

DVD'Li

4.4 GB'DAN FAZLA OYUN! 12 DEMO: PSYCHONAUTS, JUICED, COSSACKS 2... 25 VIDEO: XBOX 360 VE OYUNLARI...
6 FULL OYUN: BABYLON 5 PROJECT... CD'DE OLAN HERŞEYİN DAHA FAZLASI...

LEVEL DVD

HAZİRAN 2005 11,00 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil) 005-06 ISSN 1301-2134

HOŞGELDİN YENİ NESİL

ÖNÜMÜZDEKİ 5 YIL OYUNLARI BUNLARDAN OYNAYACAĞIZ
KONSOL OYUNLARININ GELECEĞİNE ŞAHİT OLUN!

XBOX 360

VS

PS 3



AYRICA:

EMPIRE EARTH 2 • STRONGHOLD 2
PARIAN • STILL LIFE (TAM ÇÖZÜM)
RAGE OF THE WOOKIEES • MIDNIGHT CLUB 3
DREAMFALL • BATTLEFRONT 2
WORLD OF WARCRAFT REHBERİ
REVENGE OF THE SITH • SECOND SIGHT

K.K.T.C FİYATI: 12,00 YTL-12.000.000



06

BURADALAR!

Aylardır merak ettiğimiz yeni jenerasyon oyun konsollarıyla ilk tanışmamız Xbox 360'la oldu. Bir casus gibi sızdığımız Microsoft'un Los Angeles Shrine'daki Xbox 360 konferansında gördüklerimiz tam beklediğimiz gibiydi. Kum saati şekilli Xbox 360, atasının kaba görünüşünden üstündü. Oyunları şu anki en üst seviye PC'lerde çalışan oyunlardan daha iyi görünüyordu. Oturduğumuz yerden alkışladık. Yeni jenerasyon gelmişti.

Ertesi gün kahvaltımızı ederken yanımızdan Quentin Tarantino geçti. Şahsen pek sevmesem de kabul etmem lazım, iyi film yapar kerata. Tespit edildi: Ünlü birisini görünce Cem Yılmaz'ın Türk şablonuna uyuyoruz: Burnunun dibindeki birine el sallıyoruz.

Ve daha sonra Playstation 3'e maruz kaldık. Bize neler olmuştu bilemiyorum, ama Sony'nin konferansındaki yemeklere kattıkları bir şeyden dolayı halisünasyon görmüş olmamız daha yüksek ihtimal, çünkü o gördüklerimiz oyun olamaz...

Uzun lafın kısası, dergiyi büyük ölçüde bitirip gittiğimiz E3 fuarı daha başlamadan yamulmuştuk. Ayın 23'ünde geri döndük, daha jet-lag'den çıkamamışken oturduk ve sizler için kapak konusunu değiştirdik. Değiştirmeliydik, çünkü önümüzdeki beş yılın yeni nesil konsollarına şahit olmuştuk.

Bu arada Sith'in İntikamı'na gidildi. O yorgunlukla ilk başta pek beğenmediğimi düşünsem de, Youngling'lerin "Anakin abi!" diye ağladıkları, Yoda'nın göğsünü tutarak Jedi'ların ölümlerini hissettiği sahnelerde bir damla gözyaşımı zor zaptettim. Lord Vader'a maske takılırken alkışlamamak için kendimi zor tuttum. Şu anda arka planda soundtrack albümünden "Anakin's Betrayal" çalıyor ve ben hala inanmıyorum: Benimle yaşıt olan bu efsane, hayal dünyalarımızı şekillendiren Star Wars'un bittiğine inanmıyorum. Her güzel şeyin bir sonu vardır ama bu mızımızlanmamak için bir neden değil :)

Siz bu sayıyı okurken bir daha gideyim şu filme. Belki bu kez alkışlarım...

Sinan Akkol



KABUSTAN GERÇEĞE

Max Payne 2'nin yapımcısı Remedy'nin geçtiğimiz ay bahsettiğimiz yeni oyunu resmen duyuruldu; Alan Wake. PC'yle beraber PS3'e ve Xbox 360'a da çıkacak olan Alan Wake psikolojik bir gerilim/aksiyon. Konu, Amerika'nın sakin bir kasabasında ve bu kasabanın çevresinde dönüyor; olayların merkezindeki Alan Wake, karanlık kabusları hakkında yazan ve milyonlarca kişi tarafından tanınan bir korku yazarı. Ve bu kabusların gerçeğe dönüşmesiyle oyun başlıyor. Konu açısından ilginç bir oyun Alan Wake. Remedy bunu Max Payne'den daha derin bir oynanışla ve sağlam grafiklerle birleştirirse (ki PS3'ün ve Xbox 360'ın isimlerinin geçmesi grafiklerin detaylı olacağını gösteriyor) gelecek yıl iyi bir gerilim/aksiyon oyunu oynamamız olası.



UNREAL 3 MOTORUYLA SECTION 8

Kohan'ın yapımcısı TimeGate Studios'un yeni Unreal Engine 3 projesi açığa çıktı. Gelecekte geçen (ah, 2005 yılının nesi var, bilmiyorum) bir FPS; Section 8. Strateji oyunlarıyla tanıdığımız TimeGate Studios'un Unreal Engine 3 ile hazırladığı yeni oyununda aksiyonla strateji/taktik bir arada kullanılıyor. Ama Section 8 daha çok aksiyon odaklı olacak. Zırhlı adamlardan oluşan bir takımla ilerleyerek görevleri tamamlamaya çalışacaksınız. Dağıtıcısı ve çıkış tarihi belli olmayan Section 8 hakkında yeni bilgiler için bizimle gelin. Ya da sadece gelecek sayılarımızı bekleyin.



ŞEYTAN'IN BİLE AKLINA GELMEZ DEMONİK

Aksiyon filmlerinin başarılı yönetmeni John Woo'nun uzun zamandır video oyunları ile ilgilendiğini biliyoruz. Woo -sonunda- bu konuda bir atılım yaparak Tiger Hill Entertainment adında bir oyun firması kurdu. Firmanın Majesco ile ortak dağıtacağı yeni oyunun ismiyse Demonik. Oyunun senaryosu tanıdık bir isme, yazar/yönetmen Clive Barker'a ait. Undying gibi mükemmel bir gerilim oyununda da imzası bulunan Barker'dan beklentilerimiz oldukça fazla elbette. Barker'ın ("Berker" diyelim geliyor her defasında, bir dahaki sefere öyle diyeyim), yine gerilim oyunlarıyla tanınan Terminal Reality ile böyle bir projeye girmesi beklentilerimizi artırıyor. Peki oyunda neler var? Düşmanlarınızı süründür-

mek (gerçekten), öldürmek için 25 farklı güce sahip olacaksınız. Bunların içinde bir Hellfire gücü var ki, kullandığınızda taş üstünde taş kalmayacak. Şöyle ki: Hellfire'i kullandığınızda görüş alanınızda ki her şey gökten yağın alevlerle yanacak. Etkileyici bir hareket değil mi sizce de? Bir diğer gücünüz ise The Devil's Hand, yani Şeytan'ın Eli. Düşmanlarınızı veya objeleri tutarak onları istediğiniz yere fırlatabiliyorsunuz. Bunu bir anlamda Half-Life 2'deki Gravity Gun'a benzetebiliriz. Tek farkı, ortada silah olmaması. Oyunda ilginç bir özellik daha var: Hile yapabiliyorsunuz! Nasıl mı? Savaşta olduğunuz herhangi bir düşmanın ruhunu ele geçirecek "hileyle" ölümden kurtulabiliyorsunuz. Özel hareketleriyle ve güçleriyle ses getirecek bir oyuna benziyor Demonik.

Yapım: Terminal Reality **Dağıtım:** Majesco Entertainment
Platform: PC, Xbox 360, **Çıkış tarihi:** Belli değil
Web: www.terminalreality.com

BOYNUZ KULAĞI GEÇİNCE TITAN QUEST

"Age of Empires" in ismini duyduğunuzda kalp atışlarınız hızlanıyorsa eğer, bir kız arkadaş bulmalısınız; atariyle, oyunla, serserilikle hayat geçmez." Ama Level dergisi olarak sizin yanınızdayız, merak etmeyin: Age of Empires'in yapımcılarından bir kısmı yeni bir klasik adayıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar. Brian Sullivan'ın yeni firması Iron Lore'un ilk oyunu Titan Quest. Antik Yunan ve Mısır'da geçen bir aksiyon/RPG oyunu... Oyunda dünyayı yerle bir etmek için hapsedildikleri yerden kaçan Titan'lara karşı yaşam savaşını vereceksiniz. Ne için? Tabii ki insanoğlunu kurtarmak için! Bu macerada; Parthenon, Knossos labirenti, Piramitler, Asma Bahçeleri gibi birçok yerde mistik canavarlara karşı savaşacaksınız. Neden? Çünkü bu bir RPG oyunu! Esnek bir sınıf sistemi ve her şeyiyle değiştirebileceğiniz yetenekler, tek kişilik oyunla paralel co-op modu, oyun hakkındaki önemli bilgiler. Gerçekçi grafikler, basit kontrol sistemiyse önemsiz, duymaya alıştığımız bilgiler... Ama öyle demeyin, grafikler çok iyi görünüyor!



Yapım: Iron Lore **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC
Çıkış tarihi: Belli değil **Web:** -

BAŞARIYA GÖTÜREN KIVRIMLAR...

CIRCLE STUDIO İLE RÖPORTAJ

Core Design, Tomb Raider serisinin yapımcısı, altı ay önce dağıldı; Amiga zamanından beri varolan başarılı bir şirket daha tozlu sayfaların arasında kayboldu. Ama Tomb Raider'dan kazandıkları paralarla Jeremy Heath-Smith ve Adrian Smith kardeşler yeni bir şirket kurdular: Circle Studio. Kardeşler en az Tomb Raider kadar başarılı bir oyun yapabileceklerini düşünüyorlar. Şu anda 35 eski Core Design çalışanını yeniden işe aldılar ve iki yeni oyun üstünde çalışmaya başladılar bile: Ne yazık ki PC için hazırlanmayan Without Warning ve yeni jenerasyon konsollar için yapacakları gizli bir proje. Biz de e-posta aracılığıyla Tomb Raider gibi bir ismin ardındaki bu kardeşlere sorduk:

Level: Onca yıldan ve yedi Tomb Raider oyunundan sonra Core Design'a ettiklerinden dolayı Eidos'a kızgın mısınız?

Jeremy Heath Smith: Hepimiz için bir değişikliğin zamanı gelmişti. O yüzden hayır, kızgın değiliz.

LvL: Büyük bir şirkete bağlı olmadan oyun yapmak son zamanlarda çok riskli hale geldi. Siz Circle Studio'nun neden başarılı olacağına inanıyorsunuz?

Adrian Smith: 20 yıldan uzun süredir oyun yapıyoruz. Bu piyasada nasıl hayatta kalınacağını, aynı zamanda nasıl kaliteli bir oyun yapılacağını biliyoruz. Yeni bir şirket olduğumuz halde oyun konusundaki tecrübe-

miz çok yüksek.

LvL: Son zamanlarda birçok oyun yapımcısının tamamen teknolojiye yönelip oyunların eğlenceli yönünü bıraktığını düşünüyor musunuz? Kısaca, sizce de daha fazla yaratıcı oyun yapılmalı değil mi?

A.S.: Tabii ki. Birçok oyun yapımcısı teknolojiyi kovalamak uğruna oynanışa gerekli önemi vermiyor. Ama son zamanlarda iyice gelişen oyun yapım araçları sayesinde, oyun yapımcıları teknoloji ile uğraşmak yerine oynanışa daha fazla önem vermeye başladılar. Yaratıcı oyunları ise doğru düzgün yapabilen az sayıda firma var, haliyle çok az yaratıcı fikir çıkıyor ortaya.

LvL: Core Design'ın eski ve popüler oyunlarından hiçbirini Circle Studio ismi altında yeniden görebilecek miyiz? Chuck Rock mesela?

J.H.S.Maalesef, tüm eski oyunlarımızın isim hakları Core ile gömüldü. Oturup yenilerini yapmak zorundayız :)

LvL: Son bir soru: Eğer oyun endüstrisi başladığında 0 yaşında idiyse, sizce şimdi kaç yaşında?

A.S.: Hala ergenlik döneminde.



SILENT STORM EVREN OLDU!



Nival Interactive (Heroes of Might & Magic V, Blitzkrieg, Silent Storm), Novik firmasıyla birlikte strateji/taktik oyunu Silent Storm evreninde, Soğuk Savaş zamanında geçen yeni bir RPG hazırlıyor. Bir Sovyet ajanını canlandıracağınız Hammer & Sickle "açık" bir oynanışa sahip. Bunun anlamı, kafanızdaki taktikleri serbestçe uygulayabileceğiniz olmanız; çizgisel olmayan senaryonun da bunda payı var elbette. Yapacağınız her

hareket oyuna etki edecek ve sonucunda ya barış, ya da Üçüncü Dünya Savaşı gelecek (umarım yapımcılar Üçüncü Dünya Savaşı sırasında geçen oyunlar yapmaya başlamazlar, umarım). Gizli bir ajan olarak giyiminizi, konuşmanızı devamlı kontrol edecek ve fazla dikkat çekmemeye çalışacaksınız. Bu işe yaramazsa 90 farklı İkinci Dünya Savaşı silahından birini kullanabileceksiniz. Oyunun çıkış tarihiyse şimdilik belli değil.

■ **70'li yılların kült filmi Taxi Driver** (Martin Scorsese) Taxi Driver da oyun oluyor. Yeni bir firma olan Papaya Studio oyunun yapımcısı. Dört Oscar ödüllü Taxi Driver'ın



oyun versiyonunda yapımcılar filmin ruhunu korumaya çalışıyorlar. Kesin çıkış tarihi verilmiyor şimdilik, ancak oyunun bu yaz piyasada olmasını bekliyoruz.

■ **Türkiye'nin korsanlık nedeniyle uğradığı kayıp** bir yılda 55 milyon dolar arttı. BSA için her yıl yazılım korsanlığıyla ilgili global bir araştırma düzenleyen IDC'nin 2005 raporu açıklandı. Rapora göre Türkiye'nin korsanlık nedeniyle uğradığı kayıp 2003'teki 127 milyon dolarlık seviyesine göre 55 milyon dolar artış göstererek 2004'te 182 milyon dolara çıktı. Bu sadece bizim sorunumuz değil tabii ki. Ama biz bu büyük sorunun büyük bir parçasıyız. Eğer oyun oynuyorsanız, oyunları seviyorsanız, kopyaya prim vermeyin. Hem Gordon Freeman mutlu olsun, hem de siz mutlu olun.



■ **Sega, Total War'un yapımcısı** Creative Assembly'yi satın aldığı ve yapımcı firma konsollar için Spartan: Total Warrior'u geliştirmeye başladığında tedirgin olduğumuzu itiraf etmeliyiz. Çünkü bu Creative Assembly'yi PC'den uzaklaştırabilirdi. Neyse ki korktuğumuz şey olmadı ve Rome Total War için bir eklentinin yapım aşamasında olduğu duyuruldu: Barbarian Invasion. Resmi açıklamanın dışında eklenti hakkında ne Creative Assembly'den, ne de Activision'dan



(oyunun isim haklarını hala elinde tutuyor) bir bilgi sızdırılıyor. Gelişmelerle yeniden karşınızda olana dek Rome Total War oynamaya devam edin!

■ **Knights of the Temple'in devamı yapılıyor.** Yeni oyunda cehennem güçlerine karşı savaşmak için Paul de Raque ordusuna katılıyoruz. Amacımız hem bu güçleri yenmek, hem de 13. yüzyılın Avrupa'sındaki üç antik



artifact'i bulmak. Eski Roma, Arabistan, terkedilmiş adalar, yıkıntılar, yer altı mezarları ve su altı kaleleri, yaratık avlayacağımız ilginç mekanlar arasında.

■ **X-Men fanatığıyseniz iyi bir haberim var.** Değilseniz, yapacak bir şey yok. Yazdım bir defa! Neyse, İkinci X-Men Legends oyunu Rise of Apocalypse, bu yılın sonuna doğru piyasada olacak. Oyunda toplam 16 oynanabilir karakter, daha etkin NPC'ler, yeni düşmanlar (grunt'lar, mini boss'lar vs) yer alıyor.



Magneto, merak edilen karakterlerden biri. Ve yeni oyunda yine birçok farklı güce sahip; uçmak, çizgi-romandeki gibi metal objeleri hareket ettirmek, Magneto'nun hareketleri arasında sayılabilir.

ZİNDAN KUŞATMA ALTINDA

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

➤ Popüler minyatür oyunlardan Mage Knight Apocalypse, PC'ye bir aksiyon/RPG olarak çevriliyor. Oyunda gizemli güçler ve "kötü" bir ordu tarafından tehdit edilen fantastik bir dünyada buluyoruz kendimizi. Bu ordunun başındaki The Apocalypse Dragon ise pek sevimli değil; beş başlı bir Hint tanrısı.

Beş ana karakterden birini seçeceğimiz oyunda efsanevi kahramanlarla (ki bunlar hakkında fazla bilgi verilmiyor) bir takım oluşturabileceğiz. Takım oyunu, Mage Knight Apocalypse'in kalbi. Çok oyunculu modda da, tek kişilik oyunda da...

Grubunuzu yakın/uzak dövüş, büyük yetenekleri olan karakterlerle, dengeli bir şekilde kurmanız gerekiyor. Bu aynı zamanda büyük grup combo'larını beraberinde getiriyor.

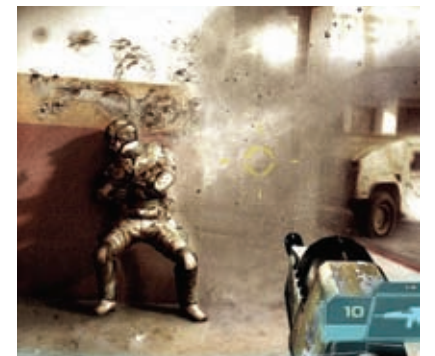
Dungeon Siege'e (Gas Powered Games) benzer bir level atlama sistemi kullanıldığından, Mage Knight Apocalypse'ta yetenek puanına ihtiyacınız yok. Bunun yerine karakteriniz oyunun akışına, oynayışınıza göre gelişecek. Mesela ağır bir kılıç kullandığınızda karakteriniz daha güçlü olacak; büyü kullanmak karakterinizin büyü gücünü, ok kullanmaksa hızını artıracak. Sistem otomatik işlediği için oyunun akıcı ve hızlı olacağını söyleyebiliriz.



Yapım: Namco **Dağıtım:** Namco **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2006 sonu **Web:** www.namco.com/games/mkapocalypse

GHOST RECON 3 GELİYOR

HAYALET MEKSİKA'DA



➤ Ghost Recon 3, Xbox 360'tan PC'ye direk çevrilecek. Oyunun yine konsoldan çevriliyor, ama bu defa konsolun ismi Xbox 360 olunca işin rengi değişiyor; grafikler gerçekten de çok iyi. Ghost Recon 3'te bu kez 2013 yılındayız. Amerikan Ordusu, Integrated Warfighter System adında, teknolojiyle donatılan yeni askerler geliştirmiş. Ve siz Scott Mitchell liderliğinde Ghost güçlerini

ve IWS ile donatılan özel grubu kontrol ediyorsunuz. Başkanı kurtarmak, nükleer kodları geri almak ve firar eden askerleri yakalamak, alacağınız görevlerden birkaçı. Ghost Recon 3'teki yeni mekanımızsa Meksika. Hızın ve aksiyon dozunun artırılmasıyla PC'deki ve -özellikle- Xbox 360'daki en iyi taktik/aksiyon oyunu olabilir Ghost Recon 3. Beklediğimiz şey de bu değil miydi zaten...

E3'TE BOHEMIA OPERASYONU



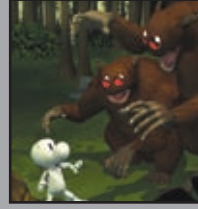
Bohemia Interactive, yani Operation Flashpoint'in yapımcısı, E3'te biri Xbox için hazırlanan üç yeni taktik/aksiyon oyunu gösterdi. Ve bu üç oyundan hiçbirinin ismi "Operation Flashpoint 2" değil. Çünkü bu isim oyunun dağıtıcısı Codemasters'a ait. Codemasters'la yollarını ayıran Bohemia da bu ismi kullanamıyor doğal olarak. Codemasters'ın Operation Flashpoint 2'si ise büyük ihtimalle ya iptal edilecek, ya da başka bir firmaya verilecek. Durumu Sports Interactive'le Eidos arasındaki ayrılığa da benzetebiliriz. Şimdi gelelim, Bohemia'nın yeni taktik/aksiyon oyunlarına: Armed Assault, Operation Flashpoint'in yeni bir motorla güncellenmiş hali, firmanın ilk oyunu. 100 km kareye ulaşan bir savaş alanı, iyi bir multiplayer desteği, Armed Assault'ta bulacaklarımız arasında.

Denemelik ismi "New Generation PC Military Simulator" olarak açıklanan bir



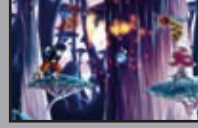
BONE

Eski adventure ustalarının yeni firması Telltale Games'in ilk oyunundan yeni bir ekran görüntüsü. Çizgi-romandan uyarlanan Bone'un bu yıl sonunda piyasada olması bekleniyor.



YUME

2D grafikli, 3D karakterli bir platform oyunu. Klasik platform oyunlarındaki her şey bu oyunda da var.



PRO. MANAGER 2006

CM5'e ve -özellikle- Football Manager 2005'e rakip, İspanyollar tarafından geliştirilen bir menajerlik oyunu. CM5 neyse de, Football Manager 2005 varken işleri zor.



oyun daha Bohemia'nın listesinde. Tarih olarak 2010'un seçildiği bu oyunda Avrupa ve Asya'yı boydan boya geçecek, marine'lerden özel birliğlere kadar farklı asker tipleriyle savaşacak, RPG benzeri bir sistemle level atlayacağız. Ayrıca Armed Assault'un yaklaşık dört katı fazla bir savaş alanı söz konusu. Tabii kullanılabilir araçlar da olacak; bu artık taktik/aksiyon oyunlarında bir FPS'de silah olması kadar doğal.

Vuruş hissini/gerçekçiliğini de hesaba katarsak, firmanın da söylediği gibi "New Generation PC Military Simulator" şimdiye dek yapılan en iyi askeri simülasyon olabilir. Operation Flashpoint'e bakınca düşünüyoruz da, neden olmasın?

SİNEMAYA AÇILAN PORTAL: DOOM



Oyunundan sonra filmini de beklemek zorunda kaldık ya, ona şaşıyorum. Bu cümlede gizli özne Doom. Beyaz perdeye yansımaya az bir zaman kala Doom'un filminden birkaç kare yayınlandı. Gelecekte, 2145 yılında geçen filmde, marine'ler uzak bir gezegendeki (isim verilmiyor) bilim laboratuvarına saldıran yaratıklara karşı savaşıyorlar. Filmde daha önce Lord of the Rings üçlemesinde Eomer olarak izlediğimiz Karl Urban, baş rolü, yani uzay marine'ini oynuyor (The Bourne Supremacy ve The Chronicles of Riddick'ten de tanıyabilirsiniz).

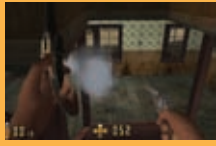
Exit Wounds ve Romeo Must Die'in yönetmeni Andrzej Bartkowiak filmin yönetmeni. The Nutty Professor ve The Mask gibi filmlerin görsel efekt uzmanı da Doom'un kadrosunda yer alıyor: Jon Farhat. Film Ekim 2005'te gösterime girecek. Bakalım grafikleri nasıl olacak... Ne grafiği ya?!

■ **Pandemic Studios, taktik/aksiyon oyunu** Full Spectrum Warrior'un devamını geliştiriyor. Ten Hammers'ta (yeni oyunun ismi) kontrol edebileceğiniz



koalisyon güçleri, teknolojik silahlarla donatılmış mekanik birlikler, geliştirilmiş bir yapay zeka sistemi (kaçınılmazdı) ve yeni karakter hareketleri/yetenekleri bulacağız.

■ **Techland'den Vahşi Batı temalı yeni bir FPS oyunu** geliyor: Lawman; diğer adıyla Call of Juarez. Firmanın diğer oyunu Chrome'un grafik motoru kullanılarak Vahşi Batı yeniden yaratılıyor. Müzikler de Vahşi Batı'ya ve Will Smith'e (neden?) uygun olacak.



Oyunda 18 eski Batı silahını kullanma ve 19. yüzyıldaki tehlikeli karakterlerle düello yapma fırsatı bulacağız. At kullanacağımız bölümlerin sayısı da az değil.

■ **American McGee'den yeni bir oyun yapım**

aşamasında. Bad Day L.A., third person kamerasıyla oynanan eğlenceli, Los Angeles'in modern zamanında geçen bir aksiyon/adventure. Cell-shade grafik teknolojisiyle hazırlanan oyunda Los Angeles'teki kaosa son vermeye çalışacaksınız.



■ **Driv3r faciasından sonra bunu bekliyorduk aslında;**

Driver'in devamı yapılıyor. Driver 4, 2006'da PC, PS2 ve Xbox için piyasada olacak. New York'ta geçecek olan Driver 4'te bir hikaye çevresinde dönen serbest görevler alacaksınız. Yani Driver 4 bir anlamda "geçmişe dönüş" olacak yapımcılar için. Geliştirilen araç dinamiği, online desteği, Driver 4 hakkındaki diğer bilgiler. Yeni nesil konsollar içinse herhangi bir girişimi yok Reflections'ın.



■ **Evil Genius'un yapımcısı Elixir Studios da** kapanan

firmalara eklendi. Firma birkaç yıldır ismi belli olmayan bir proje üzerinde çalışıyordu. Kapanışın nedenini tahmin etmiş olmalısınız: Parasızlık.



■ **Digital Extremes, Pariah 2'nin yapımına**

başladıklarını açıkladı. Oyun hakkında bilinen tek şey PC'yle birlikte yeni nesil konsollar için de geliştiriliyor olması. Ama ne gerek var?



■ **Brothers in Arms, Brothers in Arms Earned in Blood** ile sürüyor. Road to Hill 30 üzerine kurulacak olan oyun-

da yeni; modlar, araçlar (M10 "Wolverine" tankı gibi), silahlar ve çok oyunculu modlar bulunuyor (co-op da buna dahil). Oyunu bu yılın sonlarına doğru oynayabileceğiz.



RISE OF NATIONS EVRİM GEÇİRİYOR

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

■ Rise of Nations, son zamanlarda oynadığımız sayılı kaliteli stratejilerden biriydi. Ve şu sıralarda devamı yapılıyor. Aslında tam anlamıyla bir "devam oyunu" denilemez Rise of Legends için. Çünkü Rise of Nations ismini taşımasına rağmen ilk oyundan her şeyiyle farklı. Yeni oyun fan-tezi temalı, büyümlü uygarlıklara karşı savaştığınız bir strateji bu defa. Rise of Legends'ta Aio adında bir dünyada, büyü ile teknolojinin savaşına tanık olacağız. Diğer bir anlamda; göğü delen binalarla çevrili şehirlerde, devasa çöllerde, yaratıklara ve makinelere karşı savaşaacağız. Dediğimiz gibi, bu ilk oyundan tamamıyla farklı bir konsept. Ancak oynanış adına benzerlikler var. İlk başta, bölge almak ve birim inşa etmek başarılı olmanızı açısından önemli, çünkü bunlar oyunun devamlılığını sağlıyorlar. Fakat Rise of Legends, Rise of Nations'tan ve diğer strateji oyunlarından bir yerde ayrılıyor: Zamanınızın çoğunu kaynak araştırmasıyla harcamak zorunda değilsiniz. Zira oyun puan sistemiyle işliyor. Kaynak



araştırmak yerine, puan kazanmak için özel bölgeler inşa etmeniz yeterli. Teknoloji ağacı için de aynı sistem geçerli. Bu da kazandığınız puanlarla birden fazla aynı "level teknolojisi" satın alabileceğiniz anlamına geliyor. Rise of Nations'taki problemlerden biri varolan bir bölgenin yenisini yaptığınızda fiyatın artmasıydı. Ta ki yeni bir şehir istila edene kadar... Legends'ta bu problem zincirleme bir sistemle, yani bahsettığımız şekilde çözülmüş. Oyundaki kaynak sayısıysa iki. Biri, şehirlerden ve taşıma konvoylarının (Vinci uygarlığındaki taşıma konvoyları eski lokomotifleri hatırlatıyor) takasından kazanabileceğiniz altın, diğeryerse "varolan madenlerden" çıkarabileceğiniz Timonium. Şehirlerin ve madenlerin önemi de burada ön plana çıkıyor; eğer bir şehri veya madeni ele geçirirseniz o bölge üzerinde kontrol hakkı kazanacak ve uygarlığınızı geliştirebileceksiniz. Rise of Legends 2006'nın ikinci yarısında piyasada olacak.



Yapım: Big Huge Games **Dağıtım:** Microsoft **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2006'nın ikinci yarısı **Web:** www.riseoflegends.com

GEARS OF WAR PC'YE...



