ve ölümden geri dönen mumyaları ile gizemli Mısır medeniyeti, özellikle Hollywood için her zaman cazip bir tema olmuştur. Büyük setlerde, büyük filmler çekilmiş; görsel efektlerin de yardımıyla Eski Mısır yeniden canlandırılmıştır. Bu bağlamda bilgisayar oyunları da sinemadan geri kalmamış; Kayıp Atlantis, Antik Yunan, Eski Mısır derken tarihin nice bol tanrılı dönemini oyuncuyla buluşturmuştur. Tomb of the Pharaoh ve The Heliopolis Prophecy'den sonra The Egyptian Prophecy, Egypt serisinin üçüncü oyunu.

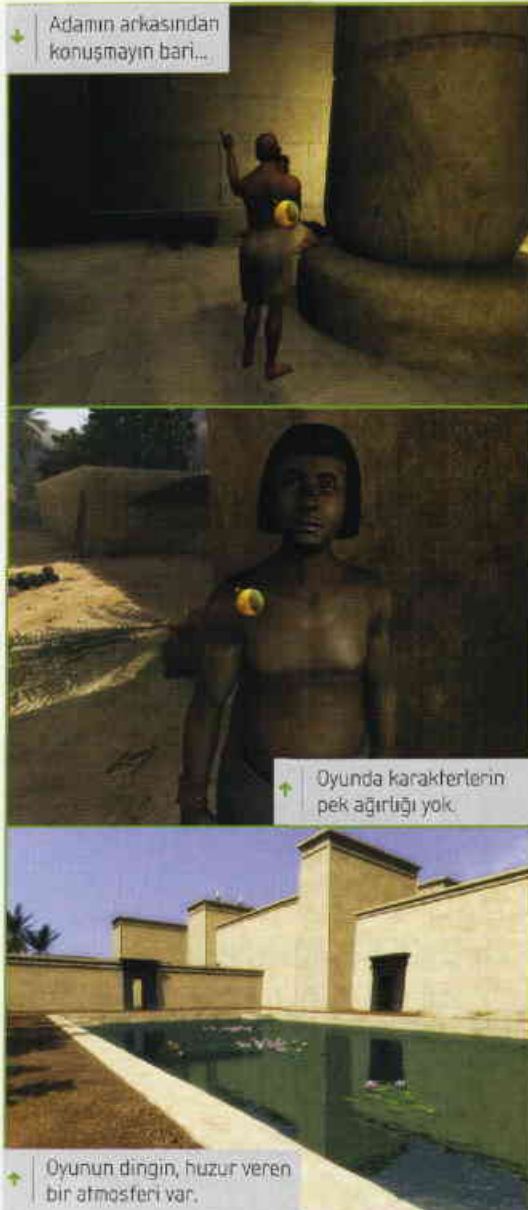
Tanrılarla pazarlığa oturmak

Ölümünün yaklaştığını anlayan Firavun 2. Ramses, tanrı Amun-Re'den ömür ister. Amacı sonsuza kadar yaşamak değildir. Sadece işleri yoluna koyacak kadar ayakta kalmaktır. Zira Ramses'in zamansız ölümü bir anda Mısır'ı kaosa sürükleyebilir. Amun-Re, Firavun'un isteğini kabul eder ama kendisi için dünya üzerindeki en büyük dikilitaşı yapmasını ister. Yalnız mevsim değişimine kadar dikilitaş tamamlanmalıdır; yoksa an-

yoruz ve Baş Mimar Paser'i hasta yatağında ziyaret ettikten sonra dikilitaşın dikilmesini engelleyen gizemli olayları tek tek çözüyoruz (veya Maya'dan gözlerimizi alamayıp, Mısır'ı kaderine terk ediyoruz). Oyunu, Maya'nın gözünden oynuyor ve maalesef ara demolar hariç Maya'yı göremiyoruz. Oyun hareket edemediğiniz ama kameranın her yönde 360 derece dönebildiği sabit ekranlardan oluşuyor. Hareket imleciniz, kritik noktalara gelince ilerleme, konuşma, alma ve kurcalama fonksiyonlarını temsil eden ikonlara dönüşüyor.

Bugünkü büyümüzün malzemeleri...

Maya kızımız zeki, becerikli ama büyüsüz de yapamıyor. Oyunda, envantere dayanan, standart 'doğru objeyi, doğru yerde kullan' bulmacalarının ve beyin jimnastiği yaptıran mekanizmaların yanı sıra hipnotize etme, iyileştirme gibi çeşitli büyüler ve malzemeleriyle de uğraşıyorsunuz. Büyü öğrenmek için önce kendinizi ispatlamanız gerekiyor; bu da gittiğiniz yerde sorunlara yol açan laneti bulup kaldırmamız anlamına geliyor. Bir RPG oyunundaki kadar karmaşık ve etkileyici olmasalar bile büyüler kesinlikle Egypt serisine hareket getirmiş. Muhafızın biri tapınağa girmenize izin vermiyor mu? O zaman en iyisi kobra büyüyle onu hipnotize edin ve kapılar ardına kadar açılsın. Bazı bulmacalar zamana karşı olup, ölümünüze neden olabiliyor. Örneğin Maya'yı yılan sokunca, sınırlı bir zaman içinde panzehir malzemelerini bir araya getirmek zorunda kalıyorsunuz. Zamanınız azaldıkça ekran kırmızıya bürünüyor ve başaramazsanız Maya ölüyor; neyse ki siz 'eyvah gitti güzelim hatun' diyene kadar olay başa sarıyor. Genellikle birkaç kez Maya'yı öldürerek bu tip bulmacaları çözebili-



laşma bozulacak, Firavun ölecek ve Mısır'ı felaketler saracaktır. Hemen çalışmalara başlanır ama zamana karşı bu yarışta her şey yolunda gitmemektedir. Şantiyede olan anlamsız kazalar bir lanetin varlığını işaret etmektedir. Baş Mimar Paser'in garip bir şekilde hastalanmasıyla neredeyse tüm inşaat durur. Paser bir an önce iyileşmelidir; çünkü sadece o bu kadar büyük bir dikilitaşı inşa edebilecek birikimine sahiptir...

İşte umutların tükenmekte olduğu bir noktada, Maya çıkageliyor (yani siz). Maya, geleceği görme gücüne sahip bir tür kahin hatun. Ayrıca büyü öğrenmeye ve yapmaya da çok yatkın bir dişi. Konuyu saptırmamak için (ve zaten göreceksiniz diye), bu esmer dilberin oyun boyunca derin göğüs dekoltesiyle dolaşmasına hiç girmiyorum. Neyse, Firavun'un referansıyla soluğu şantiyede alı-

RISE OF NATIONS

THRONES AND PATRIOTS

Medeniyetinize uygun ek görev paketleri var elimizde...

Rise of Nations bence son yıllarda piyasaya çıkarılmış en sağlam strateji oyunudur! Evet, aranızdaki Warcraft hastalarının protestolarını duyabiliyorum. Ama ben ilk Warcraft'tan aldığım tadı maalesef sonrakilere alamadım. Starcraft konusuna ise hiç değinmiyorum, şu kadarını söyleyeyim ki ilk fırsatta bir Vulture imal edeceğim. Siege Tank bu yollara ağır kaçır, Goliath için ise toplum hazır değil. Aslında en güzeli Battlecruiser ama ona da para mı yeter be kardeşim?

Ve fakat biz dönelim RoN olayına, bilmeyenler için söyleyeyim, bu strateji oyunu kesinlikle kaçırılmayacak türden bir yapımdır. Yani halen oynamışlığınız yoksa alıp oynayın. Ya da durun bir dakika! Siz en iyisi almışken yanına bir de yeni çıkan ek görev paketi Thrones and Patriots alın, öyle oynayın! Ve eğer zaten RoN seven bir kişiyse, o vakit bu ek görev paketini sakın kaçırmayın! Çünkü Big Huge Games programcıları gerçekten de bir ek görev paketinde olması gereken her şeyi koymuşlar bu meretin içine.

Senatörler ve diktatörler

Grafiklerde pek fazla bir değişiklik yok, tabii oyuna eklenen yeni medeniyetlerin kendilerine has bina ve birim tasarımları mevcut. Ancak bunun haricinde grafik motorunda pek bir değişiklik yok. Kaldı ki bence oyunun bu açıdan çok büyük bir değişikliğe de ihtiyacı yoktu. Ancak tam emin olmasam da, kameranın uzaklık ayarı sanki bir kademe daha artırılmış gibi geldi bana. Ve fakat bu konuda emin olmak zor tabii ve oyunla ilgili bilgilerde de bundan bahsedilmiyor. Arabirime gelince, burada tek önemli değişiklik var göze çarpan, o da ekranın üst kısmına bir Library göstergesi eklenmiş olması. Bu sayede haritada Library aramak zorunda kalmıyorsunuz ve temel teknoloji araştırmalarını bu pencereye tıklayarak yapabiliyorsunuz.

Dyunun temel yapısına gelince, burada da çok köklü bir değişiklik yok. Zaten var olan sistem yeterince derinliğe sahipti. Ancak yine de Civilizations ve Alpha Centauri gibi oyunlardan hatırlayabileceğimiz bir özellik daha oyuna katılmış. Artık oyunda medeniyetiniz için bir yönetim biçimi seçmek ve beraberinde getirdiği avantajlardan faydalanmak mümkün. Bu araştırmayı ise yeni eklenen senato binasında yapıyorsunuz. Yönetim biçimleri oynanışta çok büyük bir değişiklik yaratmıyor, ancak izlediğiniz stratejiye göre size avantaj kazandırmaya ya da açıklarınızı kapamaya yardımcı oluyor. Senato binasının bir diğer özelliği bulunduğu şehrinizi başkent haline getirmesi. Ayrıca yönetim biçiminizi seçtiğinizde senato binası size bir adet lider de veriyor. Bu lider normal bir generalin güçlerine ek olarak, seçilen sisteme uygun olarak farklı özelliklere de sahip. Bu özellikler sayesinde büyük avantaj kazandırabiliyor, savaşta öldürülürse de bir süre sonra senatodan yeni bir tane geliyor. Senato binası haricindeki en önemli yeni yapılar ise üç adet Wonder. Bunların ne olduğunu söyleyip tadını kaçırmak istemem, oyunda size de keşfedecek bir şey kalsın.

Medeniyet yapmak lazım!

Çoğunlukla bir ek görev paketi esas oyuna yeni bir taraf eklerse bu büyük bir gelişme sayılır. Oysa T&P bir değil, tam altı yeni medeniyet katıyor RoN saflarına. Bu medeniyetler tıpkı diğerleri gibi kendilerine has bi-

na ve birim tasarımlarına, ayrıca çeşitli çağlarda sunulan özel birimlere sahipler. Ve tabii ki her birinin gerçek gücünü ortaya koyduğu dönemler var.

Yeni uygarlıklardan ikisi Amerika ve Hollanda. Bunları bir arada belirttim, çünkü ikisi de oyunun başlarında pek varlık gösteremiyor, ancak çağlar ilerledikçe gerçek güçlerini ortaya koyabiliyorlar. Bunlar ağırlıklı olarak uygarlık kurmayı, araştırma yapmayı sevenlerin beğeneceği taraflar. Tabii Amerikalıları klasik çağda etrafta dolanırken görmek biraz komik kaçıyor, ama zaten onların bu oyunda olmalarının esas sebebi, yeni Campaign senaryoları için malzeme sağlayabilmek.

Diğer iki uygarlık ise Hintliler ve Persler. Bunlar sağlam ve oturuşlu medeniyetler kurmayı, az ama öz savaşmayı sevenlerin ilgisini çekecektir. Mesela Persler bir yerine iki başkent ediniyorlar ve haliyle kolay kolay oyundan düşürülmeleri mümkün değil. Hintliler ise uzun zamandır beklenen bir birime, savaş fillerine sahipler. Tabii tüm özellikleri bu değil ama maksat bu iki halkın sağlam savunma kapasitesine örnek vermek.

Son iki medeniyet ise, maalesef artık ortalıkta olmayan Kuzey





Amerikan yerli halkları arasında seçilmiş. Lakota ve Iroquois kuzey kabileleri içinde en büyüklerinden ikisiydi ancak maalesef artık sadece tarih kitaplarında ve bu gibi oyunlarda kaldılar. Bunlar pek çok açıdan diğerlerinden daha farklı ekonomik ve askeri yapıları sahipler. Her ikisinin de en güçlü tarafı gizliliği iyi kullanabilmeleri ve sınır çizgilerine pek bağlı kalmadan operasyonlar düzenleyebilmeleri. Doğrusu işini bilen bir oyuncunun elinde bu iki uygarlık tam bir kabus olabilir. Herhalde o potansiyeli kullanabilecek birileri çıkar.

Ancak tüm bu yeni uygarlıklar aslında bir büyük amaç için buradalar, o da yeni Campaign modları için gerekli zemini oluşturmak!

Çok Soğuk Savaş!

Daha önce ki Rise Of Nations incelemesinde de belirttiğim gibi, bu oyunun en zayıf tarafı Campaign moduydu. Risk benzeri bir oyun modelinde, seçtiğiniz bir uygarlıkla belli bir süre içinde dünyayı ele geçirmeye çalışıyorsunuz. İyiymiş, hoştu ama yeterli değildi. İşte ek görev paketinin en güçlü tarafı dört yeni Campaign modu içermesi. Bunlardan ilki Büyük İskender'in Yunan şehir devletlerini birleştirmek ve ardından bilinen tüm dünyayı fethetmek atıldığı ünlü seferleri konu alıyor. İkinci ise tanıdık bir Korsikalı generalin, İskender'in yaptıklarının tekrar etmeye kalkışmasını anlatıyor. Tabii ki Napolyon'dan bahsediyorum.

Üçüncü senaryo biraz daha karışık, burada olaylar

Amerika'nın kolonileştirilmesi esnasındaki savaşları konu alıyor. Amerikan yerlileri beyaz adamı püskürtmeye çalışırken, Avrupalı sömürgeciler de edilemeyeceği kadar çok vergi toplamaya kasıyorlar. Tabii bir de özgürlüğünü kazanmaya çalışan Amerikan kolonicileri işin içine girince, ortalık bir şenleniyor ki sormayın! Şahsen en hoşuma giden senaryolardan biri bu oldu diyebilirim.

Ancak esas kıyamet dördüncü senaryo olan Soğuk Savaş ile kopuyor ki, hem de nasıl lazımsa! Burada iki seçenek var, ABD ya da SSCB. Diğer ülkeler ise ya tarafsızlar, ya da NATO ve ya Varşova Paketi'ne üyeler. Diğer ülkeleri doğrudan işgal edemiyorsunuz, ancak onları çeşitli yollardan kendi saflarınıza çekebiliyorsunuz. Casusluk, askeri darbe, rüşvet, nükleer silahlanma, herşey var burada! Nükleer demişken, burada

füzeler ciddi büyük rol oynuyor. Farklı ülkelere yerleştirdiğiniz kuvvetler ve yaptığınız hareketler karşı tarafı çok kışkırtırsa nükleer kriz ve akabinde kıyamet yaşanabiliyor. Tabii karşı tarafın kışkırtmasını beklemeyip siz de düğmeye basabilirsiniz, ama bu çok ta kolay değil. Soğuk Savaş sadece askeri değil, ekonomik zaferle de kazanılabiliyor. Gerçekten de oynaması çok zevkli bir senaryo!

Campaign modunda oynarken dikkatinizi çekecektir, artık taktik savaş haritaları ve görevleri stratejik harita ve olaylarla bir bütünlük içinde. Mesela Soğuk Savaş senaryosunda Vietnam'a müdahale ederseniz, hem harita özellikleri buna uygun oluyor, hem de zafer koşulları. Yani haritadaki müteffihiniz göçerse siz de göçüyorsunuz. Öte yandan bir casusluk görevi yapmaya karar vererseniz, ki bunun kontrolü ana strateji haritasında, o vakit sadece bir grup casusla düşman toprağına sızıp görevi bitirmeniz gerekiyor. Bu durum Campaign oynarken devamlı aynı savaşları yaşama ve oyundan sıkılma riskinizi en aza indiriyor ve çok akıllıca bir tasarım kararı!

Eh, artık yazıyı bitireyim, ne de olsa şu dakika itibarıyla kafanızda bir fikir oluşmuştur. T&P ek görev paketi RoN hastalarının elde etmesi gereken bir oyun. RoN oynamamış olanlar için ise, bu oyunla tanışmak için çok iyi bir fırsat. Tartışmasız bugüne dek gördüğüm en iyi ek görev paketlerinden biri. ☺

M. Berker Güngör

RON: THRONES & PATRIOTS RTS

www.microsoft.com.tr

Yapımcı: Big Huge Games	Medya: 1 CD	Fiyah: 80 milyon
Dağıtıcı: Microsoft	Orijinal Olarak Var	Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: Internet Network Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: PvP, Deathmatch, 2-8 kişi

Minimum	Önerilen
500 MHz CPU, 128 MB RAM, 750 MB HD	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, GeForce 3 ve üzeri

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2 Ön 2 Arka

5+1 6+1

EAX2

Oyuna Alışmak: Normal | İngilizce gereksinimi: Normal | Zorluk: Orta

<p>Grafik: ██████████</p> <p>Ses: ██████████</p> <p>Oynanabilirlik: ██████████</p> <p>Multiplayer: ██████████</p> <p>Eğlence: ██████████</p>	<p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ 6 yeni medeniyet, 4 yeni senaryo, oynanış ve arabirimde bazı yenilikler.</p> <p>▼ Eskisi kadar donanım seçici, grafikler herkesi tatmin edemeyebilir.</p>
--	--

LEVEL ██████████ NOTU ██████████

Alternatifler: Age of Empires 2, Civilization 3

Kriminal piksel avı

CSI 2: DARK MOTIVES

Piksel piksel suçlu avı ikinci oyunda da devam ediyor.

Bu koca binalar hep arsaydı, çocuktuk, top oynardık.

Televizyon desen tek, bilemedin iki kanallıydı. Hatta Osman Yağmurdereli daha yapımçılık işlerine girmemiş, yarı türkücü-yarı oyuncu bir şekilde televizyonda boy gösterirdi. "Biribirilerine bakar bakarbakardururum" adlı türküyü arz etmediği zamanlarda "İz Peşinde" adlı bir diziyi karşımıza çıkardı. Hatırlamayanlar için: Sözü geçen dizide Osman Yağmurdereli ve ekip arkadaşları -Mehmet Aslantuğ, Gülen Karaman- cinayet masasında görev alırlar, her bölümde türlü cinayet olaylarını çözümlenmeye çalışırlardı. Tabii yemek yemekten arda kalan zamanlarda... Zira Osman Yağmurdereli sürekli ya acikir, ya bir şeyler atıştırırdı. Hatta yılların kötü adamı Erol Taş bu sefer amirleri rolündeydi, şaşırtmıştı bizleri. Dizinin ilginç yanı ise, senaryonun emniyetteki gerçek vakalardan esinlenilmiş olmasıydı ki, "Vay vay neler de yaşıyor!" diye düşündürüyordu bizleri.

Tabii o zamanlar detektifliği "İz Peşinde" ile "Mavi Ay" arasında bir kavram sandığımızdan ne gelişen kriminal laboratuvar tekniklerinden, ne de adli tıp adli ilimin mezi-

yetlerinden haberdardık. Ne zaman ki CSI (Bizdeki adıyla "Kanit Peşinde"), X-Files gibi dizilerle tanıştık, anladık ki kriminal laboratuvar, olay yeri inceleme ekiplerine hayati bilgiler sunuyormuş. (Tabii X-Files'taki laboratuvar da fail arada bir zuzaylı çıkabiliyor, o başka!)

Not defterinde isimler

İşte geçen yıl tam da bu zamanlarda CSI (Crime Scene Investigation) televizyonlarımızda gösterilirken oyunu da piyasaya çıkıvermişti. Açıkçası oyunu tanıtmaya işi bana düşmeden önce diziden bihaberdim. Ama sonrasında birkaç bölüm izledim, hoşuma da gitmişti hani. Oyun da -hele o dönemdeki adventure kıtlığında- fena gelmemişti. Beş ayrı senaryoda günümüz detektiflerinin kullandığı her türlü araç-gereci kullanarak çözüme ulaşmaya ve şüpheliler arasından gerçek suçlu bulmaya çalışıyordunuz. Bu amaçla suç mahalinden parmak izleri, kan örnekleri topluyor, bunları laboratuvarında analiz ediyor, adli tıp uzmanının görüşlerine başvuruyor, gerekirse şüphelileri sorgulama odasına buyur

ediyordunuz.

Bir yıl sonra CSI 2'yi oynadığımda fark ettim ki ilk oyundan bu yana değişen neredeyse hiçbir şey olmamış. Özellikle programcıların aradan geçen zamanı tatilde geçirmiş olduklarını tahmin ediyorum, çünkü kullandığınız kanıt inceleme ve toplama araçları, menülerin yerleşimi, oynanış şekli tamamen ilk oyunda olduğu yerde kalakalmış. Grafikler için de aşağı yukarı aynı şeyler söylenebilir. Genel olarak biraz daha yumuşatılmış olsalar da yine ilk oyundaki gibi karakterlerin kaba animasyonları, ağız hareketlerinde senkronizasyonun sağlanamaması gözü rahatsız etmeye devam ediyor.

Şüpheli-Olay yeri-Kurban

CSI 2'de karşımıza çıkan en önemli yenilik, soruşturma dosyası ekranında. Eskiden yalnızca olaya ve şüphelilere ilişkin ipuçlarının bulunduğu bu ekrana artık bir de üçgen şekilli gösterge eklenmiş. Üçgenin bir köşesinde "olay yeri", bir köşesinde "şüpheli" bir köşesinde de "kurban" bulunuyor. Sizin bulduğunuz ipuçları ve şüphelilerle yaptığınız konuşmalar sonucunda bu üç kavram arasındaki bağlantılar gitgide güçleniyor. Aradaki bağlantılar yeterince güçlenmeden herhangi bir şüpheliyi kafanıza göre sorgulayamıyor ya da her istediğiniz mekânı arayamıyorsunuz. Ne zaman ki amirinizi ikna edecek kadar delil topluyorsunuz, arama ya da sorgulama iznini almanız ancak o zaman mümkün oluyor. Bu seçenek oyuna ne katmış dersiniz, biraz daha gerçekçi bir görünüm kazandırmaktan ve işleri biraz daha çetrefilli hale getirmekten başka pek de bir şey katmamış aslında.



DOMINIONS 2 THE ASCENSION

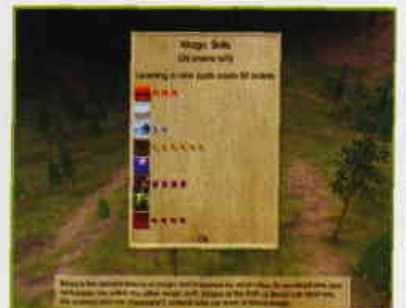
Warlords ve Master of Magic zamanına geri döndük!

Dominions 2 içeriğe aç olanlar için kesinlikle bir şölen niteliğinde. O eski bir veya iki kişinin bir araya gelip yarattığı fikir oyunlarından. İçinde her şeyden biraz var ve ortaya koyduğu dünya olarak da biz fantastik kurgu ve strateji severleri çekecek türden. Tanrının dünyayı terk ettiği bir zamanda farklı ulusların kutsal figürlerinin tanrılık için savaşa tutuştuğu bir dünya bu. Bu kutsal figür ait olduğu ulusa göre bir melek, bir şeytan, monolith, ejderha, büyücü, illithid, lich, druid, titan vb olabilir!!! Oyunun hemen başında kendimizi şaşırtıcı derecede detaylı bir karakter yaratırken buluyoruz. Atlantisliler'den insanlara, Nordikler'e, uçuk fantastik krallıklara, Lovecraft'ın kitaplarından alınmış R`yleh'e şaşırtıcı bir çeşitlilik var. Her biri farklı özelliklere sahip tam 17 ulus var ve bu 17 ulusun her birinin 10-20 arasında kutsal figürü var. Bir ulus, bir kutsal figür seçip ulusumuzu ve karakterimizi çeşitli özelliklerle donatıyoruz. Daha sonra oyun içinde de geliştiriyor, keşfediyor, kendimize has sihirli eşyalar yaratıyoruz.

Klasik "puan dağıtma" yöntemi oldukça verimli, fazladan puanlar için topraklarınızı; iklim, karmaşa/düzen, yaşam/ölüm vs gibi özelliklerini kötü yönde değiştirebilirsiniz. Olumlu ya da olumsuz olsun, bu değişiklikler bazı özellikleri de kazanma imkânı sunuyor size. Misal, üniteleri pahalı olan bir ulusa güçlü bir alan verirsiniz, karmaşayı ve dini fanatıklığı körükler ve dünyaya kendi inancınızı dehşet bir hızla yayabilirsiniz. Pahalı ama sağlam üniteleriniz de ülkenizi korur. Sonuçta hem tanrı-kralınızı hem krallığınızı kendimize özel hale getirmiş oluyoruz!

Ve grafik olarak daha da gerilere gittik!

Doğruya doğru, bu zenginlik beni sarhoş etti ama oyun başlayınca ne desem boş kaldı. Maalesef grafikler ilk Civilization'dan bile berbatı ve bir üniteyi bir yerden bir yere götürmeyi bile keşfetmek oldukça vaktimi aldı. Zaten bundan sonraki kısım oyun ile cebelleşip oynamayı çözmek ile geçiyor. En savaş oyunu hastası "grafik umurunda değil" diyenler bile büyük olasılıkla bu kısımda oyundan büyük oranda soğuyacaktır. Kaldı ki olay arabirimi çözmek ve alışmak ile bitmiyor. Tamam güzel, öğrenip alışınca artık oyundan keyif almaya başlıyoruz ama bu sefer de "hassas yönetim" denilen meret insanı canından bezdiriyor. Tamam, her şey ile bizzat ilgilenmek iyi, güzel ama nereye kadar? Bilgisayar dev ordular oluştururken siz savunmayı toplamak için ter döküyor ola-



caksınız. Ne diyeyim, neyse ki oyun tur bazlı.

Her şey bir yana, karakterlerimize sihirli eşyalar yaptırabilmek, araştırma ve büyüler, önceden taktik belirlenip sonra geriye sadece izlemesi kalan savaşlar... Bu derinlik ve çeşitlilik, her hareketinizin önemli olması çok güzel bir his. Hem Atlantis ve R`yleh'e yer vermişler, Illithidler'i katmışlar (Mind Flayerlar'a Underdark'a selam ola) beni bağrımdan vur-

muşlar, yok böyle bir çeşitlilik! Bir de oynanabilir olsaymış şu oyun, hani diyorum ilk Warlords kadar bile oynanabilirlik yeter de artardı.

Resmi olmayan destek için www.dominionx.com'da oyunu çözümenize yardımcı olacak materyaller bulabilirsiniz.

_Ali Güngör

DOMINIONS 2 SIRA TABANLI STRATEJİ

www.shrapnelgames.com

Yapımcı: Illwinter Game Desing	Medya: 1 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Sharpnel Games	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: Yok
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> Network	<input checked="" type="checkbox"/> Aynı Bilgisayarda (17)
Multiplayer Modu: Serbest		

Minimum	Önerilen	Grafik
200Mhz CPU,	1Ghz CPU, 256MB	<input checked="" type="checkbox"/> Yüksek
128MB RAM, 200MB	RAM, 200MB HD	<input checked="" type="checkbox"/> Orta
HD Alanı	Alanı	<input checked="" type="checkbox"/> Düşük

Oyuna Alışmak: Normal	İngilizce Gerekisi: Orta	Zorluk: Zor
-----------------------	--------------------------	-------------

LEVEL NOTU

Alternatifler: Master of Magic, Warlords serisi, Heroes of Might and Magic serisi

Renkli bir Tycoon alternatifi...

RAILROAD PIONEER

Uygarlık çelikle kurulur!

Dünyadaki bütün büyük ekonomiler bugünkü hallerini demir yollarına borçludur. Demiryolu demek; ucuz, hızlı ve büyük miktarda taşıma ve ulaşım imkânı demektir. Bizde de Cumhuriyet'in ilk yıllarında dev atılımlar yapılmış, ülkenin dört bir yanı 10.Yıl Marşı'nda anlatıldığı gibi çelik ağlar ile örülmüştü. Railroad Pioneer'ı oynadıkça ve eski Railroad Tycoon hatıralarıma daldıkça "keşke" dedim, "keşke bizim de ülkemizde Demiryolları'nın kuruluşuyla ilgili bir oyun olsa". Anadolu'nun köylerinden kasabalarından geçen bir buharlı trenin içinde olsak...

Railroad Pioneer, genel konsept sanatı olsun, dizayn olsun "western" atmosferine sahip hoş bir oyun. Dev buharlı lokomotiflerin gücü ve uygarlığı simgelediği bir dönemin havası var. 1900'lerin sonundaki bu altın fırsatlar çağında biz bir girişimciyiz. Amacımız da bu vahşi topraklarda bulunduğumuz göreve ve bölgeye göre gelişme için gerekli ortamı yaratmak. Ve haliyle bu gelişmede başrolü oynayan demiryollarımız sayesinde daha fazla para kazanmak.

Tamamlanmamış güzel fikirler

3D grafikler ne çok kaba ne de çok ince detaylı fakat kaplamalar sayesinde göze oldukça güzel görünüyorlar. Bütün kasabalar, şehirler ve Amerika'nın farklı iklimlerindeki topraklar özenle yapılmış. Olayların geçtiği haritalarda nerede olduğunuzu hissediyorsunuz. Fakat ne yazık ki bu güzel görünüşün yanında lokomotif seslerinin dışında da olması gereken sesleri insan arıyor. Müzik ve ses bakımından, lokomotif seslerini saymaz isek oyun çok kıt ve arka planda bir şeyler çalma ihtiyacı hissettiriyor. (Bkz. Outlaws müzikleri!) Bu haritalarda oyuna oldukça ilginç ve güzel bir fikir eklenmiş ki, bu fikir aslında iyi uygulanırsa oyun kendisini aşarmış. Bu keşif, vahşi topraklara, tehlikeyi göze aldıkları için dev ücretlerle çalışan ve harcamalarını da şirketinize ödeden kâşif grupları gönderilerek yapılıyor. Oyuna başladığınızda başlangıç şehri dışında kapalı bir harita ile karşılaşıyorsunuz. Haritayı en hızlı keşfeden en iyi ticaret yollarını kapmış oluyor ve rakiplerine önemli bir fark atıyor. Harita çeşitli tehlikeler ve sürprizler ile dolu. Örneğin grubunuz vahşi hayvanların ya da haydutların saldırısına uğrayabilir. Para veya başka şeyler bulabilir, Kızılderililer ile karşılaşabilir. Ama ne yazık ki üzerinde yeterince durulmamış ve



başta heves ettiğim üzere eğlenceli olmamış. Keşif; uzun, zahmetli ve angarya bir iş haline gelmiş.

Son!

Köyleri kasabaları, tarlaları ve fabrikaları birbirine bağlayıp kalıcı hatlar kurmak, sonra şehirlerin geliştiğini ve ortaya yeni

ürünlerin ve ihtiyaçların çıktığını görmek çok güzel. Bir yerden sonra oturup çufçuf'larınızı izlemek ve dinlemek, topraklardaki uygarlığın geliştiğini görmek insana iyi geliyor. Fakat büyük eksikleri yüzünden Railroad Pioneer, Tycoon severler için ortalama bir alternatif olmaktan kurtulamıyor.

Ali Güngör

RAILROAD PIONEER REAL-TIME STRATEJİ

www.railroad-pioneer.com

Yapımcı: Krizfelkratz

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: JoWood

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: Her yaş için

Multiplayer: Internet

Network

Aynı Bilgisayarda (4 kişi)

Multiplayer Modu: PvP

Minimum	Önerilen
600Mhz CPU, 128MB RAM, 700MB HD Alanı	1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HD Alanı

Grafik	Ses	Dynanabilirik	Multiplayer	Eğlence
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Az

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Railroad Tycoon serisi

65

Çuhaya dikkat!

POOL PARADISE

Nihayet "farklı" bir bilardo oyunu...

Cici, cicii!" diye seveerek oynadığım bilardo oyunlarını saymaya çalışsanız, boşuna masraf şimdiki, ne gerek var? Ben yazayım: İki adet. Biri Amiga zamanından kalma Arcade Pool, biri de Virtual Pool. Bu iki oyunu bilirim, başka da bir şey bilmem. Mesela ne bileyim, Spordan Sorumlu Devlet Bakanı kimdir, ne yer ne içer, hiç ilgilenmem!

Kaç top?

İlk başta şunu belirtmeliyim ki, diğer bilardo oyunlarında olan her şey Pool Paradise'ta da var. Buna ek olarak oyunu orijinal yapan, heyecanını artıran birçok etken de bulunuyor Pool Paradise'ta. Oynayabildiğimiz oyunlar; UK (ki United Kingdom'a karşılık gelir) ve US 8 top, 9 top, 6 top, 10 top ve benzerleri.

Aynı bilgisayarda iki kişiyle oynanabilen oyunun ilginç olmasını sağlayan bazı seçenekler var. Shop bunlardan biri. Kazandığınız paralarla Shop'tan birçok şey satın alabiliyorsunuz. Bunlar oldukça işlevsel ve eğlenceli şeyler. Mesela Sub Games bölümünde mini oyunlar (dart, arcade makinesi -bu makinede shoot'em-up oynayabiliyorsunuz-), Crazy Tables'ta ilginç masalar (Buz Hokeyi sahası; kare, T, artı şeklinde masalar), Cues'te metal, altın gibi bilardo sopaları ve Gadgets'ta da lazer (uzaktaki topların neresine vurduğunuz görebilmenizi sağlıyor) gibi eşyalar bulunuyor.

Oyundaki modlar; Championship, Tournament ve Trickshots. Trickshots için oyunun "šov modu" diyebiliriz. Buradaki amaç değişik ve farklı hareketler yapmak. Zor, ama eğlenceli.

"Merdiven" sistemiyle işleyen Competition modundaydısa oyuna yine belirli bir parayla başlıyorsunuz (200 Dolar). Yapmanız gereken şey, sırasıyla rakipleri geçmek. Ancak her rakibin farklı bir oyunu (US 8, UK 9 vs) ve farklı bir ödülü var. Yukarıya doğru çıktıkça rakipler zorlaşıyor, para ödülü artıyor. Mesela birinci James White'ı yenerseniz ödül tam 10.000 Dolar. White'in oynadığı oyuna 15 top.

Bu detaylardan daha fazla bahsetmek istirdim, ancak oyunu bir de gerçekçilik/eğlence açısından değerlendirmem gerekiyor. Açıkçası oyunun gerçekçilik açısından herhangi bir sorunu yok. En az Virtual Pool kadar gerçeğe yakın bir oyun Pool Paradise. Diğer yandan eğlence açısından da belediğinizi alabiliyorsunuz. Tabii bunda "yan etki"lerin payı oldukça fazla (Shop seçeneği, merdiven sistemi vs).

... Ve siyah top delikte.

Pool Paradise bir bilardo oyunundan beklentilerinizi karşılayabilecek kapasitede. Eğlence arayanlar da gerçekçilik arayanlar da bu oyunla tartışmaya girmeyecekler (?). ☺

Fırat Akyıldız



POOL PARADISE SPOR

www.ignitionusa.com/products_pool_pc.htm

Yapımcı: Awesome Dev.

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Ignition Ent

Orijinal Olarak, Yok

Yaş Sınırı: 3 yaş üstü

Multiplayer: İnternet

Network

Aynı Bilgisayarda (2)

Multiplayer Modu: Karşılıklı

Minimum	Önerilen	Grafik
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 250 MB HD Alanı	1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 250 MB HD Alanı	-----
		Ses -----
		Dynanabilirlik -----
		Multiplayer -----
		Eğlence -----

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

LEVEL
NOTU



75

Alternatifler: Virtual Pool 3, Arcade Pool 2

Europa Universalis yine yavruladı

TWO THRONES

Crown of The North' u hatırlayanlar el kaldırsın

Two Thrones, Paradox Entertainment' in en son çıkan strateji oyunlarından. Gerçek zamanlı oyunda haritada kontrolümüzdeki bölgeleri geliştirip ordular kuruyor ve düşmanlarımızla savaşıyoruz. Ama oyun sadece savaştan ziyade uygun diplomasi, köylü, burjuva, soylu ve din adamı kesimlerinin idaresine de dayanıyor. İdare ettiğimiz kaynaklar da ordularımızı beslemek için gıda ve her alanda yolumuzu açmak için de gümüş para. Bütün bu unsurlar arasındaki dengeyi sağlamak, orduların yönetmek ve tarihi kararlar vermek basitçe oyunun temelini oluşturuyor...

Paradox

Sağlam masaüstü strateji ve savaş oyunlarını, bizim gibi yalnız PC oyuncuları için bilgisayar oyunu haline getiren Paradox Entertainment' ı severim. Ne de olsa Europa Universalis 1- 2, Hearts of Iron gibi sağlam strateji oyunlarını hep onlara borçluyuz. Bu oyunlar sistem olarak çok detaylı ve geniş çaplı stratejiler. Ayrıca bütün güzel yanlarının yanı sıra ele aldıkları tarihi dönemler ile ilgili şaşırtıcı ve tarih meraklılarını sevindiren bilgiler, detaylar ve kararlar sunuyor. Paradox uzun zamandan beri bütün oyunlarında Europa Universalis 2' nin oyun motorunu kullanıyor.

Güller Savaşı

Two Thrones Avrupa' yı yüz yıldan uzun süre kasıp kavuran War of Roses' ı yani Güller Savaşı' nda geçiyor. Fransa ve İngiltere arasındaki savaş, Avrupa ülkelerinin kendi aralarındaki çekişmeleri farklı senaryolar altında oynatabiliyor. Two Thrones atası Europa Universalis 2' den farklı olarak çok dar bir alanda yer alıyor ve çok daha odaklanmış bir oyun. EU 2' nin binde biri kadar bile detaylı ve çeşitli, renkli bir oyun değil. Anlaşılan sistem çok



basit ve oynanabilir bir hale getirilmek istenmiş. Ne yazık ki elde edilen oyun sıkıcı derecede çeşitlilikten yoksun olmuş. Her bölgedeki binaları geliştirmek için tek tek her binayı takip etmek, tek tek her bölgenin askeri binalarından tek tek asker üretmek oyundaki yegane aktivitemizi oluşturuyor. Arada renk katan ve EU 2' dekinde benzeyen tek yön, oyunun senaryosunun geçtiği dönem ve bölgeye göre çıkan tarihi olaylar. Bu olaylar çeşitli kararlar vermenizi gerektiriyor ve etkileri küçükten büyüğe değişiyor. Bir kaç örnek vermek gerekirse bir göktaşı yağmurunun anlamını neye yordunuz, rüşvet alan soylulara ne yaptığınız, büyük tarihi anlaşmalardaki kararlarınız gibi hep böyle tarihte gerçekten olmuş olaylar karşınıza çıkıyor, böylece size de tarihe yöne verme imkanı doğuyor.

Ne yazık ki dört farklı sınıfı memnun etmek ya da tarihi olaylardan karlı çıkmak bol bol gümüş harcayarak halledilebiliyor. Zaten zorda bile oynasanız oyun ilerledikçe ortaya harcanması imkansız bir gümüş yığını çıkıyor ve para anlamını kaybediyor. Karar verirken zorlanmıyorsunuz ve bu da oyunun heyecanını alıp götürüyor!

Sonuçta Paradox biz tecrübeli strateji oyuncularını hayal kırıklığına uğrattıyor. Two Thrones sadece Crown of The North' un, bir başka Paradox oyununun farklı bir versiyonu o kadar. Harcanacak para ve vaktin değerini veremeyen, gözümde Paradox' un değerini çok düşüren bir gereksiz bir oyun. ❌

Ali Güngör



TWO THRONES REAL-TIME STRATEJİ

www.paradoxplaza.com

Yapımcı: Paradox Ent	Medya: 1 CD	Yaş Sınırı: Yok, Her yaş için
Dağıtıcı: Strategy First	Orijinal Olarak: Yok	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Aynı Bilgisayarda
Multiplayer Modu: PVP, Coop.		
Minimum	Önerilen	Grafik ██████████ <small>Orjinal Olarak: Yok</small>
600Mhz CPU, 128MB RAM, 700MB HD Alanı	1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HD Alanı	Ses ██████████ <small>Orjinal Olarak: Yok</small>
		Oynanabilirlik ██████████ <small>Orjinal Olarak: Yok</small>
		Multiplayer ██████████ <small>Orjinal Olarak: Yok</small>
		Eğlence ██████████ <small>Orjinal Olarak: Yok</small>
Oyuna Alışmak: Kolay. İngilizce gereksinimi: Az. Zorluk: Az/orta		
LEVEL NOTU ██████████		
Alternatifler: Europa Universalis 2, Crown of The North		

55

Wings of Honour

Yapım: City Interactive **Dağıtım:** City Interactive **Minimum Sistem:** 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Bu hafta halk oylamasıyla birinci seçilen bir diğer oyunum Wings of Honour.

Kendisine bir adet "Korna" yaz, boşluk bırak, 3650 yaz, 2299'a yolla, "Dali dili" kamyon kornası cebinize gelsin" hediye ediyorum. Şimdi de incelemeye geçmem işten bile değil sevgili okur bilmez (UFO).

İş bu bahsi geçen oyunda uçak kazasından kurtulan; çaylak, hiçbir işe yaramayan, herhangi bir baltaya sap olamamış, orman girmemiş bir baltayı kontrol ediyorsunuz. Ve fakat Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen Wings of Honour'da eski tip uçakları kullanıyorsunuz. Bu da oyunun en iyi yanlarından biri değil de nedir sayın Ceviz Kabuğu?

Klavyenin 105 tuşunun yanında

bir de salondaki ikili oturma grubunu kullandığınız simülasyonların aksine Wings of Honour'da çok az tuş var. Oyunun avantajlarından biri de bu sanırım, hmm, aslında değilmiş ya, vazgeçtim. (Dengesizlik de neymiş?!)

Kullanma Talimatı'nın yanında uçakla birlikte verilen silahlar arasında roket, bomba, kavun, karpuz, kabuksuz ayçekirdeği gibi şeyler yer alıyor. Ayrıca oyunun sıkıcılığı, grafiklerindeki aymazlık veya kendini bilmezlik kapsama alanına girmiyor. Zira yurt dışındayım şu sularda... ☺

level 5/ NOTU 5/

Dance Dance Revolution

Yapım: Konami **Dağıtım:** Konami **Minimum Sistem:** 700 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

İnsanlar neden dans eder? Yemedim (soğuk sandviç, ekler, profiterol, kuru pasta vs) içmedim (Ice-Tea, Cola, çay, su vs), sizin için araştırdım sevgili izleyiciler. İşte nedenler, gerekçeler, sudan sebepler: Geometri'de insan adını verdiğimiz kendini bilmez canlılarda "dup" adını verdiğimiz bir gen bulunmakta ve dup geni bu canlıların "dup tıs dup tıs dup tıs!" seslerini duyduklarında yerlerinde durmayıp saçma sapan hareketler yapmalarına neden olmaktadır. Bu kuram çerçevesinden çıkarak Fair-Play çerçevesi içine girerek Fatih Akyel'in rakibine attığı kasıtlı tekmenin borolopboroğbor... Dance Dance Revolution ise PS2'deki karakterleri fletto gibi yamyassı olan PaRappa the Rapper benzeri bir dans oyunu. Dolayısıyla bu oyun da iyi bir zamanlama gerektiriyor, gerektirmiyor değil. Heyecanlanıp "çat çat!" diye klavyenin tuşlarına basıp kamu malına zarar vermeniz de cabası. Fakat yemedim içmedim, Burak'ın neden Ticari Gemi kafalı olduğunu araştırdım. İşte nedenler, gerekçe... Veya vazgeçtim ya, uyuyacağım şimdi, haydi iyi geceler, iyi yarınlar, esen ka... Zzzz. ☺

_Firat Akyıldız

level 5/ NOTU 5/



THE SUFFERING

Cehennemden özgürlüğe kestirme yol...

Canım sıkıldığı için "PS2'deki En İyi Gerilim Oyunu" konulu bir tartışma başlatsam, sağa sola sataşsam, tahminimce bu tartışma ve taşkınlık çok kısa zamanda son bulacaktır. Zira 100 kişinin de vereceği cevap aynı olacaktır: Silent Hill. Bunun yanı sıra Resident Evil gibi birkaç oyun daha konulabilir, ancak Silent Hill; konu, atmosfer ve oynanış açısından kesinlikle aynı yerde. Geride kalan oyunlar ise en fazla iyi bir "alternatif" olabiliyor. Peki The Suffering de bu yığına dahil mi? Bu konuyu aramızda tartışacağız, dedim ya, canım sıkılıyor.