Unreal'in yapımcısı Epic'in Xbox 360 için duyurduğu ilk oyunu Gears of War, PC için de tasarlanıyor. Gears of War, aynı zamanda Unreal Engine 3 ile yapılan ilk oyunlardan biri.

Third-person kamerası kullanılan oyunda taktik/aksiyonla korku türü aynı potada eritiliyor. Kontrol edeceğimiz karakter eski bir savaş kahramanını, Marcus Fanis. Takiminize liderlik yaparak insanoğlunun varlığını tehdit eden güçlere karşı savaşaacaksınız. Konuda takıldınız, farkındayım.

Ama boş verin, grafiklere bakın. Tabii grafik değil sadece bu oyunu ön plana çıkaran şey; oyunun tüm modları, bölümleri ve senaryosu yardımlaşmalı oyun için hazırlanıyor. Büyülikle iki kişiyle de oyunu tek kişiyle oynadığınız gibi oynayabileceksiniz.

YAŞAYAN ÖLÜLERİN YENİ YAŞAMI

■ Bir zombi oyunu, ama bu kez George Romero'dan, yani zombi filmlerinin tek isminden. Oyunun tek ve basit bir amacı var. Evet, tahmininiz doğru: Zombi öldürmek! İlginç değil mi sizce de? Değil.

Ne bulmaca çözmek, ne de yol bulmak; hiçbiri bu oyunda yok. Tek yapacağınız şey zombi öldürmek. Tabii "George Romero" ismi geçtiği için bu sefer City of the Dead'den umutluuz.

Oyun herhangi bir Romero filmi üzerine kurulmuyor, sadece Ölüler Evreni'nde geçiyor. Beş farklı karakterden birini kontrol ederek yaşayan ölüler tarafından istila edilmiş bir şehirde yaşam savaşı vereceksiniz. Aldığımız bilgilere göre, yine zombi filmlerinden tanıyacağımız Tom Savini oyunun hem özel efektlerine katkıda bulunuyor, hem de oynanabilir bir karakter olarak karşımıza çıkıyor.

Tabanca, makineli tüfek, el bombası ve shotgun gibi klasik silahları oyunda kullan-



abileceğiz. Ancak shotgun'ı her atışınızdan sonra doldurmanız gerekiyor. Bu da bir zombi oyununda isteyeceğimiz son şey, çünkü stresli. Ayrıca yolunuza çıkan objeleri silahlarınızla kombine edebilirsiniz. Mesela bir küreği shotgun'a bağlayarak zombilerin kafalarını uçurabileceksiniz.

Zombi oyunları klişesini kırabilecek bir oyun olabilir City of the Dead. Beklemedeyiz.

Yapım: HIP Games **Dağıtım:** HIP Games **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil

GÖKDELENLERİN GÜCÜ ADINA!

■ Film oyunlarına karşı olan umursamaz tutumumuzu King Kong değiştirebilir. PC'nin dışında PSP de dahil olmak üzere tüm oyun konsollarına çıkacak olan King Kong'un oyunu, Peter Jackson'ın da katkısıyla gerçekten çok iyi görünüyor.

Jack Driscoll'u yöneteceğimiz oyun Skull Adası'nda geçen bir FPS. Bir film oyunundan ilk -ve belki de tek- beklentimiz oyunun filmin havasını, atmosferini yansıtmaması. King Kong'da da yapımcılar buna dikkat ediyorlar; görsel olarak etkileyici bir oyun King Kong; karanlık ormanlarda "rahatsız edici" seslerle



çevreleneceğiz. Bununla sınırlı değil her şey. Filmdeki önemli sahneleri Jack'le ve Kong'la yeniden yaşayacağız.

Oyunda birden fazla karakteri kontrol etmemize izin veriliyor. Her karakter birbirini farklı yeteneklerle tamamlıyor. Yolunuza devam etmek için de bu karakterleri etkin bir şekilde kullanmanız gerekiyor.

Şimdilik söyleyeceklerimiz bu kadar. Yeni bilgiler elimize geçtikçe bunları sizinle paylaşacağız.



Yapım: Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC ve tüm konsollar

ACIMIZ BÜYÜK: MORPHEUS ÖLDÜ!



(DİKKAT SPOILER!) Matrix Revolution'ın sonunu hatırlayın: Neo ve Trinity ölüyorlardı. Morpheus ise hayatta kalmıştı. Şimdiyse oyuncuların hikâyeyi yönlendirdikleri Matrix Online'da Morpheus da öldü. Morpheus'un ölümü Matrix Online'daki "canlı olay"lardan birinde gerçekleşti. The Hunt for Morpheus adındaki haftanın olayı, Morpheus'un, Matrix MegaCity'deki çeşitli yerlerin bombalanması ve Matrix'in tüm yapısının tehlikeye düşmesiyle başladı. Bu sırada tuzağa düşürülen Morpheus, Assassin tarafından öldürüldü.

Sega tarafından yapılan açıklamaya göre Morpheus'un ölümü "sürekli" olmayabilir. Oyunun ana karakterlerinden Morpheus, oyuncuların oynayıpına bağlı olarak yeniden hayata dönebilir.

VIETNAM'DA İKİNCİ PERDE VIETCONG 2

Vietnam konulu oyunlar içinde hatrı sayılır bir yere sahip olan Vietcong, ikinci versiyonuyla devam ediyor. Şanslı sayılırsınız, çünkü Vietnam'dan İkinci Dünya Savaşı kadar sıkılmadınız. Şanssızsınız, çünkü bu şansınızı değerlendirmek için yıl sonuna kadar beklemeniz gerekiyor.

Vietcong 2, 1968'deki Tet Saldırısı (Viet Cong ve Kuzey Vietnam Ordusu'nun yönettiği, birçok Güney Vietnam bölgesinin saldırıya uğradığı operasyon) sırasında, antik Hue şehri çevresinde geçiyor. Her iki taraf için de ayrı bir campaign'in bulunduğu oyunda Amerika'yı veya Vietcong'u seçebileceğiz.

Yeni oyunda farklı bölgelerde, farklı zaman dilimlerinde rastgele verilen görevler yok. Tek bir bölge çevresinde dönen tek bir campaign'den (taraf haric) oluşuyor Vietcong 2. Bu da küçük, ama etkili, hareketli bir oyun alanı sağlıyor; ormanlar, ara sokaklar, evler, su kanalları, antik kaleler, savaşaçağımız ortamlardan birkaçı. Bu defa tam 50 (ki yazıyla "elli" diye ifade



edilir) silahla Vietnam'a gidiyoruz. Bunlardan şimdilik yalnızca ikisi açıklanıyor: M2 Caliber .50 (makineli tüfek) ve RPG-7 (roket-atar). Çok oyunculu modda da bazı yenilikler/değişiklikler var. İlk olarak, 64 kişiye kadar oyuncu desteği veriyor Vietcong 2. Buna ek olarak kullanılabilir araçlar da oyuna ekleniyor. İlk Vietcong'un çok oyunculu modu daha dengeli ve oynanabilir hale getiriliyor. Tabii savaş yine piyadeler üzerine kurulu. Yani kullanılabilir araçların eklenmesi çok oyunculu modun rengini değiştirmiyor.

Yapım: Pterodon Dağıtım: 2K Games Platform: PC Çıkış tarihi: 2005 sonu Web: www.pterodon.cz

YKLNİYR

O değil de, o Killzone 2 neydi be hocam PS3'te?! Yaşama sevincimiz söndü!

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III: Age of Discovery	Strateji	Belli değil	Hala kesin tarih duyurulmadı.
Anno 1701	Strateji	22 Kasım 2005	Çıkış tarihi aynı, ismi "1701" olarak değiştirildi.
Battlefield 2	Aksiyon	21 Haziran 2005	Değişiklik yok.
Bet on Soldier	FPS	26 Ağustos 2005	Ertelendi; 26 Ağustos'ta piyasada.
Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS	2005 sonu	Yıl sonunda piyasada.
Call of Cthulhu: Destiny's End	Aksiyon	Belli değil	İsmi değiştirildi; Destiny's End. Çıkış tarihi yine belli değil.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1 Temmuz 2005	Uzun zamandır değişiklik yok.
Fahrenheit	Adventure	27 Eylül 2005	Yine değişiklik yok.
Fantastic Four	Aksiyon	15 Temmuz 2005	Fragmanı hayal kırıklığı yarattı. Oyununu bekliyoruz.
Far Cry: Add-On	Aksiyon	2005 sonu	Kesin tarih belli değil.
F.E.A.R.	FPS	2 Eylül 2005	Bu ay erteleme yok.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Haziran 2005	Yine 7 Haziran.
Half-Life 2: Aftermath	Aksiyon	Belli değil	Şimdilik belli değil.
YENİ! Quake 4	Aksiyon	2005 sonu	Sonunda açıklandı; terslik olmazsa, 2005 sonunda piyasada.
YENİ! Prince of Persia 3	Aksiyon	2005 sonu	2005 sonunda piyasada!
YENİ! Rise of Nations: Rise of Legends	Strateji	2006'nın ikinci yarısı	Çıkmasına çok var. Erken bir tarihe alınabilir.
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Strateji	24 Haziran 2005	Bu ay piyasada.
Silent Hunter 4	Simulasyon	2006 başı	Bu ay da açıklanmadı.
Spore	Strateji	Belli değil	Açıklanması yakın.
STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	Belli değil	Yine belli değil.
The Incredibles 2	Aksiyon	2005 sonu	2005 sonunda piyasada.
Worms 4: Mayhem	Strateji	29 Temmuz 2005	29 Temmuz'a alındı.



▲ "Dreamfall Kız Olgunlaşma Enstitüsü"ne hoş geldin Zoe'cuğum. Sınavlarını başarıyla verersen sen de bir April olabilirsin.

▶ Dreamfall'un üç ana mekanından biri olan Winter, Syberia'dakileri aratmayacak güzellikte manzaralara sahip.



Yazan Serpil Ulutürk

Yapım
Funcom
Dağıtım
Funcom
Çıkış Tarihi
1 Eylül 2005
Tür
Adventure
Sistem
PC, Xbox

DREAMFALL

The Longest Journey

Eski topraklarda yeni bir macera için geri sayım başladı

Adventure oyunlarının kökten kurduğu hipotezinin alıp yürüdüğü bir sırada çıkmıştı The Longest Journey. Hem hikayesi, hem dünyası, hem de April Ryan karakteriyle türün sevenlerine halay çektirmişti bu oyun. (Halay başı da bendim, oradan hatırlıyorum.) Tek sorunu kısa olmasıydı ya da iyi bir adventure'a o kadar açtık ki bize öyle gelmişti. Oyunu bitirdiğimiz haftasında süt bekleyen kediler gibi gözlerimizi Funcom'a dikmiş "ikincisi ne zaman?" diye miyavlamaya başlamıştık. Kısmet 2005'e imiş.

Funcom, turnayı gözünden vurduğunun farkındaydı, oyun 2000'in en çok satanları arasına üst sıralardan girmişti ve devamının yapılması kaçınılmazdı. Yine de Dreamfall açıklandığında büyük bir sürprizle karşılaşmışız gibi yapmadan edemedik. Eylül'de çıkacağı

açıklanan oyunda ne var ne yok birlikte bakalım istedik.

ÜÇ CİLT TAM MACERA

Dreamfall: The Longest Journey, ilk oyunun yıllar sonrasında Stark'ın fütüristik dünyasında başlıyor. Ve ilk sürpriz: Adventure aleminin en sevilen ana karakterlerinden biri olmasına karşın, bu oyundaki kahramanımız April değil. Zoe adında, yirmi yaşında okulu bırakmış, avare bir genç kıızı oynuyoruz (eğitim durumu dışında April'a bayağı benziyor aslında).

Onun da görevi April gibi Arcadia'yı ve Stark'ı kurtarmak. Peki bu işlerde daha tecrübeli olan April ne güne duruyor? Oyunun yaratıcısı Ragnar Tornquist, oyun dünyası literatüründe Fal-lout Sendromu olarak bilinen (tamam, uydu-ruyorum) meslek hastalığıyla açıklıyor durumu. "Dünyayı bir kez kurtaran kahraman artık masum değildir" diyor ve yaşadıklarının April'i değiştirdiğinden bahsediyor. April'a neler olduğunu elbette açıklamıyor Tornquist, bunu oyunda kendimiz göreceğiz. Ama bu eski dostu bütünüyle kaybetmiş de değiliz. Oyunda Zoe dışında, çeşitli sahnelerde iki ayrı karakterle daha oynayacağız. Bunlardan biri April. Diğeri ise Arcadia'lı bir kılıç ustası olan Kiam. (Dreamfall için "üç" kilit bir rakam zaten. Oyunun sloganı da "Üç dünya, üç öykü, üç yazgı".)

Oyunun ikinci ve daha büyük sürprizi ise, adventure türünün sınırlarından taşan bir oynanişa sahip olması. Evet, o artık bir aksiyon-adventure-stealth oyunu. Her ne kadar bu satırların yazarına başta fuzuli, hatta sevimsiz bir değişiklik gibi görünse de Funcom oyunun bu yeni haliyle ruhundan bir şey kaybetmeyeceğini, aksine daha heyecanlı ve gerçekçi bir deneyim sunacağını iddia ediyor. Oyun birçok şey gibi nerede bir Sherlock Holmes, nerede Lara Croft, nerede Sam Fisher olacağını size bırakıyor. Bunun güzel yanı, bir kapıyı açmak için saatlerce anahtar aramak yerine, “çotanak” opsiyonunu kullanabilmek. Muhtemel kötü yanı ise bir adventure oyununa göre optimize edilmiş kontrollerin ve kamera açılarının, mesele aksiyon olunca çuvalaması. Ancak Funcom bu konuda da iddialı. Kameraların oyuncuya görmek isteyebileceği her şeyi vermesi için ciddi mesai harcadıklarından bahsediyor Tornquist. Ayrıca dövüş sahnelerinde arayüz ve kontrollerin değiştiğini, bir aksiyon oyununda olması gerektiği gibi düzenlendiğini anlatıyor. Funcom’un ürün direktörü Jørgen Tharaldsen ise “Oyunda dövüş var ama felsefesi saldırganlık değil kendinizi savunma şansına sahip olmanız üstüne kurulu” diyor. Yani, mecbur kalmadıkça elinizi kana bulamamanızı öneriyor oyun. Zaten ana karakteriniz Zoe ile bu pek mümkün değil. Spor salonunda öğrendiği birkaç hareket dışında hiç de iyi bir savaşçı sayılmaz kendisi. Ama elinde kılıcıyla dolaşan Kiam’ı oynarken muhtemelen “az laf, çok iş” düsturu geçerli olacak. Tharaldsen, “Dreamfall’un heyecan verici yanı, düşman temizlemek olmayacak” diyor, “oyunun konusu, evreni, müzikleri, diyalogları ile bu heyecanı yaratmak istiyoruz.”

PARALEL EVRENLERİN GEOMETRİK SIRLARI

The Longest Journey’in herkesi büyüleyen yanlarından biri de geniş evreniydi. Son dere-

ce güzel tasarlanmış ve özgün paralel dünyalar gerçekten de uzun bir yolculukta hissetmemizi sağlamıştı. Dreamfall da büyüü bozmayacak gibi. Önceki oyunu bitirenlerin memleket hasreti çeker gibi özlediği Arcadia ve Stark (dünyanın 300 yıl sonraki hali) yeni yüzleri ve birazdan söz edeceğimiz muhteşem 3D grafikleri ile tekrar çıkıyor karşımıza. Winter ise oyunun en sırlı, hakkında en az konuşulan dünyası. Bu dünyalarda gezebileceğimiz tonla mekan olacağı belirtiliyor. Her karakter için farklı deneyimler sunan bu dünyalar, oyunu tekrar tekrar oynamanız için de bir gerekçe olarak tasarlanmış. Oyunu bir kez bitirdiğinizde hâlâ cevabından emin olamadığınız ikincil sorular kalacağı ve bunları sonraki yolculuklarınızda aydınlatabileceğiniz söyleniyor.

Dreamfall’un her yerinde karşımıza çıkan “üç”ün en heyecan verici haline geldi sıra; oyunun 3D grafiklerinden

Büyük maceralar yaşayan tüm kahramanlar gibi April da artık masum değil. Kafası karışık, ürkek kız rolünü Zoe’ya devrediyor Dreamfall’da.

bahsediyoruz. En son Microids’in Syberia 2’siyle ihya olan gözlerimiz, Dreamfall’u görünce muhtemelen yuvalarından fırlayacak. Elimizdeki ekran görüntülerinde, mimari harikası mekan tasarımları kadar ışık kullanımı ve doğa manzaraları da dikkat çekici (bu sahneleri tanımlamak için “dikkat çekici” çok zayıf kalsa da dedik bir kere). Oyunun özellikle Winter denen buzul evreninde geçen sahneleri fazlasıyla Syberia’yı anımsatıyor ama bu da kötü bir şey değil. Adamlar sırf özgün olmak için pembe karlar, bambu evler yapmamışlar, doğal olarak benzemiş. Ayrıca bugüne kadar girdiğim tüm gereksiz TLJ vs. Syberia polemiklerinde tereddütsüz Longest Journey’i desteklemiş biri olarak, oyunun Syberia’dan fikir ya da esin perisi araklamış olmasına ihtimal vermiyorum. Funcom oyunun görselliğine öyle güveniyor ki, izlerken sinema keyfi bozulmasın demişler ve varla yok arası bir arayüz tasarlamışlar. Oyun sırasında görüntüyü daraltan hiçbir düğme, işaret, büyüteç görmeyeceksiniz. İster klavyeden ister fare ile yönlendirdiğimiz karakterimizin, baktığı yöndeki belli bir alan üstünde, duruma göre bir spot ışığı parlayacak ve istersek burayı daha yakından inceleyebileceğiz. Ekranı dolduran yazılar olmayacak. Diyaloglar ve topladığımız bilgiler özetlenerek kayıtlarınız arasında duracak.

OYNAMAKLA İZLEMENİN ARASINDA

Son olarak başladığımız yere, April’a dönelim. Funcom bu konuda sır paylaşmıyor ama sadece oyunun afişine bakarak bir zamanların ürkek, tecrübesiz April’ının yerinde yeller estiğini rahatça söyleyebiliriz. Üçüncü karakter Kiam gibi April da savaşçı bir karaktere dönüşmüş. Bir zamanlar kargası yanında değilse Arcadia’da adım atmaya çekinen April, bu kez yeni karakter Zoe’ya hamilik yapacak. Sahi, acaba kargayı görebilecek miyiz Dreamfall’da?

Oyunun hem PC hem Xbox için tasarlanan versiyonları için Funcom sonbaharı beklememizi söylüyor. Umarım o kadarla kalır... **[bitti]**



◀ Bu açıdan biraz basık görünüyor ama aslında Zoe alımlı bir hanım kişisi...



▶ ...Üstelik spor da yapıyor.



Yapım
Saber
Interactive
Dağıtım
Atari
Çıkış Tarihi
2005'in son
çeyreği
Tür
FPS
Sistem
PC, Xbox

İki ileri bir geri...

TIMESHIFT

Bullet Time'in binbir türüsünü yaşayacaksınız

Yazan Ali Güngör

Üçüncü sınıf filmlerde ve oyunlarda ortak bir isim kahraman ilişkisi vardır ya hani? Kahramanımız emekli albay Michael Swift, oyunun adı da Timeshift... Pöff etmeyin eylemeyin artık sene 2005 oldu tokamak, füzyon reaktörü yapıyor, geliştiriyor insanoğlu! Tutup sağlam, eğlenceli bir FPS yapmayı kafaya koyuyorlar ama yine hikâyeyi böyle bırakıp oyunu piyasa işine düşürüyorlar. Oysa bakın çok sağlam özelliklerden bahsediyor yapımcılar, zamanı kontrol edeceğimiz, bolca ve hızlıca bulmaca çözeceğimiz aksiyon dolu, sağlam grafiklere sahip bir FPS olacaktıymış Timeshift! FPS oyuncuları her zaman yeni ve eğlenceli bir FPS daha bekler değil mi? Çünkü dönüp dolaşıp bunca yeni oyun içinde bile insan çoğunlukla oynayacak, sardırarak bir oyun bulamıyor kendine. Hele hele grafikleri görün hiç de öyle 3. sınıf film tadı yok, gayet şık, gayet yeni nesil!

Timeshift' in grafik motoru ekran görüntülerinden de fark edeceğimiz üzere sağlam olmuş. Sıfırdan bu oyun için yapılmış yeni nesil bir program bu, malum artık yeni gelen FPS'ler Doom 3, Half Life 2, Far Cry gibi oyun-

lardan zayıf olmamalı, en azından grafik olarak. Kaplamalardaki ve efektlerdeki detay seviyesi, genel grafik kalitesi gayet sağlam duruyor. Tabi ki ekran görüntüleri ile gerçek hareket arasında büyük farklar oluyor ama kesinlikle gelecek vaat ettiğini söyleyebilirim. Silah çeşitliliği var ve silah tasarımları gayet şık. Silah efektleri gayet tatmin edici bunun yanında en güzel yanlarından biri kan efektlerinin gerçekçiliği. Sıkıştığınız yerden gayet sağlam kan fışkırıyor!

HOPLAYIVER ÇEKİRGE

Özel bir deneye katılan biz Michael Swift üzerimizdeki zaman gıysisi ile kısıtlı, içine girilen zaman makinesi ile de daha geniş çapta zaman yolculukları yapabiliyoruz. İhanete uğrayıp çok gerilere gönderiliyor, geri dönmeyi başardığımızda ise her bilim kurguda olduğu üzere zamanın değiştirildiğini fark ediyoruz! Aman Allah'ım!? Şimdi ne halt edeceğiz? Ama durun üzerimizde hala bir zaman gıysisi var! Bunun güçleri sayesinde bir oda dolusu düşmanın karşısına geçip ablak yüzlerine karşı zamanı donduruyor gidip tuvalete giriyoruz. Pardon bunu oyuncu olarak yapıyoruz, ehm zamanı dondurunca az evvel övdü-

ğüm foşur foşur akan kanı arkadaşlardan itina ile kurşun delikleri açmak suretiyle akıtıyoruz. Kanın tamamı akmaz ise arkadaş malum mundar oluyor, eti yenmiyor (sayko ustayı tek geçirim...)

Tabi zamanı sadece yavaşlatmanız da mümkün. Fakat diyelim ki düşman önce davranıp sizi vurduğunda zamanı geri sarmak aldığınız yaraları değiştirmiyor. Çünkü zaman gıysisinin özelliği zamanın değişiminden sizin etkilenmemeniz oluyor. Kurnazca bir çözüm! Tutup ta bütün bir savaşı baştan yapmak sizin zararınıza oluyor. Bu zamanla oynama olayı gayet eğlenceliye benziyor, artık bullet time denen olayla kopan giden aksiyon oyunlarına film lezzeti katan pek çok yenilik görüyoruz.

GERİ VİTES MÜZİĞİ

Zamanı geri sarma özelliği zamanı geriye doğru yaşama gibi de çalışıyor. Oyunu dümdüz bir FPS olmaktan çıkartıp biraz çeşitlendirmek için bölüm tasarımlarına ince düşünülmüş bolca küçük bulmaca katılmış. Mesela zaman durduğunda çalışmayan kapılar ve araçlar yüzünden her şeyi dondurup kafanıza göre bölüme bitiremiyorsunuz. İnce zamanlamalar gerekiyor. Sızma görevlerinde ya da herkesi öldürmenin pek mümkün olmadığı görevlerde etrafa iyi bakıp ne yapılması gerektiğini kestirmek gerekiyor. Misal gidip bir araca binip zamanı geri sararak aracın geldiği yere varabilirsiniz! Açamadığınız kapılar ve gidemediğiniz yerler söz konusu olduğunda olayı çözmek size kalıyor.

Timeshift Atari tarafından dağıtılıyor. Umarım diğer dağıtımcılığını üstlendikleri oyunlar gibi bunu da aceleyle piyasaya sürmez, bizi engin bir bug deryasında yüzdürmezler. Her şey yolunda giderse 2005'in son çeyreğinde oynayacak güzel bir FPS'miz olacak. [bitti]





Yapım
Reality
Pump
Dağıtım
Deep Silver
Çıkış Tarihi
2005
Ağustos
Tür
GZS
Sistem
PC

Mechler gümbür gümbür geliyor!

EARTH 2160

Yazan Ali Güngör

Müthiş grafikler ile GZS'lerin şaşkırtan yakın geleceği



Gerçek zamanlı strateji oyunlarının yeni nesli gümbür gümbür geliyor! Age of Empires 3'ün dumur eden oyun içi görüntülerinden sonra Earth serisinin üçüncü oyunu Earth 2160'da görenleri hayrete düşürüyor! Olay artık FPS haline gelmiş! Hatta evet ciddi FPS haline gelmiş çünkü bir ünitenizi seçip savaş alanını bir de onun gözlerinden görebiliyorsunuz. Serbest kamera açısı, uçuk efektler, acayip renkler ve dehşet bir bilim kurgu ortamı! Robotlar, Marslılar ve İnsanlar birbirine dalmış durumda! Akrepvari robot mechleri iki ayaklı AT-ST'yi andıran insan mechleriyle kapışmakta ve piyadeler her zamanki gibi savaş alanının her tarafında bir ölüm kalım savaşında!

DÖRDÜNCÜ TÜR

Bol ünlemler, ağır sulandıran bir oyun bu. Earth 2150'de üniteler yine tamamen 3D idi. Ama o zaman 70 poligon ise bugün her ünite 1500-5000 poligon! Öerh! İlerleme diye ben buna derim, aradaki dört yılı yapımcılar çok iyi değerlendirmiş, ortaya çok sağlam bir Earth 3 oyun motoru koymuşlar. Zaten mechlere, ünitelere şöyle bir bakın ve görün... Savaş alanı atmosferi, oluşan manzara inanılmaz. Yapımcılar dediklerine göre bu kadar çok poligondan

oluşan çok detaylı üniteleri kolay depolayıp çizebilmek ve performansı arttırmak için özel bir matematik formül kullanmışlar. Sonuçta serinin hayranlarına verdikleri uçuk grafikler konusundaki sözlerini yerine getirmişler. Ama serinin önceki oyunlarında olduğu gibi yüzlerce ünitenin savaştığı dev savaşlar da olacak mı? Bunu bizim bilgisayarlarımız kaldırabilecek mi? Kara deliklerin ışınımı tam olarak nasıl oluyor? Ne olacak bu ülkenin hali? Bunlar hep muallakta.

Earth serisinin en büyük zenginliği araştırdığımız teknolojiler sayesinde farklı silahları, zırhları ve gövdeleri vb birleştirip çeşitli üniteler oluşturabilmek! Ortaya sonuçta onlarca ünite yüzlerce kombinasyon ve çok detaylı bir strateji oyunu oluyor!

Ama aynı zamanda oynaması kolay, hızlı ve eğlenceli bir oyun. Tabi hikâyesini de unutmamak gerek. Oldukça klasik olsa da taraflar insanlar, bilinç kazanan robotlar ve marslılar. Tabi işin içine sonradan giren, marsın derinlerinden uyanıp ta gelen gizemli bir de dördüncü tür var. Bu dördüncü tür de

sonradan oynamak mümkün olacakmış, bekleyip göreceğiz. Ha, herkesin Mars'ta ne işi var dersenez; Dünya birazcık yok olmuş da...

YEDİ, SADECE YEDİ

Oyun yedi görevden oluşacakmış, tabi kısa kısa görevlere alışanlar duyar duymaz şaşırabilir buna. Ama oyun süresinin 150 saat kadar olması ve üstüne üstlük multiplayer imkânı Earth 2160'ın bizi uzun bir süre oyalayacağını gösteriyor. Görev sürelerinin uzunluğu kurduğumuz üslerden ve ordulardan oldukça uzun süre yararlanacağımızı, klasik RTS'lerdeki gibi zırt pırt görev geçip aynı üssü baştan kurmakla uğraşmayacağımızı gösteriyor. Üstelik bölümler arasında araştırdığımız teknolojiler ve ürettiğimiz üniteleri de taşıma imkânımız olacak! Oyuncunun oyunda harcadığı emek ve zamana saygılı bir düşünce, üstelik her şey çok daha eğlenceli hale gelecek ve senaryo bütünlüğü, işleniş de böylece grafikler kadar sağlam olacak.

Earth 2160 çok sağlam olacağına benziyor, vaktinde piyasaya sürülürse sadece birkaç ay içerisinde oynuyor olacağız. [bitti]





DEMOSU

LEVEL
CD ve DVD
1 'de

Yapım/
Dağıtım
EA
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
XBox, PSP

THE GODFATHER

Size geri çeviremeyeceğiniz bir teklifim olacak...

Yazan Berker Güngör

VİDEO SU



İtalya deyince aklınıza ne gelir? Mussolini? Ya da onun diriltmeye çalıştığı antik Roma imparatorluğunun hayaletleri? Belki Vatikan ve Engizisyon? Pizza? Isabella Adjani? Ducati motorsikletler ve Ferrari otomobiller? Mafia? Ah evet, kesinlikle Mafia! Organize suç tanımını dünya literatürüne sokan efsanevi İtalyan buluşu! Durup bir düşünün, bu İtalyan buluşu özellikle Avrupa'nın değil ama Amerika'nın bugün olduğu hale gelmesinde büyük rol oynamıştır. En azından Hollywood bu konu üzerine bir dolu film çevirip sağlam cukka yapma imkanı buldu.