Benim Cici Silahım

The Suffering'de karısıyla iki çocuğunu öldürdüğü iddia edilen ve bunun için ölüm cezasına çarptırılmış bir mahkûm (Torque) konu alınmış. Oyun, kötü ve lanetli bir geçmişe sahip olan Carnate adasındaki Abbott State hapisanesinde başlıyor. Tutuklular kendi aralarında konuşurken bir anda ufak çapta bir deprem oluyor. Çok geçmeden garip yaratıklar ortaya çıkıyor ve çok geçmeden hapisane baştan sona kana bulaşıyor. Torque, odasından çıktıktan sonra ona "Her şey kontrol altında" diyen bir gardiyanın sırtına kanca geçirilip demirlere vurularak parçalanmasına tanık olduktan sonra yaratıklarla başbaşa kalıyor. Bu noktadan sonra Torque hem bu cehennemden kaçmaya, hem de belirsiz, bulanık geçmişinde neler olduğunu bulmaya çalışıyor. Bu arayışın oyuna yansıtılması ise kesinlikle çok başarılı. Torque devamlı halüsinasyonlar görüyor, "flashback"ler yaşıyor. Hatta zaman zaman çocuğunun kaldırımında yatan cesedi bile gözlerinin önünden geçiyor. Bunlar oyunu anlatım ve sunuş açısından zirveye çıkaran ayrıntılar. Çünkü oyunda Torque'un ruh hali çok kes-

kin ve moral bozucu bir şekilde yansıtılmış ("flash-back"ler, oyunun zaman zaman ağırlaşması, derinden gelen uğultular, konuşmalar Max Payne 2'yi hatırlatıyor). Easy, Medium, Hard ve Impossible oyundaki zorluk dereceleri. Impossible modunda ne kadar ilerlediğinizden çok kaç dakika hayatta kalabildiğinize dikkat edin. Çünkü bu derece fazlasıyla zor.

The Suffering benzerlerinden farklı olarak, aynı bir platform oyunu gibi "checkpoint" sistemiyle oynanıyor. Dolayısıyla öldüğünüz zaman en son geçtiğiniz checkpoint noktasından yeniden oyuna başlıyorsunuz. Bunun

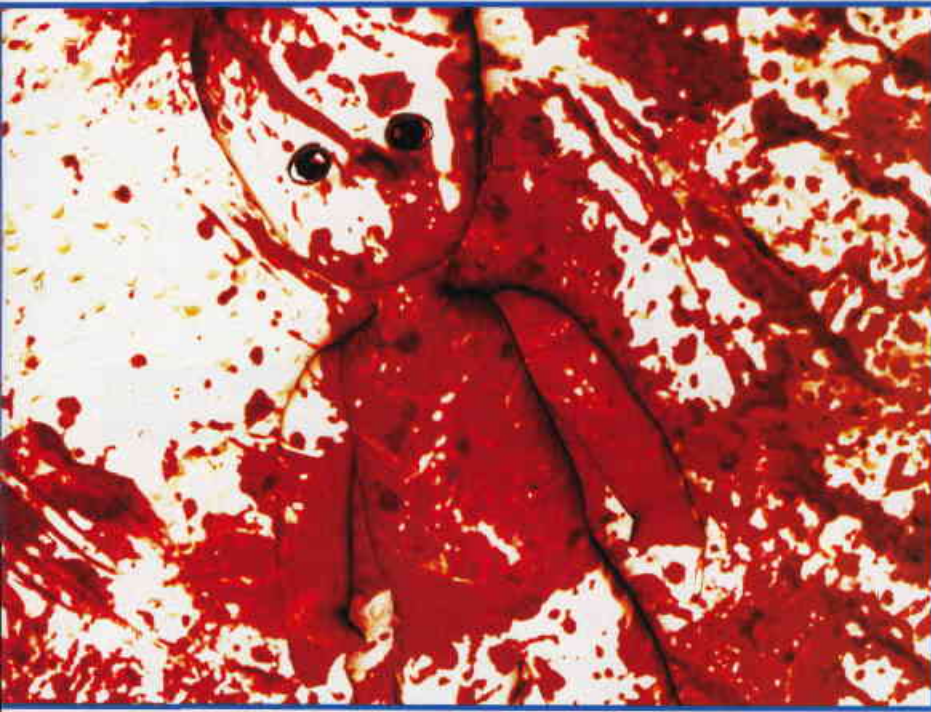
dezavantajı, neyin nereden çıkacağını bilmeniz ve heyecanın azalması. Olması gerekense checkpoint noktasından yeniden başladığınızda yaratıkların farklı yerlerden, farklı zamanlarda çıkmasıydı. Peki oyun genel olarak nasıl, neye benziyor? İşte diğer tartışma konumuz sevgili okurlar.

Oyun genel olarak Silent Hill'i fazlasıyla hatırlatıyor. Ancak Silent Hill'in adventure ve araştırma kısmı atılmış. Bunun yerine sadece aksiyona yer verilmiş. Oyun devamlı kapı açmakla ve karşınıza çıkan yaratıklarla savaşmakla geçiyor. Silah olarak bıçaktan tabancaya kadar birçok seçeneğe sahipsiniz. Kamera sistemi ise third-person. L1 tuşuna basarak da FPS kamerasına geçiş yapabiliyorsunuz, ancak bunu tavsiye etmiyorum. Çünkü The Suffering çevrenizi tamamiyle görmek ve hızlı manevralar yapmak zorunda olduğunuz bir oyun. Tabii kontrollerin hantal olması bu noktada bir sorun çıkarabilir. Neden bilmeyorum ama, Torque ağır hareket ediyor ve yapabildiği şeyler sınırlı. Hatta ekstradan yapabildiği tek şey zıplamak. Ve hızlı hareket etmek zorunda olduğunuz anlarda saçma sapan kamera açılarının da etkisiyle Torque'u kontrol etmekte zorlanıyorsunuz. Oyunda Resident Evil'deki gibi yavaş değil, hızlı hareket eden ve takip etmekte zorlandığınız düşmanların olduğunu da düşünürsek işiniz zor gözüküyor (bu arada, yine Silent Hill tadında, tavanlarda yürüyen yaratıklar da var oyunda). Zaten Gamepad'deki joystick'lerle hedef almak da oldukça güç. Zaten bu PS2'de FPS de oynanmıyor. Zat... Ehm.

Kaderini kendin seç ki...

Oyunda kumanda odalarından kapı açmak ve heykelleri kapıların önünden çekmek gibi tamamıyla gereksiz, anlamsız, klişe eylemleri sık sık yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bunun dışında The Suffering için "çizgisel" sıfatını bu sayfalarda bir kez daha kullanmak mümkün. Gidebileceğiniz tek bir yol var çünkü, bu yolda yapabileceğiniz ise oyunun size dayattıklarıyla sınırlı. Ne var ki bu çizgiselliği kıran bazı şeyler var: Farklı sonlar. Oyun nasıl oynadığınıza bağlı olarak





farklı sonlar sunuyor. Eğer oda arkadaşlarınıza ve mahkûmlara yardım ederseniz, onların yaratıklar tarafından öldürülmesini engellerseniz iyi bir son ile karşılaşacaksınız. İnsanları öldürürseniz ise kötü bir son sizi bekliyor.

The Suffering'de bir de Insanity Meter, yani Delilik Derecesi bulunuyor. Yaratıkları öldürdükçe bu derece yavaş yavaş doluyor ve tamamen dolduğunda R1'e basarak devasa bir yaratığa dönüşüyorsunuz. Bu moddayken yaratıkları çok kolay bir şekilde öldürebiliyorsunuz (X ve Daire tuşlarıyla farklı hareketler yapabiliyorsunuz). Tabii bu saltanatın da bir sonu var. Derece bittiği zaman eski halinize dönüyorsunuz. Üzgünüm, ama her güzel şeyin bir sonu vardır.

Oyunun grafiksel açıdan ise çok iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. Mekân tasarımlarının dışında grafiklerin elle tutulur bir yanı yok. Karakterlerin kaplamaları da animasyonları da çok kötü. Özellikle ara sahnelerdeki "zoraki" ağız animasyonları fazlasıyla rahatsızlık verici. Bu dezavantaj-

lara rağmen oyun zaman zaman sizi tedirgin edebiliyor. Tabii bunda; yaratıkların çıkardığı tiz seslerin, "flashback"lerin, gördüğünüz sanırların, derinden gelen ve beyninizi kemiren konuşmaların etkisi çok fazla.

... Sonucu ben seçeyim

The Suffering aslında klişe ve sıkıcı bir oynanışa sahip. Devamlı karşınıza çıkan yaratıklarla savaşmak, bu sahnelerde yaratıcılığınızı kullanamamanız ve yapabileceğiniz sadece bir-iki hareketin olması, oyunun eğlencesine sekte vuruyor. Buna bir de hantal kontroller ve kötü kamera açıları eklenince oyun tam anlamıyla mahvoluyor. Diğer yandan; farklı sonlarla, Delilik Derecesi'yle ve çarpıcı sunuşuyla The Suffering "ilginç" olmaya yaklaşıyor. Ancak bunlar sizin için ne kadar tatmin edici? Ne denli doyurucu? Aaa tartışma!!!

*Where is my mind?: Aklım nerede? ❌

_Firat Akyıldız

İkinci Görüş

Çok seyrek yaptığım bir şeydir ikinci görüş yazmak. Ama ne zaman bir oyunu en az inceleyen kadar oynamış olsam ve ne zaman o kişiden farklı düşünüyorum, dayanmam yazmam. Şimdi, Firat Suffering'e 68 vermiş. Grafikleri kötü, kontrolleri kötü, hikaye çizgisel demiş. İyi demiş ama, bence oyuna haksızlık etmiş. The Suffering'de bir Survival Horror oyunundaki en önemli etkenler, atmosfer ve korku düzeyi, tam kıvamında. Gündüz, aydınlık bir odada bile kaç kere beni yerimden zıplattığını tahmin edemezsiniz. Bence The Suffering, Survival Horror türünde sağlam bir yer edinecek kendisine. 16 yaş üzerindekilere uygun hikayesi, karanlık atmosferi ve sağladığı gerilimle oyun sizi en başından itibaren yakalıyor. Bir Resident Evil veya Silent Hill değil belki, ama kesinlikle dikkate alınması gereken bir oyun.

THE SUFFERING AKSIYON www.alsaninteractive.com

Yapımcı: Surreal Software Orijinal Olarak Var Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
 Dağıtıcı: Alsan Interactive Fiyatı: 119 Milyon TL Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Zor İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

<p>Grafik: </p> <p>Ses: </p> <p>Oynanabilirlik: </p> <p>Multiplayer: </p> <p>Eğlence: </p>	<p>Artılar/Eksiler</p> <p>▲ Farklı sonlar, Delilik Derecesi, başarılı ve etkileyici sunum.</p> <p>▼ Vasat grafikler, zor kontroller, monoton oynanış, çok az hareket yapabilme olanağı.</p>
--	--

LEVEL NOTU

Alternatifler: Resident Evil Outbreak, Silent Hill 3

68

Sinan'a Göre LEVEL Notu:

75

Kapılar açılıyor...

FIGHT NIGHT 2004

LEVEL HIT



Şimdiye kadar sayısız dövüş oyunu oynadık. Tekken'iydi, Guilty Gear'iydi, Street Fighter'iydi derken yumruk atmanın önemini göz ardı ettik. Peki yumruk nedir, boks nasıl ortaya çıkmıştır? İnsanların içgüdüsel olarak kendilerine tehlikeli görünen bir maddeye ilk tepkileri bakışla gerçekleşir. Gözler kısılır (korku varsa büyür), vücut gergin bir duruş alır ve yumruklar sıkılır. Sonra elindeki plakada raunt numarası yazan hoş bir bayan ringin içinde yavaşça doluşmaya başlar, gülümser, cilve yapar ve oradan ayrılır. Dövüşçülerin bu kız için kavgalanna da boks denir işte.

Gerçek hareketler

Kare tuşuyla aparkat vurmak, yuvarlak'la aşağı düz vuruş yapmak... Bun-



070 LEVEL 06/2004

Yılın en iyi boks mücadelesine hazır mısınız?

ları unutun. Hepsi geçmişte kaldı. Fight Night 2004 kontrollerde devrim yaratma yoluna girerek -ki Rise to Honor'da da bu sistem kullanıldı aslında- boksörlerin dövüş kontrolünü sağ Analog düğmeye atıyor. Karakterinizi sağ profilden görerek kontrol ediyorsunuz. Bu durumda, Analog düğmeyi sağa ittiğinize sağ kolunuzla, sola ittiğinizde sola vuruş yapacaksınız demektir. Üç farklı vuruş şekli var. Uppercut, Hook ve Straight. Straight vuruşu gerçekleştirmek için, Analog düğmeyi sağ veya sol yukarı çaprazla itmeniz yeterli. Uppercut için kolu sağa itip, oradan bir Ken Hadouken'i yapmalısınız. Yani ileri, aşağı, aşağı çapraz ve ileri. Zaten raunt boyunca eliniz bu analog düğmenin üstünde duracak ve rakibinizin durumuna göre bir sağa bir sola iteleyerek yumruk atacaksınız. Analog düğmeyi saldırı için kullanmaya alışmak zaman alan bir iş. Düğmenin elinizin altından kayması, istediğiniz harekete çıkamamak... Bunlarla sürekli karşılaşacaksınız, fakat 4-5 maçtan sonra analog düğme en iyi arkadaşınız olacak. "İstemem analog düğme ben!" diyorsanız, oyun vuruş tuşlarını kare, yuvarlak gibi tuşlara ayarlamana da izin veriyor. Yalnız böyle yaparsanız, sadece analog düğmeyle yapılabilen bir takım özel hareketleri kaçırmış olacaksınız.



↑ Sadece saldırmak bir işe yaramayacaktır, bunu unutmayın.

Ring'e çıkmadan önce...

Silahlarınızı kuşanmanız gerekiyor. Burada silahınız yumruklarınız ve boks eldivenleriniz. Hatta biraz daha geriye gidersek, ilk önce karakterinizi oluştursanız iyi olur. Görüp görebileceğiniz en detaylı karakter yaratma bölümlerinden biri Fight Night 2004'te bulunuyor. Karakterinizin çene biçiminden, göz rengine ve şekline, botlarından, boks eldivenlerine kadar müdahale edebiliyorsunuz. Yarattığınız bu karakteri daha sonra kariyer modunda kullanıyorsunuz. Eğer hızlı bir oyun istiyorsanız, o zaman hazırdaki boksörlerden bir tanesini seçerek oyuna hızla adım atmak da mümkün.

Oyuna benim gibi bu hızlı oyun seçeneğiyle başlarsanız, muhtemelen ilk rauntta yere serilirsiniz. Buna karşın, kariyer modunda her maça çıkmadan önce boksörünüzü eğitirsiniz. Boks torbasına karşı olan



↑ Evet, karakterinizi yeşil veya sarı saçlı yapabilirsiniz.



↑ Ring'e çıkışınız çok görkemli oluyor.



İşte hareketleriniz böyle olmalı. Bu noktada çıkacağınız bir aparkat, rakibinizi direkt olarak sarsacaktır.

mücadelede başarılı olursanız, karakterinizde de olumlu gelişmeler gözlemlenebilir.

Maç sırasında

Sonunda mücadele başladı. Şimdi bir elinizi analog düğmeye koyun, diğerini L1'de tutun, fırsat bulursanız R2 tuşunu (boksöre özel yumruk) kullanın. L1 çok büyük bir



ehemmiyeti olan gardı simgeliyor. Bu oyunda gard almazsanız hiç bir şansınız yok, çünkü rakipleriniz profesyonel birer yapay zeka. Gerçi o kadar başarılı değiller, hele ünlü boksörlerin ünlü dövüş tarzlarını hiç sergilemeyerek geniş bir eksi puan (?) alıyorlar. Tabii bu sizin açıklarınızı rahatlıkla yakalayabildikleri gerçeğini değiştirmiyor. L1 tuşuna elinizi basılı tutmak, Tekken'de kolu geriye çekmekle eş değer değil. L1 tuşu biraz analog düğme gibi çalışıyor. Yani ne yöne kaçmanız gerektiğini bu tuşa basarak ayarlıyorsunuz.

Kariyer modunda hızla ilerlemek için kontrollere sonuna kadar hakim olmanız gerektiğini artık anlamışsınızdır. Kariyer modunun getirisi sadece sonsuz oyun zevki değil. Her maçtan sonra belirli bir paraya konuyorsunuz ve bu para ile karakterinize yeni eldivenler, yeni şortlar alıp daha şık görüldüğünü sağlıyorsunuz. Bunun ne kadar gerekli ve eğlenceli olduğunu tartışacak değiliz fakat.

Nakavt olduktan sonra

Oyuna başladıktan biraz sonra ilk nakavtınızı yaşamanız kaçınılmaz. Bir kez nakavt olmanız, o maçı kaybetmenize neden olabilir, ama bunu önleyebilirsiniz. Yere düştükten ve hakem tepenizde "10, 9, 8..." diye sayarken, ekranda üç farklı tabaka olarak görünen hakemi tek bir tabakada birleştirirseniz, maça geri dönebilirsiniz. Bu sandığınız kadar kolay değil. Başarının sırrı sükunetinizi korumak. Aynı şekilde 3 kez yere düşme şansınız var. Dördüncü kez yere yığılırsanız, maçı kaybedi-

Kimler var, kimler yok?

Tam 32 ünlü boksörü bir araya getiren Fight Night 2004'te belki en yakın arkadaşınız kadar tanıdık veya benim düştüğüm durum gibi varıklarından bihaber olduğunuz birçok ünlü boks ustasını göreceksiniz. Dünyada eş benzeri görülmemiş Muhammed Ali ilk dikkat çeken boksörümüz. Ray Robinson ve Joe Frazier yine büyük ünlüler arasında. James Toney, Winky Wright ve Bernard Hopkins günümüze daha yakın boksörleri temsil ediyor. Knockout Kings'den tanıdığımız David Tua, Klitschko Brothers'ın ve daha henüz hiç bir yerde görmediğimiz Joe Calzaghe, Manny Pacquiao, Jean-Marc Mormeck gibi ünlülerin EA kapısı içerisinden girememesi pek de hoş karşılanacak bir durum sayılmaz.

yorsunuz.

İşin arkasında Electronic Arts olunca, genellikle görüntü departmanında sıkıntı görülmez. Fight Night 2004'te de durum değişmemiş. Her maç öncesi oyuncuları havaya sokacak görüntüler, kaliteli karakter animasyonları ve modellemeler oynanışı çok iyi bir biçimde destekliyor.

Fight Night 2004 her ne kadar çok başarılı bir oyun olsa da, bazı yönlerden de daha fazlasını beklememize engel olamıyor. Biraz önce bahsettiğim ünlü boksörlerin, kendi hareketlerinin oyuna eklenmemiş ve her boksörün aynı hareket etmesi bir süre sonra sıkıcı olabiliyor. Antrenman bölümünde size yardımcı olan bir antrenörün görülmemesi de ısınma turlarının ömrünü kısaltmış. Bu bir eksik nokta değil, fakat oyunun uzun süre heyecanla oynanması için yanınızda mutlaka birisi daha olmalı. Bilgisayara karşı oynamak, arkadaşınızla oynamanın yanında çok sığ kalabiliyor. Son söz mü? Fight Night 2004'ü tüm spor ve boks fanatikleri mutlaka arşivine eklemeli. ☺

Tuna Şentuna

FIGHT NIGHT 2004 SPOR

www.aral.com.tr

Yapımcı: EA Canada

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Aral İthalat

Fiyatı: 119 Milyon TL.

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alınmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Analog düğmeyle saldırı

▲ hareketleri Detaylı

▲ karakter yaratma

▼ Yapay zeka yeterli değil

▼ Kariyer modundaki

▼ monotonluk

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Rocky

82

Erkekliğin onda dokuzu kaçmaktır!

FORBIDDEN SIREN

LEVEL HIT

Nasıl ki İkinci Dünya Savaşı olmadan savaş oyunu yapılamıyor, zombi olmadan da korku oyunu olmuyor. Ama bir şeyi merak ediyorum: Kaplumbağalar kadar yavaş hareket eden, "ııııı!" diye sesler çıkaran, elinizin tersiyle vurduğunuzda olduğu yerde kalan ve ağızlarından salyalar akan zombilerden başka korkunç bir şey yok mudur şu yerkabuğunda? Mesela bir seri katil tarafından kovalandığınız kaç korku oyunu oynadınız? Panikle koşarak, merdivenlerden çıkmaya çalışırken yere kapaklansak olmaz mı? Olmaz! İlle de oradan bir zombi çıkıp sinirimizi bozacak!!!

Sirenin laneti...

Forbidden Siren'in dezavantajı konusu. Bunun nedeni yukarıda da belirttiğim gibi Japonlar'ın zombi takıntısı. Oyun Japonya'nın Hanyuda köyünde geçiyor. Herkes mutluluk, dostluk, kardeşlik ve fair-play çerçevesi (?) içinde yaşarken bir gün kulakları tırmalayan bir siren çalıyor. Ve arkasından çok büyük bir deprem oluyor. Bu depremde köyün tamamına yakını yok oluyor, kalan kısmıysa kana



bulunuyor. Ama her şey bu kadarla kalmıyor. Depremle birlikte yağın kırmızı yağmur köydeki insanların zombiye dönüşmesine neden oluyor. Bu yağmurdan şans eseri etkilenmeyen 10 kişininse akıllarında tek bir şey var: Bu kâbustan bir an önce uyanmak.

Forbidden Siren üç günlük bir periyotta geçiyor. Oyunu bir film şeklinde düşünebilirsiniz. Bu film 80 sahnesi, yapacağınız kısa görevlere karşılık geliyor. Ancak bu görevler kronolojik bir sırayla oynanmıyor. Senaryo için Link Navigator adında bir sistem kullanılmış. Bir zaman tablosu şeklinde olan Link Navigator'da hangi olayın ne zaman yaşandığını görebiliyorsunuz. Oyun da bu sahneleri belirli bir sıraya bağlı olmaksızın size sunuyor. Farklı karakterlerle "film"i farklı sahnelerini oynadıkça taşlar yerine oturuyor ve ilerledikçe ana hikâyeyi ve geçmişte neler olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Bu belirsizlik oyunun havasını tamamen değiştiriyor. Çünkü bu şekilde her şeyden şüpheleniyor ve olayların nasıl geliştiğini, yıkıcı sirenin nereden geldiğini merak ediyorsunuz. Dolayısıyla heyecan artıyor.

Oyunda bir de çevre planını gösteren bir haritaya sahipsiniz. Ancak bu bildiğimiz haritalardan farklı bir formda. Çünkü kendinizin ve düşmanlarınızın nerede olduğunu göremiyorsunuz. Ayrıca düşmanlarınız yakınlaştığı zaman sizi uyarın herhangi bir radar veya alarm sistemi de yok. Tek görebildiğiniz köyün planı. Düşmanlarınızın nerede olduğunu bilmeniz ve onlardan kaçmanızın tek yoluysa "sight-jack". Kırmızı yağmurun -sadece oynadığımız karakterler için- bir diğer etkisi olan sight-jack, düşmanlarınızı onların gözünden görmeyi sağlıyor. Böylelikle onlardan kaçmak kolaylaşıyor. Dikkat

Silent Hill'dan daha fazlası...

ederseniz devamlı "kaçmak"tan bahsediyorum. Oyunun benzerlerinden ayrıldığı bir nokta da bu. Forbidden Siren için bir "kaçış simülasyonu" demek pek yanlış olmaz. Peki ama neden?

Arkana bakmayı aklından bile geçirme...

Forbidden Siren'deki karakterlerin hemen hemen hepsi savunmasız. Buna karşılık düşmanlarınızın çoğu hızlı hareket ediyor ve işin kötüsü, Resident Evil'deki gibi aptal değil. Sese ve ışığa duyarlılar. Şimdi elimizdekilere bir bakalım: Savunmasız karakterler ve akıllı, çevik düşmanlar. İşte bu ortamda yapabileceğiniz bir tek şey var: Kaçmak! Oyun da bunun üzerine kurulu. Hatta görevlerin neredeyse tamamında kaçmanız gerekiyor. Bir yerden bir yere gitmek zaten yeterince zor olduğu için, görevlerde de yapmanız gereken şey genelde bu. Mesela ilk "sahne"de sizi kovalayan ve silahlı olan polisten kaçmalısınız. Oynanış şekli, sight-jack'i bir kat daha önemli yapıyor. Dedim ya, puslu kurmuş düşmanlardan kurtulmanın tek yolu bu. Aksi halde ölümünüz çok yakın. Tabii tamamen gizliliğe dayanan bu oynanış Forbidden Siren'i farklı ve gerilimli yapıyor. Çoğu zaman stres içinde oynuyorsunuz oyunu.

Sight-jack'i nasıl kullanacağınıza gelince... L2 tuşuna basınca sight-jack moduna geçebiliyorsunuz. Daha sonra sol joystick'i kullanarak aynı televizyonda kanal arar gibi düşmanlarınızı arıyorsunuz. Görüntü geldiği zaman Kare, Üçgen, Daire ve X'ten birine basıp o an ekrandaki düşmanı hafızaya alıyorsunuz. Daha sonra yine bu tuşlardan birine basarak düşmanınızın o anda nerede olduğunu ve ya nereye baktığını görebiliyorsunuz.

Fikir ve uygulama açısından Forbidden Siren kesinlikle orijinal bir





oyun. Teknik açıdansa o kadar iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. İlk başta oynanıştaki hantallık daha ilk bölümden su yüzüne çıkıyor. Kamyon binip kaçmak için hangi aşamalardan geçtiğinize bir bakalım: İlk olarak odaya girip masanın üzerindeki anahtarı almanız gerekiyor. Bunun için önce Üçgen tuşuna basıyor ve verebileceğiniz komutları listeliyorsunuz. Daha sonra anahtarı alma komutunu seçerek anahtarı alıyorsunuz ve kamyonu koşuyorsunuz. Üçgen tuşuyla aynı bir adventure oyununda olduğu gibi komut



listelemenin gereksizliğini pek hissetmiyorsunuz burada, ama sonradan kamyonun kapısını açmak, binmek, anahtarı takmak ve çalıştırmak eylemlerinin her biri için ayrı ayrı Üçgen tuşuna basıp komutları listeledikten sonra X tuşuna basmak tam bir işkence.

Bu faciadan sonra aksiyon sırasındaki kontrollere gelirsek... Çok fazla sorun yok. Zaten genelde kaçtığınız için pek zorluk çıkmıyor. Yine de zaman zaman kamera açılan problem yaratabilir.

Forbidden Siren oynarken sizi germeyi başanıyor. Bunda savunmasız olmanızın yanında grafiklerin de payı var. Grafikler detaylı değil kesinlikle. Ama yumuşak. Arkadan gelen tedirgin edici siren ve yaratık sesleri de buna eklenince gerilim artıyor. Karakter modellemeleriyle de biraz daha uğraşılması gerekirdi.

Sirenler kimin için çalıyor?

Genel olarak bakınca Forbidden Siren'in kaliteli bir oyun olduğunu söylemek mümkün. Birçok açıdan farklı ve alışılmamış bir oyun. Buna rağmen "sirenler" herkes için çalıyor. Çünkü Forbidden Siren tamamen gizlilik üzerine kurulmuş bir oyun. Başından sonuna kadar gizlenmek zorundasınız. Ne karşınızda bir Silent Hill veya Resident Evil beklirsiniz hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Sonuçta elinizde lav silahıyla zombi yaktığınız bir oyun değil bu. Ama oynarken gerindiğiniz, farklı fikirler ve yenilikler içeren, ama bir devrim olmayan-kalburüstü bir oyun. Ayrıca şuradan bir seri katil yaklaşıyor sanki Berker, gel yere kapaklanalım biz. ◊

Fırat Akyıldız

FORBIDDEN SIREN AKSIYON

www.forbidden-siren.com

Yapımcı: SCEE Orjinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü
Dağıtıcı: SCEE Fiyatı: - Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

Grafik		Arılar/Eksiler		Konuda "zombi"	
Ses			Sight-jack modu,		kelimesinin geçmesi,
Oynanabilirlik			gerilimli atmosfer,		hantal ve monoton
Multiplayer			sesler,		oynanış.
Eğlence					

LEVEL NOTU

Alternatifler: Silent Hill serisi, Clock Tower serisi



LEVEL 06/2004 073

Ambulanstan Honda'ya...

R: RACING EVOLUTION

Farklı mı yoksa sıradan mı

Need for Speed 1'i PC'de ilk oynadığım zamanı hatırlıyorum... Nasıl da şaşırmıştım, nasıl da etkilenmiş-tim... İşin ilginç, şimdi bile en sevdiğim Need for Speed oyunu Need for Speed 1'dir. Aklımda kalan çok fazla yarış oyunu olmadı PC'de. PS2'deyse malûm, yarış oyunları Gran Turismo ve diğerleri olarak ikiye ayrılır. Bu sabit fikri kırmaya çalışan birtakım Namco'lar var elbette ama, şimdi isim vermek istemiyorum.

Hikâye?

Yarış oyunlarını birbirinden ayırmak zordur. Bunun için yapımcılar dikkat çekmek için farklı yollar deniyorlar. R: Racing'de de bir hikâye modu (Racing Life) var. Bu modda Rena adında bir Japon kızını kontrol ediyorsunuz. Konu ise takriben şu

ebatlarda: Ambulans sürücüsü olan Rena, bir hastayı hastaneye yetiştirmeye çalışırken bir yarışının dikkatini çekiyor. Kartı alan Rena böylelikle yarış dünyasına girmiş oluyor. Birkaç test turunun ardından takıma kabul ediliyor ve gerçek yarış başlıyor. Racing Life 14 ayrı bölüme ayrılıyor. Her bölüm arasında da birbirinin devamı olan sinematiklere yer verilmiş. Bu modda birçok farklı turnuvaya ve "drag" yarışlarına katılıyorsunuz. Ancak araçlar ve yollar hikâyeye bağlı olarak değişiyor. Yani bu noktada sizin bir etkinliğiniz yok.

Hikâyesi olan bir oyundan beklenmedik bir şekilde R: Racing'de lisanlı arabalar kullanılmış. Bunların arasında; Dodge, Alfa Romeo, Honda, Volkswagen, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Toyo-



ta, Audi, Acura, Ford, Hummer, Renault ve Chevy gibi markalar bulunuyor. Arabaların dış görünüşleri konusunda pek sorun yok, ama hasar modellemesinin olmaması bir dezavantaj sayılabilir. Çünkü bir yere çarptığınız zaman, 20 yıl önceki Buggy Boy'da olduğu gibi sadece sarsılmanız ve yola devam etmeniz hoş değil. Bir yarış oyununda en çok dikkat etmemiz gereken şeyse fizik modellemesi. Bu konuda da ufak sorunlar yaşayabilirsiniz. Arabaların hareketlerinde çok

fazla rahatsız eden bir şey yok, ancak virajlarda gereğinden fazla savruluyorsunuz. Bunun yanında arabaların tepkileri de çok sert. Bu da bir yarış arabası kullandığınızı hissedememenize sebep oluyor çoğu zaman.

Oyunun ilgi çekici özelliklerinden biri baski-metre. Önünüzdeki bir araca çok fazla yaklaştığınız zaman ekranda yavaş yavaş dolan bir metre beliriyor. Bu, arkasında olduğunuz araca ne kadar baski uyguladığınızı gösteriyor. Derece dolduğunda yanıp sönmeye başlıyor ve rakibiniz strese girdiği için bir hata yapıyor. Bu hata genellikle "spin atmak" oluyor. Orijinal bir fikir, ancak biraz da hileye benziyor ve zaman zaman oyunun tadını kaçırabiliyor.

Vroom!!!

Aslında R: Racing, Racing Life ve "baski-metre"siyle ilginç bir yarış oyunu. Ancak oyunun oynanışı çok düz ve bir yarış oyununda olması gereken; hasar/fizik modellemesi, hız hissi, sürüş eğlencesi bu oyunda yok. Anlayacağınız, ilginç özelliklerine rağmen R: Racing, Gran Turismo'nun gölgesinde kalıyor. Ⓞ

Firat Akyıldız



R: RACING YARIŞ www.aral.com.tr

Yapımcı: Namco Orijinal Olarak: Var Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
 Dağıtıcı: Aral İthalat Fiyatı: 119 Milyon TL Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Yok Zorluk: Orta

Grafik	██████████	Artılar/Eksiler	
Ses	██████████	▲ Lisanslı arabalar,	▼ Hasar modellemesinin
Oynanabilirlik	██████████	▲ Racing Life modu,	▼ olmaması, fizik
Multiplayer	██████████	▲ baski-metre.	▼ modelindeki boşluklar.
Eğlence	██████████		

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Gran Turismo, 3A Spec

69



Kolombiya'da fırtına

GHOST RECON: JUNGLE STORM

Ghost Recon'un PS2'ye ikinci çıkarması...

PC'de en sevdiğim taktik/aksiyon oyunudur Ghost Recon. Rainbow Six gibi hızlı değil, ama fazlasıyla gerilimli. Ne var ki bu tip bir oyunun PS2'de tutunması zor. Bunun da sebebi basit: Kontroller. Fakat Red Storm ve Ubisoft, ilk Ghost Recon'dan sonra yeni bir Ghost Recon oyunuyla, Jungle Storm'la şansını bir defa daha denemek istiyor.

Yoksa eskici mi?

Ana ekrandan sırasıyla gidecek olursam... Single ve Split Screen. Single; Training, Campaign ve Quick Mission modlarını içeriyor. Oyun Jungle Storm campaign'i altında, Kolombi-

ya'da geçen ve ilk Ghost Recon'da olmayan 10 yeni görev içeriyor. Split Screen modundaya oyunu tek PS2'de iki kişiyle karşılıklı olarak oynayabiliyorsunuz.

Eğer herhangi bir Ghost Recon oyununu oynadıysanız Jungle Storm'a da kısa zamanda, hatta hemen alışacaksınız. Zira



oyunun ilk versiyonundan çok fazla farkı yok. Yani ağır ilerleyen, aksiyonun arka planda kaldığı, daha çok taktiksel oynamanızı gerektiren bir oyun Jungle Storm. Oyunda Alpha ve Bravo adlarında iki takıma ayrılan altı askeri kontrol ediyorsunuz. Askerleriniz arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Ve bir askeriniz öldüğü zaman diğeriyle devam edebilirsiniz. Tabii hasar modellemesi gerçekçi. Yani bir ya da iki vuruşta askerlerinizin ölme olasılığı var.

Görevler basit bir yapıya sahip. Rehine kurtarma ve gizli bir bölgeye sızma gibi birçok görev yapıyorsunuz. Oyuna başlamadan önceyse takımınızdaki askerleri ve onların donanımlarını belirleyebilirsiniz. Eğer bundan sıkılırsanız Auto Assign'i deneyin, işe yarıyor.

Oynanış olarak aynı kalmasına rağmen oyunda ufak tefek yenilikler de yok değil. Mesela artık ekranda yeni bir "göz" icon'u var. Bu icon, sizin ve takım arkadaşlarınızın düşman tarafından görülüp görülmediğini gösteriyor. Bu icon'u takip ederek gizleniyor veya hareket ediyorsunuz. Gizlilik gerektiren bir oyun için ufak, ama gerekli bir yenilik.

Kontroller için üç seçenek sunuluyor size: Default, Typical ve Classic. Default, yani varsayılan kontroller bu oyun için oldukça uygun. Tabii konu "PS2'de bir FPS oyunu" olunca kontrollerin zor ve yorucu olması da kaçınılmaz. Ancak Ghost Recon'u klasik FPS sınırlarında değerlendirmemek gerekiyor. Anlatmak istediğim şey, Ghost Recon'un ağır bir oynanışa sahip olmasının oyun için bir avantaj olduğu. Çünkü ağır hareket ettiğiniz için gamepad'in joystick'leri o kadar da sorun çıkarmıyor.

Eskiciiiiiii!

Red Storm'un ilk oyuna hatırı sayılır yenilikler ekleyemediği bir gerçek. Anlaşılan, yapımcılar ufak yeniliklerle PS2'deki Ghost Recon fanatiklerine yeniden seslerini duyurmak istemiş. Ne yazık ki sonuç pek iç açıcı değil. Ancak altı kişiye kadar desteklenen online modu yeni bir heyecan olabilir. ☺

_Frat Akyıldız



GHOST RECON: JUNGLE STORM TAKTİK/AKSİYON www.aral.com.tr

Yapım: Red Storm Orijinal Olarak: Var Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Dağıtım: Aral İthalat Fiyatı: 119 Milyon TL Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Mode Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Çok

Grafik: ██████████ Artlar/Eksiler
Ses: ██████████
Oynanabilirlik: ██████████
Multiplayer: ██████████
Eğlence: ██████████

▲ Online modu, ▼ Yaşlı grafikler, ilk Ghost
▲ gerilimli oynanış, ▼ Recon'dan neredeyse hiçbir
▼ farkı olmaması

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: SOCOM

60



Onimusha savaşçıları karşı karşıya

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Mega Man vs. Onimusha nasıl olurun yanıtı aşağıda...

Dreamcast'in 4 arkadaşı birbirine düşürmeyi çok sinsice başaran mükkemmel oyunu Power Stone'u bilenler bilir. Bilmeyenlerin kendi kayıdır. Bu oyunda etraftaki birçok silahı birbirinize karşı kullanarak dövüştürdünüz. Yani? Onimusha Blade Warriors'da da aynı oynanış var. Fakat ne yok? Power Stone üç boyutlu, Blade Warriors iki boyutlu.

Nobunaga'nın izinden

Eğer Onimusha serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız (hepsini oynamanız tavsiyedir), Blade Warriors'da yer alan neredeyse her öğeyi anında anımsayacaksınız. Blade Warriors, Onimusha karakterlerinin birbiriyle kapışmasını konu alıyor ve her karakter Onimusha oyunlarından aktarılmış. Onimusha 2'nin kahramanı Jubei Yagyu, Onimusha'dan Samanosuke Akechi ve Kaede, hiçbir oyunda peşimizi bırakmayan zombi savaşçılar, Three-Eyes'lar ve dahası aynen burada. Oyuna başladığınız anda tam 12 karakter elinizin altında bulunuyor, fakat açılmayı bekleyen 18 karakteri görmeden bu oyunu bırakmak olmaz. Gizli karakterler arasındaysa yok yok. Güçlü Onimusha karakterlerinin (Nobunaga'yı da açabiliyorsunuz) yanında, Mega Man ve arkadaşı Zero da

hizmetinizde. Üstelik farklı versiyonlarıyla...

Üç kademede Onimusha

Karakterinizi seçip, Story Mode ile oyuna giriş yaptıktan sonra, Tutorial bölümünü neden oynamadım diye düşüneceksiniz. Tutorial mutlaka ziyaret etmeniz gereken bir alan. Karakterinizle ilgili her detayı burada deneyerek görebiliyorsunuz.

Savaş alanına indiğinizde, bulunduğu bölüme göre aşağı ve yukarı seviyelere geçebildiğinizi fark edeceksiniz. Düşmanlarınız farklı kademelerde olacağından ve onları yenmek için strateji geliştirmeniz gerektiğinden, bu kademe düzenini iyi kullanmalısınız. Özellikle bazı Boss'larda sürekli bir aşağı, bir yukarı gezinmeniz şart.

Savaş hareketleriyse, Onimusha ile neredeyse aynı. Kare ile silahınızı kullanıyor, X ile zıplıyor, Yuvarlak ile ruh gücü topluyor ve Üçgen'le de düşmanlarınızın gardını dağıtabiliyorsunuz. Bunların yanında kontur ataklar, özel hareketler de Tutorial bölümüyle öğrenebileceğiniz diğer gelişmiş hareketler.



ONIMUSHA BLADE WARRIORS DÖVÜŞ / AKSIYON www.capcom.com

Yapımcı: Capcom Pro Studio 2

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Capcom

Fiyatı:

Kaç Oyuncu: 4

DESTEKLENENLER

Dolby Surround DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Atışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

Grafik	Artılar/Eksiler
Ses	▲ 30 farklı karakter.
Oynanabilirlik	▲ Birçok güçlendirici.
Multiplayer	▲ eşya. Kaliteli efektler.
Eğlence	▼ Zayıf hikaye bölümü
	▼ Sıkça yaşanan grafik yavaşlamaları.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Nightshade (LVL87 - %30)

69

Güçlü düşmanları ve patronları yenmek için, gard ile korunduktan sonra hızla saldırmayı iyi öğrenmenizi tavsiye ederim. Bu şekilde hem daha çok ruh gücüne sahip oluyor, hem de bölümleri hızla bitirerek bir takım bonus'lara ulaşabiliyorsunuz.

Grafik bölümünde görsel efektlerin hayli sık gözüktüğünü belirtmekte yarar var, ama ekranda çok fazla cürcana olunca büyük bir yavaşlama göreceğinizi de unutmayın ve şunu dinleyin: Blade Warriors çok sıkı bir Onimusha hayranı değilseniz, pek de üstünde durmanız gereken bir yapıt sayılmaz. ☺

_Tuna Şentuna

Analog dövüş Rise to Honor

Jet Li'yi Hollywood'dan kovma vakti geldi!

Tür: Aksiyon Yapım/ Dağıtım: Sony Computer Ent. Desteklenen: Dual Shock Web. www.us.playstation.com/Content/games/SCUS-97279/ogs İngilizce Gereksinim: Yok

Ne zaman Jet Li Hollywood'da film çevirmeye başladı, tüm karizması, tüm yetenekleri yerin dibine vurdu. Oysa ki kendi ülkesinde çevirdiği filmlerin hepsi birbirinden iyiydi. İş, oyun bölümüne gelince de değişen bir şey yok. Rise to Honor, tamamıyla Jet Li'yi ve yeni nesil filmlerinin yapısını konu alıyor, ama sonuç...

İşin içinde Jet Li olduğundan, bir RPG veya strateji beklemek bizi bir yere götürmez. Hatta arkadaş grubu içerisinde rezil olmanıza bile neden olabilir. Rise to Honor saf aksiyon. Üstelik oyunun tamamı bir filme benzesin diye hiç yüklem ekranı göremiyorsunuz. Bundan dolayı da tüm oyunu 63 sahneye bölmek gerekmiş.

Her sahneyi daha sonra ana menüden, DVD'de sahne seçer gibi oynayabiliyorsunuz. Bu sahnelerin çoğu Jet Li'nin üçüncü kişi görünüşünden kontrol edilip, bir takım kendini bilmez adamları sağ analog düğmeyle pataklamasından oluşuyor. Örneğin Kuzey Doğu'dan birisi size düşmanca bakıyor. O zaman analog düğmeyi o

yöne iterek bir vuruş yapıyorsunuz. Etrafınız birtakım adamlarla çevrildiğinde de art arda komboları dizebiliyorsunuz böylece. Diğer sahnelerde de Jet Li'nin ateşli silahlarla mücadelesini veya üstüne açılan ateşten akrobatik hareketlerle kaçışını kontrol ediyorsunuz.

Böyle anlatınca her şey çok güzel gözüküyor olabilir, ama ne kombo hareketler, ne zorluk, ne de kontroller bir şeye benziyor. Oyunu bir saat oynadıktan sonra kalkıp Fist of Legend'i izleyerek kendinize gelmeniz tavsiyedir. ☹



level
NOTU 48

Taksicilikten, karanlık bir dünyaya... Mafia

Eski tip mafya nasıl oluyor, merak mı ediyordunuz?

Tür: Aksiyon Yapım: Illusion Softworks Dağıtım: Gathering, Take-Two Interactive Desteklenen: Dual Shock Web: www.illusionsoftworks.com İngilizce Gereksinim: Az

Sinematik bir anlatım, karanlık hesaplaşmalar, entrika ve dahası... Mafya bunlardan ibaret sevgili okurlar. Tommy Angelo da talihsiz bir taksi şoförü ve bir gün istemeden de olsa mafyayla tanışıyor. Mafyanın içine girdikten sonra da, Don Salieri'nin işlerini halleden grubun bir üyesi oluyor.

Mafia'da tüm yapmanız gereken araba kullanmak ve arada

arabanızdan inip adam dövmek. Daha ötesi yok. Bir GTA aramayın diye bunları söylüyorum, fakat bir Getaway arayabilir ve daha fazlasını bulabilirsiniz. İşin kötü yanı ise şu ki, Mafia PC'de gerçekten çok kaliteli bir oyundu. Oyun yapısı, kontrolleri, oynanışı ve grafikleriyle çoğu insanı rahatça etkileyebilecek bir görüntü sunuyordu. PS2 Mafia'sına baktığımızda ise kötü bir "aktarım" görüyoruz.