Ve tabii bilgisayar oyunları da ucundan kı-



yısından bu işten ekmeğe yemiştir, yemedi diyemeyiz. GTA'dan tutun da Mafia'ya kadar pek çok oyunda suç hiyerarşisinde yükselmeye çalışan bir sokak serserisini canlandırmamız gerekti. Pek çok oyunda ise hiç alakamız olmadığı halde Mafia ile kafa kafaya gelmemiz gerekmiştir, mesela Vampire Bloodlines! Ama şimdi, tüm Mafioso filmlerinin babası olan "The Godfather" ekranlarımıza düşmeye hazırlanıyor. Hem de Electronic Arts marifetiyle! Belki de spor oyunları o kadar da çok kazandırmıyor, ne dersiniz?

BABAMIZ

Cosa Nostra, Mafia, aile, adına ne dersiniz deyin, bu organizasyon temelinde bir İtalyan buluşudur, her ne ka-

dar geçen sürede onların tekelinden çıkmış olsa da! İtalyan organize suç örgütlerinin yapısı basittir, bir "aile" vardır, bir de "baba". Bölgeler, şehirler, eyaletler gittikçe daha da etkili babaların emri altında, basit ama kaotik bir piramit düzeninde idare edilirler. Mario Puzo'nun bir kitabından yola çıkılarak çekilen "The Godfather" filmi işte böyle bir ailenin diğerleriyle verdiği güç mücadelesini anlatıyordu. Hikayeyi anlatacak değilim, görmediyseniz filmi bulup izleyin, kült bir yapımdır ve kendinden sonra ki yüzlerce filme esin kaynağı olmuştur, mutlaka seversiniz.

İşte Electronic Arts'ın üzerinde çalıştığı oyun bu filmdeki ana karakterler ve senaryonun etrafına kuruluyor. İçinizden "GTA" diyorsunuz farkındayım, çok da haksız sayılmazsınız, çünkü bu bir suç oyunu olacak ve haliyle benzerlerinde kullanılmış pek çok öğe burada da karşımıza çıkacak. Ama her ne kadar oyunda araç kullanımı önemli bir yer tutacak olsa da, Godfather 1950'li yıllarda geçen bir Vice City klonu olmayacak gibi görünüyor.

Henüz senaryonun nasıl akacağı, filmdeki ana karakterlerin oyunda nasıl karşımıza çık-



cağı konuları çok belirgin değil. Ancak oyun temelinde ana senaryonun etrafında gelişen olaylar üzerine kurulu, fakat oyuncuya ciddi bir serbestlik tanıyacak biçimde tasarlanıyor. Size verilen görevler olacak şüphesiz, ama arada komşu semtlerden birini kontrolünüze almak ve gücünüzü artırmak için kendi hesabınıza işler de çevirebileceksiniz.

TEKLİFLER

Peki ama gücünüzü nasıl artıracak, nasıl sıradan bir serseri olmaktan kurtulacaksınız? İşte bu nokta biraz çetrefilli, çünkü karşınıza çıkan sorunları çözmenin birden fazla yolu olacaktır. Mesela koruma parası ödemeyi reddeden bir dükkan sahibine nasıl davranacaksınız? Dükkanını dağıtıp kafasını kırmak bir yöntem, aba altından sopa göstermek ise bir diğeri olacak. Kaba kuvvet ya da diploması, her zaman bir seçenek olacak, ama hangisinden ne ölçüde kullanacağınız size kalacak. Olmadık zamanda şiddet kullanmak düşmanlarınızı artırabilir, ama başa çıkabilecekseniz sorun yok tabii. Öte yandan tatlı sözlerin sökmediği zamanlarda diploması kastırmak da hanım evladı olarak ün salmanıza sebep olabilir.

Tabii kimse sizden tüm işi tek başınıza yapmanızı beklemiyor, zaman içinde güçlendikçe yanınıza katılanlar olacak, kendi "ailenizi" kuracaksınız. Oyun dünyasında herşeyin devam-

Godfather'ın çabucak tamamlanmamasının ardındaki sebep EA'nın bu oyuna gerçekten de büyük önem veriyor olması.

lilik içermesi planlanıyor, yani Brooklyn'de havaya uçurduğunuz bar kalıcı etkiler yaratacak, olaylar da buna göre şekil alacak.

Oyunla ilgili pek çok unsur henüz muallakta, proje bitmekten çok uzak şimdilik. Bunun iyi bir sebebi de var aslında, Godfather başta PC olmak üzere tüm oyun platformları için aynı anda hazırlanıyor, bunlara yeni nesil X-BOX ve Playstation dahil! Az sayıdaki ekran görüntüsünden oyun dünyasının gerçekten de çok detaylı tasarlandığı, filmlerden görmeye alışık olduğumuz "eski New York"

atmosferinin oyunda rahatça hissedildiğini söyleyebiliriz.

Godfather'ın çabucak tamamlanmamasının ardındaki bir diğer sebep ise EA'nın bu oyuna gerçekten de büyük önem veriyor olması. Yapım için çok büyük bütçe ve zaman ayırmışlar, çeşitli bölümlerden işinin ustası tasarımcıları bu projeye yönlendirmişler. İş bununla da kalmıyor, "The Godfather" filminde oynayan Robert Duvall gibi pek çok sağlam aktörü de çeşitli şekillerde projeye dahil etmişler. Hatta ölmeden bir süre önce merhum Marlon Brando ile oyunda kullanılmak üzere çeşitli dublaj çalışmaları yaptıkları da biliniyor. Tüm bunlar para, zaman ve organizasyon istiyor.

Ancak oyuna bu kadar zaman ve para gömmelerini anlamak zor değil aslında, EA uzun zamandır çıkardığı iyi oyunlardan ziyade piyasada çevirdiği ayak oyunları ile anılır oldu. Kapitalizmde herkes entrika çevirir, ne de olsa işin doğasında vardır bu, ama üretimi bırakıp sırf dolap çevirerek ayakta kalmak da her zaman mümkün değildir. Electronic Arts bu oyunu PSP'den tutun da X-BOX 360'a varana dek tüm yaygın oyun konsollarında çıkararak tekrar ciddi bir oyun firması olduğunu kanıtlamak istiyor sanki. Oyuncular için bunun bir sorun olacağını sanmıyorum, güzel bir yapımla gelirlerse alır oynarız. Kötü olursa, eh, oyun tarihi batık firmalarla dolu, değil mi? [bitti]



STAR WARS: BATTLEFRONT 2



Yapım
Lucas Arts
Dağıtım
Activision
Çıkış Tarihi
2005
Sonbahar
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
XBox, PSP

Yazan Berker Güngör

Çok daha büyük bir savaşa hazırlanın...



Star Wars hikâyeleri hep büyük ölçekli olayları konu alır: Galaktik savaşlar ve entrikalar, her zaman seçilmiş kahramanların etrafında dönüp durur. Bunda tuhaf bir şey yok tabii, açın tarih kitaplarını bakın, hep krallar, prensler, kumandanlardan bahsedildiğini görürsünüz. Oysa geri kalanlar, yani tüm o tarihsel olayların meydana gelmesini mümkün kılmış olan askerler sıradan insanlardır ve kendilerine tarih kitaplarında istatistik bilgi olarak yer bulabilirler. “Falanca savaşa şu kadar kişiden oluşan iki ordu katıldı, falan ordu şu kadar yüz bin adam kaybetti...”

Oysa o sıradan askerler olmadan savaşlar mümkün olabilir mi? Mesela Star Wars filmlerinde her iki taraftan da sayısız asker devamlı karşı karşıya gelir, komutanlarının büyük amaçları uğruna epik çarpışmalara girerler. Filmleri seyrederken dikkatiniz hep ana kahramanlara çekilir, ama bir yandan da savaş alanının o sıradan askerlerin gözünden nasıl görüldüğünü merak etmeden duramazsınız. İmparator tüm galaksiye hükmetmeyi planlıyor olabilir, ama sıradan bir Stormtrooper için destek gelene dek beş dakika daha hayatta kalabilmek imparatorun düşlerinden çok daha önemlidir.

Battlefront insanlara bir Stormtrooper zırhının ya da Republic pilot tulumunun içinde olmanın nasıl bir şey olduğunu, ucundan biraz da olsa tattırdı. Benzer oyunlar tanklar ve uçaklarla insanların ilgisini çekmeye çalışırken Battlefront AT-AT'ler, Combat Speeder'lar ve TIE Fighter'lar sundu. Türki-

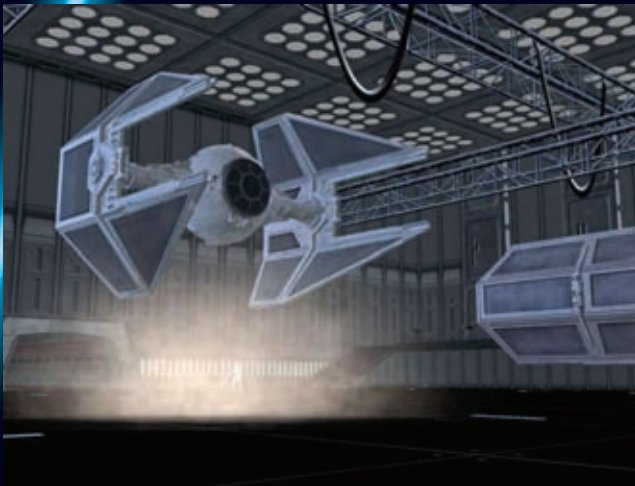
ye'de çoğu “oyuncu” halen Counter-Strike'a takılıp kalmış olsa da, dışarıda Battlefront'un büyük başarı kazanmasının en büyük sebebi de buydu zaten. Dünyası bilim kurgu olabilir, araçları inanılmaz gelebilir, ama Star Wars evrenindeki iyi-kötü çekişmesi filmleri yarım ağızla izlemiş olanlar için bile kolaylıkla benimsenebilecek kadar tanıdaktır.



PRENSESİ KORUYUN!

Bir oyunun başarılı olması kusursuz olduğu anlamına gelmez. Ama zaten iyi bir oyun firması bunu bilir ve bir sonraki oyunda daha da iyisini yapmaya çalışır. İşte Pandemic bu noktadan yola çıkarak Battlefront 2'yi ilkinde çok daha büyük ölçekli, çok daha detaylı ve heyecanlı bir oyun olacak biçimde tasarlıyor.

Evet, Battlefront iyiydi hoştu ama bir oyun olarak eksikleri de vardı. Mesela doğru düzgün bir Single Player senaryosu ya da Campaign modu yoktu. Tabii bunun ciddi bir eksik olup olmadığı tartışmaya açıktır aslında, ne de olsa oyun multiplayer ağırlıklı olarak tasarlanmıştı. Öte yandan program hataları ve özellikle yapay zekânın zaman zaman tamamen ebleleşmesi gibi problemler de mevcuttu. Ve





Başka biri olsa Battlefront'u biraz cilalar, birkaç yeni harita katar, ikinci oyunu kısa sürede piyasaya sürerdi. Ama Pandemic tam tersini yapıyor.

tabii oyun haritadaki ana noktaların ele geçirilmesi prensibi üzerine kurulu olduğundan başka bir oynanış modeli sunmuyor, haliyle bir süre sonra da tek düze bir hal almaya başlıyordu. Ancak yine de temponun asla düşmemesi oyunu çekici kılmaya yetiyordu.

Aslında Pandemic'in yerinde başka biri olsa Battlefront'u biraz cilalar, birkaç yeni harita ve asker katar, böylece ikinci oyunu kısa sürede piyasaya sürebilirdi.

Ama Pandemic tam tersini yapıyor, ilk oyundaki temel formülü koruyarak çok daha büyük ve gelişmiş bir oyun hazırlıyor. Mesela oyunun tek kişilik kısmı ilk oyundaki gibi bir dizi haritadan oluşmayacak, aksine gerçek bir hikâyenin etrafına kurulu bir dizi görevden meydana gelecek. Tabii yine aksiyon ağırlıklı olacaktır, ne de olsa bu bir RPG değil.

Ancak esas gelişme oyun haritalarında ve seçeneklerinde bulunuyor. Bu defa oyun haritaları sadece gezegen yüzeyleri gibi iki boyutlu alanlardan oluşmayacak. Bir örnek verelim; mesela Republic tarafında

oynuyorsunuz. Oyuna bir Republic gemisinin hangarında başlayacak, orada bulduğunuz bir X-Wing'e atlayıp uzaya çıkacak, geminize saldıran bir dizi TIE Fighter'ı saf dışı bırakacaksınız. Ardından uzaktaki yıldız destroyerine dalıp birkaç savunma taretini uçurduktan sonra hangardan içeri uçup geminizi orada bırakarak savaşa yaya devam edeceksiniz. Destroyerin koridorlarında sağ kalıp geminin savunma sistemini sabote edebilirsiniz dışarıda uçan Y-Wing'ler ardı ardına dalışlarla gemiyi havaya uçuracaklar. Bu örnekten anlayabileceğiniz gibi, öncelikle savaş alanları öncesine oranla inanılmaz geniş ve bu da özellikle hava araçlarının kullanımına ayrı bir önem kazandırıyor. Ayrıca artık haritada dövüşürken tek amaç karşı tarafın elindeki stratejik noktaları ele geçirmek değil. İşin içine sabotaj ve suikast gibi seçenekler de giriyor. Bazı görevlerde tüm amacınız önemli bir karakteri ele geçirmek ya da saf dışı bırakmak olacak.

JEDI VE SITH

Battlefront 2 ilk oyundan alışkın olduğumuz asker sınıflarının biraz daha gelişmiş ve daha becerikli hale getirilmiş versiyonlarına sahip olacak. Özellikle birim yapay zekâları tamamen elden geçiriliyor ve hem oyuncunun yaptıklarına, hem de çevrede olup biten olayların geneline karşı tepkiler verecek şekilde yeniden tasarlanıyorlar. Ama daha da önemlisi, Battlefront 2'nin oynanabilir Jedi karakterleri içerecek olması! İlk oyunda sadece yardımcı karakter olarak savaşımlara giren Jedi karakterleri artık oyuncular tarafından oynanabilecek, üstelik tıpkı Jedi Academy'de olduğu gibi çok sağlam Force ve ışın kılıcı yeteneklerine de sahip olacaklar. Ne var ki öncelikle bu karakterleri oynama hakkını kazanmanız gerekecek, bu da haritanın Jedi dolmasını önlemeyi

amaçlıyor. Ayrıca Jedi karakterler kesinlikle yenilmez olmayacaklar, aksine bariz zayıf noktaları olacak.

Battlefront 2 tıpkı ilk oyun gibi aynı anda birden fazla oyun platformu için geliştiriliyor. Oyunun multiplayer oyuncu desteği ilkine göre daha geniş kapasiteli olacak. PS 2 sürümü 24, X-BOX sürümü 32 ve PC sürümü de aynı anda 64 oyuncuya kadar destek verebilecek. PC sürümü ayrıca konsollardan bağımsız olarak optimize edilecek, böylece modern PC'lerin sahip olduğu teknik avantajlar oynanışa ve grafiklere de etki edebilecek. Hoş, şu andaki ekran görüntüleri bile oyunun grafiklerinin hayli göz dolduracağını müjdelere cinsten, ancak oyun çıkana kadar daha da elden geçeceklerdir. Peki, ne zaman çıkacak? Henüz tam bir tarih verilmiyor, ancak yapımın hayli ilerlemiş olduğu belirtiliyor. Eğer programda büyük bir gecikme olmazsa Battlefront 2'nin tüm platformlar için 2005 sonbaharında çıkması bekleniyor. Bakalım yine devamlı Dark Trooper olarak oynamaya kaptıracak mıyım, orasını ben de merak ediyorum. [bitti]



DUNGEON SIEGE II



U YUN



ELİMİZDE

DEMOSU

LEVEL
CD ve DVD
1 Y'de

DEM SU



LEVEL
CD
1 Y'de

DEM SU



LEVEL
DVD
101'de

Canımızdan çok sevdiğimiz eşeğimizle çıkacağımız ikinci macera.

Yazan Eser Güven



Bundan 3 sene önce Dungeon Siege oyununu piyasasına bomba gibi düşmüştü. 'ne bombası yahu' diyenler sinlikle. Aslında evet, pek de beklentiye değeri söylenemez ama Diablo'nun rakip olduğunu da görmezden gelmez. Birçok dergi ve forumda 'Diablo 2' mi 'Dungeon Siege' mi tartışmalarını başlatmıştı. 'Dungeon Siege II'nin grafikleriyle yeni bir soluk getiren ve hiç de azımsanmayacak sayıda hayranı olan bu oyunun devamı artık tartışmalara nokta koymayı amaçlıyor. Peki bu amacına ulaşabilecek mi? Yeni çıkacak bir oyunu 5 sene öncesinin Diablo'suyla karşılaştırmak ne kadar doğru? Birkaç gündür multiplayer betanın sunmuş olduğu tüm olanakları kullandığımdan yabancıların 'hands-on preview' dedikleri, bizim ise 'oyuna sizin için elimizi attık, hadi hayırlısı' diye çeviri-

VİDE SU



LEVEL
CD ve DVD
1 Y'de

VİDE SU



LEVEL
CD
1 Y'de

VİDE SU



LEVEL
DVD
1 Y'de

rebileceğimin bu ön inceleme için hazırlanmış senaryoyu arkadaşlarınızın yardımıyla oynayabiliyorsunuz ve oyuncu sayısı karşılaşıcağınız yaratıkların zorluklarını belirliyor (aynı Diablo'da olduğu gibi). Oyun bağlantı kurmak için GameSpy kullanıyor ama ben kolaylık olması açısından LAN üzerinden oyun açıp evdeki diğer bilgisayarlara hain amaçlarına alet etmeyi daha uygun buldum.

Girişte ana karakterimizin ırkını ve görünüşünü seçiyoruz. Mevcut olan ırklar Elf, Human, Dryad ve Half-Giant ve dördünün de özellikleri birbirlerinden ciddi anlamda farklı. Bir adet Half-Giant, bir adet de Elf karakter yaratarak oyuna girdiğimde gözü-

me çarpan ilk şey oyunun grafiksel açıdan ilk önceki oyunla çok büyük benzerlikler taşıdığı oldu. Elfinin de daha çok efekt, daha gelişmiş karakter özellikleriyle karşılaşırız ama oyunu benzerliklerinden ayıran grafik tarzının korunmuş olması önemli bir artı puan. Kısa bir demonun ardından ilk görevimi alıyorum ve oyundaki ilk görevi tamamlayabiliyorum. İlk görevi tamamlayabiliyorum.

BAKALIM BİZİ NELER BEKLİYOR

Dikkat çeken ilk yenilik ilk oyunun aksine bu sefer ana karaktere ağırlık verilmiş olması. Yani artık asıl olarak yalnızca ana karakterden sorumlu olduğunuzu söyleyebilirim, yanınızdaki karakterleri direkt olarak yönetmeyecek ancak onların içinde buldukları durumlara göre davranışlarını belirleyebileceksiniz. Gruptaki karakterlerin yapay zekaları birçok durumun altından kalkabilecek seviyede ve sizi pek fazla zor duruma düşürmüyorlar. Ancak aynı yapay zeka gelişmesini düşman yaratıklarında da görüyoruz. Örneğin saldırdığım bir grup yaratık, zarar gördükçe takım arkadaşım tarafından iyileştirildiğimi fark edince beni bırakıp bana saldırmaya başladılar. Bu da bana oyuna World of Warcraft'ta olduğu gibi 'aggro' sistemi eklenmiş olabileceğini düşündürdü. Yani oyundaki yaratıklar o an kendileri için en büyük tehdidi yaratan karaktere saldırmayı tercih ediyorlar. Bu da sizin yaratıkların değişen saldırı şekillerine karşı tetikte olmanızı gerektiriyor.





◀ Eğer Ranger veya Nature Mage iseniz kırmızı ve mavi otlardan sağlık ve mana toplayabilirsiniz.

▶ Büyü sözlerini Incantation Shrine'da kullanarak mavi suların içinde yıkanabilirsiniz.



İLK BAKIŞ | LEVEL 06 2005 | 023

World of Warcraft ile tek benzerlik bu değil, size görev verecek olan NPC'lerin kafalarının üzerinde altın renkli soru işareti göreceksiniz ve aldığınız görevler WoW'daki Quest Log'a benzer biçimde ayrıntılı olarak defterinize eklenecek. Görevi tamamlayınca ise NPC'nin kafasındaki işaret altın renkli ünlem işaretine dönüşecek. Ufak bir ayrıntı olmasına rağmen bana göre oldukça başarılı olan bu sistemi kullanmış olmaları da olumlu bir yenilik.

Dungeon Siege'in ilgi çekici yanlarından biri de eşeklerdi. Bu tür oyunlarda envanter alanı hiçbir zaman bulunan birbirinden güzel ve çekici eşyalara yetmez, dolayısıyla ek alan sağlayan bu eşeklerin popülerliği hiç de şaşırtıcı değildi. Ancak bu sefer eşyalarınızı taşımak için yalnızca eşeğe değil, başka yaratıklara da (örneğin Fire Elemental) sahip olabileceksiniz. Bunların çok da ilginç bir özellikleri var. Yanınızda taşıdığınız hayvana 'yedirdiğiniz' eşyalarla bağlı olarak çeşitli özelliklerini güçlendirebiliyorsunuz, zaten bu hayvanlar yalnızca eşyalarınızı taşımakla kalmıyor ve size savaşlarda da destek oluyorlar. Örneğin hayvanınıza devamlı olarak kılıç, balta gibi silahlar yedirirseniz Melee özellikleri gelişiyor, böylece grubunuzun dengesine bağlı olarak zayıf olduğunu düşündüğünüz kısmı hayvanınızla kapatabiliyorsunuz. Güzel bir yenilik daha.

Eşyalardan bahsetmişken, oyunu bir multiplayer grup ile oynuyorsunuz düşen eşyaların yanında o eşyayı kimin alabileceği gösteriliyor, para ise paylaşılıyor. Aslında burada da otomatik değil de kullanıcılara bağlı bir zar sistemi olsaydı (belki de oyunun final versiyonunda olacaktır) biraz daha eğlenceli olabilirdi.

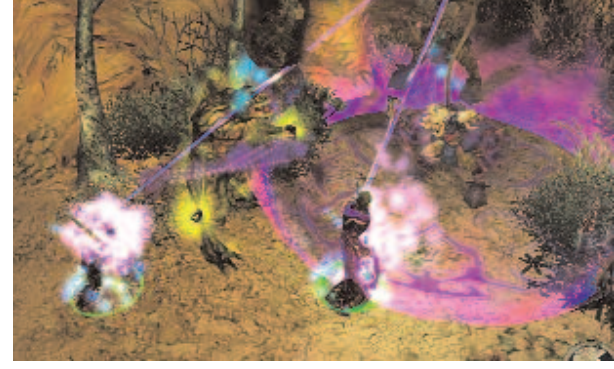
KARAKTER GELİŞTİRİYORUM

Karakter gelişimi konusunda da çok büyük yenilikler olduğunu söyleyebilirim. İlk oyunda tamamen 'ne kullanırsan onu geliştirirsin' kuralı geçerliydi. Nature Magic kullandıkça Nature Magic yeteneğiniz, yay kullandıkça Ranged Attack yeteneğiniz geliyordu. Bu ise oyundaki karakterlerin ileriki seviyelerde çeşitlenmelerini engelleyen bir faktördü. DS2'de ise bu kurala ek olarak yetenek ağacı eklenmiş durumda. Level atladığınızda kazandığınız puanlarla, ye-

Yetenek ağacı sayesinde oyuna daha da ileri seviyede bir planlama gerekliliği katılmış.

tenek alanındaki (Melee, Ranged, Nature Magic, Combat Magic) seviyenize bağlı olarak çeşitli yetenekler alabiliyorsunuz. Örneğin Melee seviyeniz 5 olduğunda ister Barricade, ister Dual Wield yeteneklerine sahip olabiliyorsunuz. Barricade boş olan elinizde kalkan kullanmanızı sağlarken, Dual Wield boş olan elinizle de silah kullanabilmeyi öğretiyor. Bunların yanı sıra bir de bu yeteneklere bağlı olarak alabileceğiniz özel güçler var. Örneğin Brutal Attack özel gücünü alabilmek için Critical Strike yeteneğinize 5 puan harcamış olmanız gerekiyor. Dolayısıyla oyun süresinde elde edeceğimiz puanların sınırsız olmadığını düşünürsek tüm yetenekleri değil de, karakterinizin izlemesine karar verdiğiniz yola göre yetenek almanız gerektiğini görebiliyoruz. Bunun sonucunda gruptaki iki Melee karakterin birbirlerinden çok farklı ve birbirlerini tamamlayıcı konumda olması mümkün. Bu da oyuna daha da ileri seviyede bir planlama gerekliliği katmış.

Oyunun betası bize orman temalı bir bölümde oynama imkanı sunuyor. Zindan diyebileceğimiz kısımlara girerken ayrı yükleme yapılmıyor ve geçiş çok hızlı biçimde



gerçekleşiyor. Yaratıkların çeşitliliği ve ortama uygunlukları dikkat çeken bir unsur. Ancak bu bakımdan oyunun başında ilginç bir şeyle karşılaştım. Betaya ayak uydurabilmeniz için karakteriniz otomatik olarak 3. seviyeden başlıyor ve zaten elimizde yalnızca bir kılıç olduğundan kendi seviyemizdeki karakterler bile hafif zorlayabiliyor. Ama daha ormanın en başında yolu kapatan iki tane 8. level yaratık bana oldukça zor anlar yaşattılar (hatta iki kere ölüp onca yolu baştan gelmek zorunda kaldım). Eğer asıl oyunda da hiç beklemediğimiz anda karşımıza bizi rahatça öldürecek seviyede yaratıklar çıkarsa oyunun zevki biraz etkilenbilir diye düşünüyorum, belki de yalnızca betaya özgü bir hatadır.

Gelelim ilk paragrafta sorduğumuz sorunun cevabına. DS2 karakter yönetimi ve görev sistemi göz önüne alındığında eski basitliğinden çok uzak görünüyor, bize Diablo'yu sevdi ren ise oyunun nispeten basit olan mantığıydı. Dolayısıyla artık DS2 ve Diablo'yu aynı kuldarda göremediğim için karşılaştırma yapmayı doğru bulmuyorum, ama (aramızda kalsın) yarım saat vaktim olsa oynamak için hala Diablo'yu tercih ederdim. Ancak oyunun son versiyonunda ilk oyundan kat kat zevkli bir oyun deneyimi yaşayacağımıza eminim. **[bitti]**

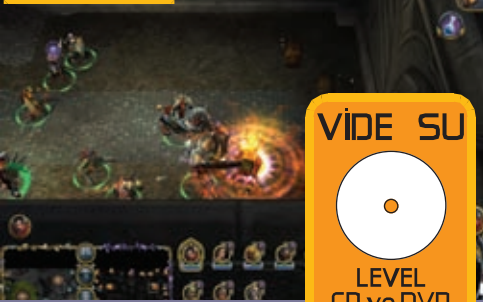
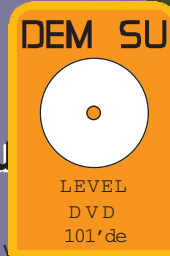
Dragonshard

Yazan Eser Güven

Yapım
Liquid Ent.
Dağıtım
Atari
Çıkış Tarihi
Temmuz
Tür
Strateji - RPG
Sistem
PC



Hem yeraltında hem yerüstünde, RPG stratejistlere göre



▲ Yalnız bir Beholder'ın karşında hiçbir şans yok, hazineler benim.



▲ Lizardfolk'a son darbeyi vurmak üzereyim, son anda ek birimler yetiştirmeyi başardım.

SRP, YA DA REAL TIME STRATEGIC ROLE PLAYING

im ve bina yapmak için iki kaynak gerekiyor: Kristal ve altın. Kristaller yer üstünde bulunurken, altınları yer altındaki sandıklarda buluyorsunuz. Yer altında kazanacağınız tecrübe puanlarıyla birimlerimize yeni yetenekler kazandırıyor ve bu yetenekleri yer üstündeki düşman üslerini yok etmek için kullanıyorsunuz. Dolayısıyla yalnızca RTS veya yalnızca RPG oynayacağım diye bir seçim yapamıyor, ister istemez bu ikisinin müthiş kaynaştığı oyun tarzına kendinizi kaptırıyorsunuz.

Oyundaki sunulmuş en büyük kolaylıklardan biri King's Screen. Normalde RTS'lerde bir binayı geliştireceğiniz veya birimlerimize yeni yetenekler kazandırmak istediğiniz zaman bu işlemi ilgili birim veya bina üzerinden yapmanız gerekir. Dragonshard'da ise King's Screen'den tüm birimlerimizi ve geliştirmelerini tek bir pencerede görebiliyoruz ve eğer elinizde yeterli kaynak varsa bu geliştirmeleri anında yapabiliyorsunuz. Böylece oradan oraya tıklamak yerine kendinizi oyunun asıl kısımlarına daha çok vermeniz mümkün.

Benim gibi pek RTS sevmeyen birini bile bu denli etkileyen bir oyunun çıktığı zaman büyük yankı yaratacağını düşünüyorum. Kendinizi şimdiden Eberron'a hazırlayın, sanırım ileri zamanlarda bu dünyada geçen birbirinden güzel oyunlarla karşılaşacağız. [bitti]

Eberron. Bu ismi daha önce duymuş muydunuz? Eberron, Wizards of the Coast'un en son D&D dünyası ve hem Dragonshard, hem de şimdiden muhteşem görünen devasa online RPG Dungeons & Dragons Online bu dünya üzerinde geçiyor.

YEPYENİ BİR DÜNYA

Dragonshard bir RTS-RPG karışımı. Hemen aklınıza çeşitli hibrid oyunların yarattıkları hüsransız gelmesin çünkü bu sefer elimizde gerçekten çok değişik ve başarılı bir oyun var. Bir kere söz konusu olan bir D&D dünyası, kuralları tamamen D&D'ye dayandırılmış. Karşımızda yalnızca D&D yaratıklarının, büyülerinin kullanıldığı sıradan bir RTS yok. Zaten oyunu henüz oynama imkanına erişmemiş olsanız da okuyacağınız satırlardan bunu anlayabileceksiniz.

Oyunun son halinde dört ırk bulunacak, şu anda oynadığım versiyonunda ise bunlardan üçü mevcut: Order of the Flame, Lizardfolk ve Umbragen. Order of the Flame, Paladin, Sorcerer, Rogue gibi daha insansı ve tanıdık birimlere sahip. Lizardfolk isminden de anlaşılacağı üzere bir tür kertenkele ırkı, Umbragen ise Blood Queen gibi daha çok kötülüğü temsil

bu geçişi yaptığımız anda da oyunun RPG kısmıyla karşılaşacağız. Oyundaki ana ırklardan bağımsız olan D&D yaratıklarıyla savaşıyor, hazineler buluyor, bulmacalar çözüyorsunuz. Yer üstünde kocaman görünen birimleriniz yer altına indiğinizde küçülüyor ve klasik D&D grubunu oluşturuyorlar. Yani Thief kullanarak görünmeden yaratıkların yerlerini buluyor, kilitli sandıkları açıyor, tuzakları etkisiz hale getiriyorsunuz. Büyücüler arka taraftan savaşçıları destekliyor, Cleric'ler yaralanan birimleri iyileştiriyorlar vs. Ancak aynı zamanda yer üstü ve yer altı birbirlerinden tamamen ayrı değil, çünkü bir grubunuz aşağıda RPG öğelerini kullanarak ilerlerken, diğer gruplarınız yukarıda RTS öğelerinin gereğini yerine getirerek üssünüze saldıran rakipleri bertaraf etmeye çalışıyorlar.



YENİ

**GEÇTİĞİMİZ 5 YIL
3 BOYUTLU GRAFİKLERİN
EGEMENLİĞİNDEYDİ. ÖNÜMÜZDEKİ
5 YIL İSE FOTOĞRAF
GERÇEKÇİLİĞİNE AİT OLACAK VE
BUNU BAŞARACAK GÜÇ BU GÜMÜŞ
KUTULARIN İÇİNDE.**



NESİL, HOŞGELDİN!

Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğbek Ölek ve Tuna Şentuna

XBOX STRIKES BACK!

Sadece bir günlüğüne dünyanın en güçlü oyun platformu

Zorlu bir hazırlık aşamasından, eşek gibi bir uçuştan (14 saat uçunca insanlıktan çıkabiliyorsunuz), bir göçmen bürosu ziyaretinden (kardeşim, 3 yıldır geliyorum ülkenize, hala öğrenemediniz; yatıya kalmayacağım, bi arkadaşına bakıp çıkacağım!) sonra nihayet otele kendimizi atabilmıştik. 5 günlük E3 deliliği başlamadan önce yemek yemeli, dinlenmeli ve enerji depolamalıydık. Üçünü birden yapabileceğimiz en ideal yer olan Hooters'a doğru aktık :)

Resmi olarak E3'ün başlamasına 2 gün vardı ama oyun firmalarının özel davetle girilen toplantıları başlıyordu. Daha ilk toplantıda Movies, Call of Duty 2 ve Quake 4'ü yapımcıların elinden görme şerefine erişince "tamam" dedik "E3 gayet iyi başladı. Bundan sonra göreceğimiz hiçbir şey bizi şaşırtamaz". O anda önümüzdeki beş gün boyunca bu cümle anlamını giderek kaybedeceğine biliyorduk.

MICROSOFT'A BİR Kİ

Konferanstan çıktığımızda şans eseri birilerinin "Microsoft'un partisi nerede?" dediğini duydum. Kısa bir araştırmadan sonra önce Tuğbek'in, sonra da partinin yerini belirledim... Bir saat yürüyüp partinin yapılacağı Shrine'a geldiğimizde, bir de ne görelim? 5.000 kişi de bizimle birlikte gelmişti, ama onların bizden bir farkları vardı: Ellerindeki davetiyeler. Ama buraya kadar gelmişken küçük bir ayna parçası (Microsoft partisinin davetiyesi çok şık, bir yüzünde iç içe geçmiş dairelerden oluşan esrarengiz, yeşil bir logo olan bir ayna şeklinde hazırlanmıştı) bizi durduramazdı.

İnanılmaz bir kalabalığın içinden kıvrıla kıvrıla kayıt masasına yaklaştık. Tuğbek müthiş cazibesini kullanarak (yani yalan söyleyerek :) PR kızını kafalamaya çalışırken, ben de "bakıın, nasıl da basın mensubuyuz!" edasıyla ortamın resmini çekmeye başladım. Sonun-



da PR kızı bizi içeri almayı kabul etti, ama tek şartla: Herkes girdikten sonra içeride yer kalırsa girebilecektik.

İşimizi şansa bırakmamaya kararlıydık: Xbox 360 resmi olarak ilk kez açıklanacaktı (izlemek için saatlerce beklediğimiz MTV maymunluğunu ilk gösterimden saymıyorum) ve biz de orada olmalıydık... Gayet doğal bir şekilde, suratımızda şapşal bir sırıtıyla girişe yöneldik. Ve beklediğimiz gibi, ortamdaki düzinelerce güvenlik görevlisinden birisi önümüze çıkıp "özür dilerim, rozetsiz giremezsiniz!" dedi.

İşte bu noktada, 2000'den beri E3'e gitme-



nin kazandırdığı tecrübe harekete geçti: Amerika'da herkes kendi işini mükemmel bir şekilde yapar, ama kimsenin kimseden haberi yoktur. Bu bilgiyle silahlanmış olarak, hiç hızımızı kesmeden güvenlik görevlisinin yanından geçip, arkamızdaki kayıt kabul masasını gösterip "girebilirsiniz dediler" dedik... Görevli önümüzden çekilince, yeni nesil oyun konsollarının ilk neferiyle aramızda bir engel kalmamıştı.

BENİM ADIM KİM

Artık bizim hikâyemizden, oyunculuğun geleceğinin hikâyesine geçelim. Partiden önce, yaklaşık bir saatlik, çok iyi hazırlanmış bir Xbox 360 konferansı boyunca Microsoft'un bu canavarını tanıma fırsatı bulduk. Daha sonra, E3'te de bir düzineden fazla Xbox 360 oyununun mıncırdık. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Gördüklerimiz bizi fazlasıyla etkiledi.

Önce ne kadar beklememiz gerektiğinden başlayalım. Xbox 360'ın Microsoft tarafından piyasaya sürüleceği tarih 2005 Kasım olarak belirlenmiş. Böylece noelde sistemin kapış kapış gitmesi bekleniyor. Biçilen fiyatsa 299\$. Bu standart paketin fiyatı. 500\$'a kadar varan özel paketler de standart paketlerle birlikte satışa sunulacak.

HD ÇAĞI

İçinde Xbox, PS2 ve GameCube'ün bulunduğu evreye 3D çağı diyor Microsoft. Xbox 360 ise HD (High Definition) çağını başlatacak. Yani evlerimizdeki televizyonlarımızda 480p'de (televizyonlar için çözünürlük olarak bilin yeter) çalışan oyunlar, HD teknolojisi ile 720p (1280X720) ve 1080i (1920X1080) çözünürlükte görüntülenecek. Bu ne demek oluyor biliyor musunuz? Kısaca gözlerimizi ekrandan alamayacağız demek... Tabii bu çözünürlüğü desteklemek için bir de HD TV'ye ihtiyacınız olacak. Elinde Analog TV bulunan oyunculara (Türkiye'nin %95'i herhalde) endişelenmesin, çünkü Xbox 360'ın çoğu oyunu 480p çözünürlüğü destekleyecek. Gerçi 720p çözünürlüğü görünce 480p'ye razı olma ihtimaliniz de çok düşük.

Çözünürlüğün yanında Microsoft görüntü

açısından 16:9 geniş ekran özelliğine de önem veriyor. Xbox 360'ın tüm oyunlarında geniş ekran desteği bulunacak (alınacaklar listesi: Xbox 360, geniş ekran HDTV, 5+1 ses sistemi). Ve tabii yine oyunları 4:3 görüntü oranında oynayabileceğiz. Microsoft her türlü donanıma sahip oyuncuya destek verme hedefinde anlaşılır.

ÜSTÜNDE NE VAR, NE YOK?

Baştan inceleyelim. Xbox 360'ın ön panelinde (bu panel cep telefonu kapakları gibi değiştirilebiliyor) bir disk yuvası görüyoruz (üstünde Xbox 360 yazan gri bölüm). Eject tuşuna bastığımızda, bir önceki Xbox'taki gibi CD çekmecesi dışarı çıkıyor. Giriyor, çıkıyor sonunda da elimizde kalıyor, ama buna daha çok var. Disk yuvasının hemen altında, en solda kızılötesi alıcısı bulunuyor. Kızılötesinin yanındaki iki yuva kayıt kartları için ayrılmış. Kayıt kartı yuvalarının sağındaysa kablosuz iletişim sağlayan cihazları yeniden başlatmak için bir tuş yer alıyor (kablosuz gamepad'iniz saçmalarsa diye herhalde). Panelde bulunan dev tuşsa açma-kapama düğmesi, fakat Microsoft'un açıklamasına göre bu tuş aynı zamanda "oyunun ve eğlencenin yeni çağına açılan bir kapı" (bu konu hakkında detaylı bilgi için Xbox Guide kutusuna bakın). Son olarak da konsolun sağ bölümünde bulunan kapak dikkat çekiyor. Bu kapağın altına iki adet USB portu yerleştirilmiş. Kamera veya MP3 çalar bağlamak için kullanılan iki USB portu bana yetmez diyorsanız, bir tane de arkada bulunduğunu belirtelim.

Şu saniyelerde kafanızda bir soru işareti oluşmuş olmalı. Gamepad'leri nereye bağlıyoruz? Bir yere bağlamı-

yorsunuz, zira Xbox 360'ın gamepad'leri kablosuz. 10 metreye kadar sorunsuz çalışan bu kablosuz gamepad'ler dışında kablolu olanlar da (muhtemelen USB'den takılacak) satışa sunulacak. Xbox 360 aynı anda 4 kişiye kadar da destek verecek.

NASIL BİR DISK?

PS3'ün Blu-ray teknolojisi (50GB kapasiteli, uzaylı ürünü diskler) kullanacağını açıklamasının ardından, Microsoft'tan da buna eş değer bir haber bekledik, ama çıkmadı. Microsoft'tan gelen bilgilere göre Xbox 360 da aynı Xbox gibi DVD oynatacak. Çoğu oyunun 9GB kapasiteli DVD'lerde gelmesi bekleniyor, ama PS3'ün Blu-ray desteğinin yanında bu medya türü biraz zayıf kalmış gibi. Desteklenen formatlara sırasıyla şu şekilde: DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD ve DVD Video. Kısaca Xbox 360'a ne taksanız çalıştırabilecek. Bir diğer güzel haberse DVD filmleri izlemek için artık DVD Uzaktan Kumandası almanıza gerek kalmaması. DVD filmleri, standart gamepad ile kontrol edebileceksiniz.

ESKİSİNİ ÇIKAR, YENİSİNİ TAK

Uzun süredir üstünde konuşulan Harddisk konusu nihayet bir sonuca bağlandı. Önce "Microsoft kopyayı engellemek için Xbox2'ye HDD koymayacak" denildi. Daha sonra "bir HDD olacak, fakat ayrıca satılacak" şeklinde cümleler sarf edildi, ama nihayetinde iki söylenti de havada kaldı. Xbox 360 paketinde bir adet 20GB'lık HD barındırıyor. Bu HD'yi kolayca çıkartabiliyor ve yerine ileride piyasaya çıkacak olan daha geniş HD'ler takabiliyorsunuz.

ESKİLERİ ATMAYIN!

Xbox 360'ın Xbox oyunlarını çalıştırıp çalıştırmayacağı en büyük muammaydı, ama neyse ki bu da çözüldü. Evet, Xbox 360, Xbox oyunlarını çalıştıracak. Ama hayır, hepsini değil. Sadece en iyi olanları. Buradaki sorunun kaynağı da grafik ünitesi üreticisinin değişmiş olması. Bildiğiniz gibi Xbox nVidia yapımı bir grafik ünitesi kullanıyordu. Xbox 360 ise ATI'nın ürünü kullanıyor. Bir oyun da çalışırken grafik chipset'ine önem verdiği için küçük çaplı bir





XBOX GUIDE ve YENİ XBOX LIVE

Kuşkusuz ki Xbox'ı rakiplerinden ayıran en büyük özelliği online oyun için geliştirilen Xbox Live sistemi. Oyunlara ayrı ayrı eklenen online arayüzler yerine, tek bir servise bağlanarak, desteklenen oyunları multiplayer oynamaya yarayan Xbox Live, Xbox 360'ta da önem verilen bir konu.

Xbox 360'la birlikte yeni Xbox Live da hizmete giriyor. Sistem yine aynı, hatta servis de aynı (yani Xbox'çılar ve 360'çılar aynı ortamda buluşabilecek), fakat yeni Live'a birçok eklenti geliyor. Bu eklentiler arasında en çok dikkat çeken "Marketplace". Marketplace oyunlara içerik eklemek,

yüksek çözünürlüklü fragmanlar indirmek, skin'ler, tema'lar yüklemek için tek kaynağınız olacak. Burada isterseniz kendi üretiminiz olan oyun eklentilerini de satabileceksiniz.

Xbox Guide ise hem konsolun, hem de gamepad'in üstünde bulunan bir düğme. Yazının içinde bahsedilen açma-kapama tuşu, aynı zamanda her oyunda farklı bir işlevi yerine getiriyor. Xbox Live'a da yine bu tuşla ulaşıyorsunuz. Xbox Guide'in tam olarak neler başaracağıysa henüz tam anlamıyla belli değil. Unutmadan, gamepad'in üzerinde bulunan Guide tuşuyla isterseniz hiç yerinizden kalkmadan konsolu açıp kapatabiliyorsunuz.

Bu Xbox'lar Xbox değil!!! Doğru mu Yalan mı?

E3'ün bu sene en büyük dedikodusu fuar-da kullanılan Xbox 360'ların gerçek konsol olmadığıydı. Sony ve Nintendo armut toplarken Microsoft oyunculara çatır çatır Xbox 360 oynatıyordu fuar genelinde. Microsoft ve EA standlarında 20'den fazla Xbox 360 vardı. Ama fuarın son günü güvenilir ve yetkin bir kaynaktan bomba bir haber aldık: Bu Xbox'lar aslında development kit'di ve NVIDIA GeForce 6800 ile çalışıyordu. Yani fuarda kullandığımız Xbox 360'ların ne 3 çekirdekli IBM işlemcisi ne de ATI'n geliştirdiği GPU'su vardı. Düpedüz bildiğimiz bilgisayardı ve Xbox 360'ın donanım tasarımı hala tamamlanamamıştı. Elbette bu haberi kimden aldığımızı söylemeyeceğiz. Ama şu kadarını söyleyelim "Emin misiniz?" diye sordumuzda "Kendi ürettiğimiz ekran kartını tanırız" cevabını aldık!!!

karmaşa vuku buluyor. Xbox 360 bu sorunu oyunları emule ederek aşacak. Sonuçta Xbox 360 maalesef bazı oyunları (bunların da Xbox'ın en iyi oyunları olması bekleniyor) hiçbir yöntem gerektirmeden çalıştırabilecek. Diğerleri içinse açıklanan bir yol henüz yok.

Eski Xbox gamepad'leri için de bu tip bir sorun söz konusu. Paketinden taze taze çıkarttığınız bir Xbox 360, Xbox gamepad'lerinizi reddedecek, bunu bilin. Ama büyük ihtimalle yan sanayi ürünlerle bir şekilde eski gamepad'leriniz yeni Xbox'ta çalışacak.

BU HENÜZ BAŞLANGIÇ

PS2'den mi örnek almışlar, onu gidip sorduk yetkililere, ama Xbox 360 aynı PS2 gibi isterseniz dikey, isterseniz yatay konumda durabiliyor. Yalnız yatay konumda kullandığınız-

da, şekli gereği üstüne altına başka elektronik cihazlar koymanız zorlaşacak (yapmayın da zaten bunu).

Oyunlarda konuşmayı seven oyuncular, Xbox Headset'lerinin direkt olarak gamepad'lere takılabileceğini duyunca herhalde sevineceklerdir. Evinde bir şekilde kablolu internet (802.11a.b) kullanan oyuncular, maalesef ilk aşamada Xbox 360'la bu bağlantılarını kullanamayacaklar, fakat ayrıca bir aparatla bunu sağlayabilecekler.

Birkaç ay önce açıklanan "Oyunlarda kendi müzikleri-

nizi çalabilme" durumu da gerçekliğini kanıtladı. Xbox 360'ın HDD'ına atacağınız MP3'leri istediğiniz oyunda çalabilecek ve hatta Xbox Live'da paylaşabileceksiniz. Bundan ötesi, Xbox 360'ın USB portlarından birine bağlayacağınız bir MP3 çalar'ı da aynı işlevde kullanabilecek olmanız. Arkadaşınızın müzik listesini mi beğenmediniz? Takın kendi MP3 çalarınızı, istediğiniz parçayı ekleyin oyunlara.

BU KEZ SAVAŞ ÇOK DAHA ÇETİN

Xbox 360 konferansında Xbox'ın babası ve tasarımcısı J. Allard şu iddialı sözleri söyledi: "Dünyada 300 milyon oyuncu var, biz ise Xbox 360 ile herkese ulaşmayı ve bu sayıyı 1 milyara çıkartmayı amaçlıyoruz!" Gerçekten fazlasıyla iddialı bir cümle. Ama Microsoft Xbox 360'ı sadece oyunlara özgü bir alet olarak değil, oyuncuların online olarak bir araya geleceği en büyük platform haline getirmeyi amaçlıyor. Xbox 360'ı TV seyredirken DVD'ye kaydedebileceğiniz, her türlü multimedya kaynağına aynı anda ulaşabileceğiniz bir eğlence merkezi haline getirmek istiyor. Dünyadaki oyuncu sayısını üç katına çıkartabilecek güçte bir firma varsa, bu da kuşkusuz Microsoft'tur.

Ve böylece Xbox 360'a maruz kalmış olarak otelimizin yolunu tuttuk. Oyuncululuğun geleceğine şahit olmuşuk. Sony'nin işi bu kez gerçekten çok zordu, çünkü Microsoft geleceğin konsolunu duyurmuş, çıkış tarihini de 2005 sonu olarak duyurmuştu. Ama henüz bilsek de, Sony'nin Microsoft'a cevabı hayallerimizin de ötesinde olacaktır.

Nintendo Revolution

Microsoft ve Sony yeni konsolları ile ortalığı yıkadursun, Nintendo bu sene rakiplerine göre biraz sönük kaldı. Nintendo konferansının en önemli açıklaması GameBoy Micro oldu. Yeni jenerasyon Revolution'ın ise sadece kutusunu göstermekle yetindi Nintendo. Ne bir teknik detay ne bir oyun görüntüsü vardı. Revolution ile ilgili tek enteresan bilgi Nintendo'nun bugüne kadar geliştirdiği hemen her oyunu interetten indirip Revolution'da oynayabile-

ceğimiz idi. Yani bugüne kadar görülmüş en yüksek uyumluluğu Revolution sağlayacak.

Bu arada kulaktan kulağa dolanan rivayetlere göre Revolution'ın en büyük marifeti kontrol cihazındaymış ama Nintendo yeni buluşu çalınmasın diye özellikle Revolution'dan bahsetmek istemiyormuş.

XBOX 360 OYUNLARI

Multimedya, X-Box Guide, High Definition fan boř işler. İřte hepimizin beklediđi an: Xbox 360'ta ne oynayacađız. řöyle bir bakınca 60'a yakın oyunun Xbox 360 için açıklanmıř olduđunu görüyoruz. Bu oyunlardan bir kısmı en popüler oyunların devamları olsa da, birçok yepyeni isimle de karřılařıyoruz. İsterseniz sayfayı daha fazla ıslatmanıza sebep olmadan, bunlara bakmaya bařlayalım.

GEARS OF WAR

Tür: Aksiyon

Yapım: Epic Games

Dađıtım: Microsoft



Belki PS3 Killzone 2'si var (az sonraaa), ama Xbox 360'ın da Gears of War'u olacak. Barıř içinde yařayan bir gezegende yakıt ihtiyacı yüzünden çıkan savařlar yetmezmiř gibi, tam 79 yıllık savařın sonunda, bir de yer altından garip yaratıkların fırlayarak insanları ortadan kaldırmaya bařlaması konumuz. Oynanıřsa bizi güçlü bir askerin kontrolüne veriyor. Üçüncü řahıs kamerasında kullanacađımız karakterimize istersek üç arkadařımız daha eřlik edecek. Oyunu beceremezlerse de bilgisayar bu gerçek oyuncuların yerini alacak. Aksiyonun bol olacađı oyun, Halo gibi sadece bu yöne de önem vermiyor üstelik. Eđer dikkatli olmazsak, saklanmayı beceremezsek Locust'lar bizi aynen kapıp götürüyor. Karanlık ortamlarla bizi korkutmayı da hedefleyen Gears of War, řu haliyle bile inanılmaz.

FULL AUTO

Tür: Yarıř-Aksiyon

Yapım: Pseudo Interactive

Dađıtım: SEGA

"Artık sadece bitiř çizgisine ulařmak bize yetmiyor" dedi Pseudo Interactive ve Full Auto'yu yarattı. Evet, yarıřıyoruz. Evet, araçlarımız çok hızlı ve evet, herkes birbirini havaya uçurabili-



yor! Burnout mu dediniz? Hayır öyle deđil. Burada araçlarımıza "gerçek" silahlar takabileceđiz. Makineli tüfekler, roket atarlar ve dahası. řimdi de düřündünüz ki önümüzdeki aracı makineliyle tarayarak ortadan kaldıracadıđız. Bunu yapabilirsiniz, ama neden řu ilerde bařboř duran binayı havaya uçurup daha da ciddi bir hasara yol açmıyorsunuz? Eđer üstüne bina devrilen ve yamyassı olan sizseniz de üzölmeyeceksiniz. "Unwreck" isimli özellik sayesinde, Unwreck barınızın izin verdiđi ölçüde zamanı geriye alabilirsiniz. Böylece belki de önünüzdeki faciadan hasar almadan kurtulabilirsiniz. Zevkli gözüküyor, deđil mi?

SAINT'S ROW

Tür: Aksiyon

Yapım: Volition

Dađıtım: THQ

The Punisher, Grand Theft Auto'yla buluřuyor. İřte bunun adı da Saint's Row oluyor. İlk bakıřta, son bakıřta, tartıřma esnasında veya sonrasında farketmez, bu oyun GTA'dan biraz kopya, ama Volition fizik motoru üzerinde öyle iyi bir iř çıkarıyor ki, her Xbox 360 sahibi Saint's Row'un peřinden kořacak. Karakterimizin tam olarak ne iřle meřgul olduđunu bilmiyoruz, fakat aynı anda 3 çeteyle birlikte uğrařı-



yor. Bu savař sırasında da istediđi silahı envanterine ekliyor, istediđi binaya hiçbir yükleme zamanı söz konusu olmadan giriyor ve elbette sokaktan geçen veya park etmiř herhangi bir araca dilediđince binebiliyor. Arkadařlarımızla birlikte anlaşmalı olarak da oynayabileceđimiz Saint's Row'un tutunup tutunamayacađını önümüzdeki aylarda göreceđiz.

DEAD RISING

Tür: Aksiyon

Yapım: Capcom Prod. Studio 1

Dađıtım: Capcom



Zombilerin hâkimiyetinde olan bir alışveriş merkezinde kapalı kalıyorsak, ben buna Dawn of the Dead derim. Ya da Capcom'a göre Dead Rising. Zombilerin istila ettiđi binada kapalı kalan gazetecemiz, buradan hem kurtulmak zorunda, hem de iřini yerine getirip zombilerin gerçek yüzünü tüm dünyaya kanıtlaması gerekiyor (yani fotoğraf çekeceksiniz oyunda uyuz uyuz). Gazetecimizin (adı yok mu ki bunun?) çevreyle olan etkileřimiye muhteřem. Mesela bir mankeni tutuyor, bir zombinin suratının ortasına patlatıyor, suratı patlayan ve burgular atarak havada uçan zombi gidip diđer zombileri yere yıkıyor. Ardından da vitrinden kaptıđınız elektrikli testereyle zombileri doğruyoruz. Ekranda 100'e yakın zombinin aynı anda görölebildiđi bu aksiyonu herhalde kaçırmak istemeyeceđiz.



THE OUTFIT

Tür: Taktik-Aksiyon

Yapım: Relic

Dağıtım: THQ



Giyin kamuflajlarınızı, yeniden İkinci Dünya Savaşı'na katılıyoruz! Bu konseptten hepimize ikrah gelmiş olabilir, ama, ama durun biraz, dinleyin. Orada mısınız? Hah. Öncelikle bu oyunun arkasında müthiş bir yapımcı var. Ayrıca oyun şu haliyle bile gayet eğlenceli gözüküyor. Battlefield 1942 stili bir oynanış hakim oyunda. Aynı zamanda Mercenaries esintileri de var. Bu ikisini birleştiren de, istediğiniz araca binebildiğiniz, savaş alanındaki herhangi bir yapıyı yok edebildiğiniz ve 4 kişilik iki takımı kontrol imkanı sunan bir yapım ortaya çıkıyor. Tek kişilik oyunda birçok farklı yolla halledilebilen görevlerin ve tarihe sadık kalan senaryonun varlığı da mutluluk verici bilgiler arasında. Tabii bence bu oyun multiplayer alanında parsayı toplayacak ama... Bekleyelim, görelim.

HALO 3

Yapım: Bungie Software

Dağıtım: Microsoft

Tür: Aksiyon

Çıkış Tarihi: 2006 Sonbahar

Halo'yu artık anlatmaya gerek yok, çünkü kendini sayısız kez kanıtladı. Bir insanın Xbox sahibi olmak istemesinde Halo'nun rolü çok büyüktür arkadaşlar. Üçüncü oyunda herkesi Xbox 360 sahibi yapmayı hedefliyor Microsoft ve oyun hakkında hiçbir şey açıklamayarak terk ediyor E3'ü.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Yapım: Bizarre Creations

Dağıtım: Microsoft

Tür: Yarış

Çıkış Tarihi: Açıklanmadı



Her yeni konsol sisteminin iyi bir yarış oyununa ihtiyacı cümlesindeki gizli özne Project Gotham Racing 3 olarak belirtilebilir. Lamborghini, Porsche ve bir Ferrari'nin yarışını izlediğimiz videodaki grafikler eğer gerçek olursa, herkes pılısını pırtısını satın bu oyunu alacak.

TEST DRIVE UNLIMITED

Yapım: Eden Studios

Dağıtım: Atari

Tür: Yarış

Çıkış Tarihi: 2005 Sonu



1000 millik bir yol, 150 araba, 50 farklı marka ve özüne dönüş yapan bir Test Drive... Oahu adasını birebir dijital ortama geçiren Eden Studios, kendi karakterinizi yaratmanıza ve oyunu kişiselleştirmenize de olanak tanıyacak. Grafik konusunda da hiçbir sıkıntımız olmayacak(mış).

AMPED 3

Yapım: Açıklanmadı

Dağıtım: 2K Games

Tür: Spor

Çıkış Tarihi: Açıklanmadı

SSX'in tek rakibi Amped, üçüncü oyunuyla dönüyor. Bu sefer gerçekçilik biraz daha arka planda ve oyuna bir dolu mini-oyun serpiştirilecek. Karakterlerin hikayelerinin de dikkate alınacağı Amped 3, multiplayer seçeneğiyle de tercih nedeni olacak.

PERFECT DARK ZERO

Yapım: Rare

Dağıtım: Microsoft

Tür: FPS

Çıkış Tarihi: 2005 sonu

E3'te kapalı kapılar ardında sergilenen Perfect Dark Zero, her saniyesi heyecan barındıran bir aksiyon. FPS kamerasının hakim olduğu oyun, siz ateş ederken omzunuzun üstüne geçecek, bir duvarın köşesine geldiğinizde, daha iyi bir açı için tamamıyla üçüncü kişi kamerasına atlayacak. E3'teki oynanabilir demoda Deathmatch ve Dark Ops modları iş başındaydı. Deathmatch'te 50 kişinin birbirine karşı mücadele ederken, Dark Ops'ta Counterstrike benzeri görev tabanlı bir oynanış söz konusu.