Mafia'da, konu aldığı dönem gerekçesiyle hep eski tip Amerikan arabaları göreceksiniz. Hatta bir araç saatte 90-100 km hıza ulaştığında sevinmeniz bile mümkün. Şehirde Salieri'nin işlerini yapmak için sürekli çeşitli



araçlar içinde olacak, fakat polise yakalanmamaya da özen göstereceksiniz. Bazen aracınızdan inecek ve dövüşeceksiniz. Tabii dövüşmek hiç de kolay değil. Özellikle analog düğmelerle sağınızı solunuz görmeye çalışmak tam bir işkence.

Grafikler PC'nin yanına yaklaşmadığı gibi, şehir tam ortasından ikiye bölünmüş. Heyecanla

Giuliano Köprüsü'nden geçerken oyun aniden yüklem ekranına dönüyor, şehrin diğer bölümünü yükledikten sonra kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Olur mu böyle şey? Olmaz! ☹

level
NOTU 59



This is not Football !

This is Football 2004

Ne zaman akıllanacaksınız bakalım ...

Yapım: 989 Sports Dağıtıcı: Sony Tür. Sper Desteklenen: Dual Shock Web: www.989studios.com İngilizce Gereksinimi: Yok

Açık olalım... PS2'de PES3 gibi bir oyun varken başka futbol oyunu oynamak yanlış bir eylem olur.

Zira PES3'ün dışında kalan futbol oyunları tozlu PS2 masamızın çekmecesinde terk edilmiş ko-

numdadır. Bu çekmeceye girmesi ve bir daha çıkmaması muhtemel yeni çaylağın ismiyse This is Football 2004.

PES'in varlığına rağmen 2002'den beri her yıl yenisi yapılan This is Football'un yeni versiyonu serinin diğer oyunlarından çok farklı değil. Oyunda içinde Türkiye'deki takımların -ikisi dışında- yer almadığı birçok takım bulunuyor. İngiltere, Almanya, Fransa gibi liglerden istediğiniz takımı seçebildiğiniz gibi milli takımlarla da maç yapabiliyorsunuz. Oyundaki modlardan en ilgi çekici olanıysa Career, olabilirmiş. Career'da okul takımlarından biriyle başlayıp yükselmeye çalışıyorsunuz, ancak kapsamlı bir

şey beklemezseniz hayal kırıklığına uğramanız olası. Sadece ismi "kariyer" modu.

Asıl sorunsa oynanıştadır... Şimdi... Bir: O top nasıl hareket ediyor öyle! Isıtılmış bilardo masası mı bu? Nasıl o kadar kayıyor? Nasıl o kadar saçma sapan şekilde hareket ediyor? İki: O animasyonlar ne? Neden futbolcular hızlı çekimde hareket ediyorlar? Birisi oyunu ileriye mi sarıyor? Üç: Neden normal pasın dışında farklı paslar veremiyoruz? E tipi cezaevi mi burası? Dört: PES3 DVD'si nerede Sinan? ☺

level 21
NOTU

Büyüyünce itfaiye olcam! Firefighter FD 18

Yangın söndürücü elimizde, ince ip belimizde...

Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür. Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok Web: www.konami.com

Hangimiz ufakken itfaiyeci olmak istemedik ki... Ben istemedim. Ne var ki isteyen birçok insan var aramızda. İşte bunun için Konami, Firefighter FD 18'i yarattı (Gillete reklamı gibi yazmış olabilirim, ama pişman değilim).

Firefighter FD 18 bir aksiyon oyunu aslında. Ama bir itfaiye erini kontrol ettiğimiz ve -genellikle- yangın söndürüp insanları kurtar-

maya çalıştığımız bir aksiyon oyunu. Bu da pek alışık olmadığımız bir şey.

Easy, Medium ve Hard, oyundaki zorluk dereceleri. Hangi derecede oynayacağınızı seçtikten sonra oyuna hızlı bir şekilde, elinizde yangın söndürme hortumuyla alevlerin ortasında başlıyorsunuz. İlk bölümde yapmanız gereken radardan insanları takip

ederek onları alevlerden kurtarmak. R1 tuşuna basarak ve sağ joystick'i kullanarak su püskürtebilirsiniz. Kare tuşuyla da tek

atışta geniş bir alanı söndüren alev silahınızı kullanabiliyorsunuz. Oyunun geri kalan kısmı da yangından insanları kurtarmakla ve büyük yangınları söndürmekle -ki bunlara "bölüm sonu canavarı" denilebilir- geçiyor.

Tabii tüm bunlar zamanınızı boşuna harcamaktan başka bir şeye yaramıyor. Çünkü oyun alabildiğine sıkıcı bir şekilde ilerliyor. Bir süre sonra da devamlı yangın söndürmeye çalışmaktan yoruluyorsunuz. Buna bir de; kötü grafikler, kötü animasyonlar ve uzaktan kumandalı yangın söndürücü eklenince oyundan uzaklaşmak istemeniz olası, ki öyle yaparsanız çok iyi olur. ☺

_Tuna Şentuna



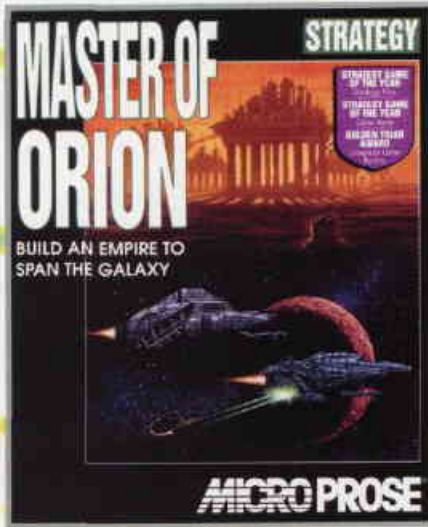
level 40
NOTU

derindekiler

Her sağlam oyuncunun hayatında, daha doğrusu gençlik ve daha da doğrusu fasulyelik döneminde hayatının geri kalanını kaydıracak bir oyun olmuştur. İşte bu oyunlar öyle derinlere kök salar ki bundan sonra yeni oyunlarda hep o eski oyunu arar durursunuz.

MASTER OF ORION SERİSİ

Metallica - Orion eşliğinde, haydi hep beraber!



Master of Orion

İşte bilgisayarınıza kurduğunuzda bir daha kaldırmayacağınız cinsten bir oyun! Çok derin, çok çeşitli, içinde kaybolup gideceğiniz, keyifli saatlerin yıllara dönüşeceği bir oyun. Son zamanlarda hiç yeni bir bilim-kurgu strateji oynadınız mı? Uygarlığınızı uzak yıldız sistemlerine taşıyıp egzotik uzay manzaralarına şahit oldunuz mu? Teknoloji geliştirmek, filolar ve ordular kurmak ve bütün bunları yaparken eğlenmek... Ah, ama o kadar çok oynadım ki bu oyunu... Orion'u koruyan muhafızı yenmek için ne kadar ter dökmüştüm ve onu yok edince kazandığım teknolojiler neydi öyle?! Ölüm ışını, Adamantium zırh, çok eski fakat

benden ve galaksideki herkesten daha fazla gelişmiş bir ırkın kalıntıları... İşte bunlar bize ilham verdi ve galakside ırklar arasındaki ölüm kalım savaşında güçlendirdi!

Karizmatik, cübbeleri içinde yüzleri olmayan karanlık ve bir çift kızıl gözden ibaret Darkloklar casusluğun ustalarıydılar. İnsanların ağız her zaman iyi laf yaptı ve esneklikleri onları evrim zincirinde buaraya kadar getirdi. Üretken böceksi Klackonlar, savaşçı yapıları gelişmiş kedilere benzeyen Mrrshanlar, "kertenkelemsi" Sauranlar ve daha nice... Her türlü iklimde yaşayabilen mineral bazlı canlı formu Silicoidler! Bu oyun bana aradığım neredeyse her şeyi sundu. Daha doğrusu diğer klasikler ile birlikte bir stratejiden ne istediğimi öğretti.

Master of Orion 2

Master of Orion 2, Level'in ilk sayısında incelenen oyunlar arasındaydı. Bu oyunu görene kadar benim için Master of Orion'dan daha iyisi olamazdı. İlk başta sadece oyunun grafikleri ve sesleri aşmış gibi geldi, oyun aynı oyundu. Ama hayır, MoO 2 bambaşka idi, oyun olgunlaşmış, seçenekler daha da artmıştı. Eski teknolojiler elden geçirilmiş üzerine yenileri eklenmişti. İlk oyunda da olan gemi tasarlama özelliği devam ettirilmiş, uzay savaşlarında ise çok detaylı ele geçirme ve "gemiler arası askeri operasyon" seçenekleri sunulmuştu. Ve ben kendimi kaybettim! Uzayın dipsiz boşluğunda kaç farklı uygarlığı yetiştirdim? Böyle



bir çeşitlilik içerisinde insan varoluşunu sorguluyor, insan yapımı bir makinede insan yapımı bir oyunda kendisini görüyor ve anlıyor.

Bugün halen Master of Orion'dan daha iyi bir oyun yok ve esas beni kızdıran böyle oyun yok! Varsa yoksa Sims yapınlar, ek görev paketi çıkarsınlar! Böğk! Ya da her sene spor oyunlarını yenilesinler, futbolcu istatistiklerini tazelesinler. Bu oyunlar güzel veya değil, beni sıkı tekdüzelik. Sırf strateji oyunu ya da macera oyunu çıksa da sıkılırdım, herkes sıkılır



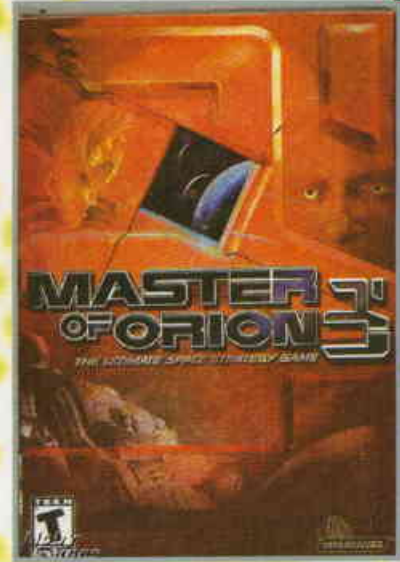
ve şu an genelimiz bu kadar oyunun içinde sıklıyor! Biraz çeşitlilik, biraz renk, biraz yaratıcılık be kardeşim! Nedir bu ya! Sıklamak da değil bayıyor insan, hevesim eriyor günden güne, ünlemlere gark oldum artık!

Master Of Orion 3

Bazen de insanın içine oturan oyunlar vardır... Hayallerimiz ve ümitlerimiz, yapımcıların forumlarda biz oyuncuların görüşlerine yer vermesiyle zirveye çıkmıştı. Ama bu çıkışın düşüşü doğrusu çok acı verici oldu. Orjinal takım bozulmuştu ama yine de oylamalar sayesinde biz "hardcore" Master of Orion oyuncularını isteklerimizle onlara yön veriyorduk. Ve bu forumları herhangi bir Türk forumu ile kıyas-

lamayın, seviyenin tavanda olduğu, ne istediğini bilen olgun insanların iletişim kurduğu bir platformdu bu.

Ortaya çıkan oyunun ise konuşulanlar ile alakası yoktu. Oyuncular her adımda yapımcıların arkasında olmuştu ama yapımcılar bizi elimize geçen üründe hayal kırıklığına boğmuştu. Oynanması neredeyse imkânsız bir menü yumağının içerisinde tam işlenmemiş konular karmaşası! Grafik namına ise vaadedilen yeni nesil grafiklerin yerinde yeller esiyordu. Derme çatma, dağınık bırakılmış ve oynanması mümkün olmayan bir oyundu MoO 3, yani üzerine bir bardak soğuk su içtik ama midemize de oturdu hani.



Haıl to the king baby!

DUKE NUKE'EM 3D

Sex, Drugs&Rock'n Roll sevmeyenlere uygun değildir

Kötü uzaylılar bütün polisleri ışınları ile domuzla dönüştürmüşlerdir. Ve hain işgal planlarını uygulamaya başlamışlardır. Dünya kadınlarını uzay gemilerine doldurup üremek için gezegenlerine götürceklerdir ama işin acı kısmı, topladıkları kadınları güzelliklerinden seçmektedirler. Erkeklerin kalesi olan striptizci klüpleri birer birer düşmekte, uygarlığın sonu oldukça hazin görünmektedir... Ama o da ne! Yıkıntıların arasından bir umut ışığı doğar! Ağzında purosunu, elinde üç namlulu makineli! Duke Nuke'em!!!

Oynamış olan herkesin hayatının en eğlenceli oyunları arasındadır Duke Nuke'em. Ucuz film replikleri ve buram buram nikotin ve testesteron saçan bir kahraman! İçki içer, striptizcilere bahşiş verir, bol bol küfür eder, doğaldır, içtendir ve bir anlamda Amerikan insanıyla yurdum insanı arasında bir yerdedir. Soğuk kanlıdır, hiç bozuntuya vermez, ama makarası da boldur. Önce lafını koyar, sonra tutar uzaylıları ve domuzları oyar. Kısacası mükemmel bir anti kahraman! Oyunun keyfi esas Duke Nuke'em olmaktan geçiyor. Harbi

kahraman dediğin böyle olur! Ucuz Avrupa filmlerindeki gibi iç çekişmeler ve kararsızlıklar ile boğuşmaz. Güçlüdür, cool'dur, yenilmezdir, isteyen istediği kadar inkâr edip akmayan, kokmayan tavşan kakası olmaya özensin... Duke olmak zevklidir!

Come get some!

Duke Nuke'em 3D; eğlence, çeşitlilik ve renklilik olarak çıtayı inanılmaz derecede yükseltmişti. Etkileşimli, yani kırabileceğiniz (nihaha!) eşyalar, ortamlar, gizli yerler ve gizli bölümler! Aşmış bölüm tasarımları... Pompalı tüfek kullanan domuzlarla dolu karakollardan uzaylı dolu denizaltılara, su altı görevlerine, uzay gemilerine, futbol stadyumlarına, sushi restoranlarına, erotik kitapçılara ve striptiz klüplerine... Dev bir oyun. Arada durup bilardo oynayabilir, tuvalete gidip işeyebilir, sinemada film izleyebilir, telefon görüşmeleri yapabilir ve bilir ve bilir eyaagghh!!! Klasik oynamayanlar da anlasın, hatta bulsun edinsin, ne yapıp edip oynasın bu oyunu! Jetpack kullanmak, düşmanınızı dondurup



tek kurşunda parçalamak, küçültme silahı ile fare boyutuna indirip üzerine basmak gibi eğlence çeşitlerine değinmiyorum bile! (Lütfen ki...)

Ali Güngör

After Forever (Black Sabbath)

Peki devamı, ahh devamı, istediğimiz daha fazlası neredeydi? Bundan bir yüzyıl öncesine kadar Duke Nuke'em Forever'i deliller gibi beklerdik işte... Heey gidinin hey, ne günlerdi onlar be! Hâta oyunu yapıyorlardı herhalde, üç kez mi ne bitirmek üzere oldukları oyunu karar değiştirip başka bir oyun motoruyla baştan yapmaya başladı manyaklar! Gerisinde de zaten biz umudu kestik, şimdi bir bakıyoruz, Half Life 2 ile Doom 3 gelecek, FarCry gelmiş bile! Yine de insan o lezzeti arıyor, özlüyor be! Olsa şimdi Duke Nuke'em Forever, oynanır.



Ne kadar da çevreci bir oyun...

The Saga Of Ryzom



Gelecekte Atys adlı canlı bir gezegende geçen

Ryzom, dört senelik bir araştırmaya ve sekiz senelik üzerinde çalışılan bir senaryoya sahip. Piyasadaki diğer oyunlara oranla pek duyulmasa da aslında üzerinde epey emek harcanmış bir Fransız yapımı. Oyunun en büyük dayanağı ise oyuncular. Oyunun dünyası, oyuncuların davranışlarına göre şekillenecek bir yapıda programlanıyor.

Böylelikle oyunun tüm sunucularının, başlangıçta aynı olsa da zaman içerisinde birbirinden oldukça farklı bir hale geleceği öngörülüyor. Ryzom'da yaratıklar dışında NPC sayısı oldukça sınırlı. Dört farklı ırktan birini seçerek maceraya başlıyorsunuz. Seçtiğiniz ırk aynı zamanda oyun dünyasının neresinden olacağına gireceğinizi ve ne tip yetenekleriniz olacağını etkiliyor.

Fyros ırkını seçenler oyuna çölde başlıyor. Fyros'lar ateşe hükmeden ve ateşe karşı oldukça bağışıklığı olan bir ırk. Bu ırk Karavan adlı NPC klanı ile yakın ilişkiler içerisinde.

Matis ırkı ise canlı organizmaları kontrol edebilen bir ırk. Öyle ki, silahlarından zırlarına kadar kullandıkları her şey aslında canlı organizmalar. Atys ormanlarında yaşıyorlar.

Trykers ırkı rüzgâra ve suya hükmedebiliyor. Bu ırkın bir başka özelliği ise özgürlüğe inanması. Toplum içerisinde herkes eşit sayılıyor ve bu yüzden diğer ırklar tarafından anarşist bir yapıya sahipmiş gibi görünüyorlar.

Son ırk Zora ise daha çok büyüyle içiçe yaşıyor. Tamamen teknolojiye

uzaklar ve doğuştan yüzlerini gizleyen bir maskeye sahipler.

Tüm ırklar bir şekilde NPC klanlarıyla ilişkililer. İki NPC klanından birincisi olan Karavan teknolojiyle alakalıyken, Kamis ise şekil değiştirebilen ve gezegenin ekolojik düzenini korumakla uğraşan bir klan.

Tabii ki önce karakter yaratalım...

Karakter yaratma ekranı oldukça ayrıntılı. Yaratmış olduğunuz karakterin her şeyiyle en ufak ayrıntısına kadar ilgilenebiliyorsunuz. Bir tarafı seçtikten sonra ise kendinizi dünyanın içerisinde buluyorsunuz ve bundan sonra yapacağınız tek şey kendinizi oyunun karakter geliştirme düzenine bırakmak. Oyunda her şey yetenek geliştirilmeye bağlı. Tıpkı Ultima Online'da olduğu gibi yetenekleriniz kullandıkça gelişiyor. Canınız sıkıldıysa yeteneği orada bırakıp bambaşka bir uğraşıya girmeniz mümkün. Ayrıca savaşırken düşmanlarınızdan düşen yetenek taşlarını kendinize uygulayarak eğitmen NPC'lerden öğrendiğiniz yetenekler dışında yeni yetenekler kazanmanız mümkün. Bunun yanında yine NPC'lerden alacağınız quest'leri tamamlayarak oyun içinde bir takım eşyalar ve kabiliyetler kazanmanız da olası.

Oyunda dövüş, tipik olarak "tıkla-saldır" ilkesiyle çalışıyor. Fakat eğlence grup kurmaya başladığınız zaman tavana vuruyor. En fazla dokuz kişiye kadar bir grup kuruyorsunuz. Grup birbiriyle ne kadar fazla beraber oynarsa o kadar fazla tecrübe puanı kazanıyor. Bu yüzden baştan iyi bir grup kurmak ve grubu iyi yönetmek çok önemli. İkinci sürpriz ise tıpkı Dungeon Siege'de "taşkıyıcı eşek" olduğu gibi, her oyuncunun iki adet taşıyıcı bulundurabilmesi. Böylelikle bulduğunuz eşyaları onlara yükleyebilir ve aranızdan birisi onları satmak için şehre gi-

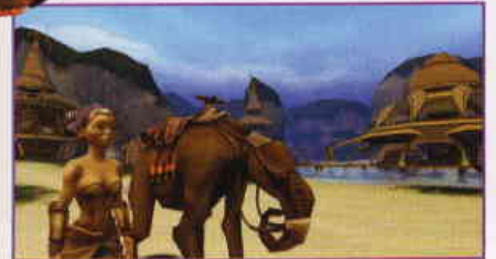
Blizzard Günlüğü

Bakalım bu ay Blizzard'da neler olmuş:

Devam eden World of Warcraft Beta'sında artık, Undead, Ork, Tauren ve Troll olarak oynanabilirken de seçilebilen sınıflara Druid de eklenmiş. Gücünü tamamen doğadan alan Druid, level 10'dan itibaren ayağına dönüşerek armudun iyisini yerken, level 20 olmasıyla çevik bir kaplana dönüşüyor. Geniş çaplı ayrıntıları yakında LEVEL'da bulabilirsiniz.

WoW Beta'daki karakterler artık konuşabiliyorlar. Şu aralar beta da bol bol "Out of Mana" ve "I need help!" serzenişleri duymak mümkün. www.worldofwarcraft.com/Post39125

WarCraft 3 ve Frozen Throne için yeni yama (1.15) yayınlandı. Yama yeni kahraman Goblin Tinker ile geliyor. Bir Mech olan kahramanın zırhlı bir robota dönüşerek Magic Immun olma yeteneği Battle.net'te gözde şu aralar.





derken savaşmaya devam edebilirsiniz. Tüm bu özellikler oyuncuyu oyuna daha da çok bağlıyor ve devamlılık sağlıyor.

Oyuncuların yönettiği dünya

Ryzom'da dünyadaki tüm değişimler oyuncular aracılığıyla oluyor. Bu da klanların değerini oldukça artırıyor. Klan liderleri, NPC'lerden kendi klanları için görev alabiliyorlar. Fakat bu görevler genelde tüm klanın bir arada çalışması ile yapılabilen görevler olduğundan, kendi klanları içinde bir görev dağılımı yapmak zorunda kalıyorlar. Oyunda kaynaklar tükeniyor ve yer değiştiriyor. Örneğin klanın bağlı olduğu şehirde su bitince klan liderinin görevi su getirmek oluyor. Bu yüzden kendi arkadaşlarını organize edip en yakın su kaynağından su sağlamak zorunda kalıyor. Ayrıca her klan kendi içerisinde bir "kahraman" belirleyip yalnızca o karakteri görevlere göndererek dünyanın üzerindeki değişimlere bir şekilde etki edebiliyor. Tabii klanlar bu gibi işlerin yanında kendi aralarında savaşmayı da seçebilirler. O zaman dünyanın akışı daha farklı bir yönde seyrediyor. Oyun için hazırlanan Nevrax'ın RAID (Real-Time Army Invasion Development) sistemi aynı ekranda 250 oyuncu ve 150 yaratığı bir seferde görüntüleyebiliyor. Bu da büyük çaplı savaşlar için oyunun oldukça yeterli olduğu manasına geliyor.

Oyunun grafikleri oldukça etkileyici. Ayrıca kendine has karakter ve yaratık tasarımlarıyla ilgi çekiyor.

Ryzom pek iyi reklamı yapılmayan ve bu yüzden çok bilinmeyen bir oyun. Fakat oyun, yapısı ve kuruluşu kadar konusu ile de farklı bir etki yaratabilir. Ryzom'un daha şimdiden bir sürü Fransız fanatığı mevcut. Tabii ki Fransız yapımı olduğu için buna çok şaşmamak gerek. Oyun şu anda Beta testinde. Sistem olarak oyuncuyu devamlı oyuna bağlayan bir oynanış geliştirilmiş. Gerek guild yönetimi, gerek quest'ler ve gerekse yetenek geliştirmek için oyunda oldukça zaman geçirmeniz gerekiyor. Bu yüzden Ryzom arada sırada oyuna takılanlar için değil ama online oyunlarda oldukça zaman geçirenlere yönelik olarak hazırlanmış. ❖

_Burak Akmenek

Beta Günlüğü

<http://www.onlinespiele.org/>

Bundan sonra size her ay katılabileceğiniz beta testlerini haber vereceğiz. Testlere katılmadan önce katılabilmek için gerekenleri yerine getirdiğinizden emin olmanız ve başvuru formunu doğru ve eksiksiz olarak doldurmanız gerekiyor. Ayrıca gerçekten vakit ayıramayacaksanız bulaşmayın. Sizi bekleyen yüzlerce bug olacağını da unutmayın.

Ryzom - Nevrax - Yaz 2004

www.ryzom.com

Dragon Empires - Codemasters - Sonbahar 2004

www.codemasters.com/dragonempires/uk/index.php

Dark and Light - NP Cube - Yaz 2004

www.darkandlight.com

World of Pirates - WoP Team - Belli Değil

www.worldofpirates.com

Roma Victor - Redbedlam - Belli değil

www.roma-victor.com

EverQuest 2 - Sony Online - 2004

everquest2.station.sony.com



World Cyber Games 2004 Başlıyor

WCG 2004

WORLD CYBER GAMES



Oyun oynayarak Amerika'ya gitme şansı artık çok yakın

Türkiye'de yarışabileceğiniz en büyük oyun turnuvası olan World Cyber Games 2004 için kayıtlar 1 Haziran'da başladı. PC'de yarışılacak oyunlar şöyle: Counter Strike-Condition Zero, Warcraft 3: Frozen Throne, Starcraft – Brood War, Fifa Soccer 2004, Unreal Tournament 2004 ve özellikle katılım çok yoğun olmasını beklediğimiz Need For Speed: Underground. Siberlig oyun merkezlerinde yapılacak elemelerle toplamda 480 finaliste büyük finallere katılacak. İstanbul'da gerçekleşecek olan Türkiye finallerinde de Amerika vizesi için mücadele edecekler. Ana sponsorluğunu Samsung'un, yan sponsorluklarını

Level, Avaturk, Garanti Bankası, Microsoft ve Intel'in yapacağı turnuvanın ilk eleme maçları 3 Temmuz'da oynanacak. Level ve Dynasana.com'un katkılarıyla Siberlig tarafından organize edilecek olan World Cyber Games 2004 hakkında daha detaylı bilgi ve kayıtlar için www.siberlig.com adresini ziyaret edin.

Road 2 WCG turnuvasında finale doğru

Avaturk sponsorluğunda Mayıs ayından itibaren World Cyber Games'e hazırlık olarak başlayan ve finalistlerin verilecek donanım ödülleri yanında WCG Türkiye finallerine seri başı katılacakları R2WCG turnuvasının finali 26-27 Haziran'da Beşiktaş Alien Cafe'de gerçekleşecek. Türkiye'de 23 noktada başlatılan ve her haftada devam eden elemelerle gittikçe finaller yaklaşan turnuvanın ödülleri ve şu ana kadar oynanan maçlar sonucunda finallere katılmaya hak kazanan takım ve oyuncular:

Ödüller

Turnuva birincileri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı
Samsung MB 757 monitor,
CZ Microsoft Value Pack, NFS:U MS Racing Wheel

50.000.000 değerinde Avacheck,
Orijinal ESL şapka,tshirt seti

Turnuva ikincileri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı
CZ Microsoft Value Pack, NFS:U MS Racing Wheel

50.000.000 değerinde Avacheck,
Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

Turnuva üçüncüleri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı
50.000.000 değerinde Avacheck,
Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

Turnuva dördüncüleri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı
Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

Finalistler

CS:CZ

DarkDivision (İstanbul- Alien Cafe)
JV (İstanbul – Alien Cafe)
ADV (İstanbul- Adeks Cafe)
TeamQuash (Ankara- Reccafe)
Chatlak'NC (Ankara- Chatlak cafe)
Team Requiem (İzmir- Magiclınn cafe)
4Uni (İzmir- Magiclınn Cafe)
Last Kings (İzmir – Hisar Cafe)
Lycans (Bursa- Setnet Cafe)
BRT (Bursa- Internet World Cafe)
Dgth (İstanbul- Alien Cafe)
Jon Turk (Eskişehir- Dodo Cafe)

NFS:U

Turkiss (İstanbul)
Nosferatu (Bursa)
Burjah (Bursa)

ESL'de yeni ladder'lar açıldı.

Electronic Sport League, yani Avrupa'nın üç büyük liginden biri olan ESL'de Türkiye için yeni ladder'lar açıldı. WCG'ye hazırlanan oyuncuların rakiplerini tanıması ve analiz edebilmesi



Türkijs ilk İstanbul elemelerini zorlanmadan geçti



Dev ekranlardan maç keyfi



Başımızın belası...

Siberlig oyun merkezlerinde sıradan bir turnuva günü



için WCG oyunlarının yer aldığı ladder'ların birincileri de WCG Türkiye finallerine doğrudan katılacaklar. Şu anda ladder birincilerini www.esl-europe.net/tr adresinden takip edebilirsiniz. Adınızın tüm Avrupa'da duyulmasını için ladder'lara katılmayı unutmayın.

GENERALIS	
1. Parsül	1253
2. Rekkimov	1207
3. SalsiderTm	1204
4. ZorliFev	1018
5. Vitrul	990
6. Stream	909
7. Fut	857
8. Cestrel	806
9. İstirak20	870
10. İstirak	872

Counter-Strike	
1. Türkiye Ömeray Cİ	1083
2. Marcan Kamen Virdis	1008
3. Team Samsara	980
4. Asya2	980

UNDERGROUND	
1. Turkey you	1080
2. Turkey you	1070

WARCRAFT	
1. Turkey you	1080
2. Turkey you	1070

San Fransisco'da bir akşam üstü...

Türkiye internet kafelerinde kurulan takımlarla başlayan pro-gaming macerası, geçtiğimiz yıllarda Samsung sponsorluğunda başlayan ve Siberlig tarafından organize edilen World Cyber Games turnuvalarıyla yurtdışına taşındı. Sponsorluk bulmanın samanlıktaki iğne aramaya benzediği, sponsorsuz devam edildiğinde ise başarılı olma ihtimalinin "hiç" olduğu bir ülkede, internet hatlarımızın yetersizliği yüzünden online oyunculukta da pek sesimiz çıkmıyor. İşte böyle bir ortamda ne yapmak, hangi yolu izlemek gerekir? Yakın çevrenizin sizi takma isminizle çağırmasından hoşlanıyorsanız ve bu ismin "ladder"larda, turnuva sonuçlarında herkes tarafından bilinen bir isim olması için uğraşacaksınız yolunuz oldukça uzun. Beyler bu işten sadece kahramanlar para kazanıyor. Yaptığımız işin doğası, oyuncularla çok sık vakit geçirmeye başlayınca Türkiye'nin durumu ne kadar zor olsa da, oyuncuların da pek farkı olmadığını görüyorum. Takım bilinciyle hareket edebilen bir kaç klan dışındaki oyuncuların büyük genelinde, yeterli çalışma, taktik anlayışı ve en önemlisi disiplin eksikliği hemen göze çarpan yoksunluklar. Özellikle ESL ENC (Avrupa uluslar şampiyonası)

"www.esl-europe.net/tr" sırasında oynadı-

ğımız maçlardan sonra baş gösteren, yurtdışındaki Türkler daha iyi oynar/oynamaz kavgası da işin başka bir boyutu. Benim tercihim bu tarz turnuvalar ve yurtdışına gideceğimiz organizasyonlarda mümkün olduğunca Türkiye'de yaşayan oyunculara fırsat yaratabilmek. Kendi gözlemlerinizle oyunculüğün nereye gidebileceğine dair bir fikir sahibi olmanız ve bunun gerektirdiklerini yerine getirmeniz. Doğuştan yeteneklisinizdir belki ama başarıya giden yol sadece "aim" ile bitmiyor: Disiplinli çalışın, sürekli antrenman yapın ve hedeflerinizi büyük koyun. Her maç kaybettiğinizde suçu pinglere, bilgisayarlara ve etrafınızdaki kuru kalabalığa yüklemektense neden kaybettiğinizin analizini yapın. Türkiye'nin her yerindeki oyuncuları yakından takip ediyoruz. Bu yazdıklarımı uygulayabilenlerle Amerika'da yapılacak olan WCG 2004 organizasyonunda Türk Milli Takımı kıyafetleri içinde bir rüyayı gerçekleştirmeye çalışacağız. Bu rüyanın hangi kapıları açacağını San Fransisco'da bir akşam üstü keyif içinde konuşuruz. Bu yıl Amerika'ya sadece tatil için gideceğini düşünenler varsa eğer, büyük bir yanlıgı için diler, elimden çekeceğiz var :)

_Serhat Bekdemir

LEVEL'in web seçimi

www.hiturk.com

Half-Life serisi hakkında bilgilerden, dosyalara ve modlara kadar her şeyi bulabileceğiniz en geniş Türkçe kaynak. Favorileriniz arasına girmeyi hak ediyor.

elfwood.lysator.liu.se

Fantasy ArtWork severleri mest edecek bir site. Fantasy Art Resource projeleriyle yazı ve çizim konusuna başlamak ve ilerlemek isteyenlere ışık tutuyor.

www.paroles-de-chansons.com

Geniş bir Fransızca şarkı sözü arşivine sahip site. Klasikleri dinlerken elinizin altında bulunmalı.

www.geocities.com/soho/museum/

7562/kultur/latince.html
Günümüzde kullanılan birçok deyim in orijinal latincelemleri barındıran ilginç bir site.
"Aut disce aut discede"

paintball.about.com

LEVEL editör hastalığı Paintball hakkında stratejilerden silah tanımlarına kadar uzanacak detaylıya kaliteli bir site.

www.epilogue.net

Sanal âlemin kaliteli ArtWork sitelerinden biri. Girin, içeriğini takdir edin.

Sacred'dan Ek Paket

Yapımcıların Sacred'ın resmi chat odalarında (forum.sacred-game.com) fısıldadıklarına göre şu anda bir Sacred ek paketi için çalışılıyor. Multiplayer bölümü hata kaynakken hangi mantıkla yeni işe giriyorlar, bu ayrı bir soru işareti. Paket ana kara alanını genişletmek dışında iki de yeni karakter içerecek ve senaryo ilkinin bittiği yerden devam edecek. Ek paket için henüz bir çıkış tarihi açıklanmadı.

Sanal Orta Dünya'ya yeni topraklar

Middle Earth Online'a eklentiler devam ediyor. Son eklenen yerler arasında Frodo'nun Shire'dan Ayrıkvadi'ye kaçarken durakladığı Crickhollow'daki evi ve cücelerin Ejderha Smaug'un krallıklarını yok etmesinden sonra yerleştikleri Ered Luin dağları var. Yeni yerlerin dışında eklenenler arasında bir karakter sınıfı olan Squire

bulunuyor. Squire eski kuzey krallığından hayatta kalmış, topraklara adaleti getirmeye çalışan savaşçı bir sınıf. Ayrıca zamanında Mordor hükümdarı Sauron'un kara büyülerinin etkisinde olan Corrupt Bear adlı yaratık türü de oyuna eklenmiş.

Oyunlarda öze dönüş... Saf eğlenceye...

Browser Oyunları

Günümüz dünyasının hemen her noktasına sıçrayan **doğumsuzluk oyun dünyasını da pençesine almış durumda**. Her çıkan teknoloji kısa sürede yiyip bitirilip hep daha fazlası istenirken asıl amaç gözden kaçabiliyor: Eğlence. Makinanın karşısına gerçekten bu amaçla oturanlar bile bir süre sonra geçilemeyen bir bölümde ya da bitmek tükenmek bilmeyen "biraz daha" parolasıyla sinir harbi yaşayabiliyorlar. Bu kısa yazıda sinir harbinden uzaklaşıp eğlenceye odaklı, arada bir-iki tur atıp bırakılabilecek browser oyunlarına göz atacağız.



Oynamak için Radeon 10000 gerek

Yukarıdaki tarafıma sıkılmış palavrayı geçtikten sonra browser oyunlarının ne olduğuyla başlayalım. Bu oyunlar genelde eski klasiklerin, fanları tarafından flash ya da java ile hazırlanmış yeni versiyonlarından oluşuyorlar. Devamlı güncellenen listeleri bir oynayanın uzun süre kopamamasına yardımcı oluyor. Hemen hemen hepsi ücretsiz olan oyunlar için herhangi bir browser (Internet

Explorer, Netscape vs.), flash oynatıcı (macromedia.com) ve azimli bir oyuncu yeterli. Bunlara sahipsek gelelim oyunlara:

*Yeti Sports

Ülkemizde hızla yayılan Yeti Sports'da amaç beyzbol sopası olan bir yetiyle tepeden atlayan pengüene doğru açıyla vurarak veya 12'lik bir hedef tahtasına dart niyetine fir-



lateral en yüksek puana ulaşmak. (www.yetisports.org)

*Whizzball

Incredible Machines adı anılınca eski oyuncuların çoğunun yüzünde bir gülümseme oluşacaktır. Oyunda yay, boru, tekerlek ve hareketli bantlar gibi birçok parçayı doğru şekilde birleştirmeye ve balonu doğru hedefe sağlam halde ulaştırmaya çalışıyorduk. Modern bir IM klonu olan Whizzball da aynı amaca ve kendi haritalarını oluşturabileceğiniz hoş bir editöre sahip. (kids.discovery.com/games/whizzball/whizzball.html)

*Ogame

Net'te en çok oyuncuya sahip browser oyunlarından biri ise 120.000'den fazla oyuncusuyla uzay stratejisi Ogame. Galaksiler arası bir imparatorluğu kontrol ettiğiniz oyunda amaç; ticari, siyasi ve askeri yapınızı doğru şekilde oturttukça diğer gezegenlerde kolonileşmek. Oyunun büyüklüğünü daha iyi anlatmak için oyuncular ve sunucu arasında günlük 65 GB veri transferi olduğunu, yapımcılar tarafından IRC yoluyla 24 saat destek sağlandığını ve Web sitesinin günde 400.000 hit aldığını söyleyebiliriz. Almanca olan oyunun kuralları Web sitesinde ayrıntılı olarak anlatılıyor. (ofame.de)

*Bejewelled

Browser oyunlarından bahsedip puzzle'ları atlamak olmaz. İşte en ünlülerinden bir tanesi arkasında Zone olan Bejewelled. Aynı taşlardan oluşan seriyi tamamlayarak puan topladığınız oyun gerçek bir hastalık. "10 dakika" diye oturup derse geç kalan nice adamlar biliyorum. Aman dikkat! (zone.msn.com)

*Rocket Rally

Klon oyunlarımızı Micro Machines klonu Rocket Rally ile devam ediyor. Bol renkli şirin grafiklere sahip oyun beş araç içeriyor ve aldığınız puanlar listeye aktarılıyor. (www.shockwave.com/sw/content/rocket-rally)

Binlerce ücretsiz eğlence

Yukarıdakiler netteki binlerce browser oyunundan son zamanlarda en çok ilgi çeken birkaç tanesiydi. İleride konu hakkında daha çok şey okumak veya sevdiğiniz oyunları paylaşmak isterseniz adresimi biliyorsunuz.

_Göker Nurbeyler

KISA HABERLER

@ Matrix Online'nın resmi yayıncısı Sega'nın yayın listesine göre oyun ancak Ocak 2005'te raflarda olabilecek. Tam yayın listesi için: www.sega-europe.com/gameinfo_pdf/launch_dates.pdf

@ Masa üstü RPG'si The Mutant Chronicles'in online oyunu iptal edildi.

@ Unreal Tournament 2004'ün yeni yaması (1.13) yayınlandı. Yamanın Anti-Cheat-Tool'da yaptığı değişiklikler nedeniyle yüklenmesi server admin'leri tarafından şiddetle tavsiye ediliyor. www.ut2k4.com

@ Açık kodlu online oyun Daimonin'in ikinci betası da açıldı. Oyun iki boyutlu ve nispeten eski olmasına rağmen, yapısıyla, bir şeyler geliştirmek için istekli oyuncular için ilginç bir seçenek. Oyun ve motoru tüm oyunculara açık. daimonin.sourceforge.net



N-GAGE at E3

Yepyeni Bir N-Gage'e Merhaba Deyin!

Bu sene E3'e mobil oyunlar damgasını vurdu desek yanlış olmaz. Zaten PlayStation Portable (PSP) ve Nintendo Dual Screen (DS) fuarın en büyük bombalarıydı. Ayrıca sadece Electronic Arts ve Activision gibi büyük oyun firmalarının yer alabildiği South Hall'da GameLoft, THQ Wireless gibi mobil oyun firmaları da boy gösterdi. VIA'nın yeni mobil oyun konsolu ve Gizmondo'da oyun dünyasına yeni katılan sistemler oldu. İkinci senesinde Nokia N-Gage'de şık standıyla gövde gösterisi yapınca E3 geçen senelere oranla çok ama çok daha mobildi.

Fuarda yeni N-Gage QD'yi de deneme şansımız oldu nihayet. Artılarının yanı sıra eksileri bulunsa da N-Gage QD eski versiyondan çok daha iyi gözüküyor. Ama yeni N-Gage hakkında zaten bildiğimiz olduğu için bizi daha çok yeni oyunlar ilgilendiriyordu ve Nokia bu genç platforma hayat verecek yeni duyuru ve oyunlarla gelmişti. Önce basın konferansına gidelim ve N-Gage cephesinde ne gelişmeler var bir bakalım.

N-Gage'in basın konferansına giderken kendimi gösterişli bir şova hazırlamıştım. Ama Cooper Binasının 11. katında hazırlanmış olan şov beklentilerimin ötesindeydi. Klasik bir amerikan yapısının en üst katı olan mekan komple boşaltıp camları kalın siyah ve ara ara kırmızı şeffaf perdelerle kaplanmıştı. Işık ve dumanları da ekleyince ortaya çıkan loş kırmızı atmosfer heyecan vericiydi. Mekana dağılmış olan N-Gage standları ve kızlarında yeni oyunların hepsi vardı. Toplantı biraz geç başlasa da oyunlar ve sıkı donanımlı bar bekleme keyifli hale getirdi.

Mekanın ortasında hazırlanmış olan 500 izleyicili arenaya ilk çıkan Anssi Vanjoki oldu. Sene başında Nokia Multimedya departmanı'nın başına geçen Anssi, kısa bir selamlama



konuşması yapıp sözü N-Gage'in patronu olan Ikka Raiskinen'e bıraktı. Ikka'nın iki önemli haberi vardı. Daha doğrusu N-Gage'e destek verecek olan iki yeni firmanın müjdesi Atari ve Capcom. Atari'nin üzerinde çalıştığı N-Gage oyunları Driver ve Civilization. Ancak oyunlarla ilgili detaylı bilgi henüz yok. Ne yazık ki Capcom'un N-Gage için hangi oyunları hazırladığı tam bir sır olarak saklanıyor. Tahminlerimiz (ve umutlarımız) ilk oyunlardan birinin Street Fighter olacağı yönünde. Ayrıca GBA'nın (bençe) en iyi oyunlarından olan Megaman Battle Network'ü de görmeyi umuyoruz. Tabii Resident Evil veya Onimusha'nın N-Gage versiyonları da fena olmaz hani. Ama bunlar bizim tahminlerimiz. Önümüzdeki aylarda ilk haberler gelecektir.

Ikka'nın ardından yeni oyunları duyurmak için oyunlardan sorumlu Pasi Pölönen söz aldı. Önceden adı dışında pek bilgi verilmeyen Pathway to Glory ve Pocket Kingdom'un neye benzediğini nihayet gördük. Sırada N-Gage'in ilk RPG oyunları Elder Scrolls Shadowkey ve Rift vardı. Elder Scrolls'u görsek de popüler bir masaüstü FRP oyunu olan Rift'in sadece adı geçti. Ayrıca yeni duyurulan oyunlar Xanadu ve King of Fighters'da sadece isim olarak geçti. Bu iki oyunla ilgili tek bildiğimiz yayınlanan bir kaç ekran görüntüsünden ibaret. Toplantıya bir temsilcisi ile katılan EA'de artık N-Gage platformuna tam destek verecek. Tüm spor oyunları serisi artık N-Gage oyunları ile de karışımında olacak. Ayrıca Sims Bustin' Out ve SSX ile birlikte EA hit oyunlarını da mobil platforma taşıyor. Son oyun Glimmerati hızlı arabalar ve güzel kızlarla bezeli şık videosu ile heyecan yarattı ama oyun hakkında başka hiç bir bilgi verilmedi. Yeni duyurulan bu oyunlarla birlikte N-Gage'in oyun sayısı 39'a yükselmiş oldu. Nokia bu yıl sonuna kadar raflara 50 oyun dizmeyi hedefliyor. Şimdi gelelim E3'de gösterilen 11 oyuna.

Pathway to Glory

N-Gage'in ilk ciddi real-time stratejisi olan oyun ikinci dünya savaşı sırasında geçiyor ve hem grafikler hem de oynanış olarak Close Combat'ı andırıyor. Oyunda farklı milliyet, uzmanlık ve yeteneklerde askerler arasında seçim yaparak kendi takımınızı yaratıyorsunuz. Takımınızla 14 tek kişilik görevi oynayabilirsiniz. Ancak Pathway to Glory'nin en önemli özelliği N-Gage Arena'yi tam olarak kullanan ilk oyun olması. Bu yüzden dünyanın her han-



gi bir yerinden bir rakip yakalayıp multiplayer oynamak daha keyifli gözüküyor.