Oynanışta çok kolay olacak gibi gözüküyor. Karakteriniz dört farklı silah taşıyabilecek ve eğer isterseniz bir silah bölümünü boş bırakıp düşmanınızın silahını çalabileceksiniz. Grafikler Xbox 360'ın gücünün %30'unu kullanmasına rağmen göz kamaştırırken, karakterlerin hasar alarak zırhlarının parça parça dökülmesi gibi detaylar da yine bu oyunda yer alacak.



RETURN OF THE PLAYSTATION

Sony yeni nesilde de hükümdarlığını sürdürmeye kararlı



Günlerden Salı, mekân Los Angeles Palladium, öğlen saatleri... Pazartesi akşamı Microsoft'un Xbox 360 gösteriminden bir hayli etkilenmiş olan Level editörleri Sony'nin basın toplantısında. Bir gün önce aynı toplantı Amerika ve Japon basını için düzenlenmiş, bir olaylar olmuş, kıyametler kopmuş ama ne nedir, bizim hiç haberimiz yok. Microsoft'un partisinden yorgun argın (diğer bir deyişle kör kütük) dönmüş, sabah erkenden çıkıp Nintendo'ya gitmişiz. PlayStation 3 açıklandı mı, neye benziyor hiç bir fikrimiz yok. Tabaklarımıza sushi'lerimizi doldurup, biralarımızı alıp ortalığa dağılmış PSP'lerden birinin başına çöküyoruz (WRC'nin PSP versiyonu harika bu arada). Toplantı başlıyor, heyecan dorukta...

Tam bir saat boyunca, aman efendim Avrupa satış rakamları, büyüme, gelişme, karlılık, yeni gümüş slim versiyon, Eye Toy oyunları, Buzzer diye bir müzik oyunu, bıdı bıdı... Anlatıkça anlatıyor SCEE'nin başkanı. Yemeğimizi de yemişiz bir ağırlık çökmüş üzerimize, neredeyse uyuya kalacağız oracıkta. Ne yeni çarpıcı bir PS2 oyunu var ortalıkta ne de PS3 (Genji'nin hakkını yiyoruz ama). Biz tam ümidimizi kesmişken sunumu yapan David Reeves amca ne dese beğenirsiniz? "Şimdi bir arkadaşımız



da size PS3'ü tanıtacak". Ha! Ne! PS mi? Üç mü dediniz? PS3 göstericiniz de bize bir saat-tir neden satış rakamı falan kafa ütölediniz? Biz ölüyoruz burda meraktan aloo.. aaa.. ll.. alloo... ha? Ekranı yansıyan görüntüler öylesine çarpıcıdır ki editörlerimizi susturur. Killzone 2, Motorstorm, Getaway... Her oyunda biraz daha büyük ekran, güçlü editörlerimiz... Bunlar gördüğümüz en güzel oyun görüntüleri midir? Evet. CGI ile yapılmış oyun ara videolarından bile güzel midir? Evet.

OYUNA GELMEMELİYDİK

PlayStation 3'ün tanıtımı bittiğinde bütün bir salon felç halinde kasılıp kalmıştır. Hani ilk sinema gösterimi yapıldığında ekrandaki trenin onları ezeceğini sanan kalabalık ambele olup kaçışmaya başlamıştır ya. PlayStation 3 oyunlarını gören bir salon dolusu editör de aynen öyle ambele olup aaa... şey.. yerlerine çakılı kalırlar. Sonra bir görevli elinde PS3 ile gelir, oracığa bırakır ve gider. Bu belki de dünyanın ilk PS3'ünü yakından görebilmek için birbirini yer herkes. Muhtemelen içi boş bir kutudan ibarettir. Ama o oyun görüntülerini gördükten sonra bu boş kutunun anlamı çok farklıdır bizler için.

Yeni PlayStation kardeşlerine göre biraz daha tombik. Bunun sebebi içindeki Cell ve RSX çiplerini soğutmak için biraz daha geniş mekana ihtiyaç duymaları olabilir (RSX kendi başına 300 milyon transistör e sahip). Halbuki PS2'nin yeni ufak versiyonunun ardından PS3'ün de ele avuca gelir bir yapıda olmasını bekliyorduk. Daha da şaşırtıcı olan kontrol cihazının komple değişmiş olması. PlayStation'dan bu yana kullanılan tasarım o kadar başarılıydı ki bize hep 10 sene daha aynısını kullanırsınız gibi geliyordu. Ama Sony bu sefer bir parça bumerangı andıran şık, fütüristik bir kontrol cihazı yaratmış. Yine de paniğe gerek yok, temelde kullanımı hemen hemen aynı.

54 GİGABYTE!

PlayStation 3'ün ön yüzünde slot-in Blu-Ray sürücüsü (BD-ROM) bulunuyor. Onun hemen solundaki kapağın altında ise Memory Stick, SD ve CF kart yuvaları bulunuyor. Artık PlayStation'a özel memory kartlarına veda ediyoruz. Çünkü PS3'de eski tip kartların yuvası dahi bulunmuyor. Cihazın ön yüzünde göreme-

yeceğiniz diğer bir şey ise kontrol cihazlarının yuvaları. Çünkü PS3 gamepadleri tamamen kablosuz ve Bluetooth kullanıyor. PS3'e 7 kablosuz gamepad takılabiliyor. Yani artık Multi-tap diye bir şey de olmayacak. Anlayacağınız PlayStation çok ama çok değişti.

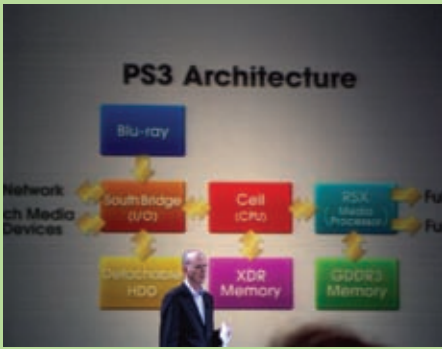
Bu yeni canavarın arkasını çevirince bizi başka bir sürpriz bekliyor. Arkada tam 3 tane Ethernet girişi var. Bunlardan biri PS3'ünüzü switch veya bilgisayarınıza bağlamak için. Diğer iki port ise çift portlu bir switch olarak çalışıyor. Muhtemelen bu yuvalar sayesinde birden fazla PS3'ü birbirine bağlayabileceğiz.

Arkada ayrıca çok kanallı ses çıkışı ve çift HDTV çıkışı bulunuyor. Eğer iki HDTV sahibiyse (yani Trump, Gates, Koç, Sabancı gibi bir soyadınız varsa) aynı anda iki TV birden bağlayıp çift ekrana yayılmış iki kat görüntü alabiliyorsunuz. Gerçi ikinci çıkışa daha küçük bir PC ekranı bağlamak da mümkün olabilir (öyle bir ara kablo bulunabilirse).

DOKUNMAK İSTİYORUM!

O kalabalık içinde içini açıp kurcalama şansı bulamıyor tabii insan. Ama cihaza dışından bakınca dahi hakkında bir ton şey öğrenebiliyor insan. Sanki bunları konferansta söylememişler gibi :)

Biz yeni PS3'den hayli memnun otele döneriz ve bir gün sonra E3 başlar. Ama PS3'ün etkisinden kurtulmak zordur. İlk gün fuar alanındaki bütün oyunlar vasat gelir bize. Gözlerimiz bir gün önce



HDTV

Yeni konsola yeni televizyon?

Oyun dünyası için yeni bir terim olsa da yıllardır büyük ses getiren ve merakla beklenen bir teknoloji High Definition TV. En basitinden söylemek gerekirse daha yüksek çözünürlüklü, daha net görüntüye sahip televizyon anlamına geliyor. Yani televizyonların geleceği. Mevcut NTSC televizyonlar 720x468 çözünürlükteyken HDTV televizyonlar 1920x1080 çözünürlüğe ulaşabiliyor. Yani 6 kat daha fazla çözünürlük sunuyorlar (tarama frekansı ile 10 kat görüntü kalitesi). Dünyalı oldukları şüpheli olan Japon kardeşlerimiz çoktan bu teknolojiye geçtiler. HDTV, Amerika'da yeni yeni başlıyor, Avrupa'da ise hala uzak bir hayal gibi. Düşünün ki geçtiğimiz ay İstanbul'da oynanan Şampiyonlar Ligi finali Avrupa'nın ilk HDTV spor yayınıydı.

Bu HDTV denen meretin de farklı türleri var ve bunlar:

720p

1280x720 Progressive Bu formatın çözünürlüğü düşük olsa da Progressive yani gerçek çözünürlükte olduğu için özellikle spor yayınlarında kullanılıyor.

1080i

1920x1080 Interlaced Yüksek çözünürlükte olsa da bu format 1920x540 çözünürlükte iki resmin üst üste bindirilmesiyle oluşturuluyor yani Interlaced görüntü veriyor. Gerçekte piksel sayısı 720p ile hemen hemen aynı ama Interlace yöntemi çözünürlüğü iki katına çıkarıyor. Dezavantajı hareketli görüntülerde bulanıklık oluşması. Bu yüzden oyunlarda sorun çıkarabilir.

1080p

1920x1080 Progressive Televizyonlar için en geliş-

miş görüntü standardı. Gerçek olarak 1920x1080 görüntü veriyor ve hiç bir bozulma oluşmuyor. Xbox 360 bu standardı desteklemiyor.

HD televizyonların çoğu hem 720p hem de 1080i desteğine sahip. 1080p desteğine sahip olanlar ise daha yeni ve biraz daha pahalılar. Bizde henüz HDTV yayın yapan bir televizyon kanalı olmadığı için HDTV destekli televizyon bulmak da çok zor. Ama Amerika'da yaşıyor olsaydık 500\$ civarına 55 ekran, 1080i destekli bir Samsung CRT veya 2000\$ civarına 92 ekran, 1080p destekli bir BenQ LCD televizyon alabilirdik. Bizdeki plazma TV'lerin uçuk fiyatlarını düşününce hiç de fena değil...



gördüklerimizi aramaktadır. Ama fuar alanında bir eksik varsa o da PS3'dür. Basın konferansında PlayStation 3 ile ilgili bir ton bilgi verdikten sonra Sony sessizliğe bürünür. Fazladan tek bir bilgi kırtısı bile yoktur.

PC'YE EN YAKIN PS

Bunun üzerine Level editörleri daha fazla bilgi için NVIDIA'ya yönelir. PlayStation 3'ün grafik işlemcisi RSX'i hazırlayan NVIDIA uzun süredir Sony ile birlikte bu projenin üzerinde çalıştıkları için PS3'ün içini dışını bilmektedir. Bu sene PC'yi bir kenara bırakan NVIDIA'da zaten PS3'den bahsetmek için can atmaktadır. Bu toplantıdan enteresan bilgiler edinilir. PS3'ün en enteresan yanla-

rından biri PS2'ye oranla çok daha fazla PC'lerle benzemesidir mesela. PS2'nin mimarisi oyunlara yönelik hazırlanmıştı ve PC'lerden çok farklıydı. Bu mimari ve Emotion Engine çok başarılı olsa da Sony bu sefer farklı bir yol izleyip PC mimarisine yakın bir konsol üretmek zorunda kaldı. Bunun üç önemli sebebi var: Birincisi Cell işlemcisi PlayStation'ın yanı sıra PC'de de çalışabilecek şekilde tasarlandı. İkincisi PS2'de göz ardı edilen ve yüksek işlemci gücü gerektiren fizik ve yapay zekâ, artık oyunlar için en az grafikler kadar önemli. Bu yüzden işlemci odaklı bir mimariye odaklanmaları gerekiyordu. Üçüncüsü ise RSX tasarla-



nırken NVIDIA'nın son yıllarda PC'lerde kurduğu temel üzerine geliştirildi. Elbette bu GPU, PC'lerdeki GPU'lardan çok farklı ama yine de programlanabilir shader mimarisi üzerine kurulu.

NVIDIA'dan öğrendiğimiz diğer bir bilgi ise RSX'in tasarımının komple bittiği ve bugün üretime geçebileceği oldu (belki de gizli gizli üretiyor Sony). Cell'in de tamamlandığını biliyoruz. Öyleyse neden 2006 ortasına kadar bekliyor Sony, neden sene sonuna çıkarmıyor? Bunun akla gelen iki sebebi var. Ya şu an PS2 oyunlarının satışlarından memnun ve PS3'ü piyasaya sürmende önce PS2'dan biraz daha yararlanmak istiyor. Ya da sene sonuna kadar oyuncuları tatmin edecek kadar oyun hazır olmayacak ve yeterli oyun olmadan piyasaya girmek istemiyor.

PlayStation 3 ile ilgili bir ton da teknik bilgi var elimizde. Ama bunları uzun uzun anlatmaktansa sizin için Xbox 360'la karşılaştırmalı olarak bir tabloda topladık. O yüzden gelin biz işin eğlenceli kısmına, yeni nesil PlayStation oyunlarına bakalım.

PS3 Oyunlar

Killzone 2

Yapımcı: Guerrilla

Tür: Aksiyon

Dağıtım: SCEE



Geçen sene E3'te büyük yankı yapan Killzone yazın piyasaya çıktığında geride sadece hayal kırıklığı bırakmıştı. Ama Guerrilla azmedip bu sene de E3'te bütün dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Sony konferansında gösterilen Killzone 2 demosu o kadar iyiydi ki kimse ilk Killzone'un vasatlığını hatırlamadı bile.

Killzone 2'nin gün ışığına çıkan ilk görüntüleri bulutların arasında başlıyor. Daha sonra CGI videoları kıskandıracak gerçeklikte bir yüz giriyor ekrana. Her detayı muhteşem bir incelelikle modellenmiş bu yüzün sahibi tim komutanımız. Bize çıkartma öncesi son uyarılarını veriyor. Kamera açıldıkça bulutların arasından inen bir çıkartma aracında olduğumuzu görüyoruz. Sonra ekrana diğer bir çıkartma aracı ve üzerindeki askerler giriyor. Hemen ardından bulutlar dağılıyor ve savaş alanına dönen şehri görüyoruz.

Demonun daha ilk saniyeleri oyunun bugüne kadar görülmemiş güzellikte grafikleri olduğunu müjdeliyor. Üzerinde olduğumuz araç yere temas eder etmez hemen arkamızdaki araca bir füze isabet ediyor ve aracın üzerindeki askerlerle birlikte dağılıp görüyoruz. Aracın parçaları dört bir yana dağılıyor. Hem fizik modellemesi hem de duman ve partikül efektleri nefesimizi kesiyor.

Demo yanına indiğimiz köprü'nün üzerine çıkıp roketatarla bir hava aracını vurmamız ve onun köprü'nün üzerine çakılarak parçalanmasıyla bitiyor. Her şey o kadar gerçek ve güzel ki demo bitmesine rağmen nefes almayı hatırlamamız biraz vakit alıyor.

E3 boyunca bu demonun gerçek zamanlı mı yoksa önceden hazırlanmış mı olduğu çok tartışıldı. Sony demonun gerçek olduğunu ve

PS3'ün grafik ve fizik olarak bunları gerçek zamanlı yapabildiğini açıklasa da biz gördüklerimize inanmakta hala zorlanıyoruz.

Vision Grand Turismo

Yapımcı: GPolyphony Digital

Tür: Yarış

Dağıtım: SCEE



Gördüğümüz PlayStation 3 oyunları içinde bizi en çok çarpanlardan biri de yeni Grand Turismo oyunuydu. Konferansta gösterilen demo'nun açılışında ilk sahne kameraya doğru gelen arabalar gözüküyordu. Bugüne kadarki GT oyunlarında arabalar zaten fazlasıyla gerçekçi olduğu için bu sahne ilk başta pek çarpıcı gelmiyor. Ama bugüne kadar sadece 6 arabanın yarıştığı GT serisinde ilk defa pistte 16 araba olduğunu fark edince bizi büyük şeylerin beklediğini anlıyorsunuz.

Daha sonra kamera geniş açığa geçiyor ve yeni oyunun en büyük farkını görüyoruz... muhteşem çevre grafikleri. Yeni oyunda pistler yolun biraz ilerisinde bitmek yerine ufka kadar uzanıyor. Üstelik öylesine muhteşem manzaralar ve öylesine detaylı şehir görüntüleri var ki yarışa devam etmeli mi yoksa durup şöyle çevreyi mi izlemeli karar vermekte zorlanacağız.

Yeni oyunun son çarpıcı yanı ise demonun ilerleyen bölümlerinde araçlar pite girmeye başlayınca ortaya çıkıyor. Her aracın pitinde bekleyen 10 kişilik teknik ekip ve pit gerisindeki yarış ekipleri ile ekranımızı yüzlerce insan dolduruyor. Üstelik her karakter çok iyi modellenmiş ve gerçekçi animasyonlara sahip. Arabalar hala hasar modellemesinin olmamasının verdiği rahatlıkla vızır vızır geçerken biz bunun bir oyun olduğuna inanmakta yine zorlanıyoruz.

Motor Storm

Yapımcı: Evolution

Tür: Yarış

Dağıtım: SCEE

Bugüne dek pek çok yarış oyunu gördük ama böylesini inanın hayal bile etmemiştik. PS2'nin en iyi ralli oyunlarından WRC'nin geliştiricisi Evolution rallinin kurallarından bıkmış olsa gerek ki bu sefer kural ve sınır tanı-

maz bir off-road oyununa yönelmiş.

Oyunun iki çok önemli özelliği var: Birincisi her türlü aracın aynı anda yarışıyor olması. Ralli arabaları, motocross motosikletleri, buggy'ler, hummer'lar hepsi birbirine girmiş vaziyette. İkinci özellik ise oyunda yol namına bir şey olmaması. Tamam, arada birkaç toprak yol gözüküyor ama yarışın demoda görülen büyük bölümü toz veya çamur kaplı arazilerde, dağlarda bayırlarda geçiyor. Aslında yarış alanı olarak Paris - Dakar rallisini andırıyor.



Elbette böyle bir ortamda efendi araç kullanmanın alemi yok. Rakiplerinize çarpmak, devirmek, yoldan çıkarmak serbest. Buna bir de oyunun muhteşem fizik motorunu ekleyince Motor Storm tam bir kaos yarışı. Oyunda araba hasarlarının (parçalanmaları daha doğru olur) inanılmaz gerçekçiliği bir yana araçların kaldırdığı toz, kum ve çamur gerçek zamanlı simüle ediliyor ve oynanışı çok ciddi etkiliyor. Önünüzdeki motorun tekerleğinden fırlayan çamur parçasının gelip ön camınıza yapıştığını görebiliyorsunuz. Silecekler çalışınca da çamur bütün cama gerçekçi olarak sıvanıyor.

Motor Storm sadece akıllara zarar grafik ve fiziğiyle değil, şimdiden çok eğlenceli olacağına benzeyen farklı yarış türüyle de sarstı bizi. EN heyecanla beklediğimiz yarış oyunu o artık.

Xbox 360 vs PS3

Benim konsolum seninkini döver!

Yeni kuşak konsollar oyunlarda gerçek bir devrim yaratacak. Ama bunun için hem çok güçlü hem de akıllı olmaları gerekiyor. Gelin bir bakalım iş rakamlara dökülünce kim daha ağır basıyor, kim kimi dövüyor.

Özellik	Xbox 360	PlayStation 3
İşlemci	3 çekirdekli 3.2GHz Power PC	7 SPE'li 3.2GHz Cell işlemcisi
Grafik İşlemci	500MHz hızında ve ATI tarafından üretiliyor.	550MHz NVIDIA RSX. 256MB GDDR3'ü tek başına kullanıyor.
Televizyon Desteği	720p, 1080i (tek çıkış)	720p, 1080i, 1080p (çift çıkış)
Sistem Hafızası	512MB, 700MHz GDDR3 (GPU ile paylaşıyor)	256MB 3.2Ghz XDR RAM
Optik Disk	12X Çift Katman DVD yazıcı	Blu-Ray (dahil her formatı okuyor)
Sabit Disk	20GB (opsiyonel 40GB) sabit disk	2.5" sabit disk yuvası.
Hafıza Kartı	2 Xbox hafıza kart yuvası	MS Duo, SD, CF
Ethernet	1 Gigabit Ethernet	3x 1 Gigabit Ethernet
Kablosuz Ağ	Wi-Fi uyumlu	Wi-Fi, Bluetooth 2.0
İnternet Servisleri	Bir dünya servis...	Belli değil
Multimedya yetenekleri	Her türlü medya oynatma, TV izleme ve kaydetme vs...	DVD ve müzik çalma
Kontrol cihazı	4 kablosuz (Wi-Fi) + 3 USB (USB'li olan PC'de de çalışıyor)	7 kablosuz (Bluetooth), PSP'de kullanılabilir
Geri uyumluluk	Bazı oyunlar çalışacak.	Tüm PS ve PS2 oyunları
Çıkış Tarihi	Kasım-05	2006 ilkbaharı

Bizce kim kimi döver

Xbox 360'ın işlemcisi Cell'den bile daha fazla işlem gücüne sahip. Ama Cell oyunlarda asıl ihtiyaç duyulan "floating point" hesaplamalarında çok daha başarılı. (PS3'den sıkı bir sağ kroşe.)

NVIDIA RSX'in GeForce 6800'den iki kat daha güçlü olduğunu söylüyor. Gördüklerimiz de RSX'in daha güçlü olduğunu doğrular yönde. (PS3 Xbox'ın böbreklerine dizi geçirir.)

Sony PS3'ün çift TV çıkışının üzerinde çok duruyor. Ayrıca Xbox 360'ın hem yüksek çözünürlük hem de hareketli görüntü verebilen 1080p desteği olmaması büyük ayıp. (PS3 ringin kenarından kaptığı sandalyeyi afallamış Xbox 360'ın kafasına geçirir.)

GPU ile CPU'nun aynı hafızayı paylaşıyor olması Xbox 360'a ne katacak bilmiyoruz. Ama işlemci ile aynı hızda sistem hafızası rüya gibi geliyor kulağa. (Ringin kenarına tırmanan PS3 kıvranan Xbox 360'ı bombalar.) Geleceğin formatı olan Blu-Ray'i okuyabilmek demek gelecekte çıkacak DVD filmleri izlemek ve oyun disklerinin 54GB kapasiteye sahip olması demek. Ama Xbox 360 da HDTV yayınlarını DVD'ye kaydedebilmenize olanak tanıyor. (PS3, Xbox 360'e sert bi kafa çakar ama aşağıdan hayalarına dizi yer.)

Xbox'da sabit diske ekstra para vermek gerekmeyecek. (Zaten fiyatının pahalı olması beklenen PS3'e sıkı bir tokat.)

Playstation eski moda hafıza kartlarından vazgeçiyor. Artık dijital kameramızda kullandığımız hafıza kartlarına oyunları da kaydedebileceğiz. Bu daha yüksek kapasiteli ve ucuz hafıza demek. Microsoft'un bunu atlamış olması akıl alır gibi değil. (PS3 Xbox 360'ı kaldırdığı gibi yere vurur.)

Sony 3 ethernet ile ne yapacak ki? Henüz belli değil ama iki konsolu birbirine bağlamak ilk akla gelen. PS3 zaten yarılmış olan kaşın üzerine yumruğu vurur.

PS3 üzerinde hem Wi-Fi hem de Bluetooth 2.0 hazır gelirken Xbox 360'a Wi-Fi network desteğini ancak sonradan ekleyebiliyorsunuz. Ama bunun kontrol cihazları Wi-Fi ile çalışmıyor mu zaten??? (Gardi düşen Xbox 360 ne yaptığını bilmemektedir, PS3 kaldırdığı gibi ringin dışına atar.)

Xbox Live çok ama çok gelişerek hizmete devam edecek. PS2 ile bu konuda geride kalan Sony yine pek bir hazırlıksız gibi. (Rakibinin işini bitirmek için ringden aşağı atlayan PS3 kafa üstü betona çakılır.)

Bay Kutaragi, PS3'ün sadece oyun cihazı olmadığını söyleyedursun Xbox 360 dijital eğlencenin göbeğine kurulmaya çok daha yakın. (Xbox 360 yorumcunun önünden kaptığı monitörü PS3'ün kafasına geçirir.)

Xbox 360'ın kontrol cihazları konsolu açıp kapamanın yanı sıra DVD izlemek dahil her fonksiyona cevap veriyor. PS3'de sayıca bolluk var. (Perişan haldeki dövüşçüler bir ton yumruk sallar ama hiç biri yerini bulmaz.)

Hangi Xbox oyunlarının uyumlu olacağı hala belirsiz. PS3 tarafında ise hali hazırdaki her oyunu oynama imkânı var. (PS3 havalanıp tekmeği Xbox 360'ın alnına çakar.)

Sony 2006 baharı dese de muhtemelen bu sadece Japonya çıkışı olacak. Hem piyasaya yeterli ürün sunamama konusunda sabıkalılar.

Microsoft'un da ürün ertelemeleri dillere destan. (Xbox 360 son darbe ile yıkılmış tam nakavt olacakken gong imdadına yetişir ve dövüş sona erer.)

Ve kazanan... Xbox 360 son anda nakavttan kurtulur. Ama açık puan farkı ve hakemlerin oy birliğiyle maçı PS3 kazanır. Level editörlerine "Yarın ofise PS3 veya Xbox 360'dan biri gelecek desek hangisini seçersiniz?" diye sorulduğunda tümü PlayStation 3'ü seçti.

BilenAdam

PC OYUNCULARI, BİRLEŞİN!



Adını bile duymadığınız bir anakart sürücüsü çakışıyor diye yarı yarıya yavaş çalışır... Bilmem ne ses codec'ini yüklemeniz diye videolar filmleri sessiz oynatır... Fani gürültü yapar... Cillop gibi yeni bir ekran kartı alırsınız, eski oyunlarınız çalışmaz... Sürekli beslersiniz gerekir, ama asla doymak bilmez... Delirmek elde değil yahu!

PC'lerimizden bahsediyorum elbette. Bu saydıklarım gibi binlerce sorun çıkartmak için fırsat kollayan kişisel canavarlarımızdan bahsediyorum. Hele benimkisi o kadar çok sorun çıkartıyor ki, bazen "değer mi ulan bu çileye?!" diye höykürerek Tibet'e kaçmak istiyorum. Veya o kadar da abartmayalım "alayım evime bir Playstation 2, kurulayım kanepeme, elimde Dual Shock, ben de akayım Los Santos gecelerine" diyorum.

Dünya üzerindeki milyonlarca insan da benim gibi düşünüyor olacak ki, konsol oyunlarının satışları uzun zamandır PC oyunlarının çok üstünde. Sağ sayfadaki Top 10 satış listelerinde PC ve PS2 oyunları ayrı ayrı belirtildiğinden bu belli olmuştur ama durum bu. Mesela tüm

oyun konsollarını içeren listeye bu ay sadece Guild Wars, onuncu sıradan girebilmiş.

Konsol oyunlarının aylık toplam satışı PC oyunlarına göre on kat fazla. Chaos Theory ve Brothers in Arms gibi oyunların konsol versiyonlarının satışları, PC versiyonlarını katlayabiliyor. Bu da PC oyuncularına iki dezavantaj getiriyor:

Birincisi, en yetenekli ve başarılı yapımcılar "nasıl etsek de konsol pazarına kaysak" diye düşünmeye başladı. Son yıllarda PC için en başarılı strateji oyunlarını yapan Relic (Hearthworld serisi ve Warhammer 40.000) ile Creative Assembly'nin (Total War serileri) dönüşümü buna en büyük örnek. İki yapımcı da PC'den istedikleri gibi para kazanamadığı için konsollar için sulandırılmış aksiyon-stratejiler yapmaya giriştiler (The Outfit ve Spartan Total Warrior).

İkincisi de karmaşık, derin hikâyeleri ve gerçekçi oynanışı olan, PC'lerimizde görmeji sevdiğimiz türden oyunların sayısı giderek azalıyor. Size soruyorum, geçtiğimiz yıl içinde kaç tane Arcanum gibi anlatımı olan bir RYO, IL-2 Sturmovik gerçekçiliğinde bir simülasyon veya

Grim Fandango gibi bir adventure oynadınız? İki tane? Bir? O da şanslıysanız... Artık insanlar daha çabuk tüketilen, oynaması kolay, daha "light" oyunlar istiyor. Karmaşık yapılı, gri materyali zorlayan oyunlar ise raflarda tozlanıyor.

"E bu durumda PC oyunculuğuna ne olacak?" diye soruyorsunuz, değil mi? Açıkçası önümüzdeki iki yıl oyun sektöründe müthiş değişiklik ve yeniliklere gebe. Bu konu üzerine sayfalarca yazabilirim, aslında yazıyorum da... Önümüzdeki sayılarda bu konuda geniş bir dosya konusu okuyacaksınız. Ama şimdilik şunu söyleyeyim: PC oyunculuğu bir yere gitmiyor. Sadece alıştığımız oyun kalıpları değişiyor.

Ben bu yazıyı yazarken bir yandan Area 51'in yeni demosunu indiriyordum, MSN üzerinden iki arkadaşımın sohbet ediyordum ve Level'in sayfa planı üzerinde değişiklikler yapıyordum. (Daha da çok şey yapabilirdim ama benim multi-tasking yeteneğim bu kadar :) Merak etmeyin, zamanın çok değerli olduğu bu çağda, konsollar PC'lerin bu becerisine ulaşıp da yerini tamamen alamaz. Sadece birazcık kenara itip kanepede kendine yer açar, o kadar.

EWEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Altı yıl önceki bu sayımızda... Ne bu ya böyle?! Bu ne vasıfsız bir sayıyıymış! Haa durun, Quake 3 ve Unreal Tournament ilk bakışları varmış. Uyy... İncelenen oyunlara şöyle bir bakalım: Civilization: Call to Power (Sid Meier'in Civilization'ıyla alakası olmayan bir oyundu, o gün itibarıyla 10 üzerinden 8 almış olsa bile bir ay sonra unutuldu ve bir daha da yüzüne bakılmadı). Tam bir hayal kırıklığı olan Blood 2'nin ek görev paketi Nightmare Levels da bizi hayal kırıklığına uğratmadı (10 üzerinden 4). Battle of Britain, Falcon 4.0 ve Alien vs Predator ise şovu kırtanlar listesindeydi (10 üzerinden 9).



Düğer yandan, bu sayıda hala üçüncü boyutta geçememenin sancılarını yaşayan strateji oyunlarını görüyoruz. Sancıları bir miktar aşmış olan Warzone 2100 (10 üzerinden 8) oynamayı hak eden bir oyundu. North vs South ise adının hatırına bir 7 aldı bizden, ama Amiga'da günlerimizi uyan o muhteşem oyunla alakası yoktu. Rollcage diye de minik bir oyun vardı, asla bir klasik olamadı. Ters dönse de yoluna devam edebilen ilginç arabalarla, manyak hızlarda yapılan bir yarış oyunuydu (10 üzerinden 8).

3 yıl önce

Halo ve Xbox ile ilk karşılaştığımız sayıdır bu. Sevgiyle kucaklayıp bağrımıza bastığımız Xbox'ı, E-Oyun 2002 fuarından sonra iade ederken de duygulu anlar yaşamıştık. Ama esas duygulu anları Fusion Frenzy'de dört kişi birbirimizin canına okurken yaşamıştık :) Hakikaten, olsa da oynasak...

Morrowind'e "Ömür boyu sürecek bir RPG oyunu" demişiz... Hala modları çıkıyor, hala geliştiriliyor bu müthiş oyun, eğer denemeyerseniz mutlaka bulun, buluşturun (%94). Sayfaları çeviriyoruz; Güzelim bir adventure'in mundar edildiğini görüyoruz (Simon the Sorcerer 3D - %68). Rage Rally incelemesiyle (%34), rezil bir oyuna "bu oyun rezil gibi" dediğimiz için, bir distribütörden ilk "sizi mahkemeye vereceğim!" tehdidimizi alıyoruz, ama takmıyoruz. Duke Nukem: Manhattan Project ile dumur oluyorduk (%80 - bir E3 daha geçti, nerede ulan Forever!?). Virtua Fighter 4'te Tekken tabularımız yıkılıyor (%89). Hooters: Road Trip'ten, her E3'te mutlaka bir akşam yemeğine uğradığımız bu nezih lokantanın (öhüm!) verdiği keyfin aynısını bekliyor, ama avucumuzu yalıyoruz (%35).



ilan bir yarış oyunuydu (10 üzerinden 8).

LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

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

80-89 arası: LEVEL HIT Yanında bu logoyu

gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

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

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

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.

GFX: Ekran kartı türü ve belleği.

RAM: Bellek miktarı

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Guild Wars ★
- 2- Championship Manager 5 ★
- 3- Imperial Glory ★
- 4- The Sims 2: University
- 5- World of Warcraft ★
- 6- Half-Life 2 ★
- 7- Football Manager 2005
- 8- The Sims 2 ✕ ★
- 9- Empire Earth 2 ★
- 10- Stronghold 2 ★

Playstation 2

- 1- Star Wars Episode 3 ★
- 2- Championship Manager 5 ★
- 3- LEGO Star Wars ★
- 4- FIFA Street
- 5- Midnight Club 3
- 6- Gran Turismo 4
- 7- TT Superbikes ★
- 8- Splinter Cell: Chaos Theory
- 9- Brothers in Arms
- 10- Metal Gear Solid 3

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi yükseldi düştü



ALTIN KLASİKLER

En iyi oyunların zamana karşı durduğu er meydanına, Altın Klasikler Listesi'ne yeniden hoş geldiniz. Bu ay aramıza katılan üç oyun var: Adventure oyunlarının tükendiğini söyleyenlerin suratına tokat gibi inen Still Life, Rockstar'dan bir yarış klasiği olan Midnight Club 3 ve galaksiye yeni bir soluk getiren Rage of Wookies.

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON	PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %96	RPG	PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
	PS2 God Of War	2005	%95 - %95		PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
	PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %95		PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
	PS2 Tekken 5	2005	%93 - %93		PS2 Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85
	PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92		PC K.O.T.O.R. 2: Sith Lords	2005	%86 - %85
FPS	PC Brothers in Arms	2005	%92 - %92	ADVENTURE	PC Still Life	2005	%90 - %90
	PC Half-Life 2	2004	%95 - %92		PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
	PC Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %90		PC Broken Sword 3	2004	%90 - %85
	PC Chronicles of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90		PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
	PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88		PC Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79
SPOR	PC Football Manager 2005	2004	%95 - %93	SIMULASYON	PC The Sims 2	2004	%95 - %93
	PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93		PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
	PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %93		PC Pacific Fighters	2004	%88 - %86
	PS2 Fight Night Round 2	2005	%91 - %91		PC Dangerous Waters	2005	%85 - %85
	PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90		PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %83
YARIŞ	PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %94	ONLINE AKSIYON	PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %91
	PS2 Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91		PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
	PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91		PC Counter Strike Source	2004	%85 - %84
	PS2 Midnight Club 3 YENİ	2005	%90 - %90		PC Joint Operations	2004	%87 - %84
	PC GTR	2005	%90 - %90		PC Star Wars: Battlefront YENİ	2005	%85 - %83
STRATEJİ	PC Rome Total War	2004	%94 - %92	DEVASA ONLINE	PC World of Warcraft	2005	%96 - %95
	PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91		PC SWG:Rage of Wookies YENİ	2005	%87 - %87
	PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %89		PC Everquest 2	2004	%88 - %86
	PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87		PC City of Heroes	2004	%85 - %82
	PC Code Name Panzers	2004	%89 - %87		PC Matrix Online	2005	%80 - %80

EMPIRE

Taş, balta, Messerschmith ve nihayet Mechler!

Yazan | Ali Güngör



Empire Earth 2 büyük bir oyun! 15 farklı uygarlığı, her bir uygarlığın kendine has üniteleri de dahil 15 farklı çağda 300 farklı ünite, her çağda 3 dalda 12 teknoloji... 2. Dünya savaşı tadı yaşamaktan tutun da, lazerlerin ve füzelerin uçtuğu bilim kurgu ortamlara Empire Earth 2 rengarenk bir oyun!

Empire Earth 2'yi gerçek zamanlı strateji severlere sevdirmeye herhalde sırf yapay zekâsı bile yeter. Derinlemesine oynamadan öylesine bir bakan herkesin gözden kaçıracağı, fakat bu oyunu sıradan bir GZS olmaktan çıkartan en önemli özellik bu! Taş baltalardan Mechlere uzanan çok detaylı, dolu dolu bir oyun bu. Dört yıl önce çıkan Empire Earth'ün sevdiğimiz özellikleri korunup geliştirilmekle kalınmamış, yazının ilerleyen kısımlarında okuyacağınız gibi bu oyun artık tam anlamıyla üzerinde uzmanlaşılacak bir turnuva oyunu haline gelmiş...

BİR EKLAN VAR EKRANDAN İÇERÜ!

Empire Earth 2'nin bütün grafik ve içerik özelliklerini oyunun ayarlarından açtığınızda ve

yeni bir oyuna başladığınızda işler size biraz karışık görünebilir. Çünkü arabirim olarak da grafik olarak da oyuna pek çok şey katılmış. Öncelikle göze çarpan en büyük yenilik ekranın sağ alt köşesindeki PIP ekranı olacaktır. "Resim içerisinde resim" özelliği bir TV reklamı çağrışımı yapsa da aynı anda birden fazla yere göz kulak olmayı seven oyuncuların en büyük dostu olacak. Buraya atadığınız bölgeleri alttan birer tık ile devamlı gözaltında tutabiliyor mesela savaşı ve üretimi aynı anda devam ettirebiliyorsunuz. Aynı ayrı orduları, sınırları, komşuları ya da ajanları gözaltında tutabilir, hızlı bir şekilde arada geçiş yapabilir, aynı anda iki orduyu iki farklı yerden kumanda edebilirsiniz! Demek aynı anda birkaç yerde olmak Napolyon'a has değilmiş! Bilen bilir böyle de bir efsane vardır...

Öte yandan bu PIP herkes için yararlı mı? Herkesin hoşuna gider mi? Kesinlikle hayır, öncelikle tek bir işe odaklanmayı ve farklı işler arasında geçiş yaparak sıradan gitmeyi seven, buna alışkın oyuncuları aşırı bilgi akışıyla yavaşlatıyor. Yeni başlayanları korkutuyor. Üstüne üstlük yediği dikkate değer hafıza ile bilgi-

sayarınızın sistem kaynaklarını tüketiyor. Ama zaten ayarlardan kapatılabildiği için sistem kaynakları dert mi? Hayır, Empire Earth ortalama ve zayıf sistemlerde de onu bunu kısarak rahatlıkla çalıştırabiliyor. Ama oynanabilirlik ve oyun keyfine de zarar veriyor.

PIP kapatılınca karşımıza çıkan arabirim gayet klasik bir GZS arabirimi, yararlılığı defalarca kanıtlanmış ne de olsa. Eh alışılmadık bir strateji dedik ama detaylarıyla ve türe kattıklarıyla alışılmadık. Yoksa o alışıldık ve sağlam GZS iskeleti yerli yerinde, klasik kaynak toplama ve üs kurma da orada. Meşgalesi olmayan işçileri seçme tuşu, arabirimden işçileri kaynak toplamaya dağıtma ve kontrol etme özelliği oyuna büyük kolaylık katıyor. Ama ne

Artı&Eksi

- ↑ Yapay zekâ, iklim etkisi, çeşitlilik,
- ↓ Grafikler, karışıklık.



Zorluk: Normal
İngilizce Gerekşinimi: Normal
Multiplayer: 9 kişiye kadar; Lan, internet üzerinden ■



◀ Her birim avantajlı olduğu ünite tipine saldırıyor.



▲ Hava kuvvetleri açık havadan yararlanıyor.

GÖZCÜ KULELERİNDEN YAPTIĞINIZ HAVA TAHMİNLERİ SEFERLERİNİZİN ZAMANLAMASINDA ETKİLİ OLUYOR.

yazık ki bir yerde inşaat yapacağınız zaman hızlı ve kolayca iş gücü toplayamıyor, kaynak zincirinizi geçici olarak aksatıyorsunuz. Verimliliği benzer oyunlara yakın ama şahsen Rise of Nations'un sistemini daha çok tutuyorum, Empire Earth ise bu açıdan Age of Empires' a daha yakındır.

Bu PIP'e bir başka açıdan bakacak olursak gelecek GZS'lerde farklı yapıda orijinal oynanış biçimleri oluşturulması için iyi bir basamak olmuş. Çeşitlilik ilham verir, bakarsınız bu özelliklere ileride daha çok fonksiyon kazandırılır. Ya da gittikçe mutasyon geçiren yeni nesiller zaten bilgi bombardımanına alışkın olduklarından işlerine bile gelir.

BAHARDA SEFERE ÇIKILIR

Empire Earth 2'nin grafikleri genel olarak iyi değil. Araçların tasarımları ve farklı dönemlerde bazı ünitelerin görünüşleri oldukça güzel olsa da bütün olarak baktığımızda tatmin edici değil. Özellikle uygarlıkların görünüşlerinin birbirinden farkı konusunda çuvallıyor. Uygarlıkların tarzları farklı farklı olmasına ama Age of Empires ya da Age of Mythology gibi destansı oyunlardaki kadar birbirinden farklılık göstermiyor. Bakınca aha uzak doğulu denilebiliyor ama bir bakışta işte Japonlar, Türkler, şunlar bunlar diyemiyorsunuz!

Diyemeyince de sizde de o kadar destansı bir etki uyandırmıyor. Bu

oyunun temel eksikliklerinden biri. Ama bu hatanın nasıl yapıldığını da oynadıkça anlıyorsunuz. 15 farklı insanlık çağı var ki bunlar süre eşitliğiyle değil uygarlığın gelişimine göre bölünmüşler. Taş çağı, aydınlanma çağı, atom çağı, genetik çağı, sibernetik çağı gibi... Eh meçhler var demiştik değil mi? Her çağın üniteleri ve tarafların özel birimleri? Bu kadar çeşitlilik içerisinde her tarafı tamamen diğerlerinden görünüş olarak farklı kılmak oldukça zaman ve emek isteyen bir iş. Neden yapılmamış olduğunu anlıyorum, kaynaklar yetmemiş ama bu, bunun böyle olması gerektiğini değiştirmiyor. Gerçekten klasik bir strateji olmak için grafiklerin de harika olması gerekli.

Age of Empires 3'ün ekran görüntüleri sizin de benim gibi kanınızı dondurmuştur herhalde. Tabi ki daha çıkmamış bir oyunun grafikleri ile Empire Earth 2'yi karşılaştırmak saçmalık olur. Ama artık üzerinden bu kadar zaman geçmiş bir Rise of Nations'la da karşılaştırsak RoN EE 2'den grafik ve atmosfer olarak daha sağlam. Amma velakin haksızlık etmemek lazım, grafiklere bu kadar laf etmemin sebebi kötü olması değil, Empire Earth 2 ismine yakışmaması. "Bu muymuş" diye üzülüp durdum ta ki enfes atmosfer detaylarını fark edinceye kadar! O nasıl bir kar fırtınasıdır, nasıl bir yağmurdur, ne güzel bir doğadır o öyle! Ve sadece güzel olmakla kalmıyor! Bugüne kadar bunu iddia eden ve beceremeyen oyunun aksine birebir oyunun oynanışını değiştiren

rip tarihi gerçeklerle bir strateji oyununun bağdaşmasına yardımcı oluyor.

Her şey iklime göre değişiyor ve çağlar geçse de insanın doğayla birlikte yaşamasının ona karşı çıkmaktan daha kolay, daha yararlı olduğu gerçeği değişmiyor. 2. Dünya Savaşı'nda da pek çok çatışmanın sonucuna hava şartları karar vermiştir, kullandığınız araçlar ne kadar gelişirse gelişsin değişen ölçülerde etkileniyorsunuz. Diktığınız gözcü kulelerinden yaptığınız hava tahminleri seferlerinizin zamanlamasında etkili oluyor! Sadece saldırmak değil mesele, ordunuzun üsse dönüşünü rakibiniz sizden iyi hesaplırsa siz bir şeyler yapabilece kadar ağır hasar alabilirsiniz. Ordunuzla sefere çıkmak için en güzel zaman bahar, çağlardır olduğu gibi insan kanı en güzel bu mevsimde toprağı doyuruyor. Tarihin erken çağından başlayıp en son noktasına kadar aralıksız savaştığınızı ya da sırf savaşa hazırladığınızı görünce zaten işte böyle ah ediyorsunuz.

Ah etmek demişken, artık gerçekten böyle sağlam stratejilerde bir müzik zevki oluştuğunu söylemek mümkün. Sayıca az da olsa, bir yerden sonra kendini tekrar da etse oyunun müzikleri gayet güzel ve dinlemesi keyifli. Ama ünite konuşmalarında biraz daha çeşitlilik katılması gerekliliği, kalite yerinde ama miktar yetersiz kalıyor.

ZEKİ BİR YAPAY ZEKÂ

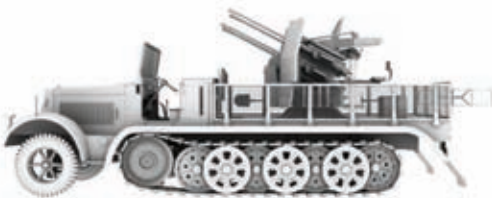
Empire Earth 2'nin senaryolarında en çok tak-



◀ Haritada kontrolü sağlamak ve ticaretin güvenliğini sağlamak için denizlerde hakimiyet şart.

dir ettiğim özellik her zaman değişmekle birlikte bir haritadaki bütün yabancı ulusları yok etmek zorunda olmayışınız. Biraz verip biraz alıp sonunda anlaşılıp müttefik olabiliyor ve görevi başarıyla geçebiliyorsunuz. Bunun da belki de tek yolu ortak bir düşmana savaş ilan ederek dost olmak, aksi takdirde çıkar sürtüşmeleri anlaşmalarınıza gölge düşürebiliyor. Oyunun diplomasi bölümü başarılı diyebilirim, harita zaten bölgelere ayrılmış durumda ve bu bölgeleri de pazarlığa katabiliyor, müttefiklerinizle neyi ne kadar paylaşacağını ayarlayabiliyorsunuz. Özellikle çok kişili, kimse kimseye güvenmediği paranoyak ve eğlenceli oyunlarda dostunuza sınırlı görüş alanı ve sınırlı geçiş izni verebilir böylece saldırı öncesi savunmalarınızı öğrenmesini engellemiş olursunuz!

Multiplayer oynarken işinize yarayacak kısayol tuşlarını öğrenirseniz emin olun pişman olmayacaksınız. Bu tuşlar gereksiz gibi görünebilir ama bilmem kaç tuşlu özel fareler kullanan mikro delisi, bir oyunun efendisi olmayı seven oyuncular için engin bir derya ve keyif sunuyorlar. Ayrıca, artan zorluk ayarlarında yapay zekânın hiç de multiplayer'ı aratmadığını (pembe yalan) göreceksiniz. Tabi ki gerçek insanlarla oynamanın keyfi başka ama mesele şu ki en kolaydan en zora yapay zekâ hiçbir GZS'de olmadığı gibi yaratıcı! Size devamlı aynı yerden saldırmıyor, devamlı devasa ordularla ya da tek ünitelerle saldırmıyor. Taktik yapıyor, strateji yapıyor, sizi yokluyor ve farklı farklı yerlerden farklı şekillerde saldırarak dikkatinizi oyunda tutuyor, sizi heyecanlandırıyor. Öğrendiğiniz kısa yol tuşları da sizin oyunla bütünlüğünüzü, artan oyun keyfinizi sağlıyor.



Fakat herhalde şunu belirtmekte fayda var, çizgisel oyunlara alışkın, oyuna dik-

katini vermek ve uğraşmaktan hoşlanmayan bir oyuncusanız kısa sürede sıkılırsınız. Yapay zekânın nimetlerinden faydalanmak, atmosferi hissetmek ve oyuna kaptırmak için sizin de bu oyunu oynamayı bilmeniz, strateji yapmaktan hoşlanıyor olmanız gerek. Kafadan en kalabalık orduyu toplayıp düşmana dalmanız bu oyunda hiçbir şey ifade etmiyor.

Bunu bir kenara bırakalım, kısacası olay sizin ne kadar strateji hastası olduğunuza bakıyor. Ama her multiplayer veya senaryo oyununa keyif katacak bir özellik var ki evlere şenlik, bütün gelecek strateji oyunlarında görmek istiyoruz!

SAVAŞ PLANLARI

Empire Earth 2'nin en orijinal özelliği olan savaş planlarında TAB tuşuyla ulaşılan ana oyun haritasına giriyoruz. Bu harita bütün görevlerimizin, haritadaki bölgelerin kimlere ait olduğunun görüldüğü bir büyük strateji haritası. Sağ alttaki PIP ile burada da seçtiğimiz üniteleri yönetebiliyoruz. Ama burasının esas güzelliği savaş planlarının burada çizilip dosta düşmana yollanıyor olmasında yatıyor. Tarafların renklerini alarak buradan buraya ilerle diyen çizgiler çekiyor, savaş alanını belirleyen bölgeyi ortaya koyuyor ve ana hedefleri işaretliyoruz! Biraz alışınca çok kolay olduğunu göreceksiniz.

Sonra istediklerinize planın istediğiniz kısımlarını yolluyor böylece bilmelerini istediğiniz kadarını onlara haber veriyorsunuz! İşte hinlik diye ben buna derim, zekice! Dâhice! Az evvel övdüğümüz yapay zekâ buradaki planları alayıp uygulamakta veya eğer gerçekten istemiyorsa, uygulamamakta çok başarılı! Bir de bakmışsınız ki siz dört kişi dört bir yandan düşmanı kuşatırken düşmanlarınız da farklı savaş planları ile size saldırmış! Tek başınıza oynadığınız oyunlarda bu sayede artık eskisi kadar yalnız hissetmiyor, daha çok eğleniyorsunuz. Çok kişili oyunlarda ise kuntizliğin bini bir para, politika, entrika... Ama insan bunu çok daha fazla sayıda tek kişilik senaryo ile desteklemeleri gerekiyordu demeden edemiyor. Bu kadar çeşitliliği keşfedecek daha fazla hikâye olmalıydı, olanlar ciddi oyuncularını ancak ortalama bir süre idare ediyor. İşte bu noktadan sonra Empire Earth 2 tam internet kafe oyuncularının oyunu haline geliyor, bu oyunun bütün sırlarını çözüp derinliklerine inmek ancak deliler gibi oynayarak mümkün ve her keşfettiğiniz detay sizin rakiplerimize karşı üstünlüğünüzü demek. Kolay kolay tükenmeyecek bir oyun doğrusu. Yeni başlayanlar için büyük lokma, eski bir oyuncu bile olsanız ağır ve kontrollü bir tempoya alışkınsanız aynı anda dikkatinizi gerektiren çok fazla mesele olacağından siz de şaşırabilirsiniz. Multitask' te benim üzerime yoktur, hyperthreading benimle başladı diyorsanız baldan ırmaklar, şerbetten deryalar bekliyor sizi tabi...

Sonuç itibarıyla Empire Earth 2 sağlam, oturaklı bir RTS. Elbette eksiklikleri var ve bu yüzden bir klasik olmayı büyük bir farkla ıskalıyor ama yapay zekânın tavrı, oyunun çeşitliliği ve savaş planları yapıp uygulayabilmek gibi özellikler de sayesinde tam bir hit oluyor. Sırf senaryo oynayıp görev bitirmeyi sevenlerden ziyade başladığı oyunu uzun süre oynayanlara, özellikle de multiplayer oyuncularına uygun. **[bitti]**

Empire Earth 2

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Mad Doc Dağıtımcı ▶ Vivendi Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum ▶ 1Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 128MB GFX Web ▶ www.empireearth2.com

LEVEL HIT



level puanı ▶ 84



▲ Ürün çemberine dikkat etmemeniz felaketle sonuçlanabilir.

Yazan Göker Nurbeyler

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Benim kalem senin kaleni döver!



ran daha kısa sürede zorlaşıyor. Örneğin daha üçüncü bölümde iyi savunulan bir kaleyi fethetmeniz gerekiyor.

KALE KURTARAN İNEKLER

SH 1'de anlık kararların oyunun kaderini nasıl değiştirdiğini ve bu arada zamanın nasıl aktığını hatırlarsınız. SH 2'de abisinin yolundan gidiyor. Bunda Settlers'ımsı oyun yapısının büyük etkisi var. Örnekeleyelim: Bir grup arbaletçi istiyorsunuz. Bunun için keresteye, ok imalathanesine ve deri tabakhanesine ihtiyacınız var. Zırh üretimi içinse tabakhane ustasına deri göndermek gerekiyor. İşin ilginç yanı süt ve peynir için ihtiyacınız olan inekleri derileri için kesmek zorunda kalıyorsunuz. Bu da halka verilen gıdanın büyük oranda düşmesi anlamına geliyor. Morali bozulan halkı sakinleştirmek için vergi indirimine gidiliyor. Fakat vergi indirimi nedeniyle para girişi azalınca arbaletçileri üretecek para kalmıyor. Hemen pazar yerinde fazlalık malları satıyor ve problemi çözüyorsunuz. Kulağa karışık gelse de alıştıkça kale hayatını birkaç tuşla canlı tutmaya başlıyorsunuz. SH 2'de bu sistem yeni binalar eklenerek korunmuş.

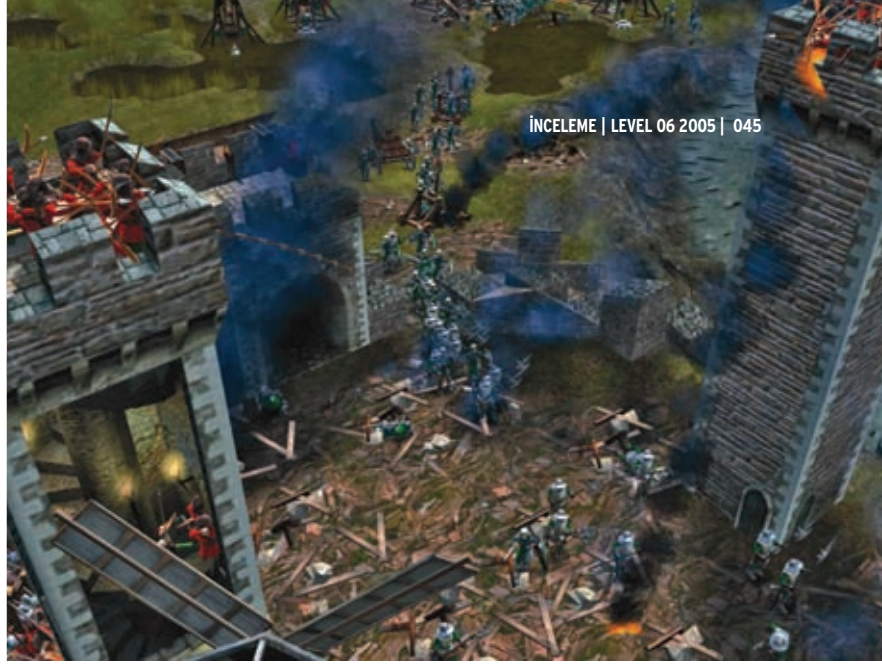
SH 2'de halk size körü kö-



Bir savaş stratejinin en eğlenceli anları rakibi kuşattığınız ya da kuşatıldığınız zamanlardır. Stronghold (SH) bunun üzerine kurulmuş yapısıyla kendi fan kitlesini oluşturdu. Uzun bir bekleyiş ve ağır sulandıran görüntülerden sonra nihayet SH 2 elimizde. Hadi stratejilerde rakam vermemeyi bozmayım: Oyun 12'şer savaş ve ekonomi görevi, 9 multiplayer haritası, 10 tarihi kale, 62 bina, 15 savaş birimi ve 10 kuşatma silahı içeriyor.

Bir kale beyi olarak ilk adımdan itibaren uğraşacağınız çok fazla iş var. Kargaşayı seven generaller savaş çıkarmak için devamlı bahane arıyorlar, Vikingler kalenizi kuşatmayı hobi haline getiriyor ve gözü tahtta olanlar devam-

lı bir açığınızı kolluyorlar. Savaş görevlerinin sonuna doğru seçeceği yolu oyuncuya bırakmak çok iyi fikir. Tehdit altındaki kralı kurtarmak veya karşı tarafa geçip hükümdarlık tacına el atmak size bağlı. SH 2'nin ekonomi görevlerinde ise bunalımdaki ülkeyi refaha kavuşturmaya çalışıyorsunuz. Bunlar arasında halkın beslenme problemi veya ülkeyi istila eden fareleri durdurma gibi görevler bulunuyor. Tüm görevler bitse bile (yaklaşık 30 saat) önünüzde hala yapacak çok şey var. Örneğin gerçek hayatta yaşanmış kuşatmalara (Wartburg ve Hastings gibi) çok benzeyen mücadeleleri bizzat yaşıyorsunuz. Son modda ise savaşsız, bunalımsız kendi halinizde sarayınızı inşa ediyorsunuz. Yalnız oyun eskisine naza-



Artı&Eksi

- ↑ Detaylı Orta Çağ dünyası, müzikler, gerçekçi savaşlar, ürün dönüşüm çemberi.
- ↓ Yapay zekâ ve yol bulma hataları. Sadece tek zorluk derecesi. Grafik hataları var.



Zorluk: Zor
İngilizce Gereklinimi: Normal
Multiplayer: İnternet ve ağ üzerinden 8 kişi ■

▲ 1.1 yaması olmasaydı merdivenler saç baş yolduracaktı.

YAPIYORUM YIKIYORUM, YAPI...

Düşman kale sizinkinden daha güzelse size tek şey yardımcı olabilir: Onu yıkmak! Kuşatmalar ilk oyuna göre daha taktiksel geçiyor. Piyadeleri koruyan ağaç kütükleri, düşmana yollanan yan arabalar ve teknelerle nehri geçerek sürpriz saldırılar yapan askerler gibi tuzaklar da cabası. Yalnız savaş görevlerinin yarısı mızraklı birlikler, okçular ve mancınıklar arasında geçtiğinden daha eğlenceli olabilecek anlar harcanmış oluyor.

Peki SH 2'de başarının yolu nedir? Askerlerinin kuvvetli ve zayıf yanlarını bilen, menzil avantajını kullanabilen, yüzlerce askere rağmen kontrolü kaybetmeyen komutan SH 2'de başarılı olacaktır. Ayrıca oyun hızıyla yerine göre oynayarak avantaj sağlayabilirsiniz.