Oyunun kontrolleri bir mobil oyun için oldukça kullanışlı, grafikler de çok iyi. Hele zamanında Close Combat'ı oynamış ve sevmişseniz Pathway to Glory'yi kaçırmamanız gerekir.

Pocket Kingdom

Sega'nın geliştirdiği Pocket Kingdom dünya çapında servis veren ilk devasa online oyun. Oyunda Ulgress dünyasının uzak köşelerinde dolanıp kendinize savaşçılar topluyor, ordunuzu ve imparatorluğunuzu geliştiriyor ve diğer oyuncularla kapişyorsunuz. Ordunuzda yer alabilecek 100 farklı türde birim ve bu birimlerin kullanabildiği farklı eşyalar var. Böylece oyunda 50.000 farklı ordu kombinasyonu olabiliyor. Ayrıca oyun içi açık arttırma sistemi ile elinizdekileri satıp yeni şeyler alabiliyorsunuz.

Ashen

Ashen'de N-Gage'e özel olan oyunlardan. Oyunun hikayesi oldukça enteresan. Seven River şehri karanlık, kötülük ve kaosa yenik düşmüştür. Sakinleri şehri çoktan terk etmiştir



A storm



ama Jacob Ward oraya dönmek ve kız kardeşini bulmak zorundadır. Çünkü tüm bu kaosu ve karanlığı yaratan kardeşidir.

N-Gage'in ilk 3D FPS'si olan Ashen açıkçası bir mobil oyundan beklenebilecek atmosferin sınırlarını zorluyor. Her ne kadar oynanışa alışmak zor olsa da aksiyon oldukça sıcak. Ayrıca Bluetooth üzerinden deathmatch imkanı da var.

The Sims Bustin' Out

Bu sene E3'de en çok ilgimi çeken N-Gage oyunlarından biriydi Bustin' Out. Daha geçen ay PS2 versiyonunu inceledikten sonra N-Gage versiyonunu görmek sürpriz oldu. Açıkçası oyunun bu kadar fazla yönüyle N-Gage'e sığdırılmış olması şaşırtıcı. Temiz ve güzel grafikler, bir iki tuşla kolayca kumanda edilen karakterler... Üstelik oyunun hikayesi diğer konsollardakinden tamamen farklı.

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Başka bir FPS oyunu daha. Ama bu sefer kolombiya da uyuşturucu kartelleriyle mücadele eden askerlerin rolündeyiz. Üstelik PC versiyonunda olduğu gibi sadece bir adamı değil bütün timi yönetiyoruz. Ama Jungle Storm'un görevleri ve hikayesi N-Gage'e özel. Ghost Recon'un grafikleri oldukça iyi. Hatta oyunda sis, yağmur ve gece görüşü gibi efektler dahi kullanılmış. Oyunda hem karşılıklı hem de birlikte oynamaya açık sekiz kişilik multiplayer özelliği var.



Call of Duty

N-Gage bu sene FPS'ye doycak gibi. PC versiyonunun minik bir kopyası Call of Duty. Grafikler, görevler ve mekanlar birebir alınmış. Bu yüzden PC versiyonunu çok düşük grafiklerle oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz.

Operation Shadow

Gerçekten enteresan bir oyun Operation Shadow. Oynarken bana Battlefield 1942'yi hatırlattı. Yönettiğiniz asker yolda karşısına çıkan her türlü aracı kullanabiliyor. Jip, tank, helikopter. Oyun daha çok tek kişilik oyuna ağırlık veriyor. Ama Bluetooth üzerinden 4 kişi de oynayabiliyorsunuz. Eğer oyun N-Gage Arena üzerinden 32 kişi oynanabilse mobil oyunlarda çığır açabilirdi.

Requiem of Hell

Mobil Diablo'ya hoş geldiniz. Hikaye ve ka-

rakterler N-Gage'e özgün olsa da bu oyun tam bir Diablo. Biri erkek, biri hatun iki karakterden birini seçip aksiyon yoluyla büyümlü eşyalar ve experience toplamak üzerine kurulu. Bluetooth üzerinden iki kişi birlikte veya karşılıklı oynayabiliyorsunuz.

Bu oyunların haricinde E3'de gösterilen üç oyun daha vardı. Crash Nitro Kart, Bomberman ve Tiger Woods PGA Tour. Ama oyunların ismini söylemek bile sanırım herkes için neye benzediklerini anlatmaya yeter.

_Tuğbek Ölek

E3 2004'ün ardından N-gage oyunlarında son durum

Yeni Duyurulan Oyunlar

Driv3r	Aksiyon
Civilization	Strateji
Fifa 2005	Spor
SSX Out of Bounds	Spor
Rifts	RPG
King of Fighters	Dövüş
Xanadu Next	RPG
Glimmerati	Yarış
E3'de Gösterilenler	
Pathway to Glory	Strateji
Pocket Kingdom	Devasa
Online	
Ashen	FPS
Crash Nitro Kart	Yarış
The Sims Bustin' Out	Sim
TC Ghost Recon	FPS
Call of Duty	FPS
Bomberman	Arcade
Operation Shadow	Aksiyon
Requiem of Hell	RPG
Tiger Woods PGA	Spor

E3'de Gösterilmeyenler

Spider-Man 2	Aksiyon
Virtua Cop	Aksiyon
Worms World Party	Strateji
WWE	Spor
Alien Front	Aksiyon
Mevcut Oyunlar	
Fifa 2004	Spor
NCAA Football 2004	Spor
TC Splinter Cell: TSA	Aksiyon
Tony Hawk's PS	Spor
Rayman 3	Platform
Marcel Desailly PS	Spor
Tomb Raider	Aksiyon
Virtua Tennis	Spor
Sonic N	Platform
Super Monkey Ball	Platform
Pandemonium	Platform
Moto GP	Yarış
MLB Slam!	Spor
Puyo Pop	Bulmaca
Puzzle Bobble VS	Bulmaca

Ukrayna'lı güzel Ruslana'nın şarkısında da bahsettiği gibi "Shi-di-ri-di-day Hilekar!"...

MANHUNT

Her sahne için Hardcore Mode'da 5 yıldız kazanın ve aşağıdaki hileleri oyunun isminin olduğu ana ekranda girin.

Hızlı hareket (Sahne 1&2): URUNFAST

Sessiz hareket (Sahne 3&4): ALLRDEAF

Yeniden canlanma (Sahne 5&6): HEALBACK

Helium Avcılar (Sahne 7&8): THEYBOOM

Tam donanım (Sahne 9&10): UGOTARMS

Süper yumruk (Sahne 11&12):

UHITHARD

Tavşan Görünümü (Sahne 13&14):

BUNYSUIT

Maymun Görünümü (Sahne 15&16):

HELLSUIT

Görünmezlik (Sahne 17&18): EVILEYES

Domuz Görünümü (Sahne 19&20): PIGGSUIT



BAD BOYS 2

Her şeyi açma Press Start yazan ekranda (ana menüden hemen önce) aşağıdaki tuş kombinasyonunu girin. Eğer hile başarılı olduysa bir silah sesi duyacaksınız.

Coverpoint (Boşluk tuşu), Sağ (D), Sol (A), Sol (A), Silah değiştirme (Q).

Not: Parantez içindeki tuşlar, oyunda varsayılan olarak ayarlanmış tuşlardır.



HITMAN: CONTRACTS

Hitman'i yüklediğiniz klasöre gidin ve hitmancontracts.ini dosyasını bulup bir metin editörüyle açın, aşağıdaki satırları ekleyin:

ENABLECONSOLE 1

ENABLECHEATS 1

Oyuna başlayın ve oyun sırasında SHIFT ve ESC tuşuna aynı anda basın. Cheat value'yu 0'dan 1'e getirerek hileleri aktif hale geçirin. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

God 1: Ölümsüzlük (1'i 0 yaparak hileyi kapatabilirsiniz)

Giveall: Tüm silahlar ve eşyalar

Infammo: Tüm silahlara sınırsız cephane

Nailgun 1: Nail Gun'ı açar (1'i 0 yaparak kapatabilirsiniz)

Invisible 1: Düşmanlarınıza görünmez olursunuz (1'i 0 yaparak hileyi kapatabilirsiniz)



SHANGHAI STREET RACER

Aşağıdaki kodları oyun sırasında é tuşuna bastıktan sonra girin:

GIMMESOMETIME: 167 dakika ekstra zaman

CARCAMEDIT: Kamera ayarlama

FAILEDURMISSION: Görevi kaybedersiniz

FAIL: Yarışı kaybedersiniz

NEXTURMISSION: Bir sonraki yarış

TELEPORT: Arabanız normal haline döner

PASS: Yarışı kazanırsınız



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın. Konsola sv_cheats 1 yazın ve ardından restart yazarak hileleri aktif hale getirin. Bölüm başladığında yeniden é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin:

Tüm botları öldürme: bot_kill

Botları dondurma: bot_stop 1 (1'i 0 yaparak botları eski haline getirin)

Bot seviyesi ayarlama: bot_difficulty # (# yerine 0-3 arası bir sayı yazın)

Görevi yeniden başlatma: restart

Ölümsüzlük: god

Uçuş modu: fly

Duvarlardan geçme: noclip

Görünmezlik: notarget

Silah veya eşya verme: give # (# yerine aşağıdaki isimlerden birini girin)

weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014



AIRSTRIKE II

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin ve ENTER tuşuna basın.

Ölümsüzlük: invulnerability

Tüm silahlar: showmetheweapons

Bölüm tamamlama: deadlineisnear

Game Over: diediediemyardling

Tüm güçlendiriciler: glitteringprizes

Tüm füzeler: moremoreweapons

Sonsuz hak: igonnaliveforever

E3'te oyunla birlikte hileleri de tanıtılan oyuna oyun denmez.

NBA BALLERS

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

Kod	Oyuncu
the answer	Allen Iverson's Studio
zo	Alonzo Mourning
rising sun	Amare Stoudamire
clyde the glide	Clyde Drexler
dunk fest	Dominique Wilkins
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
special delivery	Karl Malone
ice house	Karl Malone's Devonshire Estate

hoosier Larry Bird
spree Latrell Sprewell

Alternatif kıyafet Special Codes ekranında, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare, Kare, Dijital Pad kodunu girin.

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 tamamıyla doldurun ve R1 + R2 + Üçgen tuşlarına basarak potayı kırın.



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.

TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGON

Aşağıdaki kodları "Difficulty Select" ekranında girin.

Alaska bölümünü bitirme R1, Yuvarlak, R1, Kare, Sol, Sol, Sağ, Sol

Büyük kafa modu Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, L1, L1, L1, L2

Deep Amazon bölümünü bitirme Sol, Sağ, Sol, Sol, Sağ, R1, R2, Yuvarlak

Earth bölümünü bitirme R2, R1, L1, L2, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak

Mid Atlantic bölümünü bitirme Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Sağ, Sol, Sol, Sağ

Starship bölümünü bitirme Sol, Sol, Sağ, Yuvarlak, Yuvarlak, Sağ, Sağ, Sol

Turbo modu L1, R2, R2, Kare, Kare, Kare, Kare, L1

Sonsuz görünmezlik Autobot HQ'da sırasıyla, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, L2, L1 ve L2 tuşlarına basın.



FORBIDDEN SIREN

Brain Cell Revival Oyunu Koyoya Sudo'nun bölümünde (3. gün, saat 03.00) arşiv eşyası #087'yi bulun. Oyun ana menüde görüntülenecektir.

Gizli video Oyunu ikinci sonla bitirin ve 99 arşiv eşyasını toplayın. Böylece 100. eşyayı açmış olacaksınız. Bölüm seçme ekranında, imleç yukarı sağ köşeye götürün ve uzaylı arkadaşımızın kade rini izleyin.

Zamana karşı Oyunu ilk sonla bitirin ve bölüm seçme ekranında Kare'ye basarak Time Attack moduna geçin.



WORLD TOUR SOCCER 2004

Aşağıdaki hileleri ana menüde girin.

Tüm sezonlar için sonsuz para Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı

Kendi yarattığınız takımlar için sonsuz yetenek Yukarı, Yukarı, R1, L2, Yukarı, L1

Tüm takımlar ve stadyumlar L1, R1, R2, L2, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ

Tüm FMV'ler L2, L1, L1, L1, L2, L2

Hızlı anons L2, R2, R1, R2, L2, R2

Palyaço sesleri L1, L1, L2, R2, R2, R1

Çiftlik sesleri L1, L1, R2, Yukarı, Aşağı, Sağ



ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Oyunun uzatılmış sonunu izlemek için, tüm Ako Vest'lerini toplayın.



DESTRUCTION DERBY ARENAS

Rough Justice ve ilk 3 Bonus araba

Destruction Derby modunda tüm arenalarda birinci olun.

The Dam ve 4 ve 5. arabalar Wrecking Race modunda tüm pistlerde birinci olun.



PAINKILLER



Siyah Tarot Kartları nedir?

- Siyah Tarot kartları belli koşullarla bölüm geçtiğinizde kazandığınız güçlendiricilerdir. Sahip olduğunuz kartları kullanabileceğiniz siyah tarot tahtası ekranına harita ekranından girebilirsiniz. Tarot kartlarını bu tahtaya yerleştirmeniz için para harcamanız gerekir, gerekli olan bu parayı oyunun bölümlerinde bulacaksınız.
- İki tür karttan gümüş olanlar daima aktif olan kalıcı bonuslar eklerken, altın kartlar oyun sırasında aktive edilmelidir ve etkileri belli bir süre için geçerlidir. Tahtanın üst kısmına yerleştirmek üzere

iki adet gümüş kart ve alt tarafından yerleştirmek üzere üç tane altın kart kullanabilirsiniz.

- Oyunu bitirdikten sonra yeni bir oyuna başlarsanız, toplamış olduğunuz kartları "koruma" seçeneğini seçebilirsiniz. Eğer Daydream modunda oynayacaklarınıza rağmen kullanamazsınız.

- Insomnia modunda kartların 22'sini, Nightmare modunda 23'ünü, Trauma modunda ise tümünü (24) kazanabilirsiniz. Bunun sebebi düşük seviyelerde bazı bölümlerin kilitli olmasıdır. 23 kart topladığınızda Trauma zorluk seviyesi açılacaktır.

- Eğer aynı özelliğe etki eden iki kartı kullanırsanız etkileri birleşmeyecektir, oyun en iyi etkiyi sağlayan kartı kullanacaktır.

Kart toplama ipuçları

- TAB tuşuna basarak ulaşacağınız istatistikler ekranından kartlar için gerekenleri ve o ana kadar karışladığınız gereksinimleri görebilirsiniz.

- Herhangi bir şekilde yok ettiğiniz düşman ve objeler istatistik ekranında sayılırlar. Eğer düşman düşerek, kendisini havaya uçurarak, başka bir düşman tarafından vurularak ölürse de siz öldürmüşsünüz gibi sayılacaktır. Aynı şey objeler için

de geçerlidir, obje kimin tarafından yok edilirse edilsin sizin yok edilen objeler puanınıza eklenecektir.

- Eğer bir bölümün çıkışını açarsanız, bölümdeki tüm kapılar açılacak ve bu sayede geri dönüp daha önce giremediğiniz yerlerde kaçırılmış objelerinizi toplayebilirsiniz. Ancak bölümdeki tüm düşmanları öldürmeniz gereken iki bölümde ilerlerken karşılaştığınız tüm düşmanları öldürmediklerimizi öldürmenize işe yaramayacaktır. O bölümlerde tüm düşmanlar ölmeden çıkışı açmayın.

- Belli zaman sınırı içinde patronları yok etmeniz gereken bölümlerde maksimum zarar vermek için altın kartları kullanın. Hız azaltıcı kartlar savunmaya yönelik kartlar olduğundan yalnızca zamanınızı harcayacaktır. Fury, Rage, Dexterity, Forgiveness, Mercy gibi kartlar size çok yardımcı olacaktır.

- İkinci ateş şeklini kullanarak düşmanı direkt vurduğunuzda bazen düşmanın havalandığını göreceksiniz. Havadayken de bu şekilde vurmaya devam ederseniz onu havada tutmanız mümkün. Bu şekilde yaptığınız her 4 atışta düşmandan 15 altın değerinde mücevher düşecektir.

Kart Etkileri

Bu kısımda da kartların ne işe yaradığını bulacaksınız.

Bölüm	Kart İsmi	Etkisi	Cinsi
1-1	Endurance	Saldırlardan yarım zarar görürsünüz	Altın
1-2	Haste	Oyun hızını iki kat yavaşlatır	Altın
1-3	Soul Keeper	Ruhlar daha uzun süre dururlar	Gümüş
1-4	Time Bonus	Altın kartlara 10 saniye daha ekler	Altın
1-5	Blessing	Bölüme 150 sağlıkla başlarsınız	Gümüş
2-1	Replenish	Cephane kutularından iki kat fazla cephane alırsınız	Gümüş
2-2	Speed	Daha hızlı hareket edersiniz	Altın
2-3	Fury	Saldırı gücünüzü iki katına çıkarır	Altın
2-4	Dark Soul	Demon formuna geçmek 50 ruh gerektirir	Gümüş
2-5	Double Haste	Oyun hızını dört kat yavaşlatır	Altın
2-6	Dexterity	Silahlar iki kat hızlı ateş eder	Altın
3-1	Soul Catcher	Size yakın olan ruhları emer	Gümüş
3-2	Forgiveness	Her bölümde altın kartları iki kere kullanmanızı sağlar	Gümüş
3-3	Greed	Topladığınız altınlar normalin iki katı para kazandırır	Gümüş
3-4	Iron Will	Saldırlardan veya düşmekten zarar görmezsiniz	Altın
4-1	Rage	Saldırı gücünüzü dört katına çıkarır	Altın
4-2	Vitality	Sağlık tabanınızı 150'ye çıkarır	Gümüş
4-3	Double Time Bonus	Altın kartlara 20 saniye daha ekler	Altın
4-4	Divine Intervention	Kartları yerleştirirken para edemezsiniz	Gümüş
4-5	Triple Haste	Oyun hızını sekiz kat yavaşlatır	Altın
5-1	Last Breath	Öldüğünüzde 33 sağlıkla dirilirsiniz	Gümüş
5-2	Confusion	Düşmanlar size değil, birbirlerine saldırırlar	Altın
5-3	Soul Redeemer	Ruh toplayınca iki kat fazla sağlık kazanırsınız	Gümüş
5-4	Mercy	Her bölümde altın kartları üç kere kullanmanızı sağlar	Gümüş

Kart Listesi

Burada tüm bölümlerde kazanabileceğiniz kartları, kazanmak için gerçekleştirmeniz gereken amaçları ve kartların ne işe yaradıklarını bulabilirsiniz.



Bölüm 1-1: Cemetery

Amaç: Bölümü bitirin.
Kart: Endurance (Altın)



Bölüm 1-2: Atrium Complex

Amaç: Tüm objeleri yok edin.
Kart: Haste (Altın)



Bölüm 1-3: Catacombs

Amaç: Tüm yaratıkları öldürün. (112 tane yaratık öldürmelisiniz.)
Not: Bu bölümü bitirebilmeniz için 106 yaratık öldürmeniz yeterli ama bu durumda kartı kazanamazsınız. Eğer bir kontrol noktasını geçerseniz ve arkanızdaki kapı kapanırsa dönüp kalan yaratıkları vurma imkânınız olmayacağından 112/112 amacını gerçekleştirmeniz mümkün olmayacaktır. Bu yüzden yavaş ve dikkatli biçimde ilerleyin.
Kart: Soul Keeper (Gümüş)



Bölüm 1-4: Cathedral

Amaç: En az 500 altın toplayın.
Kart: Time Bonus (Altın)



Bölüm 1-5: Enclave

Amaç: Necrogiant'ı iki dakikadan daha kısa sürede öldürün.
Not: Eğer bu zamana bir türtü ulaşmıyorsanız başka kartlar topladıktan sonra buraya dönüp Fury, Dexterity ve Time Bonus kartlarını kullanabilirsiniz. Iron Will kartı da Necrogiant'ın hortum saldırısına karşı etkili olacaktır.
Kart: Blessing (Gümüş)



Bölüm 2-1: Prison

Amaç: Patlayıcı silah kullanmayın.
Kart: Replenish (Gümüş)



Bölüm 2-2: Opera House

Amaç: En az 100 ruh toplayın.
Not: Yaratıkları öldürdükten sonra ruhlarını toplamayı sakın unutmayın. Bunun için öldükleri zaman size yakın olacakları şekilde öldürmeye çalışın. Eğer Soul Catcher kartı sahibseniz o zaman işiniz daha kolay olacaktır çünkü bu kart ruhları size doğru çeker. Soul Keeper kartıyla da ruhların daha uzun durmasını sağlayabilir ve rahatça toplayabilirsiniz.
Kart: Speed (Altın)



Bölüm 2-3: Asylum

Amaç: Bölümü yalnızca Painkiller kullanarak geçin.
Not: Bu bölümde Painkiller'in kombo saldırısını çok işinize yarayabilir. Bunun için birinci ateş tuşuna basılı tutarak bıçakların açılmasını sağlayın ve dönerlerken ikinci ateş tuşuna basın.
Kart: Fury (Altın)



Bölüm 2-4: Snowy Bridge

Amaç: Tüm gizli kısımları bulun. (6 tane gizli kısım var.)
Kart: Dark Soul (Gümüş)



Bölüm 2-5: Town

Amaç: Bölümü yalnızca kazık kullanarak geçin.
Not: Bu bölümü kazık (stake) kullanarak geçmelisiniz. Stakegun kullanmamalısınız. Bölümün her yerinde kazık bulacağınızdan sorun olmayacak.
Kart: Double Haste (Altın)



Bölüm 2-6: Swamp

Amaç: Bataklık yaratığını dört dakikadan daha kısa sürede öldürün.
Not: Yaratık kalkanını indirdiğinde altın kartlarınızı kullanın ve mümkün olduğunca çok zarar vermeye ayarlayıp pompalı tüfeğinizle vurmaya başlayın.
Kart: Dexterity (Altın)



Bölüm 3-1: Train Station

Amaç: Bölümü hiç ruh toplamadan bitirin.
Not: Bu bölümde sürekli olarak kayıt yapın, eğer yanlışlıkla bir ruh alırsanız hemen son kaydınızı yükleyin.
Kart: Soul Catcher (Gümüş)



Bölüm 3-2: Abandoned Factory

Amaç: Demon Morph modunda en az 30 düşman öldürün.
Not: Bunun için 65 ruh toplayarak bölümün sonuna gelin ve iskeletlerin ortaya çıktığı yerde dolaşarak yeterince büyük bir grup yaratın. Ardından birini öldürün, ruhunu alın ve Demon Morph yapın. Denemediğinizden önce oyunu kaydederseniz, yeterli sayıda öldüremediğiniz zaman tekrar deneyebilirsiniz.
Kart: Forgiveness (Gümüş)



Bölüm 3-3: Military Base

Amaç: Tüm düşmanları öldürün.
Not: Çıkışı açmadan önce hepsini öldürmeniz gerekli, yoksa kartı alamazsınız.
Kart: Greed (Gümüş)



Bölüm 3-4: Ruins

Amaç: Guardian'ı 1 dakika 20 saniyeden kısa sürede öldürün.
Kart: Iron Will (Altın)



Bölüm 4-1: Castle

Amaç: Tüm Kutsal Eşyaları bulun. (7 tane var.)
Kart: Rage (Altın)



Bölüm 4-2: The Palace

Amaç: Bölümü zırh kullanmadan bitirin.
Kart: Vitality (Gümüş)



Bölüm 4-3: Babel

Amaç: Bölümdeki tüm cephane kutularını toplayın.
Not: Bu bölümde 95 cephane kutusu var. Bir kontrol noktasını geçtikten sonra siz ilerledikçe arkanızdaki zemin çökmeye başlayacak. Burayı geçince geriye dönün ve kalmış olan çiknihya zıplayın, merdivenlerden duvarın yukarisına çıkın. Burada duvardan çıkmış tuğlalar fark edebilirsiniz, bunlara tırmanarak cephane kutusunu bulabilirsiniz.
Kart: Double Time (Altın)



Bölüm 4-4: Forest

Amaç: Bölümü hiçbir siyah tarot kartı kullanmadan bitirin.
Not: Bu bölüme başlamadan önce tüm kartlarınızı çıkarmalısınız, yoksa daha baştan başarısız olursunuz.
Kart: Divine Intervention (Gümüş)



Bölüm 4-5: The Tower

Amaç: Alastor'u beş dakikadan daha kısa sürede öldürün.
Not: Burada Iron Will kartı mucizeler yaratıyor, düşmeden önce kartı aktifleştirirseniz ne düşüşten, ne de Alastor'dan zarar görürsünüz.
Kart: Triple Haste (Altın)



Bölüm 5-1: City on Water

Amaç: Tüm gizli kısımları bulun. (6 tane var.)
Kart: Last Breath (Gümüş)



Bölüm 5-2: Docks

Amaç: Üç kez Demon Hunter moduna geçin.
Not: Eğer Soul Catcher kartınız varsa bunu rahatlıkla yapabilirsiniz. Her bir Demon Hunter moduna geçmek için 66 ruha ihtiyacınız var, yani 198 ruh toplamalısınız. Hatta Dark Soul kartını kullanırsanız 50 ruhta mod değiştirmeniz mümkün, yani bu durumda 150 ruh size yetecektir.
Kart: Confusion (Altın)



Bölüm 5-3: Old Monastery

Amaç: Bölüm boyunca sağlığınıza 50'nin üzerinde tutun.
Kart: Soul Redeemer (Gümüş)



Bölüm 5-4: Hell

Amaç: Lucifer'ı öldürün.
Kart: Mercy (Gümüş)

HITMAN: CONTRACTS

Yine, yeni, yeniden Hitman...

Bu sefer de ilk Hitman yazısında olduğu gibi size "hızlı çözüm" ismi verilen ve bölümlerde ayrıntıya girmekten çok bölümü bitirmek için yapılması gerekenleri adım adım anlatan tarzı kullanacağız. Hitman 2'nin tam çözümü 10 sayfa sürmüştü, bu sefer ise elimizde 6 sayfa var. Bu sayfaları en iyi şekilde değerlendirmemiz gerektiğinden hızlı çözümün yanı sıra oyunla ilgili çeşitli bilgileri de bulabileceksiniz. Hiç vakit kaybetmeyelim o halde...

Hızlı Çözüm

Hitman'de eğer bölümleri Silent Assassin derecesiyle bitirmeyi başarırsanız özel silahlar kazanıyorsunuz. Bu silahları her bölümün sonunda görebilirsiniz.

Bölüm 1 – Asylum Aftermath

- Prof. Ortmeier'den anahtar alın.
- Ü Hastalardan biri üzerinde şırınga kullanın ve giysilerini alın.
- Asansorle birinci kata çıkın.
- Girişin yanındaki dört SWAT askerini geçin ve sola dönün.
- Tek başına duran SWAT askerinin merdivenlere doğru gitmesini bekleyin.
- Merdivenlerden yukarı doğru onu takip edin.
- İkili kapının arkasına saklanın ve SWAT askerinin ayrılmasını bekleyin. (Alternatif olarak diğer odadayken arkasından yaklaşıp şırınga kullanabilirsiniz.)
- Verandaya çıkın.
- Merdivenlerden aşağı inin ve Prof. Ortmeier'in arabasına binerek kaçın.

Silent Assassin ödülü: İkili CZ2000 Tabanca

Bölüm 2 – The Meat King's Party

- Kasabın giysilerini giyin.
- Kasabı kamyonun arkasına kilitleyin. (Kamyonun yan tarafındaki kırmızı düğmeye basın.)

- Silahlarınızı bırakın.
- Silah kontrolünüz yapıldıktan sonra Malcolm Sturrock's Shrine'a gidin.
- Kızın yanına gidin ve kanıtı alın.
- Soyunma Odası'na gidin.
- Garson giysisini giyin.
- Soyunma odasının doğu çıkışından giderek mutfağa doğru ilerleyin.
- Mutfığa gelmeden önceki kapıdan içeri sessizce girin, anahtar deliğinden bakarak Şefin tavukla birlikte çıkmasını bekleyin.
- İçeri girin, bıçağı alın ve saklayın.
- Partiye gidin.
- Bardan afyon çubuğu (Opium Pipe) alın.
- Odanın diğer tarafına gidin, odaya girin ve dinlenmekte olan avukatı bulun.
- Ona afyon çubuğunu verin, kendinden geçince bıçaklayarak öldürün.
- Bıçağı bırakın.
- Mutfaktan geçerek tekrar soyunma odasına dönün.
- Asıl garsonun dikkatini çekmeyin, meşgul olduğu anda tekrar kasabın giysilerini giyin.

- Mutfığa dönün ve tavukların yanından satırı alın.
 - Campbell Sturrock'un odasına girin.
 - Merdivenlerin yukarıdaki nöbetçi üstünüzü aramadan önce tavuk tepsisini bırakın.
 - Sturrock'un odasına girin ve düğmeye basarak perdeleri kapatın.
 - Kızların dışarı çıkmasını bekleyin.
 - Tavuğu Sturrock'a verin.
 - Sturrock'u satırla doğrayın ve satırı bırakın.
 - Acele etmeden dışarı çıkın ve kamyonların yanına gidin.
- Silent Assassin ödülü: İkili Micro Uzi Yarı Otomatik Silah

Bölüm 3 – The Bjarkhov Bomb

- Sivile şırınga vurun ve giysilerini alın.
- Mess Hall'a doğru yürüyün.
- Sandığı şöminenin yanındaki nöbetçinin olduğu yerde bırakın.
- Mutfığa doğru yönelin.
- Sessizce Fuchs'a yaklaşın.
- Onu tel kullanarak öldürün ve tuvalete doğru sürükleyin.
- Fuchs'un giysilerini giyin.





- Tünel boyunca koşun.
- Geminin girişine gelin.
- Komutan ile konuşun.
- Votka hazırlamak için arkasını döndüğünde tel kullanarak öldürün.
- Üzerinden anahtarı alın.
- İçinde Radyasyon Giysisi bulunan hangara gidin.
- Giysilerini değiştirin ve denizaltının içine girin.
- Üç bombayı da alın.
- Bombaları denizaltının zayıf noktalarına yerleştirin.
- Tünele doğru koşun.
- Bombaları patlatın.
- Tünelden geriye koşun ve uçağa gidin.

Silent Assassin ödülü: Susturuculu, İkili Silverballer Tabanca

Bölüm 4 – Beldingford Manor

- Haritaya bakın ve ahıra doğru ilerlemeye başlayın. (Ahırın batı tarafından elektrik simgesi göreceksiniz.)
- Seyis'in atların yanından uzaklaşmasını bekleyin ve üzerinde şırınga kullanın.
- Üzerinden giysilerini ve anahtarını alın.
- Raftan bitki ilacını alın.
- Seyis kılığında küçük odaya girin ve ahırın batısına yürüyün.
- Suyun yanına gidin ve 'Poison Water' seçeneğini seçin.
- Ahırın güneyine doğru gidin, kapıyı açın ve Giles Northcott ile konuşun.
- Malikaneye doğru gidin, sol taraftaki merdivenlerden aşağı inin.
- Ocağın panelini kullanarak kapanmasını sağlayın.
- Çamaşırhane kısmına gidin ve soldaki merdivenden tırmanarak yukarıdaki pencereye ulaşın.

rıdaki pencereye ulaşın.

- Önünüzdeki masadan zehri alın.
- Duş odasına girin ve aynanın arkasındaki gizli kapıdan geçin.
- Winston Beldingford'un gelmesini bekleyin, yatağa yatıp uyduğunda yastık kullanarak boğun.
- Sağdaki kitaplığın arkasındaki gizli kapıdan girin ve merdivenden tırmanın.
- Kapıdan geçin ve spiral merdivenden aşağı inin.
- Uyuyan adamın giysilerini giyin ve pompalı tüfeğini alın.
- İlerlemeye devam edin ve viski fiçisini bulun. Fiçiyi zehirleyip yukarı çıkın.
- İlk girdiğiniz açık pencereden dışarı çıkın, geldiğiniz yoldan ahıra dönün.
- Alistair zehirli viskiyi içince bota binip kaçın.

Silent Assassin ödülü: İkili Magnum 500 Tabanca

Bölüm 5 – Rendezvous in Rotterdam

- Sağdaki kapıdan çıkın.
- Caddede sağa ve sonra da aşağı doğru ilerleyin.
- Sigara içen muhabirin yanına gidin.
- Üzerinde şırınga kullanın, giysilerini ve parasını alın.
- Kapıya gidin, aramayı geçtikten sonra barmen ile konuşun.
- Barmen ile birlikte üst kata çıkın.
- Motorcuların liderinin kasayı açmasını bekleyin ve telle boğarak öldürün.
- Delil fotoğrafları alın.
- Merdivenlerden aşağı inin ve rehinenin olduğu odaya girin.
- Bıçağı alın ve onu öldürün.
- Muhabirin yanındaki çıkışı gidin.

Silent Assassin ödülü: İkili Sawn-Off Pompalı Tüfek

Bölüm 6 – Deadly Cargo

- Haritaya bakın ve elektrik simgesine gidin.
- TV sinyalinin kesin ve soldaki kargo konteynırına saklanın.
- Polis memuruna şırınga basın, konteynıra saklayın ve üniformasını giyin.
- Kuzeydeki depoya girin ve kanalizasyon deliğini bularak aşağı inin.
- Haritadan kanalizasyon deliklerine bakın ve doğu taraftaki orta delikten çıkın.
- Merdivenden tırmanın ve giysilerinizi değiştirin.
- Kanalizasyona inin ve güney ucundan yukarı çıkın.
- Gemiye giderek kontrol binasına girin.
- İkinci kata çıkın.
- Boris Ivanovich Deruzika birinci ve ikinci katlar arasında dolaşacak.
- Birinci kattaki nöbetçiyle konuştuktan sonra 2. kattaki kuzey koridoruna girecek.

- Deruzika'nın bulunduğu odanın yanından geçmesini bekleyin ve onu telle boğun.
- Patlayıcıyı alıp gemiden dışarı çıkın.
- Kanalizasyona dönün, ortadaki delikten yukarı çıkın.
- Soldaki kapıdan ofise girin, sağdaki odadaki kapıyı maymuncukla açarak dışarı çıkın.
- Polis merkezinin arkasındaki kapıdan girin.
- Ön kapıdan çıkın ve sağa doğru koşarak çıkış yerine ulaşın.

Silent Assassin ödülü: Susturuculu M4 Carbine Saldırı Tüfeği

Bölüm 7 – Traditions of the Trade

- Cesedin üzerinden konferans kimliğini alın.
- Elinizdeki çantayı ve silahları bırakın.
- Bina önündeki nöbetçiye kimliği gösterin ve detektörden geçin.
- İkinci kattaki temizlikçi odaya girince kapının üzerinden anahtarı alın.
- 203 nolu odanın balkonuna çıkın, sağdaki balkona atlayın.
- Güvenlik görevlisi balkona çıkınca şırıngayı kullanın ve giysilerini giyin.
- Masadan Fuchs'un anahtarını alın ve banyoya girin.
- Fuchs'a sessizce yaklaşın ve boğun.
- Yatağın yanından bomba çantasını alın ve 203 nolu odadan dışarı çıkın.
- Havuzun olduğu yere inin ve saunaya saklanın.
- Fritz Fuchs havuzda yüzdükten sonra saunaya girecek, kapının yanındaki kırmızı vanayı döndürün.
- Fuchs öldüğünde sauna kapısını açın ve anahtarı alın.
- Üçüncü kata çıkın, üzerinde yeşil ışık olan kapıdan dışarı çıkın.
- Pencereden tırmanın ve X-Ray odasına girin.
- Kimyasal bombayı alın.
- Geldiğiniz yoldan dönerek dışarı çıkın.

Silent Assassin ödülü: İkili SG220 .S Tabanca

Bölüm 8 – Slaying A Dragon

- Fare zehrini alın.
- Silahlarınızı bırakın ve içeri girin.
- Beşinci kata çıkın.
- Bahçıvanın giysilerini alın.
- Parkın batı tarafından buluşma yerine girin.



- Fare zehrini Red Dragon arabulucusunun çayına dökün.
 - Geldiğiniz yoldan dışarı çıkın.
 - Silahlarınızı alın ve kaçış noktasının yanında bekleyin.
- Silent Assassin ödülü: Susturuculu MP5 Yarı Otomatik Silah**

Bölüm 9 – The Wang Fou Incident

- Ortadaki kanalizasyon deliğinden aşağı inin.
- Limuzin şoförü yürüyerek deliğin yanından geçerken dışarı çıkın ve şiringayı batırın.
- Giysilerini giyip kanalizasyon deliğinden aşağı atın.
- Kuzeydeki merdivenden yukarı çıkın.
- Balkondaki kapıyı maymuncukla açın ve bomba ile kumandasını alın.
- Limuzinin ön kapisına bomba yerleştirin ve merdivene dönün.
- Limuzin haritanın doğusundaki hedeflerin arasındayken bombayı patlatın.
- Merdivenden tekrar bombanın olduğu odaya çıkın.
- Red Lotus Cübbesini giyin ve birinci kata inin.
- Yemek odasına çömelerek girin ve Lotus Triad üyelerinin dikkatini çekin.
- İki üyeyi de boğarak öldürün.
- Şoför giysilerini bıraktığınız odaya dönün ve giysilerinizi değiştirin.
- Balkondan aşağı inip güney çıkışına gidin.

Silent Assassin ödülü: Susturuculu AK 74 Saldırı Silahı

Bölüm 10 – The Seafood Massacre

- Öncelikle keskin nişancı tüfeğinizi bırakın.

- Red Dragon arabulucusundan önce ara sokağa girin ve çöp kutusunun arkasına saklanın.
- Arasokak girişinde durduğunda arkasından yaklaşın ve telle boğun.
- Giysilerini ve Triad kolyesini alın, cesedini kanalizasyon deliğine atın.
- Delikten aşağı inin ve haritada gösterilen yerden fare zehrini alın.
- Yukarı tırmanın ve restorana girin.
- Barmenle konuşup tuvalet anahtarını alın.
- Nöbetçi oturur, barmen arkası dönük durumda iken bann arkasındaki kapıdan mutfağa geçin.
- Kapıyı kapatın ve şef üzerinde şiringa kullanın.
- Şefin giysisini giyin.
- Sol taraftaki sakije zehri karıştırın ve tepsiyi alın.
- Anahtar deliğinden bakarak barmenin size bakmadığından emin olun ve içeri girin.
- Merdivenlerden yukarı çıkın.
- Odaya girin ve içecekleri masaya bırakarak banyoya girin.
- Adamlar ölünce masaya dönün ve kolyeyi bırakın.
- Banyoya dönün, pencereden dışarı çıkın ve çıkışa gidin.

Silent Assassin ödülü: İkili GK17 Tabanca

Bölüm 11 – Lee Hong Assassination

- Restorana girin.
- Barmenden davetiyeyi ve müshil ilacını alın.
- Asansöre doğru gidin ve bodruma inin.
- Şefin giysilerini giyin.
- Kuzeye doğru gizli pasajdan ilerleyin, ajanı serbest bırakarak yeşim bibloyu alın.
- Asansöre dönün ve birinci kata çıkın.
- Mutfağa gidin ve çorbanın içine müshil ilacını dökün.

- Çorbayı Lee Hong'a götürün.
- Odaya girin ve Hong'un korumasının güneyinde durun.
- Çorba servisi yapın.
- Masanın etrafında dolaşın ve sessizce Lee Hong'un arkasına geçin.
- Hong'u telle boğun, cesedini korumanın dönünce göremeyeceği bir yere çekin.
- Ayrılmadan önce kasa şifresini almayı unutmayın.
- Yemek odasından çıkın.
- Şimdi yeşim biblonun yerini bulmalısınız, öncelikle bodruma inin.
- Eğer biblo bodrumdaysa hemen kuzeye gidip bibloyu alabilirsiniz.
- Eğer diğer üç yerden birindeyse önce nöbetçi üniforması almalısınız. Böylece etrafta dolaşmanız sorun olmayacak. (Biblonun bulunabileceği diğer yerler; genelev, mansiyon, nöbetçi binası.)
- Bibloyu aldıktan sonra size en yakın çıkış noktasına gidin.

Silent Assassin ödülü: Susturuculu, ikili Micro Uzi Yarı Otomatik Silah

Bölüm 12 – Hunter and Hunted

- Öndeki kapıyı kullanarak odadan çıkın.
 - Sağa dönün ve oradaki kapıdan içeri girin.
 - Balkona çıkın.
 - İleriye doğru gidin ve en uçtaki balkondan atlayın.
 - Üçüncü katın elektriklerini kapatın.
 - SWAT askerlerinin yanından sessiz biçimde geçin.
 - Merdivenlerden aşağı inerek sağa dönün ve nöbetçi üzerinde şiringa kullanın.
 - Nöbetçiyi odaya çekin, giysilerini giyin ve yatağın yanındaki şiringayı alın.
 - Koridora çıkın, sola dönün ve ilerleyerek otelden çıkın.
 - Sola dönün ve kanalizasyon deliğini geçin.
 - İtfaiyeciyi geçin, ardından geri dönerek sessizce arkasından yaklaşın ve şiringa kullanın.
 - Ambulans anahtarını alın.
 - Tekrar kanalizasyon deliğine dönün.
 - Aşağı inin ve ana tüneli geçip sağdaki ikinci köprüye gidin.
 - Yukarı tırmanın.
 - Nöbetçiler polis şefinden uzağa döndüklerinde şefi öldürün.
 - En yakın çıkışa gidin.
- Silent Assassin ödülü: Susturuculu PGM Keskin Nişancı Tüfeği**

Silahlar

Oyun boyunca kullanacağınız silahların seçimi çok önemli, bu yüzden elinizdeki imkânları iyi tanımalısınız. Bu kısım sayesinde oyunda karşılaşacağınız silahlar hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

Tabancalar

Tabancalar geniş bir güç, kapasite ve kalibre seçeneği sunarlar. Kolaylıkla saklanabilirler ve susturucuyla kullanıldıklarında Hitman'in cephaneliğinin en etkili araçlarından biri haline gelirler. İkili kullanıldıklarında tabancalar daha da yüksek ateş gücüne sahip olurlar. Şarjör kapasitesi ve uzak mesafede isabet oranı bu sınıfın ana deza-



vantajlarıdır.

Oyunda bulabileceğiniz tabancalar (13): GK17, CZ2000, CZ2000 Dual, SG220 .S, Gold Desert Eagle, Silverballer Silenced, Silverballer Dual, Magnum 500, SG220 Dual .S, Gold Desert Eagle Dual, Magnum 500 Dual, Silverballer Dual .S, GK17 Dual

Yarı Otomatik Silahlar (SMG)

Genel olarak ordudaki komando kuvvetlerine verilen bu silahlar küçük, hafif ve genellikle tabanca mermisi kullanan silahlardır. Kalabalık ortamlarda kullanılmak üzere tasarlanan bu silahlar genellikle düşük isabet oranına sahiptir ama yüksek ateş oranı ve manevra kabiliyeti bu açığı kapatmaktadır.

Oyunda bulabileceğiniz yarı otomatik silahlar (8): MP9 Sub-Machine Gun, AUG Sub-Machine Gun, MP5 Sub-Machine Gun .S, Micro Uzi, Micro Uzis, Micro Uzi .S, Micro Uzis .S, MP5 Sub-Machine Gun

Saldırı Tüfekleri

Ordu için tasarlanan bu saldırı tüfekleri 300 metreye kadar savaş mesafesi ve ateş desteğine sahiptir. Bu tüfekler asıl güçlerini açık alanlarda, uzak mesafeden gösterirler. İsbet oranını korumak için tek atış ve yayılım ateşi seçeneklerini iyi kullan-



mak gerekir.

Oyunda bulabileceğiniz saldırı tüfekleri (2): M60, Mini Gun

Pompalılar

Yakın mesafeden inanılmaz derecede etkili olan pompalılar, düzgün kalibreleri ve patlayıcı fişekleriyle tanınırlar. Yakın savaş durumları için tasarlanmış olan pompalılar temel olarak kanun uygulayıcılar tarafından ve av silahı olarak kullanılırlar.

Oyunda bulabileceğiniz pompalı tüfekler (4): Spas 12 Shotgun, Sawn Off Shotgun, Double-Barreled Shotgun, Sawn Off Shotgun Dual

Makineli Tüfekler

Tam otomatik, düşük kalibreli, seri atış yeteneğine sahip olan makineli tüfekler nişan ve isabetten çok, baskılı koruma ateşi sağlamak amacıyla tasarlanmıştır.