Orta Çağ'da askeri eğitim yaygın değildi. Ama Firefly yapay zekâyâ daha çok vakit ayırmalıydı. Örneğin devriye kuvvetler yolunu değiştirip kurtulabilecekken aynı tuzağa defalarca düşmemeliydi ya da script edilmiş saldırılarla menzil içinde kalan birimlere daha sert olmalıydılar. Kendi birlikleriniz de çarpışmaları veya direkt düşmanın kucağına atılmalarıyla bakıma muhtaç. Diğer taraftan yapay zekâ en küçük açığınızı bile başarıyla buluyor ve bilinçli bir şekilde kale beyini hedef alıyor. SH 2 boyunca çoğunlukla sizden çok daha güçlü bir düşmanla yüzleşiyorsunuz. Bu yüzden her karar gidişatı değiştiriyor; zift çukurlarını ateşe verme zamanı veya kuledeki ballistanın önce hangi kuşatma silahına saldıracağı gibi.

3D KALE SİMULASYONU

SH 2'nin yeni grafik motoru akıcı animasyonlarıyla övgüyü hak ediyor. Her birimin ayrı savunma ve saldırı stilleri

YAMA 1.1'İN TEMİZLEDİKLERİ

Oyuna 10 puan ekleyen 1.1 yaması bizi nelerden kurtardı:

- Formasyonlar hatalıydı.
- Kule balistaları dost birlikleri vuruyordu.
- Piyadeler duvarlardan geçiyordu.
- Çift tıklama bazen çalışmıyordu.
- Yapay zekâ kuşatma kampına saldırırken mancınıkları es geçiyordu.

ORTAÇAĞ'DA ASKERİ EĞİTİM YAYGIN DEĞİLDİ. AMA FIREFLY YAPAY ZEKAYA DAHA ÇOK VAKİT AYIRMALIYDI.

ve mancınıkların tozu dumanı görülmeye değer. 3D'nin nimetlerinden faydalanarak kamerayı istediğiniz şekilde yönettiğinizde kalenin savunma açıklarını kolayca bulabiliyorsunuz. Buna karşılık yapışık gibi duran evler gibi grafik hataları var. Ayrıca DX9 desteklemeyen kartlarda SH 2 çok zorlanıyor. Müziklerin atmosfere büyük etkisi olsa da seslerin sadece stereo olması dezavantaj. Görevler boyunca sık sık araya giren videolar ise atmosferi tamamlamada çok başarılı.

Biricik kale kurma/yıkma simülasyonumuz kaldığı yerden devam ediyor. Aşağıdaki puan oyunun 1.1 yaması sonrası puanı; yoksa içerdiği önemli hatalar yüzünden SH 2 bir hayal kırıklığı olabilir. Şu anki haliyle her strateji tutkununun mutlaka tatması gereken bir deneyim. [bitti]

Stronghold 2

Tür ▶ Gerçek zamanlı strateji Yapımcı ▶ Firefly
Dağıtımca ▶ 2K Games Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 2,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HDD Önerilen ▶ 2,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 2,5 GB HDD
Web ▶ <http://www.stronghold2.com>

LEVEL 007



level puanı ▶ 82

rüne itaat etmiyor; tam tersine temizlik ve bol miktarda besin gibi taleplerde bulunuyor. Sağlam bir ekonomi için şevkle çalışan çok sayıda işçiye ihtiyacımız var. Fakat nüfus arttıkça çöp ve hırsızlık gibi sorunlar aynı oranda artıyor. Mahkemeler suçları pranga ve darağacı gibi cezalarla durdurmaya çalışıyor.

ONURUM OLMADAN ASLA

SH 2'nin en büyük yeniliği onur sistemi. Onur puanlarını tam bir kale beyine yakışan aktivitelerle elde ediyorsunuz; tabii bedelini ödeyerek. Örneğin şövalye turnuvaları bol miktarda paraya, oduna ve zamana mal oluyor. Ya da adınıza şölen yemekleri verebilirsiniz ki bunlar da lüks gıda maddeleri gerektiriyor. Bunlar dışında onur artırmaya yönelik görevler bulunuyor. Onuru ne yapacağım demeyin; çünkü ancak yeterince onura sahipseniz oyunun en güçlü birimi şövalyeleri üretebiliyorsunuz. Oyunda sizin ve düşmanların dışındaki tarafsız bölgeleri onur puanı sayesinde kontrol edebilirsiniz. Böylece halkları size otomatik olarak vergi ve kaynak gönderiyor. Daha fazla onur için fetihlere çıkmak gerekiyor. Düşman şehrin merkezinde ne kadar çok asker toplarsanız bölge o kadar kolay sizin tarafınıza geçiyor. Gerçi zengin tarafızsız bölgelerde düşman pasif kaldığından mücadeleler ender oluyor.

O kadar bekledikten sonra kutuyu heyecanla açtım ama...

DUNGEON LORDS

Yazan Burak Akmenek



D.W. Bradley ismi bir çoğunuz için hiç bir anlam ifade etmeyecektir. Ama si-ze 1980-1990 arasında piyasaya çıkan, Sir-Tech firmasına ait, Wizardry V: Heart Of The Maelstrom, Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge ve Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant oyunlarını saymam oldukça şey anlatacağıdır. Çünkü bu oyunları yapan biz-zat Bradley'in ekibidir. Her oyun FRP sevenler için eğlenceli ve kendine has oynanışa sahip olan oyunlardır. Bradley'in yarattığı dünyada bir ninja ve bir şövalye yan yana savaşırken onları arkadan destekleyen bir büyücünün olması gayet doğaldır. Bu, benim gibi, her iki evrenin de ayrı ele alınmasını düşünen oyuncular için rahatsız edici olsa da oyunların eğlenceli olduğu şüphe götürmez bir gerçektir. (Nedense burada aklıma zamanında Japonlara silah satan Portekizli tüccarlar geldi).

YENİ BİR HEYECAN

Her editörün çok beklediği bir oyunla ilgili yazısının bir yerinde söylediği gibi "uzun zamandır iyi bir (oyunun türü buraya yazılır) oynamamıştım". Dungeon Lords gene aynı ismin ürünü. Oyunun ilk görüntüleri ekrana geldiğinde ve dövüş sistemi ile ilgili edindiğim bilgilerden sonra oyunu meraklı bir şekilde bekliyordum. Hatta Sinan adını söylediğinde "vay beee geldi en sonunda" diyerek heyecanımı açıkça belli bile ettim.

Önce şunu söyleyeyim ki Bradley amca biraz daha çabalasaydı yazının altındaki not çok daha farklı olabilirdi. Oyun bana bitmeden piyasaya sürülmüş gibi geldi. Grafiklere hiçbir

şekilde sözüm yok. Animasyonlara ve yaratık tasarımlarına da. Dövüş sistemi de gayet yerinde. Yapay zekâ da iş yapar. Fakaaat oyunun en can sıkıcı kısmı tüm bunların aslında bir hiç olması. Çünkü oyunda anlamadığım bir bölge sistemi var. Oyundaki tüm alanlar bir oda gibi düşünülmüş. Sanırım yazılım sırasında buradaki hatalar da düzeltilmemiş. Şöyle ki: Bazen odaya girmeden yalnızca kapısında durarak içeridekilere ok atıp öldürebiliyorsunuz. Karşınızda bariz şekilde delik deşik olan Ogre ise böğürmekten başka bir şey yapmıyor. Ya da bir kale yıkıntılar içerisinde karşı karşıya geldiğim savaşçı ve büyücüler belli bir hattı geçmiyorlar ve onları da uzaktan bir şeyler atarak öldürebiliyorsunuz. O hattın arkasında belirip size gelen düşmanların hepsi aynı yere gelince ölmeyi bekliyorlar. Yani ölüm sırasını beklemek deyimini birebir yaşıyorsunuz. Üzerinize gelen yaratıkları, çukur, su, çit gibi yerlere takarak gene uzaktan ok-fireball gibi silahlarla

yok etmeniz mümkün. Ama oyunun ikinci problemi olan dengesiz düşman dağılımı dolayısıyla bazen 3 ila 5 arası zarar verebilen bir oku düşmanınıza saplamanız için gerçek zamanlı olarak 2,5 saat gerekebiliyor. Çünkü ok düşmanın zırh yüzdesine, sizin düşmana olan mesafenize ve sizin o silahtaki uzmanlık derecenize göre saplanıyor. Verdiği zarar aralığı belli ve her zaman saplanmadığını da düşündüğünüzde varın 700 sağlık puanına sahip bir düşmanı ne kadar sürede öldüreceğinizi siz hesaplayın! Ben size söyleyeyim, o kadar sürede, trafiğin en yoğun olduğu zamanı da düşünerek, Levent'ten Beyazıt'a gidip geri dönebiliyorsunuz.

▼ Hiç korkmayın. Yalnızca geri gidip ağaca takılmasını sağlayın ve biraz acele edin!



KADINLAR DAHA AKILLIDIR

Bir başka nokta ise oyunda bariz bir cinsiyet ayrımcılığı yapılması. Tamam, karakter yaratma ekranında kullanabileceğiniz yeni ırklar var. Her ırkın hangi sınıfa uygun gideceği de gayet belli. Ama neden her ırkın dişisi erkeklerden daha akıllı? Burada kadın

Artı&Eksi

- ↑ İyi yaratık tasarımları, farklı büyü okulları.
- ↓ Hatalı motor, dengesiz oyun düzeni. FRP sevenleri oyalayabilir ama dört dörtlük bir oyun beklemeyin.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: İnternet, 4 oyuncu ■



▼ Birisi Indiana Jones'a haber versin lütfen.

NEDEN HER İRKİN DİŞİSİ ERKEKLERDEN DAHA AKILLI? KADIN OKUYUCULARIMIZIN KIS KIS GÜLDÜĞÜNE EMİNİM.

sunuz. Sonuçta fareler yaratıp bunları düşmanınızın üstüne salabilir ya da silahlarınıza güzel efektler ile görünen büyüler yerleştirebilirsiniz. Büyüleri kullanmanız ise bir tuş ile açılan ara mönü sayesinde gayet kolay. Bu mönüyü açıp üzerine büyülerinizi yerleştiriyorsunuz ve savaş esnasında yalnızca mönüyü açıp büyüye atadığınız rakama basarak seçip anında kullanıyorsunuz. Aynı şey bulduğunuz büyü parşömenleri için de geçerli. Kitaplardan yaptığınız büyülerin bir sayısı var ve dolması için zaman geçmesi gerekiyor. Bu yüzden her büyücünün biraz da göğüs göğse savaştan anlaması gerek.

Oyunun sizi en illet edecek yeri büyü mönüsüne büyüleri yerleştirmek ve silmeyi bulmak olacaktır. Büyüleri yerleştirmek için Mouse imlecini üstüne getirip 1 den 8 e kadar bir rakama basın. Büyü o rakama atanacaktır. Silmenin ise bir yolu yok. Kullanmak istediğiniz bir başka şeyin üstüne gene imleci getirerek onu o rakama atayabilirsiniz. Yani mönüye koyduğunuz sabit kalmıyor.

Savaş sırasında dört tip hareket yapabilirsiniz. İleriye gidip tıklayarak menzili daha yüksek ama düşük etkili bir saldırı yapabilir, geriye çekerek başınızın üstünden iyi hasar verebilen bir vuruş yapabilir, sağa veya sola savurarak orta etkili bir kesme atabilir ya da rakibinizin üstüne zıplayarak vurabilirsiniz. Son saldırı en fazla hasar verendir. Zaten adı Ninja saldırısı. Başınızın üstünden yaptığınız vuruş ise uçan düşmanlara karşı yapabileceğiniz tek saldırı.

Oyun sırasında karşınıza düşman çıkacaksa oyun kısa bir süre teklıyor. Bu tıpkı devasa online oyunlar oynarken karşınıza birisinin çıkmasından önce gelen lag gibi. Bu yüzden bir yerde bir şey gelecekse bunu önceden anlıyorsunuz.

Oyunun eğlenceli yanları da var. Örneğin sırf dövüşerek oldukça zor öldüreceğiniz bir yaratığı önce dondurup sonra kıştır kıştır kesebiliyorsunuz. Ayrıca her yaratığın farklı bir saldırı şekli var ve gruplar halinde saldırdıklarında sizi çevrelemeye çalışıyorlar ki bu da oyunu keyifli kılıyor.

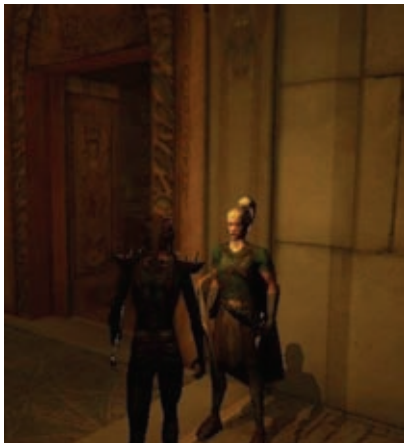
Dungeon Lords beni hayal kırıklığına uğrattı. İyi çalışılmış ama sanki kalite kontrol tam bitmeden piyasaya sürülmüş gibi görünüyor. Ayrıca oyun benim makinemde yamasını kurmadan çalışmadı ve Creative Soundblaster kartımda problem çıkardı. Kamera karakterimden uzaklaşınca sesler boğuklaştı ya da hiç gelmedi. O yüzden siz oynamadan önce ses kartınızın sürücüsünü bir güncelleyin. [bitti]



▲ Kim böyle bir yaratığı oynamak ister bilemem ama en güçlü savaşçılar Urogoth erkekleri.

okuyucularımızın kıs kıs güldüğüne eminim. Bradley amca (kendisi cidden ak sakallı bir amca bu arada) bu yaştan sonra ermiş diyebilirsiniz. Ama ben eşitlikten yanayım.

Oyunda dört tip büyü okulu var. Arcane; fireball, magic missile türü büyüler için. Celestial ise iyileştirici büyülerle alakalı. Rune, etkisi üzerinde uzun süre kalan ve yeteneklerinizi arttıran büyüler yapabiliyor. Ama bunların arasında bence en eğlencelisi Nether. Çünkü Nether büyülerini yapmak için bir siyacı gibi rakiplerinizi düşen veya satın alabileceğiniz bileşenleri kullanıyor-

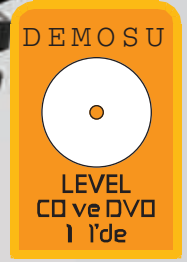


Dungeon Lords

Tür ▶ Aksiyon RPG Yapımcı ▶ Heuristic Park
Dağıtımçı ▶ Dreamcatcher Yaş sınırı ▶ 12+
Minimum ▶ 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen ▶ 2.6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ www.dungeonlords.com

level
puanı ▶ 65

Bu gezegen bana tanıdık geliyor.



Yazan Berker Güngör



Bazı oyunlar oynarken hiç düşünmüyorsunuz. "Neye oynadığımı bilmiyorum?" diye sorabilirsiniz. Jedi Knight serilerini düşünün. Bir galaksidir, uzay gemileri, yabancı ırklara, olayların geçmesi, tutun da olaylara dek hemen hiç düşünmüyorsunuz. Pariah da tanıdık değildir. Hele Star Wars filmlerini pek öyle alıcı gözle izlemediyseniz, ekranda beliren pek çok şeyle kendi aranızda bağlantı kurmakta zorluk çekersiniz. Ama yine de "Eeeeh, amacı nedir tüm bunların lan?" diye tiksiniyor ve oyunu kapatma ihtimaliniz hayli düşüktür. Çünkü ekranda görülen ışın kılıcının parıltısı ve kendi kendine dururken bile çıkardığı o tuhaf homurdanma sesi sizi bağlamaya yeter. O tuhaf, büyümlü, neredeyse hipnotize edici parıltıya bakar ve gülümersiniz.

Öte yandan bir süredir gelmesini merakla beklediğim Pariah için aynı şey söz konusu olmadı, olamadı. Kurdum oyunu, başladım oynamaya. Oynadım, oynadım, biraz daha oynadım. Ama bir türlü o "dışlanmışlık" hissinden kurtulamadım. Oyunla aramda bir bağ oluşamıyordu, oyun beni dışlıyordu. "Ait olma" saplantısı taşıyan bir adam değilim, kendimi bir yere ya da gruba ait hissetmek için kasmam, dışlandığımı düşünürsem de hiç uğraşmam, çeker giderim. Ama bir bilgisayar oyunu tarafından dışlanmak? Burada yalnızca oyun ve ben varım, üstelik oynamaya çalıştığım oyunun amacı da beni eğlendirmek! Ama olmadı, Pariah tıpkı adı gibi "dokunulmaz" kalmaya devam etti benim için. Taa ki ben bunalarla çıkışa yönelene kadar.

VAH DÜNYA!

Vakit çoğunlukta olduğu gibi gelecekte bir zaman; sanırım FPS'lerin ya gelecekte ya da İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçiyor olması kanun hükmünde bir kararnameyle karara bağlanmış vaktiyle. İnsanoğlu Dünya gezegenini sömürüp tüketmiş, başka yerlere kurduğu kolonilere yayılarak

PARIAH

Artı&Eksi

- ↑ Güzel grafikler, vasat bir multiplayer.
- ↓ Atmosfer yok, hikâyecilik yok, silahlar kötü, düşmanlar berbat, yapay zekâ sıfır.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: İnternet ve ağ üzerinden 32 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

oraları da pisletmeye çalışmaktadır. İnsanoğlu dediğimiz yaratık aslında bir tür kanser midir? Ama konumuz bu değil, gerçek olan şey Dünya'nın artık ölü bir hapisane gezegeni olduğudur. Oyunda canlandırdığımız karakter ise yürüyecek yolu kalmamış olan bitik bir doktordur, kendisi buralarda vakit tüketmektedir. Sonra bir gün bulaşıcı hastalık taşıyan bir kadını mekikle nakletme işine nezaret ederken, atılan bir füze sonucu kendini yanan enkazın ortasında yarasalı tepetakla asılı bulur. Üstüne bir de taşımakla yükümlü olduğu hatundan yüzüne sıçrayan kan sonucu virüs kapar. Anti-virüs kullanmıyor olmanın verdiği sıkıntıyla yoluna çıkan herkesi biçerek ilerlemeye başlar. Hani nerededir Hipokrat yemini? Demek ki insanın üstüne fazla gitmemek lazımdır, yoksa eline makineliyi alıp "Yemini mi bozdum hüleaaaaan!" moduna geçebilir!

Pariah aslında lisanımızda da var, "parya" olarak geçiyor. Hint kast sisteminde olan bir rütbe bu. En altın da altında olduğunuzu gösterir. Kimse size dokunmaz bile, düşüp ölseyiz cesedinizi kaldıran olmaz. Ancak birileri haber verirse gelip sizin kasttan olanlar kaldırırsınız sizi düşüğünüz yerden, ama cenazeyi filan unutun. Cesedinizi doğru düzgün yakacak kadar odun alacak paranız olsa zaten parya olmazsınız. Eh tabii safim ya, oyunun adına bakıp biraz farklı bir senaryo bekliyordum. Ama sağolsun senaryoyu yazan arkadaşlar olayı bulaşıcı hastalıkla halletmişler. Halletmişler ama birşeyi unutmuşlar: Bir öykü okuyana anlatılan bir şeydir. Okuyanı sallamayan bir kitap yazarsanız kimse de sizi okumaz. Çünkü ne anlattığınızı an-



“PARYA” HİNT KAST SİSTEMİNDE OLAN BİR RÜTBE. EN ALTIN DA ALTINDA OLDUĞUNUZU GÖSTERİYOR.

lamaz. Nitekim Pariah'ın sorunu da bu, oyunu oynuyorsunuz ama neler olup bittiğini zerre anlamıyorsunuz. Oyun ilerledikçe senaryonun açılmasını ve atmosferin sizi sarmasını boşuna bekliyorsunuz, çünkü o öyle kendi kafasına göre takılıyor.

YAPAY MORON

Pariah bildiğimiz FPS kurallarını aşmak için zerre çaba göstermeyen, alabildiğine düzyak bir oyun. Açık havada bile koridor hissiyatı veren ve insanı hep aynı yönde sürükleyen bölümler birbiri ardına uzanıp gidiyor. Tabii arada periyodik olarak karşınıza birbirinin klonu olan düşmanlar çıkıyor. Hatta sık sık anahtarı çevirmekle düşmanları salıvermek gibi klasik numaralara da bolca başvuruluyor. Düşman yapay zekâsı ise anaokulu diploması almakta zorlanacak seviyede. Ama yine de sizi uğraştırabiliyorlar. Neden? Çünkü deli danalar gibi etrafta koşturmayı sevdiklerinden vurulmaları zor. Ayrıca elinizdeki silahlar da pek işe yaramıyor, adamlara küfür etseniz daha fazla hasar verirsiniz.

Oyun "yıkılabilir" çevre unsurlarını kullanarak etkileşimli ve ilginç olduğu hissini yaratmaya da çalışıyor, ancak biz yemiyoruz. Neden? Çünkü gerçekte silahınızın etrafa verebildiği tüm hasar birkaç beton kolonu ve metal plakayı kırabilmeyle sınırlı. Tabii arada bir büyük beton kuleleri patlattığınızı filan sanabilirsiniz, ama hiç de öyle değil. Birden fazla defa "yıkılabilir" yapılara ateş etmeden yaklaştığımda kendiliklerinden havaya uçtuklarına şahit oldum. Yani aslında bunlar da

önceden hazırlanmış olaylar. Herhalde oyuncuların yıkım kabiliyetine güvenemediklerinden bu yola sapsmışlar ki bir yerlerde tikanıp kalmayalım. Komik.

Silahların ne kadar kötü olduğundan bahsetmiş miydim? Hesapta oyun boyunca topladığınız enerji hücrelerini kullanıp silahlarınızı modifiye edebiliyor, onlara yeni özellikler katabiliyorsunuz. Ama nedir bu özellikler? Birkaç tanesinin ilginç (ısıya güdümlü füze, çift füze atmak gibi) upgrade'leri haricinde cephane sınırını arttırmaktan başka bir şey değil. Silahların standart modellerinin kofti olması, ayrıca oyunun düzyaklığı nedeniyle size asla pek taktik uygulayacak fırsatı vermemesi bu fikrin de içine ediyor.

Peki Pariah'ın hiç iyi tarafı yok mu? Var tabii, her şeyden önce grafikleri hiç fena sayılmaz, tabii yeni nesil Unreal grafik motorunu tatmin edebilecek bir ekran kartınız varsa. Doom 3 kadar olmasa bile grafikleri gayet iyi, ancak maalesef o grafikleri kullanarak çenemizi yere vurduracak bölüm tasarımları yapabilmemiş değiller. Doğrusu yeni Unreal motoruyla doğru düzgün bir oyun yapılmadı şu saate kadar ve ben bunu hayli üzücü buluyorum. Ama pek çok küçük firma lisans için bir dolu para ödemektense kasıp kendi motorunu yazmayı tercih ediyor şu aralar.

Uzun lafın kısası, Pariah yazık edilmiş, vasat bir FPS ve sadece grafikler de onu kurtarmaya yetmiyor. Henüz tamamlanmamış bir oyun. FPS hastası bir kişilik bile olsanız çok çabuk bayacaksınız buna emin olun. [bitti]

Pariah

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Digital Extremes Dağıtımçı ▶ HIP Interactive Yaş sınırı ▶ 15+ Minimum ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2,5 GB HDD Önerilen ▶ 2,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ <http://www.pariahgame.com/>

level
puanı ▶ 55



“Cetvelle geldim!” -ABD

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Çekirdek bir harekât takımı neden 4 kişi olur? Yazan Burak Akmenek



Takım yönetme oyunlarını severim. Sanırım kendimi karakterlerle bütünleştirmeyi sevmemden kaynaklanıyor bu. Üstelik kendi karakterimi yaratıp oyuna ben de girdiğimde aldığım keyif kat kat artıyor. SWAT 4 gibi kaliteli bir oyundan sonra yeni bir takım yönetme oyununu elime alınca epey ümitlenmiştim.

Close Combat'ı bir süredir takip ediyordum ve oyunla ilgili bilgiler oldukça heyecan vericiydi. Açıkçası oyunun girişi ve müzikleri bana kaliteli bir işle karşı karşıya olduğumu düşündürdü. Genel kurgu da gayet iyi göründü. CNN'den esinlenerek, bir TV kanalının Beyrut'taki karışıklıkları duyurmasıyla Amerika'nın olaya el koymasını anlatan bir video bize nereye gideceğimizi gayet iyi açıklıyor. Bir zamanlar Orta Doğu'nun Paris'i olan Beyrut, birbirine rakip devletlerin ve örgütlerin savaş alanı olmuş durumda. Tabii ki Sam Amca ufaklıkların kavga etmesinden pek haz etmiyor. Bu yüzden kendi birliklerini ortalığa yayıyor. Biz ise bu birliklerin içinde bulunan bir takımın komutanı olarak kurşunların içerisine atılıyor. Eh ne de olsa bunun için para almıyor muyuz ?

CONİ BEYRUT'A GİT !

Her oyunda olduğu gibi burada da bir eğitim görevi ile neyi nasıl yapmamız gerektiğini öğreniyoruz. Çekirdek bir harekât takımının neden 4 kişi olduğunu eğitim sırasında daha iyi kavriyorsunuz. 4 kişi 4 ana yönü kontrol altına aldığı ve takım tek vücut halinde hareket ettiğinde, eğer ateş gücünün yeterli olamaya-

çağı bir direnişle karşılaşmazsa, yenilmez oluyor. Eğitim sırasında standart bir takımımızı yönlendirmek için en çok kullanacağımız komut “go” komutu. Böylelikle hem bir odaya dalmak hem de bir yere göndermek için imlecini olduğu noktaya adamlarımızı yönlendirebiliyoruz. Ayrıca SWAT 4'te olduğu gibi sağ tuş ile açılan menüden adamlarımızı iyileştirmemiz mümkün. Bunun için elimize bulunan ve oyun içerisinde ecza dolaplarından temin edebileceğimiz bandajları kullanıyoruz. Zaten bu seçenek oyunun tüm gerçekçiliğini alıyor.

BİR EDİTÖRÜN ÇEKTİKLERİ

Şuraya kadar yazdıklarım oldukça olumlu şeyler değil mi? Oyun gayet güzel görünüyor. Oyun boyunca takımımızı çatışmaya soktuğumuz bölümlerin tasarımları ve oyunun grafik kalitesi de gayet iyi. Ayrıca oyun bir kez bile çökmedi. Fakat şimdiye kadar oynadığımız “takım yönetme temalı” FPS'lere baktığımızda bu oyun amatörce yapılmış görünüyor. Oyunu yapan arkadaşlara oyuncu takımının çok eleştiren ve kolay kolay memnun olmayan bir grup olduğunu söylemek gerek. Far Cry ve Half Life 2 oynadıktan sonra “script” ile hareket eden yapay zekâ modasının geçtiğini birisi onlara hatırlatmalı. Bir iki öldükten sonra düşmanın nereden geleceğini kesin olarak bildiğiniz için bölümü geçmeniz çok kolay oluyor.

Zaten düşmanın neresinden vurduğunuz çok önemli değil. Çünkü bomba atıp havalara fırlattığınız zamanlar dışında nasıl ölmesi gerekiyorsa öyle ölüyor. Yüz yüze çarpışmalarda düşmanı çok sıkıştırırsanız panik olup kaçıyor

ve uygun bir yerde yeniden mevzi alıyor. Eğer kaçarken teslim olmasını söylerseniz teslim oluyor ve onu kelepçelebiliyorsunuz. Ayrıca düşmanlarınız bağıarak yardım çağırabiliyorlar. Kendi adamlarıma bir yere gitmeleri emrettiğimde en güvenilir şekilde oraya gidiyorlar ve gayet doğru bir şekilde pozisyon alıyorlar. Bunlar oyunun güzel yanları.

Ama ben adamlarıma bir kapıdan içeriye girmelerini emrettiğimde acaba neden hemen yere çöküyorlar acaba ? İçeri girmeleri için kırk saat kapıyı benim açmamı ve sonra da oraya gitmelerini emretmek zorunda kaldığım anlarda sapır sapır vurulan adamlarıma işte o anda yere çöktükleri için hak verdim. Sanırım öyle korkuyorlar ki içeri girmeden önce bir hacet molası veriyorlar! Oyunun çeşitli yerlerinde bu komut gayet güzel çalışırken bazı kapılarda maalesef bu problemi yaşadım. Ayrıca elinden ayağından vurduğum adamın ısrarla namlusu camdan dışarı bakan makineli tüfeği tutmaya devam etmesini de anlamıyorum. Hadi onu vurdum, bu defa bir başkası koşup aynı tüfeği tutup dışarı bakmaya başladı. Ama ben onlara sağ arka çaprazdan bakıp ayaklarına ateş ederek öldürüyordum.

ÇATIŞIYOR MUYUZ ?