Oyunda bulabileceğiniz makineli tüfekler (4): AK 47, M4 Carbine, AK 47 .S, M4 Carbine .S

Keskinnişan Tüfekleri

Eğitilmiş bir profesyonelin ellerinde keskin nişancı tüfeği tüm uzak mesafeli silahlar arasında en güçlü olanıdır. Uzun mesafede kesin isabet sağlayan bu tüfekler, güvenli bir noktadan hedefleri temizlemek amacıyla kullanılırlar.

Oyunda bulabileceğiniz keskinnişan tüfekleri (6): Enforcer Sniper Rifle, Dragunov Sniper Rifle, W2000 Sniper Rifle, R93 Sniper Rifle, PGM Sniper Rifle .S, PGM Sniper Rifle

Teknikler

Bir suikastçi düşmanlarına yaklaşabilmek için farklı teknikler kullanmak zorundadır. Eğer Hitman de Silent Assassin ünvanını almak istiyorsanız cinayetlerinizi oldukça

sessiz ve arkada en ufak bir iz bırakmadan işlemeniz gerekiyor. Bunun yolu da sessizlik ve kılık değiştirmekten geçiyor.

Kılık Değiştirmek

Takipçilerden kurtulmak ve diğer türlü girilemeyecek gizli bölgelere girebilmek için kılık değiştirme yöntemi kullanılabilir. Farklı bir kıyafet giydiğinizde, o karakter için doğal olan davranışları sergilemeniz çok önemlidir. Alarm durumunda olan nöbetçiler ve askerler şüpheli davranışları veya uygunsuz silah kullanımını fark edeceklerdir.

Oyundaki neredeyse tüm bölümlerde nöbetçileri geçmek, belli bölgelere rahatça girmek için kılık değiştireceksiniz. Kılık değiştirmek için öncelikle hedefinizi baskınlı (veya öldürün), yerdeki bedene yaklaşın ve çıkan menüden "Change Clothes" seçeneğini seçin. Kadınların ve bazı erkeklerin giysilerini alamazsınız, bu durumda menü de çıkmayacaktır.

Kılık değiştirmek için her zaman birerinden kurtulmanız gerekmeyecektir. Bazı odalarda da giyebileceğiniz giysiler bulacaksınız. Yanınızda giysinizi destekleyecek eşyalar taşımanız kılık değiştirmenizin etkisini arttıracaktır. (Kasabın şatır taşıması gibi.)

Gizli Hareket Etmek

Fark edilmeden gizlice ilerleyebileceğiniz yeteneği, ustalaşılması gereken çok önemli bir yetenektir. Gizli modda ilerlerken Hitman'in hareketleri tamamen sessiz olacaktır. Sabır ve beceri ile neredeyse her türlü ortamdan geçebilir ve düşmana arkasından yaklaşabilirsiniz. Potansiyel tehlike içeren odalara girmeden önce anahtar deliğinden bakmanıza veya aktivite için haritayı incelemenize gerekecektir.

Silent Assassin mertebesine ulaşmak istiyorsanız gizlilik kullanmanız şarttır. Gizli hareket etmek ile çömelmek aynı anlama gelmez. Hitman gizli hareket durumundayken dizlerini bükerek ilerleyecek, çömelme sırasında

ise ayağını yere sürecektir. Bu yüzden birisinin arkasından yaklaşmayı planlıyorsanız çömelerek hareket ettiğiniz zaman çıkardığınız ses o kişi tarafından duyulabilir.

Yakın Dövüş ve Sessiz Cinayetler

Hitman'in en güçlü silahları, aynı zamanda ustalaşılması en zor olanlardır. Yakın dövüş silahları Hitman'in hedeflerini alarmları çalıştırmadan veya istenmeyen sesler çıkarmadan etkisiz hale getirmesini sağlar. Yakın dövüş silahları süphelenmeyen bir düşmana arkadan kullanıldığında en büyük etkiyi yaratır. Silahları başarıyla kullanabilmek amacıyla yeterince yakına gelebilmek için gizli hareket tekniklerini kullanmalısınız. Düşmanın tam arkasındaki o uygun yeri aldığınızda, hızlıca kullanılan yakın dövüş silahları öldürücü darbeyi indirecektir. Yakın dövüş silahları başka durumlarda da saldırı amacıyla kullanılabilirler, ama etkileri düşük olur.

Sürüklemek

Birisini etkisiz hale getirdikten sonra (bayıltarak veya öldürerek), eğer bulunduğu bölgeye birisinin gelip geleceğinden emin değilseniz mutlaka saklamalısınız. Aksi halde hiç ummadığınız bir anda geride bırakmış olduğunuz kişi fark edilebilir ve başınıza yok yere iş alırsınız. Genellikle bu kişileri sürükleyerek küçük odalara, dar alanlara vs. sürüklemeniz, onları saklamanız açısından çok faydalı olacaktır. Sokakta etkisiz hale getirdiğiniz kişileri ise kanalizasyon deliklerinden aşağı atmanız mümkündür.

Şıngıllar

Hitman 2'de kullandığımız kloroform'un yerine bu oyunda şıngıllara yer verilmiş. Şıngılları uyguladığınız kişiler ölmeyecek ama derin bir uykuya dalacaklardır. Şıngıllanın başarılı olması için mutlaka hedefe arkadan sessizce yaklaşmış olmanız gerekir. Şıngıllanıza hedef olan kişi yaklaşık 5 ile 7 dakika arasında uykuda kalacaktır.

Çömelmek

Önünde alçak duvar veya engel bulunan nöbetçileri geçmek için bu tekniğin oldukça faydalı olduğunu göreceksiniz. Ancak bunu hedeflerinize arkalarından yaklaşmak için kullanmayın, çünkü yaklaştığınız hedef yüksek ihtimalle çıkardığınız sesleri duyacaktır.

Tabanca Kabzası

Diğer Hitman oyunlarından farklı olarak artık tabanca kabzası oyunda daha etkili olarak kullanılabilir. Kabza sayesinde karşılaştığınız kişilere rahatça etkisiz hale getirebilirsiniz. Her ne kadar baygınlık etkisi çok fazla olmasa da, şırıngasız kaldığınız durumlarda başvuracağınız başka çare olmaması nedeniyle işinize yarayacaktır. Kabza ile bayılttığınız kişilerin kendilerine gelmeleri genellikle 10 saniye ile 1 dakika arasında bir zaman sürecektir.

Taktikle

Eğer suikastçinin el kitabına sahip değilseniz veya önceki Hitman oyunlarını pek oynamamışsanız bu kısımda size oldukça faydalı olabilecek taktikler ve ipuçları bulacaksınız.

Haritayı kullanın

Normal ve Expert zorluk seviyelerinde harita size tüm nöbetçi devriye rotalarını ve etraftaki sivilleri gösterecektir. Bu sayede nöbetçilerin ve sivillerin hareketlerini takip edebilir ve kendi hareketlerinizi de buna göre planlayabilirsiniz.

Professional zorluk seviyesinde ise göreceğiniz tek işaret hedef simgesi olacaktır.

Anahtar deliklerini kullanın

Bu, özellikle haritadan faydalanamayan Professional zorluk seviyesi oyuncularının çok sık başvuracakları bir yöntemdir. Bu sayede belli başlı nöbetçilerin hareketlerini onlar farkında olmadan takip edebilir ve ona göre davranabilirsiniz. Ayrıca bir odaya girmeden önce içeriği kontrol etmek, sonradan sürprizle karşılaşmaktan daha iyidir.

Ses önemlidir

Bazı bölümlerde oyun ortamında bulunan sesleri kendi yararınıza kullanabilirsiniz. Örneğin yüksek sesle çalan bir müzik çoğunlukla kullandığınız silahların sesini bastırarak ve fark edilmeden silah kullanabilmenizi sağlayacaktır. Ayrıca bu sayede yürürken çıkardığınız seslerin de duyulmamasını sağlayabilirsiniz.

Suikastlerinizi planlayın

Suikastlerinizi planlarken daima haritadan faydalanın ve hareketlerinizi adım adım planlayın. Hata yapmaktan çekinmeyin, nerede hata yaptığınızı görmez, bir sonraki denemeniz için çok faydalı olacaktır. Her seferinde farklı taktikler kullanmayı deneyin, yeni fikirler üretin, eninde sonunda doğru olan yaklaşımı bulduğunuzu göreceksiniz.

Önemli noktalar

Önemli noktalar haritada ! işaretiyle gösterilen noktalardır. Bu yerler her bölümde size yardımcı olabilecek ipuçları bulabileceğiniz ve bölümde ilerlemenizi sağlayacak şeyler barındırabilirler. Elbette bu simgeyle gösterilmeyen yerlerde de bölüm için önemli ipuçları bulmanız mümkündür, o yüzden haritada ki tüm önemli noktaları gezip de hala işinize yarar bir şey bulamadığınızı düşünerek umutsuzluğa kapılmayın.

Etrafi dolaşın

Eğer kılık değiştirmeyi düşünüyorsanız etrafta daha rahat dolaşabileceksiniz demektir. Bu yüzden harita kullanmak yerine biraz zaman harcayip etrafı iyice inceleyin, önemli gördüğünüz yerleri hatırlamaya çalışın. Bu sayede planınızı daha iyi yapabilir ve suikastlerinizi kolay bir biçimde gerçekleştirebilirsiniz.

Koşmayın, yürüyün



Hitman 2'dekinin aksine kılık değiştirdiğiniz halde koşmanız mümkündür, illa yakalanacaksınız diye bir kural yok. Ancak eğer çok fazla koşarsanız (etrafta sürekli koşan biri kesinlikle dikkat çekecektir) veya bazı kıyafetlerle koşarsanız (mesela bir itfaiyecinin koşması normal olabilir ama koşan bir kasap biraz garip olabilir) fark edilme ihtimaliniz çok yükselecektir. Bazı görevlerin bitiminde çıkışa bir an önce ulaşmak için koşmak isteyebilirsiniz ama sadece bu yüzden yakalanıp görevin başarısız olmasına neden olabilirsiniz. O yüzden acele davranmayı bir kenara bırakın ve görevlerde yavaş ve kontrollü bir şekilde ilerleyin.

Koşmanın bir dezavantajı da acelenin vermiş olduğu telaş içinde birilerine çarpma tehlikesinin bulunmasıdır. Özellikle bir nöbetçi üniforması içinde, aynı cins üniforma giymiş bir nöbetçiye çarparsanız tehlike göstergesinde hareket olmamasına rağmen gizliliğiniz baltalanacak ve planınız suya düşecektir.

Konuşma özelliğini kullanın

Bazı bölümlerde yaklaştığınız bazı kişilerle konuşabilirsiniz. Bu durumda aşağıda 'Talk' eylemi çıkacaktır, bu eylemi kullanarak değerli bilgiler toplayabilirsiniz. Topladığınız bu bilgiler, suikastinizi planlamada size tahmin edebileceğinizden çok daha fazla yarar sağlayabilir.

Dikkat dağıtın

Bazı giysileri kullandığınız birinin etrafında koşabilir ve şüphe çekmeyebilirsiniz. Bu yolla, bunu yaptığınız kişi diğer tarafa dönebilir veya sizi takip etmeye başlayabilir. Hedeflerin dikkatlerini bu şekilde başka noktalara çekerek kendi yararınıza kullanabilirsiniz. Hedefi kendinize doğru çekmek özellikle birbirine yakın olan hedeflerde, dikkati başka yöne çekmek ise sabit duran kişiler üzerinde çok işe yarar. Bu şekilde iki hedeften birini yanınıza çekebilir ve diğeri fark etmeden ondan kurtulabilirsiniz.

Bayıltmak yerine öldürün

Bir suikastçinin acıma duygusu olmamalıdır. Her ne kadar giysilerini almak için birini sıringayla uyutma imkanınız olsa da, öldürmeniz sizin açınızdan çok daha faydalı olacaktır. Çünkü uyuttuğunuz kişi bir süre sonra uyanacak ve muhtemelen nöbetçileri alarm durumuna geçirecektir. Böyle bir durumda nöbetçiler sizi aramaya çıkabilirler. Eğer 'Looking for a Suspicious Someone' mesajı aldıysanız ve nöbetçilere uyuttuğunuz kişinin giysisiyle görünürseniz, kılık değiştirmeniz büyük ihtimalle başarısız olacaktır. Bu mesaj bir alarm değil, sadece bir uyarıdır.

Mesafenizi koruyun

Oyunda dolaşırken, özellikle de kılık değiştirmiş durumda iken diğer kişilerle aranızda mesafe bulundurmaya özen gösterin. Kılık değiştirmiş halde bir nöbetçiye ne kadar çok yaklaşarsanız, o kadar çok şüphelenecektir.

Giydiğiniz giysiye uyum sağlayın

Bazı giysileri giydiğinizde, ona uyum sağlamanız da gerekir. Normalde gizlenemeyecek tarzda silahlar taşı-

mak sakıncalı olsa da, bazı durumlarda bu tip silahlar taşımanız oldukça faydalı olabilir. Örneğin etrafa bakarak nöbetçilerin ne tür silahlar taşıdığına dikkat edin. Eğer AK-47 kullanıyorlarsa, nöbetçi giysisi giydikten sonra elinize Ak-47 alarak dolaşmaya başlayın. Bu sayede daha az dikkat çekersiniz.

Eğer bazı katlarda nöbetçilerin taşıdıklarından farklı silahlarla dolaşırsanız, kılık değiştirmeniz başarısız olacaktır. Her bölgedeki nöbetçilerin farklı silah taşıyabileceğini unutmayın. Hitman 2'dekinin aksine, nöbetçiler taşıdığı silahlara çok dikkat ederler.

Sabırlı olun

Bu oyunu etrafta elinizde silahlarla deli gibi koşup, önünüze geleni öldürebildiğiniz oyunlarla karıştırmayın. Eğer sabırsız biriyseniz bu oyun size göre değil demektir. Sabırlı olun ve hareketlerinizi yavaş ama kararlı olarak uygulayın.

Her fırsatta kayıt yapın

Oyunda önemli bir şey yapmak üzereyseniz veya bölümde fazlasıyla ilerlediyseniz hiç riske girmeyin ve oyunu kaydedin. Eğer hata yaparsanız tekrar deneme şansı çok işinize yarayabilir.

..Eser Güven



donanım

SF 107



INTELLI MOUSE

SF 106



İNCELEME

SF 109



TEKNİK SERVİS

Bu ay derginin tümünü E3'e adanmış olmamıza rağmen Donanım bölümünde E3 ile ilgili bir şeyler aramayın boşuna. Bu sene yeni konsollar dışında Donanımsal bir yenilik yoktu. Bu yeni konsollarla ilgili detaylı bir dosya konusunu gelecek ay okuyabilirsiniz. ATI ve NVIDIA'nın oldukça büyük standları vardı ama yeni ürünlerinden çok yeni flaş oyunları göstermeyi tercih ettiler. Bu arada benim yokluğumda Teknik Servis dışında Donanım'ın tümünü Savaş hazırladı. Bu zorlu sınavdan alınırın aklıyla çıktığı için tebrikler.

..Tuğбек Ölek

NVIDIA MXM

Bu ay bizim için en heyecan verici gelişme dizüstü sistemleri oyuncular için cazip kılmaya aday yeni MXM teknolojisi oldu. Detaylar haberler bölümünde.

SF 104



SF 104

HABERLER Bu ay bizim için en heyecan verici gelişme dizüstü sistemleri oyuncular için cazip kılmaya aday yeni MXM teknolojisi oldu. Detaylar haberler bölümünde.

104 Yeni Nvidia teknolojisi

105 Sony mini PC

105 AMD isim değiştiriyor

105 Yeni MuVo

SF 106

İNCELEMELER

SF 109

TEKNİK SERVİS Yol yorgunu Tuğбек sorularınıza pamuk kıvamında halis muhtlis cevaplar buluyor. Aman kaçırmayın, Teknik Servis'de böyle uysal editör zor bulunur.

SF 113

DONANIM PAZARI Artık Donanım

Pazarını tamamen Savaş hazırlıyor. Yorum, şikayet, bulduğunuz hatalarla hava atma gibi ihtiyaçlar için savas@level.com.tr

Yeni NVIDIA MXM

DİZÜSTÜNDE OYUN DEVRİ ŞİMDİ BAŞLIYOR

Oşimdiye kadar gerek fiyatlarının daha ucuz olması gerekse bileşenlerinin (özellikle ekran kartlarının) kolayca yenilenmesi mümkün olduğu için daha çok masaüstü sistemleri tercih ediyorduk. Dizüstü sistemlerin fiyatları hızla düşüyor, kullanışlılıkları artıyor, Wi-Fi sayesinde pek çok yerde kolayca internete bağlanıyorsunuz. Üs-

güncellenememesiydi.

Ama artık bu dert de tarihe karışıyor. NVIDIA'nın MXM olarak adlandırdığı (Mobile PCI Express Module) yeni mobil ekran kartı çözümü ile artık dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı yenilenmesi mümkün olacak. Aynı dizüstü bir bilgisayara CD-ROM takıp çıkarır gibi, cihazı açmadan, MX ekran kartlarını ta-

yönelik üç ayrı MXM tasarlanmış. MXM-III üst sınıfta toplamda 256MB olan sekiz bellek ünitesini destekliyor. Boyut olarak ta en büyük temsilci olan



MXM-III 256-bit genişliğinde bellek ara yüzünü destekliyor. Bu modelin özellikle masaüstü sistemlerin yerini alması beklenen dizüstü bilgisayarlarda kullanılacağı söyleniyor.

Orta seviyede 73x78mm'lik boyutuyla MXM-II yer alıyor. 256MB'lık ram desteği sürerken bellek ara yüzü desteği 64 veya 128-bit olarak sınırlı. Son olarak en ince ve en hafif model olan MXM-I'e bir göz atalım. 128MB'lık ram desteğiyle sınırlı olan bu modelde bellek arayüzü desteği yine 64 veya 128-bit olacak. Burada önemli olan nokta, her ne kadar üç ayrı MXM'in boyutları farklı olsa da özdeş montaj deliklerine sahip olmaları.

ATI Kızgın

Diğer yandan rakibinin, MXM'in yeni endüstri standardı olacağı yönündeki iddialarına ATI'den sert yanıtlar geldi. Bir kaç hafta içerisinde kendi yeni nesil mobil GPU'larını duyuracaklarını bildiren firma yetkilileri "endüstri standardı olacak bir modül yaratma fikri çok güzel ama kimse bize bu konuda fikir danışmadı" şeklinde bir açıklamada bulundu. Anlaşılan o ki ATI, NVIDIA'nın tek başına hareket etmesinden memnun değil ve bu yeni standardın oluşumunda söz sahibi olmak için elinden geleni yapacak.



telik düzgün bir ekran kartına sahip olma sahip olmak eskisinden daha ucuz. Karşımızda kalan tek problem ekran kartlarının



kıp çıkarılabileceğiz. Hatta sıkı oyunları oynamak için eşe dosta "Şu ekran kartlarını değişelim mi biraz" deme şansımız bile olacak.

MXM'in Detayları

Üstelik MXM ekran kartı konusunda yeni bir standart gelmiş olacak. Bugüne kadar masaüstünde AGP kartların standartlaşmasının getirdiği kolaylık artık dizüstü sistemlerde de mümkün olacak ve belki de Asus, MSI gibi favori ekran kartı üreticilerinin son ürünlerini dizüstü bilgisayarımızda kullanabiliyor olacağız.

NVIDIA'nın mobil ortakları ile birlikte geliştirdiği yeni standarda göre üç farklı sınıfa



ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Alienware'den Çift Tabanca PC

hazırladığı sistemlerde tanıtılan Alienware firması, geliştirdiği yeni bir sistem sayesinde bir bilgisayarda iki adet GPU'yu beraber çalıştırabildiğini duyurdu. Intel'in sunucularında kullandığı teknolojiyi temel alarak geliştirilen yeni ALX bilgisayar sistemlerinde artık oyunlar maksimum performansta oynanabilecek. 2004 sonlarına

doğru alınabilir durumda olacak olan sistemlerde üzerinde iki adet PCI Express x16 slotu bulunan Intel Tunwater X2 anakart kullanılacak. Kaçınılmaz olarak bu sistemlerin fiyatları da firmanın piyasaya-



da şu an için bulunan sistemlerinden daha da pahalı olacak.

1 Terrabyte E-Mail!!!

Google'ın kullanıcılarına 1Gb büyüklüğünde kullanım alanı sunacağı Gmail servisi denemeleri sürerken ilginç bir olay yaşanmış. Sınırlı sayıda tufulan kullanıcılardan bazıları, kullanılabilir e-

SONY'nin Mini PC'si

Şimdiye kSony Haziran ayında yeni klavyesiz bilgisayarı Vaio VGN-U70'i Japonya'da piyasaya süreceğini duyurdu. Windows XP'yi tam fonksiyonlu olarak çalıştırabilen dünyanın en küçük bilgisayarı olacak olan Vaio VGN-U70, 16.7 x 10.8 x 2.6cm boyutlarında ve sadece 550 gram ağırlığında. 800 x 600 doğal çözünürlüklü LCD ekrana sahip olan cihaz işlemci olarak 1GHz Ultra-low Voltage Pentium

M ve çipset olarak ta Intel'in i855GM'si ile donatılmış. Centrino olmanın ayrıcalığıyla bu PC üzerinde 802.11g Wi-Fi adaptörü de geliyor elbet. Ayrıca 20 GB'lık hard disk ve 512 MB'lık bellekte bu alete sığdırılmış. Lithium Polymer pili ile 2.5 saat kullanabileceğiniz bilgisayarın ağırlığına 145 gram daha eklemeye kıyabilerseniz pil ömrünü 5.5 saate kadar çıkarmanız mümkün



haber haber haber haber

AMD de İsim Değiştiriyor

AMD'nin işlemcilerini isimlendirirken rakibi INTEL'in işlemci performanslarına karşılık gelecek şekilde numaralandırma yaptığı bilinen bir gerçek. INTEL'in işlemcilerini GHz hızlarına göre isimlendirmesinden vazgeçeceğini duyurmasının ardından AMD de isimlendirmede değişikliğe gideceğini duyurdu. Yeni yol haritasına göre Duron işlemcilerin üretimi gelecek yıldan itibaren

durdurulacak. İsimlendirmede ise "Value" ön adı kullanılacak. Yeni işlemciler şu anda mevcut olan Athlon XP'lerin de yerini alacak. 600 dolar altı işlemci pazarında yer alacak olan Value serisi işlemciler Soket 939/754 uyumlu 256KB L2 130nm "Paris" çekirdekli ve Socket A uyumlu 512KB L2 130nm "Barton" çekirdekli işlemcileri içeriyor.

İşlemci	Socket	Çıkış Tarihi	Eski Sısm
"Value" 370	Socket 939	2005 2. Çeyrek	-
"Value" 350	Socket 754	2004 4. Çeyrek	-
"Value" 340	Socket 939	2004 4. Çeyrek	-
"Value" 320	Socket 754	2004 3. Çeyrek	-
"Value" 320	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 3200+
"Value" 300	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 3000+
"Value" 280	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2800+
"Value" 270	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2700+
"Value" 260	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2600+

Yeni MuVo Mini Minicik

Tüketicilerin taşınabilirlik ve estetik konularında hassas olduklarını düşünen Creative yeni ürünü MuVo Slim ile tam bu ihtiyaçları giderecek bir tasarım yaratmış. Creative ürünlerinin estetik yönünden pek bir sorunu yoktu zaten ama firma bu ürünle birlikte taşınabilirlik konusunda rakiplerinin bir adım önüne geçmiş oldu.

55mmx85mmx7mm'lik boyutlarıyla Creative MuVo Slim kolaylıkla cebinizde veya el çantanızda taşıyabileceğiniz boyutlarda. Ağırlığı pilsiz olarak 35gram, pili ile beraber ise sadece 46gram. Tam dolu pili ile 17 saat boyunca MP3 veya 15 saat boyunca WMA (Windows Media Audio) dinlemeniz mümkün. Üzerindeki 132x32 pikseliik ekran üzerinden fonksiyon özelliklerini takip edebileceğimiz bu ürün ile günlük müzik ihtiyacımızı pil değiştirmeden karşılamamız mümkün olacak. MuVo Slim ile ayrıca radyo dinlenebilmesi ve ses kaydı yapılabilmesi ise ürünün çekiciliğini bir kat daha artırıyor.



haber haber haber haber haber haber haber haber

A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Google

mail alanlarının 1 TByte (1000 Gb) büyüklüğünde olarak gördüklerini bildirmeleri üzerine haber siteleri arasında kısa süren bir heyecan yaşandı. Ancak ertesi gün Google yaptığı bir açıklamayla bu durumun sadece bir

hatadan ibaret olduğunu ve en kısa zamanda düzeltileceğini bildirdi.

Delta Chrome S8

Ne zaman piyasaya çıkacak diye merakla beklediğimiz S3 Graphics'in DeltaChrome S8 serisi ekran kartları nihayet satışa sunuluyor. PowerColor firmasının ürettiği ekran kartları

Japonya'da satışa sunuldu bile. Bu da bize pek yakında bu kartların Avrupa'da da satışa sunulacağını gösteriyor. S3 Graphics, 2004'ün üçüncü çeyreğinde ise PCI Express uyumlu GammaChrome serisi ekran kartlarını piyasaya sürecektir.



CREATIVE MOUSE WIRELESS OPTICAL 5000

Fiyat: 46\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Kont, Koyuncu, Multimedya | www.kont.com.tr, www.koyuncu.com.tr, www.multimedya.com

Creative mouse ailesinin en üst basamağında yer alan yeni 5000 serisi mouse'lar masa üzerinde kablo kalabalığı yaşamak istemeyenlere yeni bir alternatif getiriyor. Bu aralar fazlasıyla mouse incelemesi yaptığımızdan Creative Mouse Wireless Optical 5000'i rakipleriyle karşılaştırma fırsatı da bulduk. Öncelikle

tasarımında bir kusur görmediğimi söylemem lazım. Ele oturması ve ergonomisi konusunda da bir rahatsızlık hissetmedim. 800 DPI'lık optik duyarlılığa sahip olan cihazda RF teknolojisi ile iletişim sağlanmış. Hız gerektiren oyunlarda bile herhangi bir gecikme hissetmedik ancak, tuşların biraz sert olmasından dolayı bazı problemler yaşayabilirsiniz. Bu durum özellikle seri halde tıklamanızı gerektiren oyunlarda rahatsız edici olabiliyor. Sağ tarafında bulunan iki tuşu ise istediğiniz özelliklere

atayarak işlerinizi kolaylaştırmanın mümkün. Mesela sık sık kopyala-yapıştır işlemlerini gerçekleştireyorsanız bu tuşları bu fonksiyonlara atayabilirsiniz. İki adet AA pil ile çalışması farenin ağırlığının biraz fazla olmasına neden olmuş. Ağır bir fareyi uzun süre kullanmak bazı kullanıcılara yorucu gelebiliyor ancak Creative 5000'de ben bunu fazla hissetmedim. Hem PS/2 hem de USB 2.0 uyumlu olması sayesinde her bilgisayara sorunsuzca bağlayabiliyoruz. Bu ürünün başka bir artısı

diyebiliriz. Creative bu ürünü her ne kadar oyun oynayanlara yönelik olarak ta pazarlamaya çalışsa da, daha çok ofis ve ev kullanıcılarının rağbet edeceği bir ürün gibi duruyor Creative 5000. Creative Mouse Wireless Optical 5000 oyun severlerin beğeniyle kullandığı diğer markaların yanında pek bir şans bulamayacak gibi duruyor.

Artılar: Ergonomi iyi.
Eksiler: Üretim kalitesi ve hassasiyet daha iyi olabilir.



CREATIVE TRAVEL SOUND

Fiyat: 91\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Kont, Koyuncu, Multimedya | www.kont.com.tr, www.koyuncu.com.tr, www.multimedya.com

Eğer dizüstü bilgisayarınız, MP3 çalarınız veya CD çalarınız ile gittiğiniz her yerde kaliteli bir ses çıkışı beklentisi içerisindeyseniz Creative'in tam size göre bir ürünü var. Creative Travel Sound boyutlarından beklemeyecek kadar güçlü ve iyi ses çıkışına sahip bir hoparlör. Küçük boyutuyla kolayca yanınızda taşıyabileceğiniz gi-

bi ortalamanın üzerinde bir ses kalitesine de sahip olabileceğiniz bir ürün. Üzerindeki bağlantı noktaları az ve öz; 1 adet analog giriş, 1 adet analog kulaklık çıkışı ve 1 adet adaptör girişi. Bir adet speaker üzerine yerleştirilen iki adet micro-titanyum sürücünden elde ettiğimiz ses kanal başına 2W yani toplamda 4W. 4 adet AAA

pil ile çalıştırabildiğimiz Creative Travel Sound'da kullanılan kompakt hoparlörler sayesinde güç tüketimi oldukça azaltılmış ve dolayısıyla pil ömrü artmış. Kullanılan dijital yükseltici ile daha büyük hoparlörlerden elde edebileceğiniz ses çıkışını daha az güç harcayarak Travel Sound'dan elde edebiliyoruz.



Artılar: Küçük ve ses kalitesi yüksek.
Eksiler: Fiyatı yüksek

NUKELEO PERSONAL HOME THEATRE

Fiyat: 105\$ +KDV | İthalat: BTM bilgisayar | www.btm.com.tr

Çin firması Ozaki'nin ürettiği Nükeleo Ev Sinema Ses Sistemini de inceledik bu ay.

5.25" lik bir subwoofer ve 3" lik 5 adet uydu hoparlörden toplam 55W R.M.S'lik ses çıkışını elde edebildiğimiz 5+1 ses sisteminde teknik değerler kağıt üzerinde gayet güzel. Elde ettiğimiz ses çıkışı da tatmin edici düzey-

lerde diye düşünsek de malzeme kalitesi için aynı şeyi söylemeyeceğiz. Tahta malzemenin kullanıldığı woofer nispeten beğenimizi kazanıyor ama özellikle bizim test ettiğimiz beyaz renk seçeneğinde uydu hoparlörlerin işçiliği hayal kırıklığı ya-

rıyor. Beraberinde gelen kablo cenneti sayesinde evinizdeki tüm ses çıkışı veren cihazlarla bağlantı kurabiliyorsunuz. Ancak kabloların kalitesi de oldukça düşük. Her hoparlörün ses ayarını üzerinde barındıran kontrol paneli bu özelliği ile artı bir puan alıyor. Ancak makul bir büyüklüğün ötesindeki bu kontrol paneli masasında fazlaca yeri olmayan kullanıcılar için sorun yaratacaktır. Yok ben bu sistemi oturma odamda televizyona bağlıyacağım dersiniz ortada bir yer sorunu olacağını sanmı-

yorum. Ancak biz oyun severlerin masaları ne kadar büyük olursa olsun genelde dağınık ve böyle fazlaca büyük kontrol cihazlarına yer kalmayacak kadar dolu olur. En azından benimki öyle diyebiliriz. Sonuç olarak yer problemi yaşamayan ve nispeten daha hesaplı bir 5+1 sistemi elde etmek isteyen kullanıcılara yönelik bir ürün Nükeleo.

Artılar: Detaylı ses kontrolü.
Eksiler: Kontrol birim çok iri



FREECOM FHD-1 EXTERNAL 120GB

Fiyatı: 240\$ +KDV | www.freecom.com | İthalat: Sky | www.sky.com.tr

Bazı cihazlar vardır "aman canım ona ne gerek var onusuz da yaşayabiliyorum" dersiniz. Halbuki sahip olsanız onunla neler neler yapabilirsiniz. Kuşkusuz harici sabit diskler bu tip ürünlerden. Ama Freecom FHD-1'in bunun ötesinde tam bir tutku objesi. Onu denedikten sonra biz bile nasıl veda edeceğimiz bilemiyorum.

Yüksek fiyatları nedeniyle pek çoğumuzun gerçek anlamda ilgilenmediği bu cihazlar kolayca taşınabilirliklerinin yanı sıra artık yüksek hızlarda veri transferi gerçekleştirebilmeleri sayesinde daha da iştah kabartıyorlar. Aslına

bakarsanız sürekli olarak bir yerlerden bir yere veri taşımak durumundaysanız veya geniş bir dijital data koleksiyonunuz varsa (film, fotoğraf arşivi vs) FHD-1 size çok pratik çözümler sunabilir. Harici sabit disklerin fiyatları düşerken kapasiteleri büyük bir hızla artıyor. Yakında byte maliyeti olarak CD'leri yakalarlarsa şaşmayın.

Freecom FHD-1'in en önemli özelliği kuşkusuz Freecom'un tüm ürünlerine yansıyan üretim kalitesi ve şık tasarımı. Zaten ona tutku objesi dememizin sebebi de bu. Cihazın boyutları 186x112x47mm, ağırlığı ise

900gr. Maksimum bilgi aktarım hızı USB 2.0 ile 480 Mbit/s ve FireWire ile 400 Mbit/s. 7200 Rpm olması ise başka bir artısı.

Cihazı kullanmak için berabere gelen adaptörünün takılı olması gerekiyor. Ancak kullanırken her hangi bir sürücü yüklemenize gerek yok. Taktığınız anda kullanmaya başlayabiliyorsunuz. 2 USB 2.0 ve 1 Firewire çıkışı olması sayesinde cihazı aynı anda birden fazla bilgisayara da bağlayabiliyorsunuz.



Artılar: Yüksek kalite, kapasite, şık tasarım. **Eksiler:** Yüksek fiyat.

MICROSOFT WIRELESS 2.0 MOUSE'LAR

www.microsoft.com | İthalat: Microsoft

Mouse ve Klavyeler konusunda oyunculara derman olabilen iki markadan biri Microsoft. İşin ilginç iki marka da ürünlerini direkt oyuncu kitlesini hedeflemiş gibi pazarlamıyorlar ve bugüne dek sadece oyunculara özel bir mouse üretmediler.

Diğer yandan her yeni ürünlerinde oyun ve oyunculara bir adım daha yaklaşma niyeti de hissediliyor sanki. Bu sene iki firma da renkli modellerle karşımıza çıkıyor. Ama Microsoft'un yeni kablo-suz modelleri fazladan doku ve tasarımlarla süslenmiş. Ama en önemlisi Microsoft ilk defa oyuncuların ilgisini çekebilecek kablo-suz bir mouse Wireless Optical 2.0 ile karşımızda. Ama gelin önce serinin genelinde ne yenilikler var bakalım.

Yeni nesil Microsoft mouse'larıyla beraber gelen ilk yenilik Tilt Wheel Teknolojisi. 1996 yılında mouse'lara eklediği Scroll Wheel sayesinde onları daha işlevsel hale getiren firma, bu teknoloji sayesinde artık tek bir tekerlek ile sağa ve sola kaydırma hareketlerini

de yapmamıza olanak sağlıyor. Ayrıca tekerleği ne kadar hızlı çevirirseniz belgeler üzerindeki hareket hızınız da onunla doğru orantılı olarak artıyor ve zamandan tasarruf etmeniz sağlanıyor. Microsoft güç tasarrufu özelliği sayesinde pil ömrünü de yaklaşık üç katına kadar uzatmayı başarmış ve sık sık pil değiştirme derdinden de bizleri kurtarmış. Ortalama kullanımda pil ömrü altı ayın üzerine bile çıkabiliyor.

Yeni iki modelden WI Explorer 2.0 eski modele daha yakın. Ama



ya ne de çok daha hafif, hassas ve ele oturan bir yapısı var. Wireless Optical 2.0 ise biraz daha küçük ve çok daha güçlü kavranıyor. Ayrıca hemen hemen simetrik olduğundan (sadece tabanda ufak bir fark var) solaklarda rahatça kullanılabilir. Her iki modelin de optik yapısı aynı. Bu optik algılayıcıları saniyede 6000 tarama yapabiliyor. Böylece hemen hemen her yüzeyde mousepad'e gerek duymadan rahatça kullanılabilir ve iyi tepki veriyorlar.

Optical 2.0'in daha rahat ve oyuncu yatkın yapısına rağmen Explorer 2.0 iri eller için daha ideal ve fazladan iki programlanabilir tuşa sahip. Ayrıca bu tuşlar durmadan yanlılıkla basacağınız yerlere konmamış.

Sonuç olarak Microsoft hem ergonomi hem de ağırlık olarak çok daha iyi iki model ile karşımızda. Gerçi AA yerine AAA tipi pile geçseler daha da hafifleyebilirler. Ama bu halleriyle bile iyi tepki veren ve seri mouse'lar. Benim yapabileceğim tek olumsuz eleştiri yeni Tilt Wheel'in sıradan Wheel'e



göre çok daha sert olması ve adımları hissedememeniz. Gerçi oyunlarda bunun etkisi ne olur yorum yapmak zor. Çünkü bugüne dek hiç bir oyunda Wheel kullanmışlığım yoktur. Siz alma noktasına geldiğinizde bunu kendiniz değerlendiriverin. Ama kablo-suz bir optik mouse alma düşünceniz varsa bu yeni modellerde alma noktasına gelmeniz bir hayli hızlı olacak.

Artılar: Hafif ergonomik, iyi tepki veriyor. **Eksiler:** Tilt wheel cansıkabilir.

Teknik Servis



Diyelim ki arabanızdan garip sesler geliyor veya sigortalarınız patladı evde elektrik yok, hatta banyoda boru patladı ve evi su bastı. Ne yaparsınız? Hemen bir usta bulursunuz tamir etmesi için. Peki bilgisayarınızın başına birşey gelince neden kaprığınızı gibi tamire koşmuyorsunuz? Çünkü dertlere deva bir Teknik Servis'iniz var. İşte bu yılın şanslı dertlileri ve dertlerinin devaları.

RASTGELE RESET VE DVI

SORU

Sayın Level çalışanları hepinize hayatınız boyunca başarılar dilerim. Biraz uzun olacağı için hemen başlıyorum. Bu sorunu çoğu insanın yaşadığını donanım forumlarında okudum. Bu yüzden sizinde bu konuya hassasiyetle yaklaşacağınızdan eminim.

1) Eski ana kartım Asus P4P800-865PE'ydi ve ilk aldığımda hiçbir problem yoktu (belki de sonradan çıkacaktı). Fakat son BIOS güncellemesini (1016) yaptıktan sonra olanlar oldu. Resetleme problemleriyle karşılaşır duruyorum. Hiç belli olmuyor, bazen Windows XP de iken ama genellikle oyunlarda (Painkiller, Hitman 3). Sistemim Asus 9600 XT, 420 Watt AeroCool Power Supply (yaklaşık 100 dolar verdim), P4 2.8, 512MB Kingston, Aopen H600B kasa, Audigy 2, MSI-6758-874P Neo 2 anakart. Overclock yapmıyorum.

Yeni aldığım MSI ana kartımda da Reset sorunları devam ediyor. Ram ve Ekran kartım da bir sorun olduğunu sanmıyorum. Benim teşhislerime göre ya işlemcimi iyi soğutamıyorum ya da büyük zorluklarla Antalya'da bulduğum güç kaynağımda bir sorun var. Şimdi ise iyi bir işlemci soğutucusu arıyorum. Ama Antalya'da bulmak zor; getirteceğiz artık. Benimle beraber çoğu insanın bu sorununa bir çözümünü bulabilerseniz çok sevinirim.

2) Monitörüm 18" Philips Brilliance 180 P2 LCD, yeni aldığım Asus 9600 XT den çıkan bir dönüştürücü var; bir ucu analog diğer ucu DVI. Monitörümde gelen analog ucu bu dönüştürücünün analog ucuna, DVI kısmını da ekran kartımın DVI girişine takıyorum. Fakat monitörümün panelinden digital DVI seçince monitör kararıp eski analog seçime dönüyor. Bu dönüştürücünün esas işlevi nedir? Nasıl DVI olarak bağlarım? DVI bağlantısının, analog bağlantıdan farkı veya üstünlüğü var mıdır?

3) MSI-6758-874 P Neo 2 Anakartı ve Asus 9600 XT-TDH hakkında görüşlerin nelerdir?

4) 120GB tek bir SATA harddiski, RAID olarak bağlayabilir miyiz? Bağlayamıyorsam tek bir SATA almanın anlamı ne olabilir?

Hepinize çalışmalarınızda başarılar dilerim.

_RealCRUSADER

Selam,

Aslında bilgisayarda en çok yaşanan sorundur sebebi belirsiz rastgele reset'ler. Ama işin aslı genelde herkesin sorunu farklıdır. O yüzden senin sorununa cevap bulsak da çoğu insana bir faydamız olmayacak.

1) İşlemcinin ısınmasından şüphelenmekte haklısın. Çünkü rastgele reset'ler genelde ya ısınma ya da güç yetersizliğinden kaynaklanır. Sisteminde çok sağlam bir güç kaynağı olduğuna göre sorunun işlemci ısınması olması mümkün. Ama güç kaynağı da bozuk olabilir değil mi?

Sorunun hangisinde olduğunu anlamak aslında çok kolay. Artık yeni anakartların hemen hepsi Windows'dayken ısı ve voltajları görüntüleyen ek yazılımlarla geliyor. Anakartın ile gelen CD'den bu programı kur ve her fırsatta değerleri kontrol et. Ayrıca MSI'nin kitapçıklarında bu programları nasıl kullanacağını da ayrıca anlattığını da hatırlıyorum.

İstanbul dışında donanım bulamam bahane değil

Artık İstanbul dışında donanım bulamam gibi bir bahane yok arkadaşlar. Memleketin dört yanı online alışveriş sitesi dolu. Mesela iyi bir işlemci fanı arıyorsan www.dijitalcenter.com adresine gir, seçenekler başını döndürmesin :)

2) Burada tam yapmaman gerekeni yapmışsın. DVI bağlantısı dijitaldir ve LCD ekranlarda daha iyi sonuç verir. Ama bağlantının çalışması için ekran kartının DVI çıkışını, LCD monitörün DVI girişine bir DVI görüntü kablosu ile bağlaman lazım. O çevrimci ekran kartına iki CRT monitör takmak için. Yani araya onu takınca monitörü diğer RGB çıkışına bağlamaktan bir farkı olmaz. Monitörle birlikte bir DVI kablosu gelmiş olması lazım. Eğer yoksa satın almalısın.

3) Bu iki ürünü de test etmedim.

4) Yeni nesil anakartlarda SATA desteği kendi çipseti ile desteklediğinden RAID'i hiç karıştırmadan SATA sabit diski direkt bağlayabiliyoruz. Ama çipset destek yoksa RAID kontrolörünün yuvasına bağlamak zorundasın. Ama merak etme bu durumda tek SATA sabit diski,

RAID olarak bağlayarak kullanabilirsin.

GEFORCE 2'YE VEDA

GeForce2 MX 400 64MB ekran kartım var. Sürücüsünü güncelledim. Neden Splinter Cell çalışmıyor? Cevaplarsanız sevinirim.

Bulut Mentem

Selam Bulut,

Bu ay piyasaya GeForce 6 çıkıyor. Anlayacağın GeForce 2 çok gerilerde kaldı. Elindeki kartın ne teknolojisi ne de performansı yeni oyunlara yetmez. Yeni ekran kartı almalısın.

KASA FANI NEREYE TAKILIR?

Merhabalar hemen sorularıma geçiyorum:

1) Ek kasa fanları anakarta mı yoksa güç kaynağına mı bağlanıyor. Benim kasadaki fan güç kaynağından gelen bir kabloya bağlı ama çalışmıyor. Anakarttaki fan girişlerine takmayı denedim ama girişi uymadığından takılmadı. Benim kasada tek bir fan var. Bu fan çalışmadığından kasanın içi yaklaşık 35 derece, işlemci ise 60-65 derece oluyor. Acaba kasanın içindeki hava sıcak olduğundan mı işlemci bu kadar ısınıyor. (Bu arada işlemci Athlon 800 Mhz)

2) Şu anki ekran kartım GF4 MX440 değiştirmek is-

tiyorum. Geforce FX 5600 düşünüyorum. Sence bu iyi bir kart mı. İyi değilse Geforce'lardan Far Cry vb. DX9 oyunlarını rahatça oynayabilmem için ne almanı önerirsin.

3) Far Cry oyununu aldım. Oyunun yanında gelen Sandbox programını açtığımda mfc71.dll dosyası bulunmuyor, deyip hata veriyor, açılmıyor. Şu FarCry diskte tam olarak ne kadar yer kaplıyor. Oyunun readme dosyasında 4GB yazıyor. Ama ben oyunu yüklediğimde toplam boyut olarak 3.77GB gösteriyor. Oyun orijinal olmadığı için bir veri eksikliği falan olabilir mi? Bir de FarCry'ı orijinal olarak almak istiyorum. Orijinalinin fiyatının ne kadar olduğunu söyleyebilir misin?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsan çok sevinirim. Ve şimdiden çok teşekkür ederim.

Ufuk Ulutaş

Selam ufuk,

1) Ek kasa fanları güç kaynağına da takılabilir anakarta da. Anakarta takmanın avantajı sistem monitöründen fan performansını takip edilebilir. Eğer direkt güç kaynağına bağlarsan da anakartın üzerindeki güç yükünü azaltmış olursun. Ben tercihim genelde güç kaynağından yana kullanırım. Senin fanın çalışmama sebebi de ya fan'ın kendisinin bozulmuş olması ya da onu bağla-



ğın güç kaynağından gelen kabloda elektrik olmaması. Farklı bir fan denemek veya kabloda akım olup olmadığına bakmak sorunu ortaya çıkaracaktır.

Kasa içindeki ısının yükselmesi elbette işlemci ısısını çok etkiler. Bazen ufak bir kasa fanının durması bile işlemciyi pişirebilir. Ama bunun dışında eski teknoloji ile üretilen Athlon 800 iyi ısınması ile meşhur bir işlemci. Belki zamanla üzerindeki fanın performansı da düşmüş ve ısıyı arttırmış olabilir. En azından işlemci fanını bir güzel temizlemeye fayda var.

2) Bence FX 5600 gayet iyi bir ekran kartı. Ama diğer yandan FX 6600'de geldi. Bana sorarsan bir ay bekleyip fiyatlar nasıl değişecek bir bakmakta fayda var. Belki yeni GeForce 6 serisinden bir şeyler tercih edersin veya piyasadan kalkmadan önce iyi bir fiyata FX 5600 düşürsün.

3) Oyunun orijinali www.avaturk.com sitesinde 49.900.000'e satılıyor. Oyunu kaldırdığımdan ne kadar yer kaplıyor bilemiyorum ama kopyadan kaynaklanma ihtimali büyük. Zaten çoğu oyunun editörleri de kopya korumalıdır ve oyunu kırarken editörü kırmaya tenezzül etmez korsan arkadaşlar.

Umarım yardımcı olabilmişimdir. Kal sağlıcakla...

4) Çıkar çıkmaz pahalı olurlar ama alabiliyosan ne mutlu sana. (benim max param 280\$ +KDV, hühoo ben daha zenginim yaşasın)

5) Üzülmeye AGP'nin 8X'den yukarısı yok. Şimdi daha beterini yapıp PCI Express'e geçiyorlar. Toptan değişiyor. Yani AGP kalmayacak yakında.

6) Olur mu canım. DDR 400 akıllı bir hayvandır bakar 333'den fazlasını yemiyor anakart yavaşlatır kendini.

Teşekkür ederim, iyi okumalar...

WINDOWS'U BAŞKASI AÇMASIN

Derginizi beğenerek her ay aldığımı belirtip çok acil bir kaç soru sormak istiyorum

1) Bir kaç gün önce Sparkle 128 MB, GeForce 4 MX 4000 ekran kartı aldım. Çevremdekiler bu kartın çok kötü olduğunu söylediler. Gerçekten çok mu kötü hatta GeForce MX440 dan bile kötü dediler. Ama ben Far Cry'yi 1024x768 medium hatta high'da oynuyorum. Bu kart hakkında kısa bir bilgi verir misin?

2) Derginizde almayın demenize rağmen 52x32x52 hızında LG CDWriter aldım ve memnunum. Ama siz almayın LG demiştiniz, neden?

3) SD-RAM mi yoksa DDR-RAM mi iyi? 256 SD-RAM alacağım ama DDR daha ucuz. Hangisi daha iyi? Bir de anakartımın DDR-RAM'i desteklediğini yada desteklemediğini nasıl anlayacağım?

4) Windows'u benden başkasının açması için ne yapmalıyım? XP kullanıyorum, BIOS'dan falan pek anlamam Sorularım bu kadar. Merakla cevabını bekliyorum.

Yiğit Balcı

Selam Yiğit, Bu ay herkesin bir acelesi var zaten. Tamam tamam bende hemen cevaplıyorum.

1) İtiraf etmem gerekirse MX 4000 ile MX 440 arasındaki farkı pek hatırlamıyorum bile. Ama içimden bir ses OEM firmaları için üretilmiş daha zayıf bir MX'di diyor. Diğer yandan GeForce 4 MX serisinin genel performansını düşününce daha iyi olsa ne daha kötü olsa ne demeden de edemiyorum. Sonuçta GeForce 4 MX bir hayli geride ve yavaş kaldı. Bu saatten sonra tavsiye etmeyiz.

Ama sen de Far Cry'yi 1024x768 ve yüksek seviye

ayarla oynuyorum demişsin. Açıkçası aklım karıştı. Far Cry gibi efsane sistem gereksinimleri olan bir oyun GeForce 4 MX'de bu performansı verememeli.

2) LG sürücülerin hikayesi şöyle. Geçtiğimiz senelerde LG DVD-ROM'lar içlerindeki CD'leri parçalamaya başladı. Elinde bozuk sürücü ve kırık CD ile distribütör Ufotek'e giden okuyucularımız CD-ROM sürücülerini değiştirdiler ama bozulan CD'ler için bir hizmet sunulmadı. Ama bu ürünle ilgili genel bir sorundu ve orijinal oyunu kıran okurlarımız vardı. Bunun üzerine firma ile temasa geçip sorunun sebebi, ne gibi önlemler alacakları, kırılan oyunların ne olacağını sorduk. Biz size geri döneceğiz diye cevap geldi. Ama asla geri dönmediler ve sonradan yolladığım diğer mail'lere cevap dahi vermediler. Biz de bu sorun neydi, giderildi mi bilemediğimiz için her fırsatta "Aman LG DVD sürücüsü almayın!" diyip durduk. Bu arada Aral ile konuşup kırılan oyunların en azından daha ucuzla yenilenmesini sağladık.

LG'ye olan bu genel güvensizlik sebebiyle hala LG almayın diyoruz. Diğer yandan son bir sene içinde LG'nin hem CD hem de DVD yazıcıları medya seçme konusunda iyice nam saldı. Hatta ne zaman boş CD, DVD almaya gitsem satıcı her seferinde bana "Abi senin yazıcı LG değildi mi? O aldığı DVD'ler LG'de çalışmaz" diyor.

İşte LG optik sürücü tavsiye etmememizin sebepleri bunlar. LG yerine yine diğer bir Kore markası Samsung'u tavsiye ediyoruz.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay Efe kardeşimiz öyle bir mektup yollamış ki okurken az kalsın koltukla "mutual" bir birlikteliğe giriyorduk. Merhaba ben Tuğbek, bu da ikizim Saygın Müdür Koltuğu. Evet yapışığız... Hemen mektubu alalım...

Selam Tuğbek abi. Aslında sana sadece samimi bir kolay gelsin demek için atacaktım mail'im fakat bu aralar bazı donanım sorularım var bir bilene sormam gereken o yüzden lütfen kusura bakma ama tabii iyisindir umarım bu arada orada ki çalışanlara da benden selam :)

Ya sorum şu ben bu aralar yeni bir bilgisayar yapmak istiyorum...

Böyle başlayan mektubun gerisi bir hayli uzun bir donanım sorusu. Nedir çok mu dert yandım tek derdiniz soru sormak, niyeti sıcak bir selam vermek olan okurum yok diye.



Bu sıcak yaz günlerinde buzlu ays tilerimizi gecikmeden yudumlarken Level'i toparlayamamaya çalışıyoruz

ORTAYA KARIŞIK SORU

Merhaba Level halkı. Hepinize mutlu bir yaz ve bu sıcak yaz günlerinde bol buzlu kolalarınızı yudumlarken bize en iyi şekilde LeVeL'i gecikmeden (toparlayamadım)... Size ekran kartı ve anakartlarla ilgili birkaç şey soracağım.

1) ATI ve Nvidia yeni ekran kartlarını ne zaman üretecek?

2) Yeni ekran kartı alacağım da (ATI) bekleyeyim mi?

3) 9600 XT ler ucuzlayacak mı?

4) Yoksa çıkar çıkmaz yeni ATI chipsetlerinden mi alayım? (Max param 270\$ + KDV)

5) Bu ekran kartları da AGP 8X mi yoksa bi iyilik yapıp anakartlarda AGP 16X de mi çıkaracaklar? (yok ya bu pek iyilik sayılmaz:))

6) Anakartım DDR 333 destekli ama ben RAM'e bi daha para vermek istemediğim için DDR 400 almak istiyorum uyumsuzluk yapar mı? (Gerçekten aptal değilim ciddi ciddi soruyorum :))

7) RAM'ler ne zaman ucuzlar?

Teşekkür ederim, iyi çalışmalar...

İlker Özçetin

Selam İker,

Valla bizde bu sıcak ama mutlu yaz günlerinde bol buzlu ays tilerimizi gecikmeden yudumlarken Level'i toparlayamamaya çalışıyoruz işte. Sorularla eş hızda cevaplayalım bakalım.

1) Bu ay ürettikler işte.

2) Bir ay falan bekle.

3) Ucuzlar elbet.

3) Elbette ki DDR-RAM, SD-RAM'ler piyasadan kalktıkları için pahalılar. Anakartın uyumluluğu için iki yol var. Birincisi anakartın üzerine bakmak. Anlayan biri bir bakışta bunu söyleyebilir. İkincisi anakartın marka ve modelini biliyorsa internette üretici sitesine girip bakmak.

4) Windows hesabına şifre koymak yeterli. Denetim masasından Kullanıcı Hesapları'na gir. Buradan önce kendi hesabına bir şifre koy sonra da Misafir hesabını kapat. Artık senden başkası giremez. Tabii çeşitli tepkilere de hazır ol. "Annneaaa apim bilgisayar oynatmooo", "Yiğit hocam şifre koymuşun bilgisayara. İki kalem oyun zevkimiz var zaten oldu mu ama kanka", "Ulan it sipası dünyanın parasına bilgisayar aldık şifremi koyuyan başımıza!!", "Yiğit tatlım bilgisayarımda neden şifre var? Görmemem gereken bir şey mi var orda? Sen bütün gece kimlerle chat yapıyorsun ayrıca?". Şifreyle birlikte yaş ve ev durumlarına göre yukarıdaki tepkilerden birini de seç artik

Bu arada rica edicem gözümü sevmeyiniz. Çipil gözlerime nazar değecek sonra :)

KLASİK KULLANICI

Merhaba LEVEL çalışanları ve de okurları. Allah size kolaylık versin sizin işiniz de zor valla oyun, donanım zart zurt incelemesi, yazıları yetiştire-meme telaşı yetmiyomuş gibi bir de donanım soruları... Neyse ben sizin daha fazla zamanınızı çalmadan sorularına geçeyim. İşte sorularım:

1) Piyasada epox marka kartlar çok tavsiye ediliyor. Valla özellikleri de fena değil hani. Sistemini yenilecek birisine(birisi ben oluyorum) tavsiye eder misiniz?

- Dediğim gibi sistemimi yenileyeceğim. Athlon XP 2800+ , 512 DDR 400 , Epox EP-8RDA3+ almayı düşünüyorum nasıl olur? Benim gibi bi oyun manyağını ne kadar süre mutlu eder?

2) Ben bir klasik 56K modem kullanıcısıyım ve ADSL'e terfi etmek istiyorum Türk Telekom'un sitesine girdim. Sitede ADSL hizmeti alıp alamayacağımı söyleyen bir tür test var.(telefon numaranızı giriyorsunuz site de size bu hizmeti alıp alamayacağınızı söylüyor) Birkaç kere denedim ama hepsinde de HAYIR sonucu aldım. Bunun nedenleri ne olabilir. (Üstelik PTT'ye yaklaşık 500 metre uzaklıkta)

Selam Gökay,

Çok halısın valla. O kadar oyun ve donanım incelemesi çok yorucu oluyor. Ama işin aslı Zart Zurt incelemeleri hiç yormuyor. Altı üstü Zart Zurt değil mi yazıyoruz gidiyor. Neyse civıtmadan cevaplara geçelim.

1) Epox çok da özel bir marka değil. Orta seviyede iyi bir ismi var ama bir Asus, Abit veya MSI ile aynı kefeye koymam. Ciddi fiyat avantajı olmadıkça tavsiye etmem.

2) Bu soru biraz şuna benzemiş "85-70-102 bir sarışınla evlenicem, lise mezunu ve iş sahibi, sizce beni ne kadar mutlu eder?". Mutluluğun testini yapamıyoruz maalesef Gökay. Yakın bir tarihte RAM eklemek gerekebilir. Ama bu sistemle ne kadar yol yapacağın sana kalmış.

Mail'inin dergide yayınlamak önemli çünkü Level bir dergi, teknik destek servisi değil. Eğer yolladığınız mektuplarda düzgün bir dille ve anlamlı sorular sormuşsanız öncelikle dergide yayınlanmaları büyük bir ihtimal. Anlaşılmaz bir dille anlamsız sorular soranlar zaten bir cevap alamıyorlar :)

Kendine iyi bak Gökay... x

Gökay Özakurt

Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box) 68\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 95\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz 536\$
Anakart	MSI KT4V (6712) 58\$	MSI K6-DELTA LSR 92\$	Abit IC7-MAX III i875P 209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos 48\$	512MB DDR-400 Twinmos 96\$	512MB x2 DDR-400 Twinmos 192\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB 7200 Rpm 73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB 109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB 163\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE 98\$	HIS Radeon 9600 XT 199\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB 553\$
Monitör	"Samsung 753 DFX Flat 17" 135\$	"Samsung 757MB 17" 214\$	"Sony HX93 LCD 19" TFT" 877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 32\$	Sound Blaster Audigy DE 77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum 194\$
Modem	Apache 56K V92 Internal 31\$	Apache 56K V92 USB 53\$	Apache 56K V92 USB 53\$
Kasa	Aopen KA50D 55\$	Aopen H600 62\$	Chieffec Matrix Big Tower 157\$
Klavye	Microsoft PS2 8\$	MS Multimedia Blue 20\$	Wr. Opt Desktop 53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	Logitech MX700 84\$
Hopartör	Philips A2.510 54\$	Philips A2.610 79\$	Logitech Z-680 482\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/32/52 2MB 32\$	Samsung 52/32/52 2MB 32\$	Plextor PX-708A 205\$
Floppy	7\$	7\$	7\$
Toplam	773\$	1209\$	3807\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Bir fincan kahve yapmak için suyun ısınmasını beklerken tezgahın başında dikilmiş, kahve kavanozunun üstündeki slogan gözümüne çarpıyor. Neden kahve, sigara, çay gibi ürünleri hep "hayatın keyifli anları" ile bağdaştırıp sunarlar insana? Ben bu üçlüyü daha çok hüzünlü, ağır geçen saatlerimde buldum yanımda oysa. Saatler ve saatler boyu yazarken, çizirken, tuvali boyayıp etrafımdaki sayısız kitabın sayfalarını çevirirken, İs-sız gecenin karanlığına dalmış, kendi ruhumu bakarken.

Yaşanmış bir an canlanıveriyor gözümün önünde. Hiçbir yerin ortasında, kışın soğuşunda doğudan yaklaşan güneşin karanlığı kovalayışını izliyorum gökyüzünden. Çok yüksekte gümüş bir gövde pırl pırl yanıyor. Yolda olmanın özlemi kaplıyor içimi, gidilecek o kadar çok yer varken ben kalmak zorundayım. Gözlerimi yeryüzüne indiriyorum duyduğum gürültü üzerine. Yaşlı, yorgun, tepeleme yüklü bir kamyon giriyor park alanına, kapağı bir an önce manastıra atmaya çabalayan yol yorgunu bir keşiş gibi aceleyle eteklerini savurarak.

Bir bardak çay döküyorum yol yorgunu şoföre, sandalyelerin üzerinde uyuklayan diğerleri gibi o da "bir ekmek parasına" adım adım ölçüyor memleket toprağını. Çayı bitmeden uyuyla kalıyor, en az üç gündür uy-

Çağrışımalar

En çok geceleri yankılanır geçmişin sesleri...

kusuz ama birazdan yola çıkması gerekli. Pek çok insan var eski sobanın etrafında uyuklayan, tek tek yüzlerine bakıyorum. Bunlardan bazıları kendi çıkarı için çocuklarını öldürebilir, bazıları ise çocukları için kendilerini öldürüyorlar yavaş yavaş. İnsanın topraktan yaratıldığının en büyük kanıtı bu. Hamur aynı, ama kiminin bağrında dikenli çalılar yetişiyor, kiminin ise kan kıvılcı, kar beyazı güller.

Gece sessiz, bir tek sokak köpeği bile kalmadı uyku kaçırarak burarlarda. İlginçtir, beni hiç köpek kovalamadı. En fazla birkaç tanesi bana fena hırlamıştır üstümden taşan karanlıkla dolaştığım anlarda, ama diş geçirmeye kalkan olmadı. Aynada göremediğim birşeyi mi görüyorlar diye düşündüğüm olmadı değil. Ama bildiğim bir şey var, o da en azılı köpeklerle bile dalaşmadım, hatta bazıları zamanla dost edindiler beni. Burnundan kıl aldırmayan kediler teklifsizce deri ceketimin içine daldılar kışın soğuşunda biraz ısınmak için. Ama insanlar, işte onlar başka bir hikaye. Sırf suya sabuna dokunmayan bir dergide, kimsenin oku-

madığı yazılar yazdığım için adımdan başka bir şey bilmeden düşman olabiliyorlar bana. Gülsem mi, omuz silkip geçsem mi, bilemiyorum bazen. Sonra başka bir düşünce süpürüyor aklımı, bir anda kendimi uzak yıldızlara bakarken buluyorum. O kadar küçük, o kadar ufak, o kadar yalnızım ki tüm bu evrenin ortasında. Tüm dünya düşman olsa ne yazar? Aynı çöplükte çürüyen elma kabuklarıyız, başka da bir şey değil.

Pencereyi açıp gecenin sessizliğini dinliyorum, sadece hafiften esen bir rüzgarın fısıltısı duyuluyor. Rüzgar her zaman fısıldamaz oysa, bazen kükrer. Göremediğiniz bir şey için hayli güçlü kükrer üstelik, işin kötüsü savurduğu tehditleri yerine getirecek gücü de vardır. Ben rüzgarla da hep dost oldum. Daha doğrusu olmaya çalıştım. Çünkü kaprislidir rüzgar, insanlar kadar olmasa da. Esmeye başladı mı fısıldarım ona, "Es be rüzgar, sana bir tutam kuru yaprak, bir damla gözyaşı, bir dolu da hüzün vereceğim karşılığında!" İşte o zaman birden canlanır, kuvvetle kavrar kollarımdan, sanki tutup atıverecekmiş gibi beni uzak bir vahaya.

Bazen rüzgarın gelip bulmasını beklemem, ben gidip otururum yanına. Motorun egzoz sesi bir dizi ip gibi düğüm düğüm açılırken arđım sıra, rüzgarın bağrında oturup sırtırım köyün delisi misali. "Ne? Birkaç yüz kilometre yolu dört saatte mi geldin?" diye inanmaz gözlerle sorarlar bana. "Ben olsam iki saatte alıverirdim o yolu!" diye böbürlenelerin ardı arkası kesilmez. Oysa yolda olmak yaşamaktır, varmak ise ölümdür. Ve ben yolda olmayı tercih ederim, kaprisli dostum rüzgarın anlattığı hikayeler eşliğinde. Er ya da geç varacağım, acele etmeye gerek var mı? Hayır, hayır yok. Acele etmeye hiç gerek yok. Haydi dostum rüzgar, işin yoksa şimdi de o yaşlı kaptanın uzak ufuklara yaptığı yolculukların hikayesini anlatıver bana. ☺



Okuyun: Zen ve motorsiklet bakım sanatı.
Seyredin: Lucas Arts'ın Clone Wars mini çizgi filmleri.
Dinleyin: Kendinizi. Bugüne dek başkalarına yeferincede kulak vermediniz mi?
Oynayın: Harmandalı ya da çayda çıra. Abartmayın ama.

E3 Çilesi

E3 iyi güzel de, bu sene çilesi zevkini beş paralık etti

Geçen senelerin aksine bu sene E3'e gitmekten nefret ettim desem yanlış olmaz heralde. Fuar çok güzel (bomba oyun ekşiğine rağmen), LA harika falan ama yolculuk nedense hiç de öyle değildi.

Aslında her şey bir hafta öncesinde başladı. Sağolsun bu sene Vogel editörler arası toplantıyı E3'ün bir hafta öncesine ayarlamış. Gerçi toplantının Prag'da olması, diğer Level dergilerinin editörleriyle fikir alışverişinde bulunmak çok güzeldi. Ama sorun şu ki Prag'dan döndükten sonra LA uçuşu için sadece 20 saatim kalmıştı. O sürede koşturmaca, valiz hazırlama, Prag'da kirlenenlerin yıkayıp ütülenmesi derken akıp gitti. Yarım saat huzur içinde uyuyamadan nasıl kendimi dışarı attım, o uçağa nasıl yetiştim bilmiyorum.

İmmigreyşin Ofiz

O yorgunlukla önce Frankfurt, oradan 10 saat kesintisiz Los Angeles, evden çıktıktan 18 saat sonra ancak havaalanına inebildim. Ama nerden bileyim asıl kabus orada başlıyor... Pasaport kontrolden geçerken müfettiş bayan "siz şöyle bekleyin" demez mi! Gerisi tam bir kabus. Valizlerle birlikte göçmen ofisine alınma ve tam 3 saat bekleme. Doğru düzgün bir açıklama da yapılmıyor sadece gelip gidip aynı üç soruyu sorup, aynı 3 cevabı alıp gidiyorlar. "Basın mensubuyum", "bir hafta kalıcam", "E3 diye bir fuar var ona geldim". Sonunda küçük bir odaya girdim, topluca babacan bir zenci yine aynı üç soruyu sorduktan sonra ağır hareketlerle Google'ı açtı ve anahtar sözcüğe Vogel Burda'yı girdi (kartvizitten okuması bir hayli vakit aldı). Neyseki şanslıydım ve Google sonuç olarak en üstte Vogel Türkiye'yi verdi. 16 memleket için

de Google'da en alta olsak oradan direkt İstanbul'a geri postalayabilirlerdi yani. Oradan Level sitesine geçip sitenin künye kısmına girip adımı da görünce geçiş iznini almış oldum. Ama bir Google taraması sonucu belirecektiye ben neden 3 saat bekledim orası mechul.

Artık toplamda 24 saat süren yolculuğun ertesinde otele nasıl girdiğimi düşünün. Fuardan önce yapılan basın konferanslarına koşturma, fuar ile birlikte 3 gün hiç durmadan 9'dan 6'ya stand gezme, sonraki iki gün de Los Angeles'ı gezicem diye ayrı bir taban tepme... Artık dönüş yolculuğu için uçağa bindiğimde ne haldeydim hatırlayamıyorum bile. Tek hatırladığım bağcıklarının ne kadar gevşetirsem gevşeteyim ayaklarımın ayak kabıya bir türlü sığmadığıydı.

Anlok Dı Laggiç Pliz

Peki dertler burada bitti mi? Elbette hayır. Havaalanına 3 saat önceden gitmeme rağmen uçakta adam gibi tek bir yer kalmamış, İnternet ve telefonla rezervasyon sistemi sağolsun. Tabii benim fuardan sonraki iki gün kaldığım izbe Santa Monica otelinde ne internet vardı ne de telefon. Mecburen tam göbekte sıkışık bir yere razı oldum. Sonra yan tarafta çantalarınızı X ışınından geçiririn dediler. Tam geldim orada memur çantaların kilitlerini açın dedi. Bende hem kuralanmasın hem de açılıp saçılmasın diye herşeyi deli gibi kitlemişim. Tek tek açtım ama E3 materyallerini koyduğum çantanın kilidi kayıp. Artık iyice sinir krizine yaklaşmışım. Memura verdim "Açamıyorum kır çok istiyorsan dedim". Bir yandan da içim gidiyor bir çanta dolusu materyal, 10 kiloluk bir çanta, en az 30GB oyun görseli. Neyse görevliler gerginliğimi hoş görüp sorunsuz valizleri geçirdiler. ("Adamın başına gelene bak, bu arada sen neredeydin hayta?" diyor-sanız, bu seneki bahtsızlığından dolayı Tuğbek'ten aynı bir uçakla dön-



düğüm için tam şükrediyordum ki, Los Angeles'tan dönüşte kaybolan valizlerim için Atatürk Havalimanı'nda esir kaldımzzz... - (BLX)

Atenşin Törkiş Eyirlayns Pesincırs

Sonrası yine 10 saatlik rahatsız bir uçuş. Dışımı sıkıp dayandım Frankfurt'a kadar. Ama kabus gittikçe derinleşiyor. İstanbul uçuşuna tam 8 saat var ve dünyanın en sıkıcı havalimanındayım, yorgunluktan ölüyorum. Gözüme kıvrılacak bir yer kestirdim notebook'u yastık yaptım ve direkt sızdım. 6 saat sonra bir uyan-dım vücut tamamen iflas etmiş. Uyuduğum sandalye grubundan kalkmaya çalışıyorum ama zaten bel sakat, kilitlenip kalmışım. İzdırap içinde kapıya gittim, uçağa bindim, uçaktan inip bir taksiye attım kendimi, eve girdim ama neredeyse yatağa bile ulaşmadan kapı önünde sızacaktım.

Yatağa girdiğimde nasıl bir huzur kapladı içimi nasıl tatlı daldım o uykuya bilemezsiniz. Ama daha bir saat olmadan telefon deli gibi çalmaya başladı. Bir umursama, iki umursama ama susmuyor. Arayan Sinan. "Ahalow, Sinan, ne var ağabeyyyy? Ölüyüm aramaaa...", "Ne ölmesi olum, iyi misin? Aman hasta falan olma dergiyi yetiştirmek için sadece 5 günümüz var. Hemen kalk yazmaya başla!", "Afjjskball", "Ne dedin?", "brllmmmm", "Adam gibi konuşsana anlamıyorum", "hela-bubmmmm zzz...".

Şimdi yurda geleli bir hafta oldu. Günde 3-5 saat uyuyarak yazıları yetiştirdim. Ama hele bu yazı da bit-sin, son noktayı koyayım, şu yatağa gireceğim ve 3 günden önce uyan-dırma'yı başaran olursa ben de Tuğbek değilim! ☺





Burak Akmenek

Aynı Terane

Artık oyunların konuları kulağa hiç orijinal gelmiyor

Oyunların başlangıcından bu yana hep aynı sözleri duyduk. Hep dünyayı kurtaracak seçilmiş kişi biz olduk. Ya tepeden gelen uzaylılara ya da yerin altından çıkan cehennem yaratıklarına karşı savaştık. Bir Allah'ın kulu da çıkıp bu sıkıntıya dur demedi. Hep insan ırkının son umudu biz olduk ve hep yendik. Hiç Rocky filminde olduğu gibi dayak yemedik. Hep biz yendik. Hiç bir oyunun sonunda kaybedip ikincisin de zaferin bizim olacağını beklemedik.

Zaman yok

Oyuncular artık daha kolay ve hızlı tüketilen şeylerin peşinden koşuyor. Konuya kaptırıp kendisini karakterin yerine koymak ve "oymuş gibi hissetmek" yerine düşünmeyi bırakıp yaratık avına girmek daha kolay geliyor. Bence Adventure türünün ölmesi bu yüzden oldu. İnsanlar oyundaki bilmece ya da bulmacaları çözmek yerine Serious

yormak istemiyoruz. Bunun yerine adrenalini arttıracak en kolay oyunları seçip stres atıyoruz. Mesela ben eve geldiğimde Avaturk'te saatlerce Call of Duty oynuyorum. Strateji ya da benzeri oyunları ise Cuma akşamına veya hafta sonuna bırakıyorum.

Ölen türler

Türlerin ölmesi ya da değişmesi tamamen teknoloji ile ilgili. Mesela kimse, eğer makinesinin konfigürasyonu çok düşük değilse yada çok eski oyuncu değilse, Turrican yada Rick Dangerous oynamıyor artık. Çünkü 3D FPS'lerde bol bol zıplayabiliyoruz. Yakın bir zamana kadar Duke Nukem'in platform oyununu oynamaştık. Daha geçen hafta ise bir Half Life meraklısının yaptığı Half Life 2 platform oyununu gördüm. Her ikisi de görünüşte hoşuma gitti ama her ikisinde de eskisi kadar usta olmadığımı fark ettim. Platform oyunlarındaki ustalığımı kaybetmişim. Fakat buna karşın FPS'lerdeki ince atışlarım oldukça gelişmiş durumda. Hele hele Call of Duty'de elime bir sniper tüfeği alınca oldukça etkili olabiliyorum. Artık kendimi, uzaktan avlamayı bırakıp yakın çatışmalarda da sniper tüfeği kullanmaya alıştırmaya çalışıyorum. Yani hep oynamaya alıştığım oyunlarda doğal olarak daha iyiyim ve daha iyi olmaya çalışıyorum. Artık ben de konuya pek aldırılmıyorum. Benim için önemli olan oynanabilirlik. Eğer oyuna hakimsem ve bug yoksa benim için o kadar da fark etmiyor. Geri kalanı eğlence zaten. Ha dünyayı kurtarmışım ha kuledeki prensesi benim içinde çok fark etmiyor. Mesele prensesi kurtarıncan penceresine attığım ipin rüzgarla sallanırken ne kadar doğal görüldüğü. Ben oturup onu seyretmek istiyorum. Yoksa prensesin babasının benimde babam olduğu ve aslında bizim kardeş olduğumuz beni çok ilgilendirmiyor. O annemizin sorunu !



Hem konu hem oynanabilirlik hem grafik diyorsanız, Thief 3 geliyor!

Artık gelen oyunların hikayesinden daha çok grafikleri ya da ses etkileri ön plana çıkıyor. Artık herkes poligon sayıyor. Hatta bu yazıyı yazmadan önce bana aynı yakınmayla gelen okuyucularımızdan Murat Bayraktar'ın da söylediği gibi "oyundaki karakterlerin yüzlerindeki sivilceler dahi gözüküyor mu" artık buna bile bakılır oldu. Tamam bence sivilceler gözüksün bir sakıncası yok. Ama herşey sivilceden ibaret değil ki.

Sam'de bir kaç bölüm geçmeyi yeğliyor. Artık en düşünen oyuncu tipi stratejiseverler ve en çok okuyan oyuncular ise FRP türünden hoşlanılanlar oldu.

Bu değişim belkide insanların yoğun temposundan kaynaklanıyor. Bütün gün okulda yada işte kafamız kocaman olduktan sonra eve geldiğimizde başka bir uğraşı ile

Ne kadar aksiyon....

Yukarıdaki cümle ile yazının başlığı arasında bir çelişki var, bu doğru. Fakat şu da bir gerçek ki oyunların konusu tamamen türü ile bağlantılı. Bir FRP, ya da Fallout Tactics türü strateji oynarken konu ne kadar önemliyse bence bir FPS yada dövüş oyunu oynarken bir o kadar da önemsiz. Yani ne kadar aksiyon o kadar az düşünce. İçine RPG öğesi katılmamış tüm oyunlar için genel bir kural bu. Kimse hareket varken oturup düşünmez. Tabi bu FPS oynarken kafamızda bir taktik kurmadan hareket etmemiz manasına gelmiyor. Ama oyundaki temponun yüksekliğine göre konu önemini yitiriyor. ☺

Dört

Ne kadar gücünüz kaldı...

Soğuk kaldırımda tek başına oturuyordu Vosviddin, yalnızlığıyla, farkında olmadığı çocukluğuyla, dağınık düşünceleriyle beraber. Gökyüzü griydi, zaten hiç renkli olmamıştı, yaşamak zorunda olduğu hayatı gibi. Rüzgâr ve taş parçaları gözlerine çarpıyordu, gerçekleştirmek isteyip de gerçekleştiremediği kısa hayalleri gibi. Gözlerini kıstı, dizlerini kendisine doğru çekti. Sonra da kafasını dizlerinin üzerine koydu. Göz kapaklarını kapattı ağır ağır, aslında kendisinden daha küçük olan hayatından kaçmak için. Belki bu bir şeye yaramayacaktı, belki hiçbir şeyi değiştirmeyecekti. Ama olasılıkları hesaplamak, ne olacağını tahmin etmeye çalışmak onun için fazlasıyla yorucuydu. Sıkıca yumdu yumuk gözlerini bu kez. Ve ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemyeşildi. Eğilip dokundu, dağılmasından korkmasına rağmen. Gerçek gibiydi...

Çevresine baktı, daha fazlasını düşünmediği için her şey bulanıktı, her şey muğlaktı. Karanlığı delerek ilerlemeye başladı. Kafasını kaldırdı, gökyüzü masmaviydi, bulutlarsa turuncu. Göğü delen ağaçlarla çevrili yeşil, uzun bir yol vardı önünde. Giderek daha çok renkleniyordu çizdiği yol, çevresindeki her şey gibi. Birkaç adım daha attı yeşil yolda. Uzakta, yolun kenarında tahtadan yapılmış, ufak bir ev vardı. Yanına kadar gitti evin ve elini uzatarak kapıyı açtı. Yaşlı kapı "söylenerek" açıldı. Önce uzun gölgesi girdi içeri Vosviddin'in, duvarlara dokundu, daha sonra da kendisi. Kapıyı kapattı. Uzun, rengârenk bir koridor vardı karşısında. Ve koridorun arasına saklanmış odalar... İlk odadan içeriye girdi. Kendi odasıydı. Dağınık yatağı, kırık sandalyesi, dolabı, sobası, penceresi, uykusuzluğu, göz yaşları... Her şey yerinde duruyordu. Pencereye yaklaştı. Perdeyi çekip dışarıya baktı... Ağaçların yaprakları dökülmemişti bu kez, aynı toprağın rengi gibi. Perdeyi kapattı ve odasından dışarı çıktı. Dar ve uzun koridoru geçti heyecanlı adımlarıyla. Sol tarafta-

... Yeniden uzattı ufak elini, karaltıyı dörde böldü, içinden yalnızlığını aldı ve cebine koydu. Taşımakta zorlanmıştı, ama çok geçmeden alıştı.

ki odadan kafasını uzattı içeriye doğru... Annesi orada uyuyordu. Gülümsedi, taşıyamadığı için arkasından sürüklediği kocaman kalbiyle. Annesinin yanına gitti, sessizce sarıldı, kısa kollarıyla. Birkaç dakika o şekilde kaldı. Saatlerce, hatta yıllarca kalabilirdi aslında... Yavaşça odadan çıktı. Koridoru geçip diğer kapıdan dışarıya çıktı. Artık çevresindeki her şeyin bir rengi vardı. Yol hiç olmadığı kadar hareketliydi, hiç olmadığı kadar "gerçek"ti. Çevrede insanlar vardı ve onlar da rengârenkti. Karşıdaki boş arazide çocuklar top oynuyorlardı, hiç nefes almadan. Onlarla oynamak istedi. Yanlarına gidip aniden araziye girdi ve oynamaya başladı, heyecanlı, çocukluğuyla. Bu kez onunla oynuyorlardı. Topu aldı, kalede şişman, asık suratlı bir çocuk vardı. Topa vurdu, top taş direğe çarparak içeriye girdi. Diğer çocuklar sevinçle Vosviddin'e sarıldı. O da onlara karşılık verdi, gülen gözleriyle ve kırmızı yanaklarıyla. Hiçbir şey eskisi gibi değildi. Her şey fark-

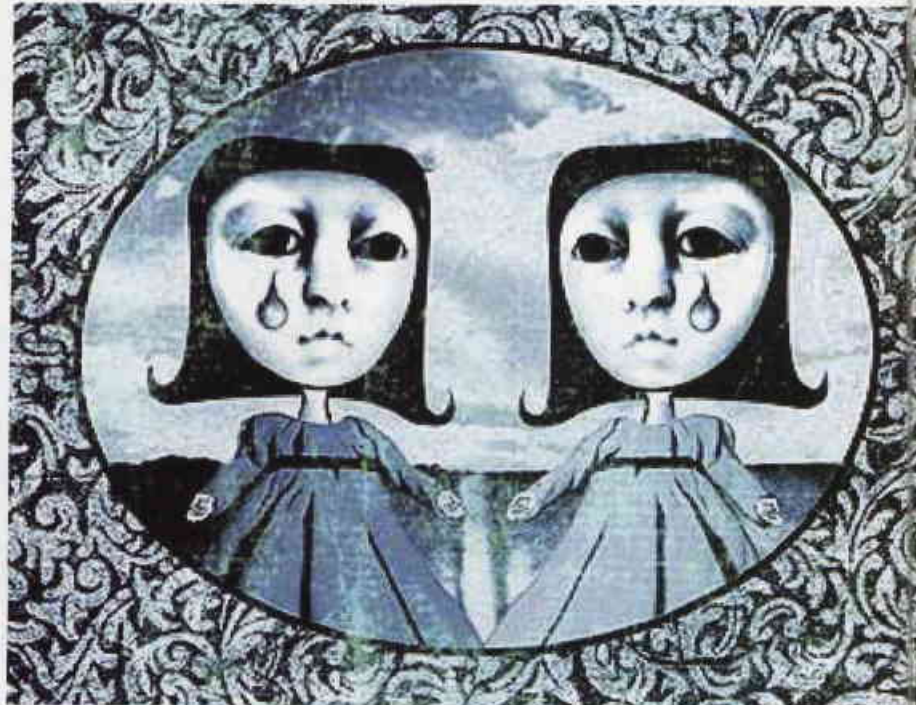
lıydı burada, "hiçbir şey" yoktu. Sanki o siyah-beyaz hayatını birileri boyamıştı...

Başka bir yere gitmek istedi, yeni renkler bulmak, hayatını değiştirmek için. Çocuklarla vedalaşıp karşısındaki diğer yeşil yola girdi. Yolun kenarındaki ağaçlar daha koyu renkteydi olduğundan. Gökyüzü de kararmaya başlamıştı. Ağaçların dökülen kahverengi yaprakları yolu kapatmıştı. İlerlemeye çalıştı, yapamadı. Bir anda her yer karardı, sessizliğe gömüldü yeşil yol. Ve gözlerini açtı Vosviddin... Boşluğa takıldı, düştü. Hayallerini kırdı... ❁

NOT: Vuslat ve Hakan, mektuplarınızı aldım, benimle e-mail yoluyla iletişime geçebilirsiniz sevinirim.



Fırat Akıldız



ALIEN DVD SET



"In Space No One Can Hear You Scream."

(Uzayda çığlığını kimse duyamaz.)" sloganıyla başlamıştı her şey. Üzerinden tam 25 yıl geçti ama ilk Alien'in çığlığı hala kulaklarımızda. H.R. Giger'in sıra dışı tasarımıyla, Ridley Scott'un gotik vizyonu birleşince, ortaya tüm zamanların en sarsıcı 'uzay terörü' filmi çıkmıştı. İnsanlar akın akın sinemalara hücum etmiş, gösterim sırasında ayılıp bayılmış, hatta istifra etmişti. Alien, o dönem çekilen, absürd uzay filmlerine göre o kadar gerçekçiydi ki (bence hala öyle) seyredenler uzun süre yataklarının altında bir 'chestbuster' aradı. Alien, atmosferi, detayları, dekorları, efektleri, kısacası her şeyiyle çıtayı oldukça yükseltmişti. Artık uzayda geçen bir gerilim filmi yapmak için öncelikle Alien standartlarını tutturmanız gerekiyordu. Filmden sonra en az Alien'in kendisi kadar Sigourney Weaver da şöhret olmuştu. İlk filmi olmasına rağmen 'Ripley' karakteriyle hafızalara kazınmıştı.

Alien'in inanılmaz başarısının ardından devamı çekilerek, sinema tarihinin en 'baba' serilerinden birine başlanmış oldu. Farklı yönetmenler farklı atmosferler yaratarak efsaneyi dörtledi. Aliens (1986) ile James Cameron, Terminator'dan sonra ikinci büyük filmi yapmış oldu; Alien 3 (1992) ile daha sonra Seven ve Fight Club'ı çekecek olan David Fincher ilk uzun metrajını çekmiş oldu ve son olarak Alien Resurrection (1997) ile Şarküteri ve Kayıp Çocuklar Şehri gibi fantastik filmlere imza atmış Jean-Pierre Jeune, Hollywood'a transfer oldu. Hikaye bazında seriye bir göz atmak gerekirse, ilk film Alien'in ortaya çıkışı ve Ripley'in ölüm kalım savaşı; ikinci film Ripley'in küçük bir ordu ile Alien cehennemine geri dönüşü ve izleyiciye damardan Amerikan aksiyonu zerk edilışı; üçüncü film, paçayı bir kez daha kurtardığını sanan Ripley'nin, bir suç-rehabilite gezegenine düşmesi ve en kötü kabusuyla tekrar yüzleşmesi; ve son film de bir takım askeri deneyler için

Ripley'nin klonlanarak tekrar hayata döndürülmesi ve insan-alien karışımı olan Yeni Alien ile mücadelesi olarak özetlenebilir.

Şüphesiz ilk filmin, fanatiklerin gözünde ayrı bir yeri vardı. Ne de olsa Alien ile ilk karşılaşmayı ve herkes hazırlıksızdı (Giger ve Ridley Scott işbirliğini de unutmamak gerek tabii). Serinin diğer filmleri, atmosfer bakımından bir adım geride olsa bile en az Alien kadar ses getirerek, hem fanatiklerini tatmin etmiş, hem de yapımcıların yüzünü güldürmüştü.

SERİNİN ARDINDAN...

1997 yılında seri tamamlandıktan sonra, Alien 5 söylentilerini ve 'Alien vs Predator' çekilecek, çekilmeyecek, çekildi, vizyona giriyor...' haberlerini saymazsak, 2003 yılına kadar Alien cephesinde filmlerin DVD versiyonlarının çıkması dışında pek bir şey olmuyor. Ama geçtiğimiz sene hem ilk filmin, Alien: Director's Cut adında, yeniden kurgulanmış ve





dijital ince ayar çekilmiş versiyonu vizyona giriyor (bizde hala girecek) ve serinin tüm filmlerinin bir arada olduğu Alien Quadrilogy DVD seti piyasaya çıkıyor. Çıkıyor ama benim elime geçmesi bir ayı buluyor ve ben de bu uzun ama gerekli girişten sonra yazının esas amacı olan Alien Quadrilogy analizine geçebiliyorum.

Öncelikle set tam dokuz DVD'den oluşuyor; her film ve ekstrası için birer disk ve bir tane de bonus disk. Disklerden önce kutu tasarımının çok şık ve kullanışlı olduğunu belirtmeliyim. Kutunun üzerindeki Alien kabartmaları, fosforlu renkleriyle sizi ilk anda avlıyor zaten. Disklerin, kitap sayfaları gibi arka arkaya gelmeleri de oldukça pratik. Alien Quadrilogy çok detaylı hazırlanmış bir set. İçinde tahmin edeceğinizden de fazla materyal bulunmaktadır. Her fırsat bulduğumda kurcalamama rağmen, setin tamamını izleyemediğimi itiraf etmeliyim. Bu yüzden didik didik anlatmak yerine en iyisi seti ana hatlarıyla ele almak ve aklımda kalan süper ekstralardan bahsetmek.

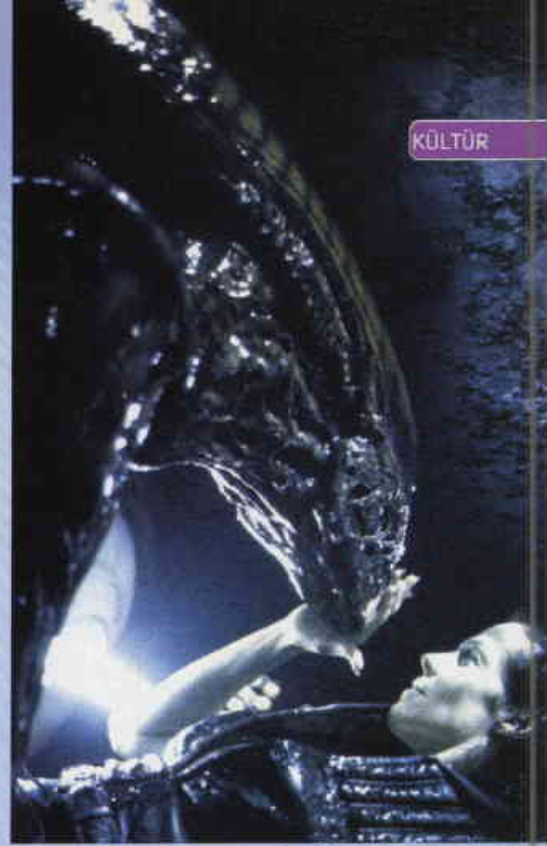
Her filme iki disk ayrıldığını söylemiştim. Birinde filmin gösterime giren (theatrical) versiyonu ile uzatılmış versiyonu (Special Edition), diğesinde ise ağzınızın suyunu akıtacak ekstrası bulunuyor. Her film diskinde, filmlerin ve standart sahne, altyazı ve dil seçeneklerinin yanı sıra Lucas Film etiketli THX Optimizer yer alıyor. Bu seçenek, ses ve görüntü sisteminizi optimum seviyeye getirmenize yardımcı (bir tür ince ayar da denilebilir). Filmleri, çeşitli kişilerin (yönetmen, senarist, yapımcı, oyuncu, efekt sorumlusu...) yorumları eşliğinde izlemeniz de mümkün. Film disklerine yönelik küçük bir istisnayı söylemek gerekirse, sadece Alien film diskinde, filmin uzatılmış versiyonu yerine, sinemalarda gösterime giren Director's Cut versiyonu yer almakta.

ALIEN NEŞTER ALTINDA...

Ekstralara geçmeden önce DVD arayüzü tasarımlarının en az kutu kadar havalı ve kullanışlı olduğunu söylemeliyim. Ekstralarda,

kullanıcıya iki navigasyon seçeneği tanınmış; ya film hakkındaki tüm belgeselleri, sanatsal uygulamaları ve sabit imajları arkaya izliyor, ya da bu materyalleri prodüksiyon öncesi, prodüksiyon ve prodüksiyon sonrası bölümlerine ayrılmış bir şekilde kurcalıyorsunuz. Ben birinci seçeneğin uzunluk ve yoğunluk açısından yıpratıcı olabileceğini düşünerek ikincisini tercih ettim (hala da ediyorum). Prodüksiyon öncesi bölümünde her şeyi tetikleyen fikrin nasıl ortaya çıktığı, yönetmenin nasıl bulunduğu, oyuncuların nasıl seçildiği ve ön hazırlık anlamında yapılan çalışmalar (konsept eskizleri, storyboardlar, senaryo aşamaları, deneme çekimleri, vs.) gibi alt bölümler bulunmakta. Alien fikrinin ortaya çıkışına ve devam filmleri için kopan fırtınalara tanık olmak bir hayli sürükleyici. Devamlı stüdyo ve yapım şirketleri arasında bir mücadele söz konusu; sorun tabii ki para ve zaman. Özellikle Alien3 ve ekibinin başına gelenlerden herhalde ayrı bir film çıkar. David Fincher gelene kadar iki kere yönetmen değişiyor, çekimler devam ederken bir yandan senaryo yazılıyor, görüntü yönetmeni parkinson hastalığına yakalanıyor ve daha neler neler. Giger'in atölyesine konuk olarak, Alien'i nasıl tasarladığını bizzat kendisinden dinlemek ve orijinal eskizlerini görmek de oldukça heyecan verici (Fox Studios ile Giger'in arasının nasıl açıldığını da bu bölümde bulabilirsiniz).

Prodüksiyon bölümünde ise filmlerin çekim aşamalarına dair her türlü materyali bulabilirsiniz. Setten devamlılık polaroidlerinden, storyboardlara ve Alien safhalarının (Facehugger, Chestbuster, Alien ve Alien Queen) tasarımlarına kadar merak ettiğiniz veya merak edebileceğiniz bir yığın görüntü ve imaj sizi bekliyor. Özellikle Aliens'da Kraliçe Alien ile Ripley'nin kontrolündeki robotun tasarım süreçleri ve karşı karşıya geldikleri sahnenin kamera arkasının anlatıldığı belgesel (Beauty and the Bitch) ağzınızı açık bırakacak cinsten. Her şeyin birebir ölçeklerde



yapıldığını ve işin içine bilgisayar sokmadan sadece kameranın imkanlarını kullanarak böyle bir sahnenin çekildiğini görmek, "Vay be, adamlar yapmış!" dedirtiyor. Gerçekten Alien ve Aliens gibi iki başyapıtın, bilgisayar efektlerine başvurmadan (ki zaten o dönem CGI teknolojisi daha yolun başındaydı) manuel yöntemlerle kotarılmış olması inanılmaz bir şey. Efektler, maketler, makyajlar, çok açılı çekimler, oyuncu kaptırımları ve yönetmen krizlerinden sonra post-prodüksiyon ekstrası geliyor. Bu son bölümde ise görsel efektlere, ses efektlerine, sese ve müziğe dair belgeseller ve imajlar bulunmaktadır. Ayrıca bu bölümde insanların, filmler vizyona girdikten sonra nasıl tepkiler verdiklerini de izleyebilirsiniz.

Geriye sadece bonus disk kaldı; en iyisi onu da siz kurcalayın. Tiglon'un getirdiği Alien Quadrilogy, şu ana kadar gördüğüm en iyi DVD seti; içerik ve tasarım bakımından seriye yakışır bir toplama. Paraya kıyılıp, kesinlikle arşive katılmalı.

Güven Çatak



KONSER ORBITAL CANLI!

Elektronik müziğin dev gruplarından Orbital en sonunda İstanbul'da! Parçalarını önce filmlerden (Spawn, Saint, Event Horizon...) duyup gaza geldiğimiz, sonra albümlerine dadadığımız Orbital, sadece 5 gösteriden oluşan turneleri kapsamında çok özel bir performans için Türkiye'ye geliyor. Organizasyondan (The IA Consultancy ve Dinamo FM 103.8) öğrendiğimiz kadarıyla Phil ve Paul Hartnoll kardeşler, bu turneye özellikle İstanbul'u katmak istemiş. Konser şimdiden Orbital'in resmi web sitesi www.loopz.co.uk'de duyurulmuş durumda. 8 Temmuz 2004 gecesi İstanbul'u sallayacak olan grup, Maslak-Venue'ye görkemli bir ses ve ışık prodüksiyonuyla geliyor. Gruptan diğer bir haber de son albümleri 'Blue Album'ün 21 Haziran'da çıkıyor olması.

HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Geldiniz mi? Ne çabuk... Gördüğünüz gibi arka sayfalarda da biz varız, Hayalet bu aydan itibaren dört sayfa, muhterem takipçiler. Artık yerimiz daha bol, sıkıştığımız yerden daha geniş bir alana bu ay itibarı ile yayılıyoruz. Her kırımın köşesini ilhak ettiyse kusura bakmasın.

Ve hazır yerimiz artmışken laf salatasıyla harcamayalım. Mojo, kızım bir kadeh kırmızı şarap koy...

Anlatılacak hikâyeler...

"...Var." dedi Hayalet.

"Hepimiz seni dinliyoruz Hayalet." Diye cevapladı kral. "Ama hikâyelerine devam etmeden önce sana sorular sormak istiyorum."

"Bunu, yapabilirsiniz kral. Ama cevap garanti edemem." Hayalet insanüstü bir sükunete sahipti.

Kenarda duran rahipler şaşkınlıkla dondular. Pudralı saray ahâlisi de kontrol etmek için uğraşmadıkları tepkilerini ağızlarından kaçırdılar. Ah'lar, Oy'lar duyuldu. Apar topar kapandı kelimeleri kaçırın ağızlar. Kral kaşları çatık, bir an dikkat kesildi. Sonra taştan yontulmuş gibi görünen başını hafifçe sallayarak onayladı.

"Birinci soru: Bu... Ölümünden dönenler... Burada, seninle birlikte mi?"

Hayalet biraz düşündü. Sonra konuştu: "Hayır kral. Hikâyelerim geçmişin parçalarıdır. Onlar yapmaları gerekeni yaptılar ve istirahatlerine çekildiler." Sonra evvelce, salona girdiğinde çıkış yapmış olan rahibe çevirdi bakışlarını. "Ölüleri gereğinden fazla rahatsız etmek iyi değildir."

Kral sessizleşti. Hafsalasını aşan şeylerde, öteki dünya ile olan ilişkileri düzenleyen rahibine bakardı genellikle, araya girip ona yönünü göstereceğini diye. Lakin şimdi ona bakmıyordu, bu meselenin zaman-mekân ötesinde, belki kendi inanışlarının ve tanrıların bile erişiminin dışında bir şey olduğunu anlamıştı o da. Şimdi rahibine bakmıyordu ve Kör Tanrı Dof'un Görmeyen Rahibi Askadas da bunun farkındaydı. Öfkeliydi.

"İkinci soru: Toril dediğin bu ülke... Nasıl bir yer? Benim gibi krallar var mı? Tanrılar? Rahipler?"

"Evet kral. Sana çok benzeyen kralları, seninkine benzeyen şatafatlı sarayları, sizinkilere benzeyen tanrıları ve rahipleri var. Hem de pek çok. Büyünün Hanımı Mystra, Sabahbeyi Lathander, ölümün hüznülü efendisi Kelemvor ve Deli tanrı Cyric... Ama onların en büyüğü şüphesiz Efendi Yeşilorman'dır." Parlak, ışıltılı bir kahkaha attı. Sonra gülümseyerek krala baktı. "Evrenleriniz o kadar da farklı değil aslında..."

Rahip usulca, küçük adımlarla kralına yaklaştı, tahtın yanında eğilerek selam verdi ve eğilmiş halde küçük adımlarla tahtta oturan otorite figürüne sokuldu. Haya-

let, adamın sözlerini duyamıyordu ama rahatlıkla tahmin yürütebilirdi. Bu yabancı hayallerle kutsal aklınızın bulanmasına izin vermeyin haşmetmeap... Tek din bizimkisidir... Bizimkinden başka tanrılar yoktur...

Kral müstehzi bir tavırla eliyle rahibi kışkırladı. Hayalet bu hareketin rahibin öfkesini körükleyeceğini ve kralına belki de aşkla bağlı bu adamın öfkesinin hedefinin kendi varlığı olacağından emindi.



"Devam et Hayalet. Başka hangi rahatsız ruhları çektin öte taraftan yaşayanların yanına, tuhaf görevini yerine getirmek için?"

"Yoldaşlık grubumu kurma hikâyeme devam etmeden önce anlatmam gereken başka bir şey var kral. Her evren kendi içinde varolur. Ama bütün evrenler bizimkinin içinde mevcuttur. Bunu anlatması zor. Şöyle söyleyeyim; bir karınca için dünyası karınca yuvası ve etrafındaki birkaç fersahlık alan değil midir? Peki ya bir kartal için? Bir kartal içinde binlerce karınca yuvası olan ormanı evi olarak kabul eder. Peki ya siz? Siz ormanları, çölleri, nehirleri, gölleri olan bir ufuktan ötekine uzanan toprakları sahiplenmiyor musunuz? İşte bütün bu evrenler – benzetiyorum şüphesiz, karınca yuvalarının, ormanların yerine uçsuz bucaksız evrenleri düşünmelisiniz – birbirinin içinde var olmaya devam ediyorlar. İşte tüm bu evrenler, Toril, Krynn, Athas, Arkanus, hepsi ama hepsi benim geldiğim evrenin içindedir. Benim geldiğim evren var etti hepsini." Sizininki de diye ekledi kafasından ama yüksek sesle söylemedi elbette.

"Şimdi son sorunuzun cevabına geldi sıra. Başkaları da vardı elbette. Onların da hikâyelerini anlatacağım yakında. Sayıları yediydi, çünkü yedi iyi bir sayıdır. On Dokuz ve Doksan Dokuz gibi. Ya da Üç."

"Kara Kılıç'a dönelim. Onu yanıma aldıktan sonra en büyük güçlüğü drow dogmalarıyla gerçek fizik kurallarını karşılaştırmak olmuştu. Ona başka evrenler de olduğunu anlatmakta güçlük çekmedim ama bu başka evrenlerde lazer, ion tüfeklerinin, parçacık hızlandırıcı silahlarının, x-ray cihazlarında görünmeyen Glock'ların, ışın kılıçlarının, atomiklerin, napalmin olduğunu kabul etmekte zorlandi. Onun için bu cihazlar sadece bugünün farklı tezahürle-



ından başka birşey değildi. Bir tahta kutu alırsın, içine alev topu büyüsü yaparsın ve kutuyu ateş etmek istediğin yere doğrultursun. Onun için RPG – 7 A/P roket atar buydu işte. Evet evet beni anlamakta güçlük çektiğinizi biliyorum kral ama izin verin. Her hikâyeci hikâyelerini biraz da kendisi için anlatır. Sabırlı olmak zorundasınız.

"Ne diyordum? Evet. Kara Kılıç. Alustriel Hanım'ın yönettiği Gümüşay'a bakan tepelerde, yıldızların altında otururken onunla birçok konuşma yaptık. Gün işiğine alışması haftalar aldı. Yaşama yabancı gibiydi önceleri, şüphesiz bu, hayatı terketmiş ve geri gelmiş olmasıyla alakalıydı. Ama tam olarak da ölmemişti. Arada tutup geri çekmiştim onu. Araf'ın kapılarından yani. Ya da Lloth'un hasta zevklerini tatmin etmek için ölen drowları gönderdiği yer neresiyse oranın. Birkaç hafta hayatla uyumunu kaybetti. Uykuları düzensizdi, bazen günlerce uyumuyordu, bazen de üç gün hiç uyanmaksızın uyuyordu. Kimi zaman sabahın ilk ışıklarında, diğer zamanlar da öğle güneşinde uyuyordu. Bazen uyandığında beni tanımıyor, hatırlayana kadar kılıç dövüştürmek zorunda kalıyorduk. Aynı şey yeme alışkanlıklarına da etki etmişti. Sanki drowların neyle beslendiğini deneme yanılma yöntemiyle bulmaya çalışıyorduk. İşin ayrıntılarına girmeyeceğim kral. Nahoş mevzular olduğunu söylemekle yetineyim. Bir gün yıldızların altında otururken Malice'i hatırladı. Drow toplumu biraz farklıdır kral, bir nevi eski kanı diyebiliriz Malice için. O zaman yaşama tekrar kapıldı. Bu sefer amacı Malice'i bulup öldürmektir. Onu vazgeçirene dek aklı karayı seçtim.

Kaybedecek bir dakikamız bile yoktu as-

lında. Yüzeyde geçirdiğimiz her hafta onun kafasını yerine getirmek için planlanmıştı. Çünkü eski becerilerine sahip ama yeni bir düşünce sistemiyle, yeni bir inançla donanmış bir Kara Kılıç'dı benim istediğim. Bunu başardığında ise grubun ikinci elemanını almak için düzlem değiştirmemiz gerekti."

"İkinci yoldaşın kimdi Hayalet?", diye heyecanla sordu kral. Hikâyeye onu büyüsüne almıştı artık. Dönüş yoktu.

Hayalet hafifçe gülümsedi.

Lord of the Rings, bir başan öyküsü?

Fantazyacı camiası için sinema sektöründe bir patlama yaşanıyor, bu patlamayı gerçekleştiren şey de aslında hiçbirimiz için sürpriz değil. Vakt-i zamanında edebiyat alanında bu patlamanın bir muadiline sebep olan, Tolkien'in önlü eserinden başkası değil. Lord of the Rings'den (LotR)... Hayalet'in artan sayfa sayısını LotR'un nasıl da enfes bir edebi lezzet olduğundan bahsederek harcaıyacak değilim. Sadece fantazyanın sinemadaki "yeniden" keşfi üzerine birkaç kelâm etmek amacım.

Çünkü her ne açıdan bakarsanız bakın LotR büyük bir başarı, bir dönüm noktasıdır. Her ne kadar bilimkurgu türü Gümüş Perde'de yerleşmiş, hatta yeşermiş olsa da fantastik kurgu ne yazık ki üç sene evveline kadar tutunamamıştı. Bilimkurgunun en seçkin örnekleri belki de "Trenin Gara Girişi"nden beri sinemanın lokomotifleri oldu. T2, Blade Runner, E.T., Star Wars gibi onlarca film sayılabilir sinemayı sinema yapan büyük bk filmlerine, büyük filmlere örnek olarak. Ancak birkaç şirin denemeden -Willow, Neverending Story- gayri Conan The Barbarian ve Conan the Destroyer dışında fantastik kurgunun perdeye yansımaları için böyle örnekler sıralayamıyoruz. Kendimi düzeltme izin verin; üç sene öncesine kadar sıralayamıyorduk. Artık Conan serisinin yanına başına -Yarattığı infial ve kazandığı başarı açısın-

dan bakacak olursak hatta Conan'in önüne!- gururla koyabileceğimiz LotR üçlemesi var. Akademi Ödülleri, pek çok başka ödülleri, maddi kazançlar, sayısal gözdağları...

PJ'in başarılarından biri şüphesiz oyuncu seçimi idi. LOTR gibi kalabalık kadrolu bir filmde tanınmamış oyuncuların arasına serpiştirilecek bir-iki önlü isim de kullanılabildi, mesela adı çok geçen Gandalf için Sean Connery, Aragorn için Tom Cruise veya Legolas rolü için Brad Pitt... Ama PJ bu yolu yürümeı reddetti. Bu, filmi o kıstıtlı sayıdaki yıldızın sürüklemesi, isimlerinin filmde daha çok parlaması anlamına gelebilirdi. Lakin PJ ve New Line, filmi'nin kadrosunu kusursuz kurmuştu. Filmde adı Hollywood'un taşlarını çatlatacak kadar ağır bir isim kullanılmamakla birlikte, LOTR kadrosu, kendi içinde dengeli bir yıldızlar topluluğuydu. Ve LOTR'un bu yıldızlarla, daha az tanınmış diğer oyuncuların kariyerlerine yaptığı müspet etki tartışılmazdı bile.

Christopher Lee'nin yeniden doğmasının da



Jukebox:

- Janet Jackson - That's the way love goes
- Mary J. Blige feat Eve - Not Today
- Kelis - Trick Me
- Outkast - Roses
- Method Man - P.L.O. Style





sebebidir LOTR, dolayısı ile P.J. bizden önceki nesilin Kont Dracula olarak tanıdığı usta oyuncu; bu kez Ak Saruman (sonra da bir başka kont olan Dooku - Star Wars Episode 2: Attack of the Clones) rolü ile, sinema tarihinin büyük oyuncularından biri olduğunu göstermiş oldu. Orlando Bloom'un kariyerini patlatan, Gollum-Andy Serkis vakasıyla sinemada kullanılan teknolojiyi birkaç fersah öteye taşıyan, Viggo Mortensen'i birinci sınıf oyuncular kategorisine taşıyan LOTR'un oyuncu üreten bir fabrika gibi çalışmış olduğunu kabul etmemiz gerekir.

Sadece fantazyaya çılgınları ile LOTR'a tapınan tarihin (!) mensuplarını tatmin edecek, sadece onlara hitap edecek -ve böylece kendilerini özel hissetmeye devam etmelerini sağlayacak- bir film yapmanın gişede gömülme olduğunu bilecek kadar akıllıydı New Line ve P.J. Filmin iyi bir uyarılma olmasının yanı sıra, kitabın hafifletilmiş bir versiyonu olması gerektiği açıktı. Tolkien'in sınırsız hareket alanına (Romanların karakteristik bir özelliği) sahip olmayan beyin kadrosu, kitaptaki ağır, aheste veya sinemaya taşınamayacak/taşınmaması gereken yerleri başarıyla ayıkladı. Her sahneyle birlikte sadece filmin sinema diline uygunluğunu (ki bu dil, romana Alpha Centauri galaksisinin güneş sistemimize uzak olduğu kadar uzaktır) değil, masrafa eklenen on binlerce çorç vaşingtonu, LOTR'un zaten uzun olan süresine eklene-



cek dakikaları ve PG-13 sınırları içindeki manevra alanını da düşünmek zorundaydılar. Bunların her biri sinema sektöründe batmakla çıkmak arasındaki farkı gösterebilir. Başarılı bir film ile gişede çöken bir film, iyi bir film ile kötü bir film... Belki de Oscar amancının sevdiği ile tarihin büyük fiyaskolarından biri, New Line'in kepenklerini indirme sebebi olan bir film..

Filmin özellikle maddi başarısını incelemek gerekir. Zira hepimiz iyi bilirsiniz ki yapımcı şirketlerin burnunun önünde sallanan havuç, bir avuç yeşil dolardır. Marketing harcamaları ve yapım masrafları birlikte tahmini bütçesi 450 milyon dolara yavaşan LOTR



üçlemesi sadece gişe hasılatlarından (Amerika toplam 1 milyar dolar, bütün dünya hasılatı ise 1.8 milyar dolar) bu rakamı kompense edip ciddi boyutlarda bir kâra geçti. Bu denkleme DVD satışlarını, televizyon, küçük boncuk ve oyuncakları katmıyorum bile.

Sonuç olarak aklınızda bir fikir oluşmuştur. Şimdi sinema sektörü (ki kendisi bilgisayar oyunları ile beraber dünyanın en büyük eğlence sektörüdür) fantazyayı tekrar keşfin heyecanını yaşıyor. İşte şimdi Drizzt'in dönen palalarını, Elic'in süt beyazı suretini, Tanis'in Neraka Tapınağı'nda Takhisis'e posta koşuşunu izleme fırsatımız var. Sinema yapımcı şirketleri istediğini alana kadar, fantazyanın kâr getirecek bir yatırım olduğuna ikna olana kadar bize istediklerimizi, yukarıda saydıklarımızı vermeyecekler. Ve artık, LOTR'un efsanevi başarısı sayesinde Saruon'un o kocaman kızıl gözü fantastik sinemanın üstüne dönmüş durumda.

Yoksa siz, çizgi-roman evrenleri bir bir Gümüş Perde'ye uyarlanırken, iddialı bilim-kurgu filmleri birbiri ardına çevrilirken büyü-



nün, kılıcın ve kahramanlıkların bu alemde hep uzak kalacağını mı sandınız?

Eh... Yanıldınız.

* * *

Aynı Mektubu:

Merhaba,

Level'daki yazılarımızın yeni hali çok güzel olmuş, özellikle okuduğumuz ve oynadığımız değişik dünyaların (setting) birbirini etkilemesi çok hoş bir fikir. En azından Ölüm Kapısı serisinde Fizban'ın söylediklerinden daha iyi.

İmkânların el verdiğince FK ve BK okuyorum. Ve bazı kitapları gördükçe "Bu ne böyle?!", "Eee, ne oldu ki şimdi?" gibi tepkiler veriyorum ki, bunun sebebi Fantastik kısmını makyajdan ibaret bırakıp, Kurgu kısmını da "entrika, sex, cinayet" şeklinde geçiren romanlar ve seriler. (Dhamon Efsanesi'nin ilk iki cildi ba-

na bu duyguyu verdi.)

Kendim de ufak tefek yazmak istiyorum da biraz daha pişeyim (okuyayım) diye bekliyorum. Bir de "yerli çıkışları" bekliyorum. Bekliyorum çünkü üstte bahsettiğim gibi "makyajlı" olmadıklarını sanıyorum.

Perg Efsaneleri'ni en kısa zamanda okuyacağım ama asıl beklediğim Arkanus. Nedir? Ne oldu?

Tyros

N: Evet ateşin başına toplanın bakalım çocuklar. Size Arkanus hakkında içeriden bugüne kadar sızdırılmış en iri tüyoları vereceğim.

Arkanus nedir? Arkanus 9 yıllık bir diyar projesi. Biliyorum bu diyarları projeleri bolca duyduunuz, hemen hepsi de fos çıktı ama Arkanus konusunda inanın çok titiz ve hırslıyız. Öncelikle şunu söylemeliyim ki çok insanın düşüp de çıkamadığı gayya kuyusuna düşmedik biz. Arkanus'un amacı baştan sona orijinal bir dünya yaratmak değil, bu güne dek bir değişimden geçmiş, olgunlaşmış fantastik kurgu türünü taçlandırmak. Bunun için yerleşmiş birkaç öğeye, FK yazın türünün babalarına yaptığımız göndermelerin yanı sıra (Elf, cüce gibi) dünyamızda yer verdik. Bunlar da baştan sona dikkatlice ele alındı ve Arkanus düşünce sistemine göre şekillendirildi. Bunun dışındaki materyalleri saatler, günler, haftalar, yıllar boyunca üzerinde tartışıp orijinal ve dinamik olacak şekilde tasarladık. Bugün Arkanus'dan başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz ırklar, mekanlar ve olaylar var o sayfaların arasında. Ve hepsi birbirinden derin karakterler. Biraz da Arkanus hakkında bilgi vereyim. Arkanus gizemlerle; kötülük ve iyiliğin, çıkarın, kârın, zevkin sürekli yaptığı mücadelelerle; anlaşılmaz olaylarla; epik savaşlarla, fedakârlıklarla ve çekişmelerle dolu bir dünya. Savaş Meydanı (Arkanus Kadim Dil'de bu anlama geliyor) adının boşuna verilmediği bir dünya. "Savaş"ların, kapalı kapılar ardında, karanlık salonlarda, yalnız kulelerde, pis kokulu zindanlarda, işkence odalarında, konsül salonlarında ve iki hasmın gözlerinde de yapılabileceğini hatırlatan bir dünya. Ölümün hep mevcut olduğu, ama her zaman hızlıca inmediği, Kişilerin, kararlarının sonucunu daima çektikleri bir dünya. En önemlisi Bilgi'nin paha biçilemez ol-



duğu bir dünya. Her bilgi parçasının ışığında gerçeğin değiştiği, her katmanın altında başka bir esrarın ve soru işaretinin keşfedildiği esrarlar ve bilinmezliklerle dolu bir dünya. Söylenen her bilgi parçasının tarihe yeni bir boyut kattığı, keşfedilen her sözün yeni maceralar yarattığı bir dünya... Yazılan bazı şeylere göre ise bütün hikâyelerin yalan olduğu bir dünya...

Arkanus'da şu an itibarı ile 9 tanesi insansı, 12 ana, 31 ırk mevcut. Irkları basitçe yaratmadık, veya süregelmis ırkları alıp da koymadık. Arkanus'un imzası olabilecek ve hiçbir yerde görülmemiş ırklar mevcut. Cél'in çocukları tarkus, Bauros'un kutsadığı saumir, Rüzgarsüren perterrel, Yol'daki ri, C'urgon'un yolundan ilerleyen bantor, Yapıcı jissar ve soyu tükenmiş mentalin gibi...

Arkanus'da bahsi geçen birçok tanrı var. En azından efsanelerde bahsedilen onlarca belki de yüzlerce tanrı mevcut. Ancak tanrılar varolmuş muydu, yoksa bu güçlü büyülerin sonuçları mıydı, ya da bugün hâlâ varlar mı, bu sorulara kimsenin verecek kesin bir

cevabı yok. İnananlar da var, ateistler de, agnostikler de, deistler de. Fanatikler de var, ılımlılar da. Dinler, tarikatlar, akımlar, çelişen bilgiler, birbirini yalanlayan ifadeler.

Arkanus'un tahmin edilen geçmişi yaklaşık 200.000 (Yazıyla iki yüz bin!) yıl. Bu da bugüne kadar yaratılmış bütün fantastik kurgu diyarlarının tarihlerinin toplamına eşit belki de. Bunun ilk dönemlerinde mitolojinin sisleri arasında kaybolduğu için kesin tarihler verilemiyor. Ne zaman Elfler gelmiş ve yazılı tarih tutmaya girişmiş, o zaman kesin tarihler de koyulmaya başlanmış.

Gördüğün gibi, Hummalı bir çalışma sürüyor buralarda. Daha spesifik soruları burada mutlulukla cevaplayacağım. Şimdilik bu kadar tadımlık bilgiyle yetinelim. "Biraz daha sabır" diyoruz sadece.

* * *

Sinan efendiye, evimize iki oda daha ekleme fırsatını bize verdiği için teşekkürleri bir borç bilirim. Bizi ucundan bucağından alâkadar eden her mevzuda mektuplarınızı bekliyorum. Sorularınız varsa sorun, kusmuğunuz varsa kusun, paylaşacağınız bilgiler varsa yollayın Rivayetler'de yer verelim.

Mojo misafirlerimize sokak kapısını göster, gelirken de şu Frescobaldi Nipozzano Chianti Rufina'dan bir şişe daha aç lütfen. Fenerbahçe'mizin şampiyonluğunu da kutlayalım yeri gelmişken...

Sürç-ü lisan ettiyse affola...

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Luis Royo

Rivayetler:

→ Milius'un salyalarla beklenen filmi Conan: Crown of Iron için Arnie'nin yerini alacak oyuncu konusunda yeni bir söylenti dolaşüyor. Bu kas insanı güreşçi-oyuncu Paul Michael Levesque namı diğer Triple H. Triple H evvelce Conan'ın oğlu Conn için düşünülmüştü.

→ Who Watches the Watchmen. Alan Moore'un anlı şanlı çr'ı bayazperdeye uyarlanıyor. Kasting için Nite-Dw: John Cusack, Silk Spectre: Sigourney Weaver ve Rorschach: Daniel Craig söylentileri geziyor.

→ Bir başka söylenti de... Nefeslerinizi tutun... Carpenter'ın başyapıtı The Thing 2. Carpenter ilk filmin sonunda hayatta kalan karakterlerin üzerine güzel bir hikâye yazmış. Şimdi adım atma sırası Universal'da. Hadi atsen de artık o adımı.

→ Yeni film fragmanları:

www.apple.com/trailers/universal/thechroniclesofriddick/trailerlarge.html - Riddick

www.mysteryclock.com/irobot - I, Robot

www.apple.com/trailers/fox/avp/featurette3/large.html - AvP

thevillage.movies.go.com - The Village



İşgal

Önümüzdeki aylarda Megadeth'in yeni albümü çıkıyor. Mustaine tedavi olduktan sonra grubu yeniden toplayamadı. Tek başına, ama yine de fanları yanında... Grubun şimdiye kadarki çıkarmış olduğu tüm albümlere şöyle kısaca göz atıp bir hatırlayalım istedim. Daha önce dinlemeyenlere de bir şans olur.

Gorcan abi / gorcanabi@level.com.tr

Killing is My Bussiness 1985

Metallica ile anlaşamayınca –daha doğrusu James ve Kirk, Dave'den rahatsız olunca- gruptan atıldı Mustaine. Başçı Davis Ellefson ile kurdu grubu. Sonraları davula Gar Samuelson ve gitara Chris Poland geçti. Ama bundan önce konserlerde Kerry King gitar çalıyordu. Evet Slayer'dan Kerry King :) Albüm çıktı bir şekilde. Ama kaydı da çok kötüdür içindeki şarkılar da... Yani ağır Megadeth



fanı değilseniz bu albümün yakınından bile geçmemelisiniz. Bir şarkı vardır ama albümde ki hala her konserde çalarlar: Mechanix. Bu da Dave'in Metallica yıllarında yaptığı Four Horseman şarkısının sözleri değişik versiyonudur.

Peace Sells... 1986

İlk albümden hemen bir yıl sonra çıkan bu albümde bariz bir sound farkı görüyoruz. Gitarlardan vokale kadar kalite artmış. Wake Up Dead, The Conjuring, Devil's Island bu albümün güzel şarkılarından. Hala konserlerde seyirciyi coşturur. Ama bu albümün olayı adından da anlaşılacağı gibi Peace Sells, but Who's Buying şarkısıdır. Dave Mustaine'in o zamandan beri sisteme karşı sözleri devam etmektedir. Good Morning Black Friday de yavaş, Mustaine'in ileride neler yapmak istediğini gösteren bir şarkıdır. Bence Megadeth bu albümden başlar. İlk albümü olarak bunu düşünsek yanlış olmaz.



So Far, So Good... So What 1988

Her albümde değişen Megadeth'te belki de sadece Peace Sells, ve So Far So Good arasında pek sound farkı yoktur.

Fakat Megadeth'in en önemli olayını bu albümde anlamaya başlarız. Her albümde değişen gitarist ve davulcular. Dave albümlerden sonra tekniği koymuştur ikisine de ve yerlerine gitarist Jeff Young ve davulcu Chuck Behler gelmiştir.

Bu albümde, Set the World On Fire'daki gitarlar aslında bize biraz Rust in Peace'den tüyo veriyor gibi. Mustaine'in aksak gitar riff'leri yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. Albümün bomba şarkıları, Liar, Hook in Mouth ve In My Darkest Hour diyebilirim. Bir de Ses Pistols'dan Anarchy in the UK cover'ı vardır ki o da Megadeth'e yakışan bir şarkıdır. Ama Megadeth iki sene sonra çıkacak Rust in Peace ile yeniden doğacaktır.



Rust in Peace 1990

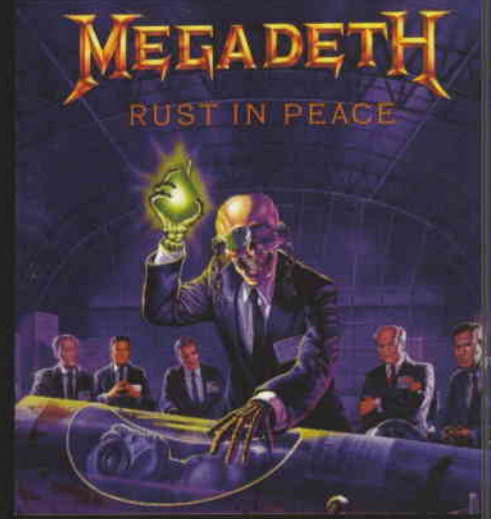
İşte ilk riff, ilk gitar tonu... Holy Wars ile giriş yapan albüm hala en iyi metal albümlerinden biri sayılıyor. (Şahsen bir adaya düşsem yanımda bir walkman, pil ve Rust in Peace kasetinden başka bir şey istemem :))

Countdown to Extinction 1992

Bu albümde de Mustaine eleman değişikliğine gitmişti. Gitar da mükemmel gitarist Marty Friedman ve davulda Nick Menza... Bundan sonra Megadeth'in adı artık daha çok anılmaya başlanacaktır. Aksak gitar riff'lerine, Marty'nin komplike soloları eklenince ve Mustaine'in vokalinin oturmasıyla albüm mükemmel olmuş.

Holy Wars dedik de arkasından Hangar 18 gelir ve şarkıdaki riff'ler solodan azdır neredeyse. Mustaine ve Friedman solo üzerine solo atarlar. Şunu da belirtiyim Friedman'ın soloları vicırı vicırı yalan solo değildir ve yüzde yüz ruha sahiptir ki saçma, sadece gitar çalmayı iyi bildiğini gösteren virtüözvari sololardan nefret ederim.

Albüm yine bomba gibi başlıyor. Skin O My Teeth ile giriyor, yine mükemmel riff'ler, yine sololar... Bitiyor mu? Hayır bitmiyor. Bu albümde de boş yok ki. Fear of the Dark, Symphony of Destruction geliyor arkasından. Müziği kadar sözleri de yırtıcı olan şarkının klipini de izlemenizi öneriyorum. Albümün süper şarkıları ise: Foreclosure of a Dream, Sweating Bullets, Countdown to Extinction ve High Speed Dirt. Bu albümde de solo adına High Speed Dirt'ü dinlemenizi tavsiye ediyorum.



Neyse albümde boş şarkı yok. Take No Prisoners, Five Magic, Lucretia, Tornado of Souls ve tabii ki Rust in Peace! Hepsi mükemmel, hepsi hit. Bence –ve çoğu Megadeth fanına göre- bu albüm Megadeth'in en iyi albümü ve zirvesidir. Kesinlikle dinlenmeli. Tabii hala dinlemiyorsanız ve metal dinliyorsunuz diyorsanız bilemiyorum...

So Far, So Good... So What 1988

Aa ne garip, grup elemanları değişmemiş. Ne yeni bir gitarist ne de yeni davulcu... Bu kadro bir süre daha devam edecek ve Megadeth hep bu kadro ile anılacak ileriki yıllarda.

Albüm yine bomba gibi başlıyor. Skin O My Teeth ile giriyor, yine mükemmel riff'ler, yine sololar... Bitiyor mu? Hayır bitmiyor. Bu albümde de boş yok ki. Fear of the Dark, Symphony of Destruction geliyor arkasından. Müziği kadar sözleri de yırtıcı olan şarkının klipini de izlemenizi öneriyorum. Albümün süper şarkıları ise: Foreclosure of a Dream, Sweating Bullets, Countdown to Extinction ve High Speed Dirt. Bu albümde de solo adına High Speed Dirt'ü dinlemenizi tavsiye ediyorum.



Youthanasia 1994

Albümün çıkmasını nasıl da beklemiştik. Hergün Akmar Pasajı'na gider tüm müzik dükkanlarına sorardık "Abi Megadeth geldi mi" diye. En sonunda bir kopya kasedini bulmuştuk da yolda hemen walkman'e takmıştık. Ama müzik çok şaşırtıcıydı. Megadeth'in eski haline benzemiyordu. Tabii biz daha o zamanlar anlayamamıştık Megadeth'in her albümde zaten ayrı bir sound'u olduğunu. Başlarda kızmıştık "Abi Megadeth değişmiş bea" demiştik ama sonraları albümün müptelası oldum. Elimde CD kabı sözleri okuya okuya dinlediğimi çok iyi hatırlıyorum. Biraz yumuşayan müzik, sözlerden de bir olgunlaşma albümü olduğunu belli ediyor. Albümün en öne çıkan şarkıları The Killing Road, Addicted to Chaos, A Tut Le Monde, Blood



of Heroes ve Family Tree hep ağır şarkılardı ve müzik dopdoluydu.

Albümde benim en sevdiğim şarkı ise albümün sonundaki Victory'dir. Şimdiye kadarki albümlerinde yaptığı şarkıları art arda sıralayarak şarkı sözü yapmış.

Bir de bu albümle birlikte piyasaya çıkan Hidden Treasures adlı bir albüm vardır. Filmlere yaptıkları şarkılar ve cover'lardan oluşur. Breakpoint, Angry Aga-

in, 99 Ways to Die mükemmel Megadeth şarkıdır. Ayrıca Alice Cooper'dan No More Mr. Nice Guy ve Black Sabbath'dan Paranoid de başarılı cover'lar.

Cryptic Writings 1997

Bu albümde de oldukça sound değişmişti. Yine Megadeth'e küsen fanları vardı ama ben biliyordum ki ileride bu albüme alışacaktım.

Sound yine sağlamdı, yine prodüksiyon konuşuyordu albümde. Fakat artık Megadeth'in speed metalle alakası yoktu. Ve artık kimsenin aklında başka bir Rust in Peace fikri kalmamıştı. Kötü çocuk Mustaine artık hayatını düzene sokuyor,



çoluğa çocuğa kanşıyordu ve bu müziğine de yansdı tabii ki.

Albümdeki şarkılardan Mustaine'in kendisiyle yüzleşmesi ve pişmanlıklar anlaşılabilir. Use the Man böyle bir şarkıdır mesela, uyuşturucu kullandığı günlere gönderme yapar.

Albüme yavaş dersek haksızlık etmiş oluruz aslında. Hatta Disintegrators öyle hızlı bir şarkı ki al bu şarkıyı Rust in Peace'a koy dinlenir. Sonracığıma She Wolf'un ve Vortex'in aksak riff'leri mükemmeldir. Bir de bıkmadan usanmadan eski günlerine gönderme şarkılar yapan Mustaine, bu albümde de FFF (Fight For Freedom) şarkısında Metallica'nın Motorbreath'inden riff almıştır.

Risk 1999

Hakikaten fazlasıyla riske girmişti Mustaine. Albüm çok çok değişti ve Megadeth'e çok az benziyordu. Ayrıca Nick Menza da kışına tekme yiemişti. Yerine Suicidal Tendencies'den Jimmi DeGrasso gelmişti. Bu adam kovmalar Mustaine'in başına ileride bela olacak ama...

Insomnia ile başlayan albüm Prince of Darkness ile devam ediyor ve hala Megadeth dinlediğimizin farkına varmıyoruz! Crush Em şarkısının klibinde de Van Dam-

MEGADETH



me'i oynatınca iyice soğumuştuk gruptan ama konserde "CRUSH CRUSH" diye bağırıp çoşunca bu albüme de hak verdim şahsen :) Breadline gibi bir şarkı da yapan Mustaine radyolarda çalınmanın tadını da almış ve bunun hoş bir deneyim olduğunu söylemişti. Biz pek eğlenmiyoruz ama yine de Megadeth'e karşı boynumuz kıldan incedi.

The World Needs a Hero 2001

Bu albümle anladık ki bir grup eğer isterse eski günlerine dönüş yapabiliyormuş. Risk albümünden sonra çıkan mükemmel bir albüm. Müzik sert, eski riff'ler geri gelmiş vs. Ama bu sefer de Marty grubu bırakmıştı. Yerine Alice Cooper ve Savatage'dan Al Pitrelli gelmişti.

Albümün açılış parçası Disconnect, Moto Psycho, Recipe For Hate ve Dread and Fugitive Mind mükemmel şarkılar. Ama benim en sevdiğim şarkı 1000 Times Goodbye. Müziği kadar sözlerine de hasta oluyorum. Bu şarkıda dünyanın öbür ucunda da olsa tüm kızların aynı olduğunu anlıyoruz. Sözlere zoom diyorum.

Bu albümde de yine arak bir şarkı yer alıyor :) When şarkısı Am I Evil'a oldukça benziyor. Zaten bunlar yüzünden bir çarpıldı, kolu sakatlandı Dave'in. Grup dağıldı, elemanlar gitti. Şimdi Mustaine geri döndü, eski elemanlar yok ama yeni albümü dört gözle bekliyoruz.



INBOX & OUTBOX

Zaman ne çabuk geçiyor farkettiniz mi? Yoksa gerçekten de insan yaşlandıkça öyle mi hissediyor dersiniz? Sebep ne olursa olsun, ilk Batman filminde Joker'in dediklerine katılmamak elde değil. "Yapılacak ne çok iş var, ve ne az zaman!"

ÇOCUK OYUNCAĞI

Öncelikle selam Berker hocam, Ben kendi çağında bilgisayarla ilgilenen ama en çok oyunları oynamasını, incelemesini, hatta bazen kafamın yettiği kadar da programlaması ile ilgilendiğimi söyleyebilirim. (Ahh ahh

eski günlerim geldi aklıma ne küsel proglar yazardık arkadaşlarla Turbo pascaldı)

"Nereden geldi bu oyun hastalığı a manyak kardeşim" diyecek olursan ilk A500+'ım elime geçtiğinde (gerçi kankamın C64 ü beni daha öncelerinden cezbetmişti ama, almıyorlardı bir türlü bilgisayar allımyo-lardı böhü...) ilk elime geçen Monkey Island oyununu oynarken oluştu. Zati o dönemlerde bir de kankalarla RPG olayına dalmıştık DSA ya (Das Schwarze Auge) hala doyamam ama dediğim gibi bilgisayar üstünde oyun da ayrı bir olaydı yaws. O yüzden bende hep çeşitli oyunlar oynamış, oynarken de hep valideden bi ton dayak + azar yemiş bazen bilgisayarımın kablosunu bile aldıkları olmuştu. Ben oyunu oynamakla ve yapımıyla ilgileneiyordum ve bunun yüzünden okuldayken seçmeli ders olarak da information u

datenverarbeitung (bilg programcılığı oluyor galiba) ilk Turbo Pascal ile başlamıştık. Epey bir uğraştığımı hatırlarım (evet bi 8086 da Turbo Pascal 3.0 la nası prog yapardık ateşli ateşli iyi hatırlarım.) sonra da 286 filan gelmişti zati Windows filanla tanışma, hatta Dos-Windows muhabbeti derken epey bir olay olmuştu. Sonra ne mi oldu? Bilmiyorum. Türkiye'ye ailemle zorunlu dönüş yapmak zorunda kaldım ve 96'dan beri doğru düzgün bilg ile uğraşamadım. Son birkaç senede tabii gene olaya vakif olmaya çalışıyorum ama hastalığım da pek izin vermedi maalesef. (Toz alerjim var bunun yüzünden üni eğitimimi bile bırakmak zorunda kaldım.) Şimdi "karrdeşim maynahmı-sınnn beni niye bütün bunlarla cebel-

leştiriyon baaa ne" diyebilirsin elbet. Benim bu konuyu yazmamdaki amacım ciddi şekilde oyun programcılığına girişebilmek ve geliştirebilmek. Ama yazmış olduğun Gamasutra sitesinden pek fazla bir şey çözümlenemedim üyelik + ücret filan olaylarına girmişler galiba. Yalın bir şekilde anlatımı olan icabında ilkokul çocuğuna anlatırmış gibi anlatabilen bi site varsa bildiğin, acayip çok sevineceğim. Bende çeşitli adventure bazında bazı oyunları yapabilmek için kendimi adayabilmek istiyorum ve bunun için Türkiye'den birçok malzeme olduğuna bile görüyor ve düşünüyorum. Bu arada ikinci bir sorum olacak benim karikatüristik yeteneklerim de var bunu oyun yapımında nasıl kullanabilirim?

Onur Murat Sakgün

Merhaba Onur,

Akut toz alerjin olmasına üzülüm doğrusu. Hangi şehirde yaşadığını bilemiyorum, ama bu tür rahatsızlıkları olanlar için özellikle İstanbul pek iyi bir yer sayılmaz. Çoğu şehir kötüdür ama İstanbul bu

açıdan özellikle berbat sayılır. Aslında en güzeli şehir dışında, rüzgarın esme fırsatı bulabildiği bir yerde yaşamak. Ama tabii bunun da zorlukları var. Neyse, gelelim esas sorunun cevabına. Öncelikle Gamasutra.com sitesi sandığın gibi insanlara programlama öğreten bir site değildir. Bu sitenin olayı zaten belli bir seviyeye geldiğini düşünen, uygun fırsatlar arayan insanlara piyasadan haberler vermek, fırsatları bildirmektir.

cevap

Bilgisayar programcılığı meselesine gelince, bu konuyu binlerce defa cevaplandırmışızdır herhalde. Bilgisayar oyunları dışardan bakınca çocuk oyuncuğu gibi görünebilir, ama aslında bilgisayarlar bu gezegendeki en karmaşık makinelerdir. Ve bu makineleri bir "oyun" yapabilecek denli programlayabilmek için, bir ilkokul çocuğundan çok daha fazlası olmak gerekir. Yüksek seviyede matematik bilgisi, gelişmiş bir analiz yeteneği, soyut düşünebilmeye yatkın olmak, bunlar gereken en temel özellikler. Hemen ardından da inanılmaz seviyede sabır ve adanmışlık gerekiyor. Ne internet üzerinde, ne de başka bir yerde sana bilgisayarın nasıl programlanabileceğini şıppadanak anlatan

bir kaynak bulamazsın. Çünkü öyle bir şey mümkün değil. Mümkün olsa alayımız programcı olurdu, değil mi? Senin anlayacağın bu işe girmek istiyorsan, yolunu kendin bulacaksın. Kimse elinden tutup seni yetiştirmez. Bu çağda hiç kimseden öyle bir güzellik bekleme. Karikatür olayına gelince, asla heves ettiğim bir iş olmadı, çünkü bende ne öyle özel bir çizim yeteneği, ne de öyle özel bir bakış açısı mevcut değil. Eh bunu bildiğim için de hiç kasmadım. Yani o konuda da sana zerre yardımım olamaz, ben mizah dergilerini okumayı seven bir adamım, mizahla tek ilişkim odur. Bak sen en iyisi işe Flash animasyonları yapmakla başla. Böylece hem işin temel mantığını daha kolay kavrar, hem de çizim yeteneğini kullanma fırsatı bulursun. Bence en doğru yaklaşım bu olur.

DSA'ya (Das Schwarze Auge) hala doyamam, bilgisayar üstünde oyun da ayrı bir olaydı.



HASTASIYIM ÇÖLÜN!

Selam Berker abi, sana soracak o kadar çok sorum var ki, yani şimdiden başının ağrımasını için kahve yapsan iyi olur.

- 1) Bu Mafia 2 nerelerde, hiç screenshot falan yok mu ve ya biraz bilgi, sitesinde de bir şey yazmıyor?
- 2) Prince of Persia aldım oyunu açarken (Ubisoft falan yazıyor hani işte ondan sonra menüye gelindiğinde) bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Ekran kartım 16 Geforce 4ti (laptop) sorun büyük ihtimalle ekran kartından da nasıl düzelebilir? Çok oynamak istiyorum.
- 3) Prince of Persia 2 ne zaman çıkıyor?
- 4) Bu arada aptal bilgisayarım Beyond Good Evil'i da çalıştırmıyor fakat Far Cry'ı çalıştırıyor. Arada bir takılsa da rahat oynanıyor. Bir de Far Cry gerçekten mükemmel.
- 5) Bu yıl çıkacak bomba oyunlar neler var sence veya herkese göre istediğin gibi cevap ver.
- 6) Bu aralar şöyle Mısır'da geçen güzel bir adventure çıkacak mı? (Biraz absürd bir soru ama Mısır'da geçince daha bir güzel oluyor.)

Bak çok soracağım dedim yazmaya başlarken unuttum. Kendine iyi bak. İyi günler.

Vidocco

Selam Vido,

Senelerdir kahve içerim, ama baş ağrısına iyi geldiğini ilk senden duydum. Eheh, neyse, geçelim cevaplarına:

- 1) Mafia 2 hakkında çok fazla bilgi yok etrafta, ama normaldir. Çoğu firma özellikle Half Life 2 ve Duke Nukem Forever kepezelliklerinden sonra oyun iyice bitene dek çenelerini tutmayı öğrendiler. Herhalde bitmeye yakınlaştığında haberleri çıkmaya başlar.
- 2) Bazı oyunlar donanım açısından hayli kaprisli oluyor doğrusu. Eh, lap top bilgisayarlar da genellikle oyuncular ve oyunlar düşünülerek tasarlanmazlar. Bir de ekran kartı sürücülerini güncellemeyi dene, oyunun tam başlarken masaüstüne dönmesi genellikle bu yüzden olur.
- 3) Biz de tam bu sayıda oyunla ilgili bir ilk bakışa yer verdik, eminim buraya gelene dek okumuşsundur bile. Henüz tarih belli değil, ama 2005 yazı diye tahmin ediyoruz.
- 4) Bakınız 2 nolu cevap. Büyük ihtimalle aynı sebeptendir.
- 5) Biz de tam Sinan ile aynı konu hakkında geeyikliydük, sen üstüne geldin. E3'ten de edindiğimiz izlenimlere göre, bu yıl konsollar ve özellikle de X-BOX hayli zengin bir oyun çeşidine kavuşacak. PC için ise çok sağlam FPS ve RTS türü oyunlar geliyor. Ayrıca bir dizi yine çok sağlam RPG çıkabilir. Yani oyun çeşidi sorun olmayacaktır, ama bilgisayarlarımız bunları ne kadar çalıştırır, orası ayrı hikaye tabii ki.
- 6) Yooo, hiç absürd değil. Neden bilmem ama çöl atmosferi her zaman etkileyici olmuştur. Mesela kime sorsam Diablo 2'de en sevdiği bölümün çölde geçen olduğunu söyler. Ama tamamen çölde geçen bir oyun yapıyor mu bilemiyorum. Adventure türü ise zaten Lucas Arts'ın son iki oyununu iptal etmesiyle beraber iyice kurudu gibi. (Araya gireyim, neden bu ay Incelediğimiz Egyptian Prophecy'ye bir göz atmıyorsun? - BLX) görünüyor. Üzücü tabii.

I HATE SOCCER!

Hayırlı günler Berker Abi. Öncelikle aklımdayken söyleyeyim aradaki Şubat ayı hariç Kasım'dan bu yanaki Level kapakları tek kelime ile süper. Buradan eğer kim ilgileniyor ise ona teşekkür ediyorum. Bu arada yazılarda kullandığın dil o kadar samimi ki insan defalarca okuyor. Sanırım bunda en önemli faktör (bence) çok hafiften argo kullanman. Ve galiba çoğumuzun da günlük hayatta böyle konuşması seni de insanlara daha çok yaklaştırıyor ve akabinde biraz da yaştan dolayı insanlar seni abi, baba gibi görüyor. Bence kullandığın dil gayet doğru çünkü; de-

► SORU



Merhaba Yücel,

Yahu sen benim yazılarımın argo olduğunu düşünüyorsan hayatında "argo konuşma" görmemişsin demektir! Aç herhangi bir gazeteyi ya da televizyon kanalını, gör bak

Yahu sen benim yazılarımın argo olduğunu düşünüyorsan hayatında "argo konuşma" görmemişsin demektir!

diğim gibi herkes küfürlü ve argo konuşuyor. Neyi kimden saklıyorsun değil mi yani hele ki Türk toplumunda. O yüzden hiç öyle İngiliz Kraliyet Ailesi'ndeki gibi konuşmaya ne gerek var. Ha bu arada diğer yazarlar öyle yazmıyorlar demiyorum kesinlikle. Hatta onlar da o kadar sıcak ve samimi bir dil kullanıyorlar. Zaten bu yüzden Level okuyorum. Ama şunu da söyleyeyim bazı yazılar çok sallamasyon oluyor. Genelde bu oyunlar zaten düşük puan almış oyunlarda olsa insan oyun hakkında adam gibi bir şeyler öğrenmek istiyor. Ha bu arada içimde çok ukde kalmış bir şey de yılın oyunları dosyanızdı. Ben geçen sene ki gibi ilk 3 sıralar, özel ödüller, yorumlar beklerken önümde bütün ödüller yarım sayfaya sığmış duruyordu. Yani ne bileyim bir en iyi müzik ödülünün Freedom Fighters'e gitmesini, en iyi bölümün Call of Duty'ye verilmesini, en iyi karakterin (bence) Max Payne'e verilmesini veya genel olarak yılın oyunun seçilmesini görememek benim hevesimi kurşamda bıraktı. Neyse epey uzun oldu daha fazla da sıkımayayım. Okuman bile benim için yeter. Ha bu arada niye hiç futbola ilgili oyun oynamıyorsun yahu?

Yücel (Ak'zarg) Çelik

argo nasıl olmuş. Biz yazarlar dergide bir-birimizle nasıl konuşuyorsak, yazılanımızı da o lisanla kaleme alıyoruz. Her zaman değil tabii, biz samimiyetle laubalilik arasındaki çizgiyi bilirtiz çünkü. Öte yanda, yazılarımızın "sallamasyon" olduğu iddiasını kesinlikle reddediyorum! Olabilir, her yazar zaman zaman havasına giremeyip kendinin de çok beğenmediği işler çıkarır. Ama bu her zaman olan bir iş değildir, çünkü genellikle çok zayıf yazılar doğrudan yazarın kafasına atılır ve tekrar yazması söylenir. Serbest ya da kadrolu, değişmez. Ha bu arada, bu söylediklerinle Kısa Kısa bölümündeki yazıları kastediyorsan, oranın modeli öyle. Ve neden öyle olmasın ki? Oraya koyduğumuz oyunlar genellikle kendi yapımcılarının bile görmeye ya da duymak istemediği şeyler, biz niye ciddi ciddi anlatalım? Tabii ki makaramızı geçeceğiz!

► CEVAP

O rezil şeyleri oynamanızın iyi fikir olduğunu düşünsek zaten Kısa Kısa başlığı altına koymazdık! Ve Yılın Oyunları olayına gellince, maalesef o işten biz de pek memnun kalmadık. Aslında o bölümü yaparken kafamızda çok daha farklı bir şekil vardı, ancak ortaya çıkan sonuç hiç hayal ettiğimiz gibi olmadı. E bütün bölümü yeniden yazmak ve tasarlamak için de vakit kalmamıştı, o yüzden o seferlik öyle oldu. Bu işte de her işte olduğu gibi her zaman öğrenecek yeni bir şeyler var. Zaten sık sık tasarım değiştirmemizin bir sebebi de o. Biz aslında "mükemmel dergi" tasarımının peşindeyiz. Man-yaklık parayla değil ya. Heheh. Ve futbol. Hiç işim olmaz. Bilmem anlatabildim mi? Kal sağli-



cakla.

SAYIN ABANDONE...

Merhaba Dergiyi 5 yıldır abone olmadığım halde alıyorum. Her neyse yağ çekmeden başlayayım. Ayrıca bu benim 9 veya 10. mektubum. Zira bazıları aynı mektubu 30 defa yollayıp dergide yayınlanmasını veya kendilerine cevap verilmesini sağlıyormuş.

1) Unreal Tournament 2004 'ün orijinalini nereden bulabilirim. Hiçbir dükkanda yok. Avatürk'te stoklar bitmiş. Bir de kafamda yolacak saç teli bitti. Please

help me!

2) Far Cry bazı PC'lerde çalışmıyormuş doğru mu? (Ben orijinalini alacağım inşaallah onda yoktur).

3) Sacred tam çözüm verecek misiniz? İyi olur.

4) Next Level çok güzel bir program ama saati "Silikon Vadisi" gibi olsa daha iyi olurdu.

5) Cenk&Erdem neden yok artık? Çok güzeldi. Bir de Serpil abla niye gitti?

Hadi size eyvallah, mutlu kalın inşaallah.

Hamdi Eken

Merhaba Hamdi,

Güzel kardeşim, "dergiyi abone olmadığı halde almak" nasıl bir tanımlamadır, kafam allak bullak oldu vallahi! Böyle durup durup bir laf ediyorsunuz okur kitlesi olarak, sonra geçenin köründe kilitlenip kalıyor bizzat başında. Ya bana da yazık ama! Gözleri yedik bitti dergi yapacağız diye, nedir, kalan üç gram aklımızı da mı

uyulmuş? Ayrıca işim yok kimin kaç mektup attığını mı sayacağım? Her ay bakıyorum birikmişlere, eli yüzü düzgün olanları koyuyorum buraya işte. Bak mesela kendin diyorsun, daha 30 olmamış mesaj sayın ama sana da denk gelmiş sıra, değil mi? Neyse, bakalım ne sorular sormuşsun, ben ne demişim:

1) Valla bilemiyorum, Avatürk'te kalmadıysa zor bulunur gibime geliyor. Hayır, nerede oturduğunu da bilmiyorum ki şuraya, buraya bak diyeyim. En iyisi biraz bekle, herhalde Aral İthalat getirir bir parti daha. Tırım tırım aranmaktansa biraz geç oynamak iyidir. Evet, ben biraz tembelim. Eheheh.

2) Öncelikle Far Cry bir adet DVD üzerinde geliyor, haliyle DVD sürücünün olması lazım. Bunun haricinde oyunun sistem ihtiyacının ciddi çok yüksek olduğu bir gerçek. Bak yüksek demiyorum, çok yüksek. Ona göre artık.

3) Veririz herhalde, niye vermeyelim. (Strateji Ustası Özel 2 diyeyim mi? - BLX)

4) Ühhhh, kopta gel! Next Level sona ereli yıl oldu baba, sen ne yaptın öyle?

5) Uyyy! Ya sen dergiyi devamlı aldığına emin misin ciddi? Cenk&Erdem olayını bir kenara bıraktım, Serpil gideli çağlar geçti be hacı! Tamam, o kadar değil belki ama, yani oldu bayağı. Niye gittiğine gelince, eh sen olsan bu kadar manyağın arasında durur muydun? Sabahtan akşama cuv cuv atarı oynayan koca koca herifer! E sabır taşı olsa çatlar insan, di mi? Ehaha!



Selam Sana Thorn!

E böyle bir isimde de merhaba felan denmez ya! Neyse, demek devamlı okuyan ama olur olmaz mesaj atmayan bir insan evladısın? Nasıl kanım ısındı sana şimdi! Ehe, geyiği bırakalım, olaya bakalım. Aha cevaplarını:

1) Yahu sanki aklımda biz KOTOR yaması verdik gibi kalmış ama emin de olamıyordum ki! Belki de Sinan'a zırt pırt "Şşşşt, bak millet KOTOR yaması istiyor hacı, aklında olsun!" demekten beynime öyle kazınmıştı, kimbilir? Sen istersen bizim CDleri bir kurcala tekrar? Ama bildiğim kadarıyla KOTOR'u yamamak o acayip bug için bir ilaç olamıyor. Daha da ilginç, ben o bugla hiç karşılaşmadım. Belki donanım ayarlarını ve oyunun grafik ayarlarını tekrar bir kurcalasan daha iyi olur?

2) Bak, altın kural, ucuz etin yahni lez zetsiz olur. Piyasada çok ucuza da ADSL modemler var, hem de minik minik, şirin şirin. Ama iyi bir modem istiyorsan ucuzdan kaçacaksın. Mesela bazı çok ucuz modemlerin deli gibi ısındığı ve birkaç saatte bir kapatılıp dinlendirilmesi gerektiğini pek çok kullanıcıdan duydum. Ben kendi evim için Zoom X4 modem almıştım, çok ta memnun kaldım. Biraz fazla ayarı var ama çok sorunsuz ve kullanışlı. Ayrıca iki bilgisayarı aynı anda ayrı ayrı bağlayabiliyorsun, biri USB, biri network kartı üzerinden oluyor. Tabii sen yine de diğer markalara da bak, teknik özelliklerini oku, belki o zamandan bu yana daha da iyisi çıkmıştır. Ama ucuz üründen kaçın.

3) Valla Underground lastik gibi, duruma göre uzatıp kesiyor onu Sinan. Ama günümüzdeki demo vs boyutlarını düşünürsen, bundan daha fazla büyümesini beklemek biraz iyimserlik olur sanırım. Bu arada sen ne yaptın ya? Gorcan eli öpülecek adam mı yani? Bakma öyle karizma pozlarına, naifin, hatta sütlacın tekidir. Ahahaha, Gorcan'a da bulaştım ya sonunda buradan! Lan ne çamur herifim yaaaa!

Ortalık çok güzel PS2 oyunları kaynıyordu. Ama koca şehirde bir tane bile PC oyunu bulamadım.

FLOPPY FLOPPED!

Herkese hayırlı günler, Bu floppy'ler artık kalmadı ya, ben de bu yüzden yeni bilgisayara koymayacağım. Koysam mı? Bir sorum daha var, koymazsam USB boot disk yerine geçebilir mi? Nasıl yapılıyor? Cevaplırsanız çok sevinirim.

Hayırlı işler Hepinize kolay gelsin!!

Emirhan Özkan

CEVAP

Merhaba Emirhan,

Mektubun kısaymış, bir kenara illştiriveriyim dedim. Hem bu vesileyle bir konuyu daha aydınlatmak isterim. Arkadaşlar, donanım ile ilgili sorularınızı Tuğbek'e atmanız iyi olur. Başka herhangi bir mail adresine atılan donanım soruların çoğunlukla güme gitmektedir. Tuğbek'e ise koala@okaliptusağacı.zoo adresinden ulaşabilirsiniz. Desem yalan olur. Ahahahaha. Neyse, gerçek mail adresi derginin künyesinde var. Floppy olayına gelince, hemen hemen hiçbir halta yaramıyorlar artık.

Bilgisayarı herhangi bir USB bağlantısı sürücünden boot etmek için ise BIOS ayarlarından gerekli değişikliği yapman yeterli. Tabii bir USB portuna bağlı herhangi bir sürücü var olduğunu düşünerek söylüyorum bunu. Ama buna da pek gerek yok aslında, çünkü CD'den boot etmek gayet mümkün. Zaten

Windows XP doğrudan böyle kuruluyor biliyorsun.

KNIGHTS OF DENİZLİ

Öncelikle merhabalar. Derginizin sadık bir okuyucusu olsam da bu size 2. mailim Berker Abi. Bu maili atmamdaki amaç hem halini hatırlarını sormak, hem de birkaç soruma cevap bulmaktır. İnşallah iyisindir ve seni rahatsız etmiyordur. Mektubumu yayınlamak sana kalmış diyip seni biraz rahatlatayım bari :). Sorularına geçecek olursak;

1) Star Wars KOTOR'u patch etsem ki (Denizli'liyim ve bende dial-up var, riske girmemeliyim) bu ara sıra olan takılmalar geçer mi?

2) Ben ADSL başvurusu yaptım. Evde iki makine var bana sağlam ve çok pahalı olmayan bir modem önerebilir misin?

3) CD'deki Underground'da geçen ayki gibi kesikler olacak mı? Olmasın hatta biraz daha fazla yer ayırma imkanınız varsa -ki kesin yoktur- ayırır mısınız?

Sorularım bu kadar. Özellikle senin yazılarını çok beğeniyorum. Hayalet'e selam. Gorcan abimin de ellerinden öperim. Sağlıcakla kalın.

Thorn Uth Maa'r

HALLOWED ANTIQUITY

Selam Level çalışanları, Ben derginizi 2000 senesinden beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. (Hele son dizayn değişikliğiyle daha da güzel oldu.) Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum. 1) Ben geçen doğum günüm nedeniyle bilgisayar oyunu alacaktım. Sevinçle yola çıktım. Bir sürü büyük alışveriş merkezi gezdim. Ama baktım ki piyasada bir tane bile doğru dürüst PC oyunu yok. Bir sürü yere baktım. Ortalık çok güzel PS2 oyunları kayınıyordu. Ama koca şehirde (İstanbul'da yaşıyorum) bir tane bile PC oyunu bulamadım. Kardeşim bütün alışveriş merkezlerinde de doğru düzgün PC oyunu "kalmamış" olur mu? Oysa etrafta çok güzel PS oyunları var. Sonra diyorlar bir sürü insan kopya oyun alıyor, çok az kişi orijinal oyun alıyor. E kardeşim sen rafa koymasın insanlar nasıl oyun alsın? Sonra Allahtan doğru düzgün Commandos 3 buldum. (Gerçi bu bir soru değildi.)

2) Ben arkadaşımın NFS Underground oyununu aldım. Büyük bir hevesle bilgisayara yükledim. Ama oyunu çalıştırdığım zaman ekran kararı ve oyun çalışmadan masaüstüne geri döndü. Oysa arkadaşım da oyun çalışıyordu. Bu neden kaynaklanıyor olabilir?

3) Commandos 3'te oynarken kapalı alanlarda oyun çok güzel çalışırken, dışarı çıktığım anda oyun yavaşlıyor. Video kalitesini Low'a getirdim. Ama hiçbir şey değişmedi. (Aynı şey oyun içindeki bazı videolar içinde geçerli.) Bu neden oluyor olabilir?

Cevaplırsanız sevinirim.

ANIL KAYA

Selam Anıl,

Madem eski okurumuzsun, o zaman bizi iyi tanırsın. Kurtlu herifleriz biz, zırt pırt tasarımı değiştirmeden rahat duramayız. Tasarımı her sayıda kökten değiştirmesek bile, en azından kenarını köşesini kuralarız. Yani senin anlayacağın, bizim çilemiz bitmez arkadaşım.

1) Haklısın, soru değil tespit olmuş bu. Ama yine de cevaplanacak bir yanı var. Diyorsun ki kimse getirmezse nasıl orijinal alalım? Haklısın. Ama bir de şu var, bizim ülkemizde faizcilikten, arpacılıktan, tefecilikten, spekülasyondan,

yani HAVADAN kazanılan para kadar bol para başka hiçbir yerden kazanılmaz. Kırk yılda bir adam gibi iş kurmaya kalkan birileri olursa da bir şekilde ayağını kaydırırlar. Kimse kaydırmazsa, uyanık geçinen girişimci kendi ayağını kendi kaydırır. Malum, bizim halkın huyudur, herkesi keriz, kendini akıllı görmek yanı. Nitekim oyun piyasasında da aynı işler döndü az çok. İnsanlar oyun ithal etmeye kalktılar, ama kimse almadı. Altı üstü oyun be abi, o paraya arabayı yıkatırım, tereyağlı iskender yerim, vs. Tabii bazıları da rezil oyunları deli paraya satmaya kalkıp kendilerini baktırdılar, orası da ayrı. Haliyle şimdi de kimse bono, faiz, repo varken oyuna falan para bağlamak istemiyor. Sonuç? Sonuç basit. Hindistan bir milyar nüfusla ve sıfır fabrikayla dünya yazılım devi oldu, kalkınmanın dibine vuruyor. Biz yüzde 40 işsizlik ve gittikçe büyüyen

bir dış borçla oturmuş AB'ye alsınlar diye bekliyoruz. Herifler yedi ceddimize dümdüz gidiyorlar, biz he baba, he baba diyoruz, işin ucunda Euro var ya çuval çuval! Süper zekiyyiz abi biz, tereyağlı iskender yiyip Doğan görünümü Şahinlerimizi yıkatmaya, manitalara hamburger yedirmeye devam edelim. Bilgisayar, kitap, film, bunlara para mı verilir ya? Okuyup, üretip ne olacak? Avrupa nasılsa alır bizi, doyurur aç karnımızı! Avrupa keriz, biz akıllıyız ya! Ulan daha konuşacağım ama kantarın topuzu iyice kaçacak, sonra Sinan gidecek okkanın altına sorumlu müdür olarak. En iyisi susayım ben, zaten tepeme kadar doluyum, hem Sinan'a da yazık. Bir garip zürefacık, ne yapar mapus damlarında sonra bir başına? Hayır kaşar da değil ki herif dayansın, o da ayrı bir naif, ayrı bir sütlüç. Ehahahah.

2) Valla arkadaşının bilgisayarını bilemem ama, senin bilgisayar biraz zayıf kalıyor olmasın? Dediğin sorun eski ekran kartları ve uyumsuz sürücüler yüzünden olur. Ve tabii DirectX 9.0 kurulu değilse yeni oyunlar büyük ihtimalle çalışmayacaktır.

3) Cık, bu sorunu da okuyunca iyice iman ettim, senin sistem kesin biraz antika kalıyor. Commandos 3'te kasılan cihazın artık yavaştan köşesine çekilmesi, kendini bahçede gül, kümeste tavuk yetiştirmeye vermesi gerekir. Sen Inbox'tan sonra bir de donanım köşesini ziyaret et, bak ne cici cihazlar var orada.

OMURGA MESELESİ

Merhaba Level camiası, Öncelikle bana bu sıkıcı LGS'ye hazırlık döneminde birazcık olsun sıkıntımı giderme konusunda yardım ettiğiniz için teşekkür ederim. Şimdi sorulara geçiyorum:

- 1) Şu ADSL problemi tam olarak ne zaman düzelecek? Hem çoğu yere ulaşmıyor, hem de diğer ülkeler yanında yavaş kalıyor. Amerikanlar 6.25 Gbps hızıyla bağlanırken biz 2048 Mbps hıza talim ediyoruz.
- 2) CS'ye bot yapımını öğreten bir site var mı?
- 3) Birçok ülkede bilgisayar ve oyun kanalları var. Bizim niye yok?
- 4) Burada bilgisayarla ilgili ne olursa bana soruyorlar. Ben mi çok bilgiliyim, yoksa onlar mı çok bilgisiz? Ne olursa olsun bütün bilgimi size borçluyum.

Mr. DaNGeR

Merhaba Danger,

Ne bu ya? "Tehlike benim göbek adımdır bebek!" muhabbetini bana yapmayaydın bari, yanlış olmuş. Ehaha, neyse, LGS'de

Allahım sabır ihsan et şu kuluna, elinden bir nükleer savaş çıkmasını!

başarılar dilerim, artık neye derman olacaksa bu ülkede. Gelelim cevaplaraaaaaa:

1) Valla internet hızlarıyla ilgili bu iki rakamı nereden buldun bilemiyorum ama, o dediğin kapasitedeki bir omurga ABD'de bir eyaletin ihtiyacını karşılamaz, nerede kalmış tüm ülke? Sanırım sen Internet 2 projesi kapsamında tek hat üzerinde erişilen deneysel süratlerden bahsediyorsun. Ona bakarsan Avrupa ve ABD arasında çekilen özel deneysel fiber optik hat üzerinde terabyte cinsinden süratlere çoktan ulaşıldı. Bu hat aynı zamanda iki kıtadaki büyük araştırma laboratuvarları ve üniversitelerin bilgi paylaşımı için de kullanılacak. Ağırıklı olarak nükleer, kuramsal ve astro-fizik alanlarındaki bilgilerin karşılıklı paylaşılması hedefleniyor. Bak gene delireceğim şimdi, adamlar nelerle uğraşıyor, biz nelerle! Allahım sabır ihsan et şu kuluna, elinden bir nükleer savaş çıkmasını! Ulan bizi AB'ye alsalar ne yapacağız orada, kapıcılık mı? Hay bin kunduz!

2) Yooooook, YOK! İnternet üzerinde bir şey öğreten bir site yok! Kasacaksın, öğreneceksin, programları parça pinçik dağıtıp içinde ne varmış kendin göreceksin! Sormayın bu soruları, bir halt etmeye niyetiniz yok işte! Niyeti olan bana mı soruyor? Oturup yapıyor!

3) Bak güzel kardeşim, bu ülke yediği ekmeğin buğdayını bile dışarıdan satın alıyor. Anlatırdım mi? Hah!

4) Onların cümlesi kara cahil, sen kendini biraz aydınlatmışsın, tebrik ederim. Şimdi senin görevin Jim, tabii eğer kabul edersen, o hıyarların alayını sömürmektir. En azından sağlam bir yemek ısmarlatmadan elini klavyelerine bile sürmeyesin! Madem sen öğrenirken onlar popolarını yayıp oturmayı tercih etti, o zaman sana bilginin bedelini ödeyecekler! Tabii bu görev esnasında başarısız olursan, ele geçersen ya da dayak yersen seni tanımayız Jim. Yeri gelir babamızın oğlunu tanımayız, öyle de sağlam çamura yatanz Jim. Kulağına küpe olsun!

Neyse, sen bakma bana ya, gene sinirlenip patladım. Ama

canıma yetti bazı şeyler, burama kadar doldum ha! Neyse, son şıktaki tavsiyemde ciddiğim, onun da altını tekrar çiziyim!

Eaaah, bu aylık ta bu kadar. Şimdi şunu Sinan'ın makineye sallayıp koltuğun üzerinde kestireyim biraz. Siz de oturup mektup filan yazın kardeşim, ama adam gibi birşeyler yazın. Sıkılmadınız mı aynı soruları hep şıklar halinde dizmeye? Yok mu aranızda yaratıcı, okunası mektuplar yazacak kimse? Öyle "Hırs yaptım, size yazar olacam!" diye mesaj atmakla olmaz bu işler, hele önce adam gibi bir mail döşenin bakalım! Gaaaazzzzzzzzzz! Nihahahahahaha!

NASIL YAPILDI?

Bu sayıdan itibaren yeni bir köşeyle karşınızdayız. Bu köşenin amacı size klasik olmuş bazı oyunları ve onların arkasındaki hikayeleri kısaca aktarmaktır. Ama alışılmışın aksine kuru istatistikler değil, gerçek ve ilginç hikayeler olacak bunlar. Açılışı yapmak için ise oyun tarihindeki en tanınmış oyunlardan biri olan DOOM'u bizlere kazandıranların bir hikayesini seçtik. Bu sadece yaptıkları oyunun değil, şanslarının nasıl açıldığının da hikayesidir.



**COMMANDER KEEN:
MARRONED ON MARS**
Türü: 2D Action
Sistem ihtiyacı: 286/640 kB
RAM/DOS 1.0/VGA/EGA/CGA/
Yapım/Dağıtım: ID SOFTWARE
Çıkış tarihi: 1990

Tom Hall olup bitenleri şöyle anlatıyor:

"Carmack bu oyunun kahramanının tüm galaksiji kurtaran küçük bir çocuk olmasını teklif etti. Oturup onbeş dakika içinde Keen 1'in girişinde görülen paragrafı yazdım ve kaydettim. Bu Carmack'ın çok hoşuna gitti ve işte biz de böylece işe girişmiş olduk!"

0 paragrafta şunlar yazmaktadır:

"8 yaşındaki küçük dahi Billy Blaze evde bulunduğu hurdalardan kendine bir roket inşa etmektedir. Bu onun macerasının başlangıcıdır. Ailesi evde yokken, çocuk bakıcısı uykuya daldığında, Billy arka bahçe-deki atölyeye sivrşir, babasının eski futbol kaskını takar ve bir anda KEEN haline dönüşür! Savulun tüm kötülükler!"

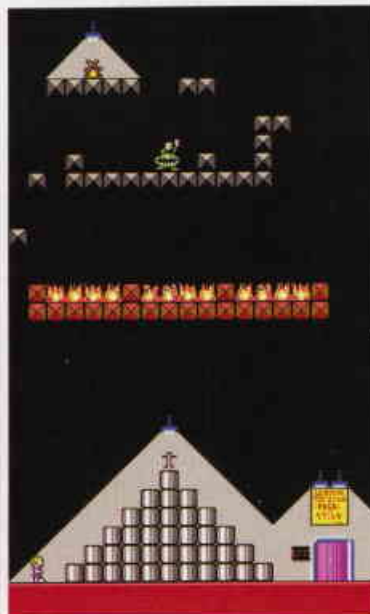
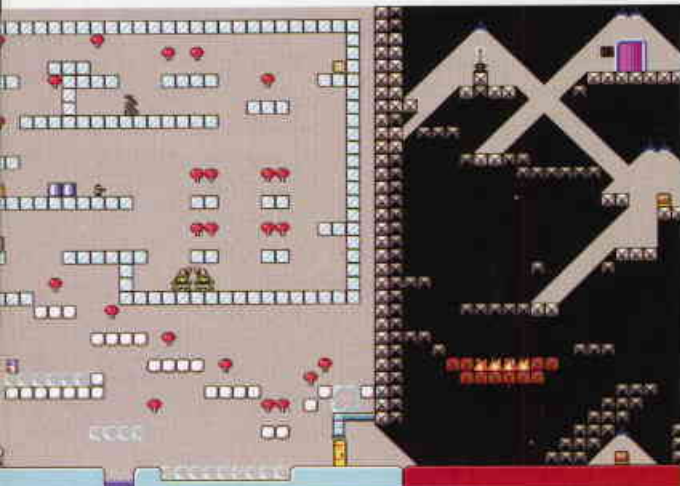
Serinin ilk oyunu o zamanların ünlü shareware devi olan Apogee (daha sonra 3-D Realms adını alacaktır) tarafından 1990 yılında iD Software imzasıyla piyasaya çıkarılır. Ama iD Software'in tüm kadrosu halen Softdisk Comp bünyesinde çalışmaya devam etmektedir. Apogee'nin yöneticisi olan Scott Miller bu kadroda ve



Henüz 19 yaşında olan John Carmack çalıştığı pizza dükkanında son pizza servisini de yaptıktan sonra önlüğünü çıkarıp doğru eve yollanır. Amacı o zamanlarda Softdisk Comp için çalışmakta olan John Romero'dan öğrendiklerini uygulamak, kalan boş saatlerini en sevdiği iş olan bilgisayar programcılığı ile geçirmektir. Bu ikili zaman içinde bir efsane haline gelecek olan Commander Keen oyunlarını yapacaklardır.

John Romero daha o vakitlerde bile en yaygın ev bilgisayarı olan Apple 2 kullanıcıları arasında ünlüdür. Zaten Softdisk Comp firmasındaki işini de bu ünü sayesinde elde etmiştir. Romero orada kafa dengi adamlar bulmakta zorluk çekmeyecektir. Bunlardan biri de Tom Hall adındaki bir başka programcıdır. Bu ikili bir akşam masalarında çalışırken, sırf can sıkıntısından dolayı Nintendo'nun ünlü oyunu Super Mario Bros 3'ün ilk seviyesini PC'ye

uyarlamaya karar verirler. Sırf keyif için yapılan bu çalışma pek kolay değildir ve ikili tüm gece ekran başında gözlerini yedikten sonra, sabaha karşı 5:30 gibi işi tamamlarlar. Romero oyun tamamlandıktan sonra o uykusuzlukla bir de üstüne hiç ara vermeden üç saat yaptıkları oyunu oynar. Sonuç hoşlarına gitmiştir, ancak maalesef bunu bir teklif halinde şirketlerine sunduklarında olumsuz yanıt alırlar. Carmack uzun süre gizlice bu projeyi üzerinde çalışır, zaman içinde 16 renkten ibaret EGA grafiklere sahip oyun motorunu da yüzüne bakılır bir hale getirmeyi başarır. Ancak ekip ne yaparsa yapsın Softdisk'in onayını almayı başaramaz. Bunun üzerine geliştirdikleri oyun motorunu kullanarak kendi oyunlarını yapmaya karar verirler.





fikirlerinde gelecek olduğunu düşünür ve özellikle Romero'nun aklını çelebilmek için ilginç yöntemler uygular. Romero yaptıkları oyunları öven bir dizi hayran mektubu almaya başlar ve önceleri bunun Softdisk için yaptıkları işlerden dolayı olduğunu düşünür. Ancak biraz zaman geçince bu mektupların tümünün aynı postaneden atılmakta olduğunu fark eder ve ardında Miller'in olduğunu anlar. Bu yöntemin işe yaradığını gören Miller mecburen elini cebine atmak zorunda kalır, Miller iD Software'ye yeni Keen oyunları yapmaları için 2,000 dolar ödemeyi teklif eder ki, bu o gün için elinde olan sermayenin yarısıdır. Bu paraya bir de haftada 100 dolarlık pizza eklenince, anlaşma sağlanır ve tarih yazılır.

Commander Keen serisinin ilk oyunu olan Marooned On Mars kısa sürede iyi para kazanır ve sadece yazarların payına düşen miktar 10,000 doları bulur. Ardından gelen yeni oyunlar olan The Earth Explodes ve Keen Must Die! ile birlikte, Invasion From Vorticons adını alan bu üçlemenin toplam geliri 150,000 doları aşacaktır ki, bu o gün için inanılmaz bir başarıdır. Para kazanmaya başlayan Romero, Carmack ve Hall üçlüsü Softdisk'ten ayrılır, 1991 başlarında birkaç diğer ele-

manla birlikte iD Software'ni resmen kurarlar. İlk yaptıkları oyun Softdisk için hazırladıkları Keen Dreams, ya da hayranlar arasındaki adıyla Keen 3.5 "Lost Episode" olur. Bu oyun teknik açıdan daha sonra gelecek olan Galaxy serilerinden daha geridir, ancak ilk üçlemde kullanılan teknolojinin en üst noktasıdır.

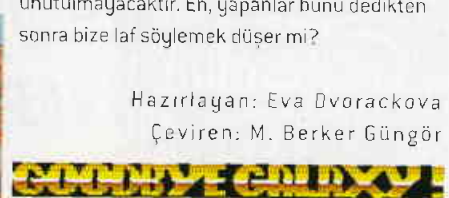
Good-bye, Galaxy! serisi ise farklı aralıklarla ve belirli bir sıra gözetmeden çıkarılır, Secret Oracle, The Armageddon Machine ve Aliens Ate My Baby Sitter! bu serinin oyunlarıdır. Aliens Ate My Baby Sitter! aslında FormGen Comp firması için ticari bir yazılım olarak hazırlanmıştır. Ancak bu durum serinin başarısına gölge düşürmez, aksine Billy Blaze karakteri 90'lı yıllarda oyun dünyasının en önemli simgelerinden biri haline dönüşür. Ancak efsane olan tek oyun yaratığı Blaze değildir, Mesela dördüncü oyunda basit bir ASCII karakterinden esinlenilerek yaratılan Dope Fish, tüm yaptığı suda gezmek ve gördüğü yerde Keen'i yemek olan bir canavardır. Yapay zeka yerine geçebilecek kısa bir komutla hareket ettiğinden ve yemek ya da yüzmek dışında herhangi bir iş yapmadığından, "evrenin en aptal ikinci varlığı" olarak ün kazanacaktır! En aptal yaratık unvanı ise ait oldu-

ğu canlıda, Dope Fish'e esin kaynağı olan Otostopçu'nun Galaksi Rehberi kitabındaki "Ravenous Bugblatter Beast of Traal" adlı yaratıkta kalacaktır. Dope Fish ise yıllar sonra pek çok başka oyunda yine boy gösterecektir, Quake 1 ve 2 bunlardan sadece ikisidir.

iD Software çatısı altında hayat her zaman çok neşeli ya da çok kolay geçmemiştir. Ancak başlarından geçen en sıkıntılı olaylar bile sonradan insanın kahkahalar atmasına sebep olacak denili tuhaftır. Mesela grafik tasarımı yapan Adrian Carmack, pek fazla artistik yeteneğinin olmaması yüzünden hayli sıkıntı çektiğini itiraf etmektedir. Ancak daha da beteri John Carmack'ın kedisinin başına açtığı işlerdir! Mitzy adındaki bu tembel yaratık her zaman çalıştığı için hayli sıcak olan Adrian'ın monitörü üzerinde kestirmeji pek sevmektedir. Fakat o eski teknoloji monitör üzerinde uyuyan kedinin kürkü yüzünden iyice ısınınca, ekrandaki görüntüler kaymaya başlamakta ve Adrian'ın delirmesine sebep olmaktadır. Mitzy'nin laftan anlamadığı için ısrarla gelip o monitörün üzerine yatması belli ki hayli problem yaratmıştır.

Ancak anlaşılın her şeye rağmen kimse iD Software çatısı altında yaşadıkları günleri unutmamaktadır. Başta Carmack üzere iD için çalışmış olan herkesin ortak görüşü odur ki, teknolojik gelişmenin ve ilerlemelerin faydası tartışılmaz olsa da, eski günlerin lezzeti asla damaklardan silinmeyecektir. Ve Commander Keen serileri üstünden ne kadar zaman geçerse geçsin, asla unutulmayacaktır. Eh, yapanlar bunu dedikten sonra bize laf söylemek düşer mi?

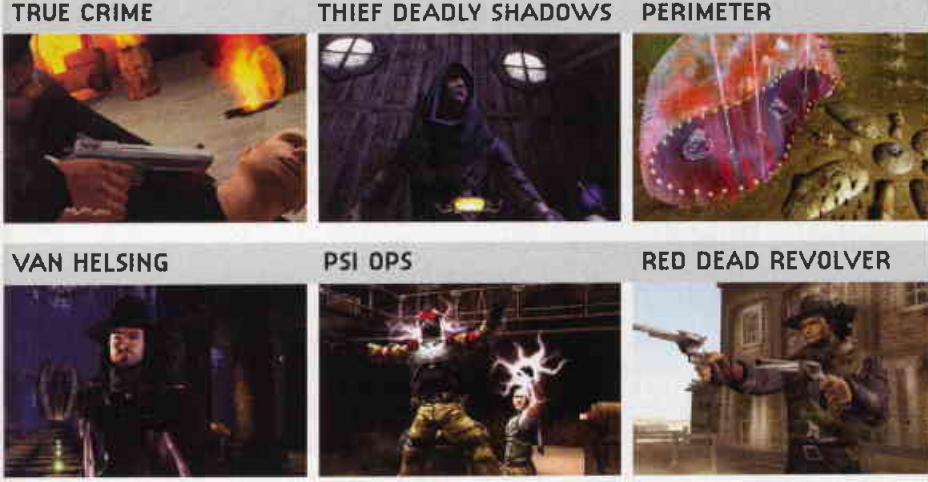
Hazırlayan: Eva Dvorackova
Çeviren: M. Berker Güngör



E3 Raporu - bölüm 2

Her şey bu ay bitti sanmayın. Bu ay buzdüğünün sadece görünen kısmını okudunuz. 2004-2005 oyun dünyasına yön verecek gelişmeler için, Temmuz Level'ı bekleyin.

İNCELEMELER



AYRICA:
Bizim hakkımızda ne düşünüyorlar sorusunun cevabı geliyor:
YENİ YAZI DİZİSİ: ERKEK ARKADAŞIM BİR OYUNCU!



DİKKAT!
KAZANILMAYI
BEKLEYEN OYUN
VAR!

Oynadığınız oyunlarda hiç sizin başınıza da gelir mi? Öyle bir sahne veya enstantane olur ki "ah şu sahenin bir ekran görüntüsünü alsam, ne güzel resim altı yazılır..." diye düşünmeden edemezsiniz. Bizim başımıza oldukça sık geliyordu ve düşündük ki, neden ne güzel bir yarışma malzemesi çıkar. Peki ne yapacaksınız? Basit, en sevdiğiniz oyunları oynamaya devam ederken, bir yandan da arka planda oyunlardan ekran görüntüsü almaya yarayan Hypersnap DX ve FRAPS gibi bir program çalıştıracaksınız. Karşılaştığınız veya bizzat sizin kurguladığınız en ilginç, en komik, en çılgın oyun enstantanelerinin ekran görüntülerini alacaksınız. Sonra bunları tamamlayacak (en fazla 200 harfli) komik veya etkileyici bir resimalityla birlikte yarisma@level.com.tr adresine "RESİMALTI YARIŞMASI" konulu bir başlıkla göndereceksiniz. En geç 20 Haziran'a kadar. Hepsi bu... Kazananlara e-mail'le bildirilecek ve resimler de Temmuz Level'da yayınlanacak.

Yakaladığınız resimlerden en çılgın, en komik veya en etkileyici olan **5 tanesine ödül** var. Bu ayki ödülümüz Aral İthalat'tan. Playstation 2 için başarılı bir aksiyon/rol yapma oyunu olan **Castlevania: Lament of Innocence** (Level Notu %84 – Aralık 2003).

Şimdi, oyuna bir de farklı bir amaç için başlayın bakalım.

(Ekran görüntüsü almak için Hypersnap DX'i www.hyperionics.com, FRAPS'ı www.fraps.com adresinden indirebilirsiniz.

Resimlerinizi max. 1024x768 JPEG formatında kaydetmeyi ve e-postaya eklemeyi unutmayın.)

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gokhun Sungurtekin

sgokhun@chp.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

sakko@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek 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, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz allaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gah@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozayağla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gokhun 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.

Demirbaş Sokak No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok.

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



KATKILARIYLA