Harekât bölgesine girdiğinizde çata pat efektini andıran M-16 sesleri ile çatışmaya başlıyorsunuz. Hemen her

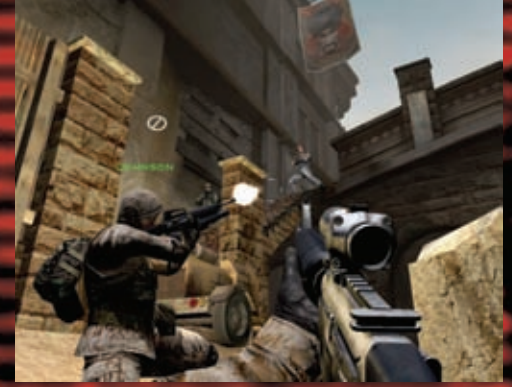


Artı&Eksi

- ↑ İyi bölüm tasarımları
- ↓ Yetersiz yapay zekâ, yetersiz menüler, hatalar

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■



GURURLU, BAŞI DİK, TAM BİR ASKER GİBİ SAVAŞ ALANINDAN ÇIKMAK İSTEYENLER İÇİN CLOSE COMBAT YALNIZCA YORGUN VE BİTKİN BİR SAVAŞÇI



bir savaşçı. Evet, ara videoları güzel ama birbirini tekrarlıyor. Evet, bölüm tasarımları güzel ama yetersiz rakipler bölümlerin keyfini kaçııyor. Ayrıca ses efektleri vasat. Oyun, askerlerin psikolojisini oyunun bütününe gerçekçi olarak yansıtabildiğini iddia ediyor. Ama askerlerin üzerinde görünen moral düzeyleri bir rakam olmaktan öteye gitmiyor. Sonuçta hepsi sizin emirlerinize uyuyorlar. Özetle “illaki FPS illaki adam vurmaliyim” diyorsanız Beyrut’a bir uzanın derim. Ama şunu unutmayın ki bu oyun bir başyapıt değil ve kısa zamanda ucuz oyunların arasında yerini alacak. [bitti]

FPS’de olduğu gibi burada da ayakta, çömelerek veya yatarak yaptığınız atışların isabet oranı değişiyor. Bir bölgeye girdiğinizde çevre ile olan etkileşiminiz oyunun izin verdiği ölçüde gerçekleşiyor. Etkileşime girebileceğiniz eşyalar ise fareyi üstüne getirdiğinizde zaten “ben kırabilirim” diyor. Eğer bir jeneratör patlatılabilirse onu patlatarak etrafı karanlığa gömüp gece görüş gözlüklerinizin avantajını kullanabiliyorsunuz. Bazı durumlarda ise çok sıkışsanız keskin nişancı veya hava desteği isteme hakkınız var. Mönünün sağ tuşu ile çağırabildiğiniz hava desteği özellikle büyük koronaklara karşı çok işinize yarıyor. Oyun boyunca karşılaşacağınız sabit silahları kullanmanız veya askerlerinize kullanmaları için emir vermeniz mümkün. Fakat buradaki askerinizi des-

tek ateşi ile korumanız gerekiyor. Çünkü en çok o ateş ettiği için en çok ateşi de o yiyor (devasa online’lardaki agro alma gibi). Düşmanlarınızın düşen silahlarını ve mühimmatlarını toplayarak onlara karşı kullanmanız mümkün. Ama bu yalnızca silahlarla sınırlandırılmış. Yani düşmanın üstünü arayarak ne var ne yok alamıyorsunuz.

Oyunu iki şekilde kaybetmeniz mümkün: Siz ölürseniz ya da takımınızdan iki kişi çok ağır yaralanırsa oyun biter. Eğer bir adamınız ağır yara alırsa onu savaş alanının dışına götürmeleri için destek birimlerini çağırmanız gereklidir. Bir sonraki görevde yaralanan asker takımındaki yerini alacaktır.

CLOSE END

Gururlu, başı dik, tam bir asker gibi savaş alanından çıkmak isteyenler için Close Combat yalnızca yorgun ve bitkin



Close Combat: First to Fight

Tür ▶ Taktik Aksiyon Yapımcı ▶ Destineer Dağıtımçı ▶
Global Star Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 2.0 Ghz CPU,
256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 3.0 Ghz CPU, 512
MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.firtstofight.com

level
puanı **75**



▲ Yangınlara acilen müdahale edilmezse etrafa hızla yayılacaktır.



▲ İtfaiyeciler araçta sıkışanları çıkarıyor, doktorlar ise müdahaleye başlamış.

Yazan Serhat Bekdemir

Açılın, ben doktorum!

EMERGENCY 3: MISSION LIFE

Her şeyinizi ortaya koyup hayat kurtarmaya hazır mısınız?



◀ Meraklı izleyicileri kaza alanından uzaklaştırmazsanız yaralanıp başınıza iş çıkaracaklardır.



▶ Tüm araç ve personelinizin değerlendirilmesi ile ilgili detaylı bilgi bulunuyor.



Birbirine benzeyen oyunlar oynamaktan bunaldığım bir zamana denk geldi Emergency 3. Hatta "Bu neymiş yahu?!" gibi bir yaklaşımla üşene üşene CD sürücümeye koydum. Bu hareketim 3 gün 3 geceye mal oldu.

HAYAT KURTARIYORUZ

Emergency 3 elinizdeki acil servis birimlerini kullanarak kaza ve facialarla mücadele ettiğiniz, insanları kurtarmanın önemli olduğu farklı bir oyun. Serinin önceki oyunlarını oynamadığım için benim için de sürpriz oldu. Oyunlarda hep birilerini, bir şeyleri öldürecek değiliz, öyle değil mi?

Kesinlikle seyretmekten zevk alacağımız

kalitede bir grafik animasyon ile açıldı oyun. Acil yardım sirenleri ve hazırlık yapan itfaiyecilerin görüntülerinden oluşan giriş videosu fazla uzun değil ama film kalitesinde olduğuna söyleyebilirim.

Ana menü oldukça sıradan ve basit gözüküyor ama kullanıcı dostu ve rahat şekilde tasarlanmış. Arka planda çalan tema müziği de kulaklarınızı pek rahatsız etmiyor. Film müziklerine benzemiş.

FARKLI OYUN MODLARI

Kontrolleri öğreneceğiniz "Tutorial" haricinde 3 farklı oyun modu var. "Campaign" oyun modunda zorluk derecesi her bölümde artan birinden ilginç olaylar var. "Freeplay" modu

ise "Challenge" ve "Never Ending Game" oyun modları ile geliyor. Campaign modunda detaylı hazırlanmış bölümlerde mücadele ediyorsunuz.

Türkçesi meali "Hiç bitmeyen oyun" modu ise her caddesi detaylandırılmış bir şehirde çıkan olaylara müdahale ettiğiniz, sürekli devam eden mod. "Challenge" ise sizi zorluyor, elde ettiğiniz skorlar internet ortamına gönderiliyor ve diğer oyuncularla kendinizi karşılaştırıyorsunuz.

Oyuna başlamadan önce

Artı&Eksi

- ↑ İyi grafikler, detaylı görev tasarımları, farklı oynanış.
- ↓ Uzun yükleme zamanı, uğraşılması gereken birim kontrolleri.

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok ■



“ADINI HİÇ DUYMADIĞIMIZ OYUNLAR” LİSTESİNDE ÜST SIRALARDA YER ALAN OYUN- LAR BAZEN BİZİ OLDUKÇA ŞAŞIRTABİLİYOR.

“Tutorial” bölümünü oynamanızı ve kontrollere alışmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Kontrollerin pek oyuncu dostu olduğunu söyleyemeyeceğim ama siz kendi oynayıp tarzınıza göre bu zorluğun üstesinden kolayca geleceksinizdir.

Gelelim oyuna, “Campaign” modunda başlayacağınız her oyun giriş videosundaki kadar kaliteli animasyonlarla olayı anlatacak. Mesela ilk bölümde sağlam bir trafik kazası izleyeceksiniz. 20’den fazla görevin olduğu bu bölümler özenle tasarlanmış ve gittikçe zorlaşacak.

Amacınız gelişen olaylar karşısında hızlı hareket ederek durumu kontrol altına almanız üzerine kurulmuş. Üstten görüş açısı ile oynuyorsunuz ve büyük sayılabilecek bir alanda operasyonlar gerçekleştirebiliyorsunuz. Bunlar yaralanmalı trafik kazaları, şehir ve orman yangınları, polis görevleri ve ilerledikçe ortaya karışık yaptırılan felaketlerden oluşuyor. Görevlerin tamamı detaylı hazırlanmış ve oldukça sürükleyici.

ÇOK İŞİMİZ VAR ÇOOOK

Zehirli atık yüklü bir gemiye karşı protesto yapan grup daha sonra büyük bir deniz kazasına sebep verecek, sinemaya bomba koyan teröristler size hazırlanmanız için çok az zaman tanıyacaklar. Kış tatil merkezine düşen çığ ve orman yangınları gibi doğal felaketlerle de uğraşmanız gerekecek. Hayat kurtarmak zorunda olduğunuz ve zamana karşı yarışacağınız görevler yarım saat ile

kırk beş dakika arasında sürüyor.

Sims oyunlarında olduğu gibi sağ alt köşede tüm kontrollerinizi yapacağınız menü bulunuyor. Burada seçeceğiniz itfaiye, teknik ekipler, polis ve ambulans hizmetlerini olay bölgesine naklettireceksiniz. Ayrıca harita ve bilgi ekranları da buradan kontrol ediliyor. Her acil servis biriminin altında seçim yapabileceğiniz farklı özelliklerde araç ve personel bulacaksınız. Elinizdeki bütçeyi doğru kullanıp doğru araç ve personeli olay yerine göndermeniz gerekiyor. Mesela büyük bir trafik kazasının olduğu bölümde, ambulans hizmetleri ve yol teknik birimleri ile koordineli çalışacaksınız. Mühendisler olay mahallini olası kazaları engellemek için kontrol altına alırken, ambulans görevlileri de yaralılara müdahale edecekler. Tabii trafik polislerinin de trafiğin akışını düzgün şekilde devam ettirmesi ve otobanın her iki tarafını da güvenli hale getirmesi gerekiyor. Kazalar daha sonra başka büyük kazalara yol açabileceği için güvenliği sağlamak en öncelikli görevimiz. Çok can kaybı olduğunda ya da bölüm içi görevleri yerine getiremediğinizde tekrar baştan oynamanız gerekiyor.



BİZİMKİLER DE YAPARDI BU OYUNU!!

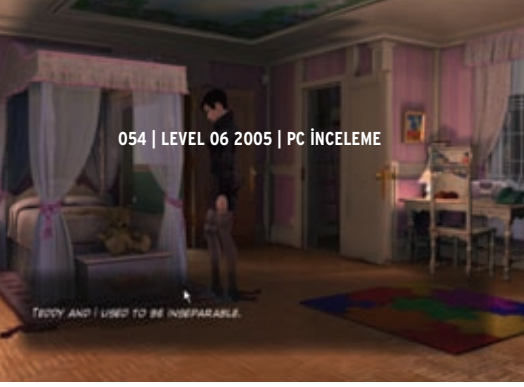
Oyun tamamen Alman yapımı ve firma kendi grafik motorunu geliştirmiş. Grafikler bir yana efektler de oldukça başarılı ve operasyon sırasında her yer ışıltı ışıltı oluyor. Şehir oldukça büyük ve canlı olmuş. Bu büyük şehirdeki minik insancıkların ise yapay zekâları korkunç. Biraz biz Türklere benziyorlar. Normalde hayatlarına devam ederken kaza gördükleri yerde toplanmaya başlıyorlar. Hem olay çıkarmaya hem de olaylara davetiye çıkarmaya programlanmışlar. Polisleri seferber edip herkesi kaza mahallinden uzaklaştırmamız gerekiyor. İnatçı olanları ise tutuklayarak uzaklaştırabilirsiniz.

Ses efektleri ve müzikler mükemmel değil. En sinir bozucu şey de büyük operasyonlarda etrafta bir çok acil servis aracı oluyor ve her hareketlerinde sirenleri çalmaya başlıyorlar. İşte o an sesleri kapatıp keyifli bir MP3 dinleme anıdır.

Emergency 3 genel olarak artıları eksilerinden daha fazla olan farklı bir oyun. Kimi kontrollerin fazladan fare tıklaması gerektirmesi, bölümlerin yükleme sürelerinin uzun oluşu gibi dezavantajlarının yanında, uzun süren farklı görevlerin ve zengin içeriğin nedeniyle kesinlikle oynamaya değer. Biraz da hayat kurtarın bakalım.Yok öyle hep öldür hep öldür nereye kadar... [bitti]

Emergency 3: Mission Life

Tür ▶ Sim Yapımcı ▶ 16 Tons Entertainment
Dağıtımçı ▶ Promotion Software Yaş sınırı ▶ 12+
Minimum ▶ 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX,
2 GB HDD Önerilen ▶ 2.2 GHz CPU, 512 GB RAM,
128 MB GFX Web ▶ www.emergency3.de



Yaşamın durduğu adventure

STILL LIFE

Bir sanat dalı olarak cinayet ve onun vazgeçilmez figürü ölü kadınlar...

Yazan Serpil Ulutürk



Gustav McPherson, sonbaharın tüm sırlarını tutmaya yeminli kuru yapraklar üzerinde birkaç adım daha attı.

Bundan önceki üç cinayetdeki gibi, hiç tanımadığı bu ölü kadın da bir yolunu bulup derin yaralarının acısını akıtmıştı Gustav'a. Kadının çoktan kaldırılmış cesedinin yığıldığı o yere doğru attığı her adımda acıyı biraz daha derinde hissediyordu. Kayıtlara "olay yeri" diye geçen bu ıssız parkın, bu ıssız köşesi Gustav'ın dördüncü mezarıydı aynı zamanda. Hiç kimsenin ve hiçbir dünyanın kabul etmediği bu ceset kadınlar, huzursuz ruhlarının tüm velayetini ne diye ona bırakmışlardı ki? Bilmiyordu. Sadece hissediyordu. Bir adım daha attı...

Bir yanda 1930'ların Prag'ı, bir yanda 2000'li yılların Chicago'su. Bir tarafta Post Mortem'den tanıdık, psişik dedektif Gustav McPherson, bir yanda onun FBI ajanı torunu Victoria. Still Life iki ayrı zaman ve mekânda geçen iki ayrı seri cinayet davasını son derece etkileyici bir hikaye ile birbirine bağlayan, son derece çarpıcı bir oyun. Syberia'nın da yapımcısı olan Microids'in bence bugüne kadar yaptığı en iyi oyun. Elbette kusurları var ama "sanat" damarı öyle güçlü ki, o kusurları da sanatçının kendi estetik anlayışı ve özgün bir ifade biçimi olarak kabul etmek zorunda kalıyor insan.

Bu durum aynı zamanda oyunu karşınıza alıp, seslere, müziklere, grafiklere, hikayeye, atmosfere parçalayıp, teknik bir değerlendir-

me yapmanızı da güçleştiriyor. Çünkü her biri bütününe içine dikizi bırakmayacak şekilde işlenmiş. Ya da ben bir şekilde charm yedim, etki altında yazıyorum bunları.

GOTİK HİKAYELER ŞEHİRİ PRAG

Tamam, "o kadar güzel ki, o kadar olur!" havasından çıkalım önce bir... Üç yıl öncesinin yine Microids imzalı oyunu Post Mortem'i oynamış olanlara, Stil Life'la ilgili verebileceğimiz ilk ipucu, aynı karanlık ve karmaşık havanın bu oyunda da estiği. Oyuna bu karakteri kazandıran birkaç bileşen var ki bunlardan en önemlisi tabii ki ardi ardına işlenen vahşi cinayetler. Hikayenin hem 1930'lardaki hem de yeni yüzyıldaki parçaları, bir seri katilin sokak kadınlarını öldürmesi üzerinden ilerliyor. 30'lardaki davayı Post Mortem'in Gustav'ı çözmeye çalışırken, günümüzde geçen bölümü de Victoria McPherson isimli çaylak FBI ajanı üstleniyor.

Farklı bölümlerini farklı karakterlerle oynadığımız ilk adventure değil Still Life ama olaylara bakış şekilleri ve kurdukları bağ itibarıyla gerçekten de farklı karakterlerle oynadığımız en iyi hissettiren adventure olduğunu söyleyebilirim. Dede Gus, aşırı empatinin bedelini ödeyen bir adam. Bir yandan cinayetleri aydınlatmaya çalışırken bir yandan da aşık olduğu fahişe sevgilisini korumaya çalışan, özel dedektif olduğu için bilgiye erişimi kısıtlı, bu

▼ Mekânlarla ilgili tek sorun, pek kurcalanabilir olmamaları. Bütün çekmeceleri karıştırmadan rahat edemiyor insan.

açığı içgüdüleriyle doldurmayı çalışan bir karakter. Hiç düşünmeden tehlikenin göbeğine atlayabiliyor, kendini sakınma lüksü yok. Torun Victoria ise genç bir FBI ajanı. Bir ortağı, bir mentoru, bir babası, pembe boyalı bir yatak odası var. Büyükbabasının yıllar önce çektiği sıkıntının çok uzağında, ama o günkü davanın reproduksiyonu denebilecek bir cinayet serisinin sırrını çözmeye çalışıyor. Bütün bu özellikler karakterlere giydirilmiş kaba kumaşlar gibi durmuyor ama. Onların olaylara yaklaşımını ve çözüm arayışlarını etkiliyor. Örneğin Gustav'ı oynarken tamamen yalnız olduğunuzu hissedebiliyorsunuz, içiniz daralıyor hafiften. Karakterinizin özelliği gereği cinlik ya da şirinlik yapma şansınız yok. Sadece aklınıza ve psişik güçlerinize güvenebiliyorsunuz. Victoria ile oynarken ise, zaten bu davayı o kadar da takmıyor havalarındasınız. Babanıza kurabiye pişirmek, tavan arasında aile anılarını karıştırmak, arkadaşlarınızın kişisel sorunlarını dinlemek gibi yan meraklarınız var. Yani karşınıza çıkan bulmacaların çeşidi de farklılaşıyor. Victoria olarak milleti aldatarak işinizi halletmeye daha yatkınsınız. Sahte kimlikler, sahte parmak izleri, bin çeşit yalan uydurmalar... Gus ise ölü-



Artı&Eksi

- ↑ Sürükleyici hikaye, iyi düşünülmüş bulmacalar, film gibi videolar.
- ↓ Karakter animasyonlardaki yapaylık, oyunun sonu

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
 Xbox ■



▲ Vic'in 4x4'ü teşkilat içinde acayip bir sükse yapmış, herkes ondan bahsediyor nedense.



▲ Gayet iyi bildiğimiz üzere, hayat herkes için aynı renk değil.

OYUNDAKİ DOĞRUSAL KURGU, İKİNCİ KEZ OYNAMA ŞANSINI ORTADAN KALDIRIYOR. O YÜZDEN STILL LIFE'İ HENÜZ OYNAMAMIŞ OLANLARI KISKANMAMAK ELDE DEĞİL.

müne dürüst takılıyor. Biriyle konuşmaya korkuyor insan, şimdi ağzını açıp her şeyi bozacak diye. Aslında bunun tek sebebi Gus'un densizliği değil. Oyunda diyalogları önceden görmek, ne söyleyeceğinizi seçmek gibi bir şansınız yok. Zaman zaman kendinizi edilgen hissetmenize neden olsa da adventure'lardaki genel bir kandırmacayı ortadan kaldırması açısından bu değişiklik fena olmamış. Çünkü şimdiye kadar oynadığımız oyunlarda da repliklerin sıralamasını değiştirmek dışında pek bir şey yapamıyorduk bildiğiniz gibi. Diyaloglardaki bir farklılık da, macerada ilerlemeniz konusunda size yararı olmayacak konu dışı muhabbetleri yapmak zorunda olmamanız. Bilgi içeren konuşmalar için mouse'a sol tık, geyik yapmak için sağ tık yapmanız gerekiyor.

Oyunun kontrolleri de iki seçenekli olarak sunuluyor. İster klavyeyi, isterseniz de mouse'u kullanabiliyorsunuz. Karakterlerimiz özellikle yol çizmek konusunda pek başarılı olmadığı için benim size önerim mouse kullanmanız. Klavye ile oynadığımız son adventure olan Broken Sword 3'ün yarattığı travma sebebiyle de böyle konuşuyor olabilirim tabii. Still Life'ta da hikaye gereği bol bol aksiyon ve kaçma kovalama sahnesi var ama BS3'teki gibi sizin kontrolünüzdeki sahneler değil bunlar. Yani bildiğin video. Sizin yapmanız gereken, etrafı çok dikkatli incelemek, küçük-büyük demeden her olaya kafa yormak, elinizdeki dokümanları muhakkak okumak ve ele geçirdiğiniz nesnelere evire çevire in-

celemek. Evet, artık aldığınız nesnelere üç boyutlu olarak inceleyebiliyorsunuz. Epeyce yaklaşıp yakından bakmak, 360 derece döndürmek gibi yetenekleriniz var. Bunu özellikle anlatmamın sebebi ise, oyunda tıkanıp anların çoğunun elimdeki bir nesneye yakından bakmayı akıl edememekten kaynaklanması. Ben çektim, siz çekmeyin.

DÜŞÜNÜYORUM ÖYLEYSE HIMM...

Still Life'in bulmacaları da bütündeki tutarlılıkla örtüşen cinsten. Çözmesi son derece zevkli puzzle'lar, akıl yürüterek kolaylıkla üstesinden gelebileceğiniz engeller, oyunun ağır havasından uzaklaştıran yan işler göreceksiniz. Ara sıra mantık sınırını zorlayan şeyler de yapacaksınız ama bunlar da bilindik adventure klişelerine yaslandığı için çok da rahatsız edici değil. Bazıları ise hakikaten kalem-kağıt ve zaman isteyen zor bulmacalar. Hemen tam çözüme sığınarlardan değilseniz özellikle mutfakta, metaforik bir kurabiye tarifi başında epey vakit geçirmek zorunda kalacaksınız, haberiniz olsun.

Microids'in önceki oyunlarında en sıkıcı şeylerden biri karakterlerin donukluğu. Özellikle Syberia'nın Kate Walker'ını bir türlü sevelememiştik. Yapımcılar bu kez aynı hataya düşmemiş. Ana karakterimiz Victoria, bir sürü adventure karakterine kıyasla hâlâ fazla içine kapalı bir tip çizse de Kate'in yanında bıcır bıcır bir insan. Kendi kendine yorumlar yapmak, icabında espi-

retmek gibi yetenekleri var. Ne yazık ki ara sıra dozu kaçırıp, daha soğumamış bir cesedin önünde komiklik yapmaya kalktığı da oluyor. Gençlik işte...

Still Life'i bitirenlerin, oyunu henüz oynamamış olanları kıskanmak için gayet geçerli sebepleri var. Oyun, ikinci kez oynanmaya müsait değil mesela. Hep tek seçenekli vakalarımız ve bunlarla kurulmuş doğrusal bir hikayemiz olduğu için ikinci kez aynı zevki alarak oynama şansımız yok. O yüzden bu maceranın henüz başında olanları kıskanmamak elde değil. Bir de o güzelim ara videoları ilk kez izlemek bambaşka bir tat. Gerilimi sürekli tırmanan hikayenin sonunu merak etmek de öyle, sonunda yaşadığı hayal kırıklığı da...

EMNİYET ŞERİDİ

Belki en başta söylemem gereken önemli bir hatırlatma da sona kaldı. Still Life gerek dili, gerekse de kanlı sahneleri nedeniyle sadece yetişkinlere yönelik bir oyun. Yani 17 yaşından küçük yakınlarınıza oynatmayın. Zamanı gelince, doğum gününde verebileceğiniz harika bir hediye olarak bir köşede saklayın. Muhtemelen "2005'in en iyi adventure'ıydı" diyerek verirsiniz... [bitti]

Still Life

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ Microids Dağıtımçı ▶ The Adventure Company Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 600 MB HD alanı Önerilen ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX, 1,2 GB HD alanı Web ▶ www.stilllife-game.com

LEVEL CLASSIC

level puanı ▶ 90



Güzel kızlar ekisi yarış eşittir

STREET RACING SYNDICATE

Tamam insan esinlenir ama yuh be kardeşim! Yazan Jesuskane



Need for Speed serisi Underground 2 ile tam gaz yoluna devam ediyor.

Oyuna yeni eklenen... Bir dakika yahu, bir yanlışlık var bu işte. Öhem, çok özür diliyorum sayın okurlar, alıcılarınız ile oynamayın, okumaya devam edin. Ben batırdım sizde ve alıcılarınızda bir kabahat yok. Aslında bende de bir kabahat yok. Tüm suç Namco'nun.

Street Racing Syndicate yanlışlıkla(!) bahsettiğim NFSU gibi dejenere Amerikan gençliğinin arabalar ve bayanlar üzerine kurulu gece hayatını konu alıyor. Arabaların ön planda olmaması oyunun en büyük eksiklerinden biri. Şimdi telaş içindeyim "tüm yazı "NFSU" benzetmeleri ile mi gidecek?" diye. Muhtemelen de öyle olacak. Bunun sebebi oyunun nerede ise NFSU2 ile aynı olması. Aslında bu hikâye daha Midnight Club adlı naçizane oyunun sahneye çıkması ile başlıyor. Ancak biz o kadar derinden başlamayacağız karıştırmaya. Çünkü ne kadar derine iner isek o kadar pislik çıkıyor.

Efenim, SRS yine bir araba sahibi olmamız ardından türlü yarışlara katılarak arabamızı sürekli modifiye etmemiz üzerine kurulu. NFSU2'de olduğu gibi yine bir şehir var elimizde. Yine arabamızla türlü şaklabanlıklar yaparak Respect (saygı) puanları topluyoruz. Yine yolda giden arabalara yanaşıp kaç kovala oynayabiliyoruz. Yine... Tamam başka yine içeren cümle kurmayacağım. Kısaca NFSU2 ile ne yapabiliyorsanız aynıını bu oyunda yapabiliyorsunuz. Hatta sağda solda karşılaşıcağınız abalaları arabanıza alabiliyor etrafta gezdirebiliyorsunuz. Bu abalalar size bazı Challenge'lar öneriyor (hımmm - Blaxis). Bunları gerçekleştirirseniz kız arkadaşınız oluveriyorlar. Oyunda toplam 18 hafif bayan var edinebileceğiniz. Siz onların kalbini kazandıkça bu abalaların anlamsızca dans ettiği videolar açılıyor. Sıkıldıkça izleyebilirsiniz. Bu yolla bayan arkadaşlar edinerek dejenereasyonun dibine de vur-

muş oluyorsunuz. Oyunun eksisi olarak sayabilir miyiz bilemiyorum ancak bayan oyuncuların bu noktada düşünülmemiş olması hoş değil. Onların da dejenere olmaya hakkı var nerede kadın erkek eşitliği, olmadı Namco.

DEJENERASYONUNUZ MODİFİYE Mİ?

Oyunun NFSU2'den bir farkı da yolda yakaladığınız sürücülerini telefon ile değil selektör ile taciz ediyor olmanız. Uzunları aracın tam arkasında yaktığınız anda kaç kovala başlıyor. Aslında daha gerçekçi olduğunu savunabiliriz. Çünkü her trafik canavarının telefon numarasına sahip olmak biraz zor. Ancak dibimizde uzunlarını yakan bir aracın şoförü ile yarışmak yerine küfür ettiğimiz gerçeği bu savunmayı oldukça güçleştirecektir. Belli pist yarışları haricinde oyunun tamamı gece geçiyor. Bu durumda şehir ışıkları vs bir görsel şölen bekliyoruz. Görsel anlamda kısmen hoş olan tek şey araçların hasar modellemesi. Sağa sola çarptıkça aracımız bolca hasar alıyor. Eğer bir turnuvada isek, sonraki yarışlarda darmadağın arabamız ile yer almak zorunda kalabiliyoruz. Ancak saatte 160 mil ile düz duvara toslayan bir aracın yarışa devam edebiliyor olması ilginç. Ne yandan ne serden demişler ama olmamış. Fırsat buldukça gidip aracımızı tamir ettiriyoruz. Nitro tüpümüzü yeniliyoruz, arabamıza sticker yapıştırıyoruz, ciklet çiğneyip camdan atıyoruz. Yolda gezen polisleri peşimize takip ilk

Street Racing Syndicate

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Eutechnyx Dağıtımçı ▶
Namco Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256
MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512
MB RAM, 128 MB GFX

level
puanı ▶ **50**

Artı&Eksi

- ↑ Bir iki yıl önce çıksa bir şeyler yazabilirdim buraya.
- ↓ Grafikler zayıf, seslendirme zayıf, her şey zayıf



Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: İnternet, Ağ
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, XBox, GC ■

dört yol ağzında duvara toslatıyoruz. Yapay zekâyı yolun dışına atıyoruz. Zaten diğer araçlar herhangi bir yarışta bizi geçse bile hiçbir viraj dönemiyor. Virajı içerden alın, azıcık ittirin yandakini, hah tamam, yine birincisiniz. Bu arada oyunu mutlaka otomatik vites ile oynayın. Çünkü oyunun seslerinden bir şey anlamak pek mümkün değil. Devir saati yerine yola bakmayı tercih edenler için saç baş yolduran bir sorun.

Aman bitti mi? Fırat'ım, hakaten peygamber sabrı varmış sende. Oyun NFSU2 ile aynı olduğundan karşılaştırmamaya imkan yok. Grafikleri, sesleri, sürüş deneyimi, animasyonları daha kötü bir NFSU2 istiyorsanız buyurun size SRS. Hadi çevirin sayfa. [bitti]

Çok yaşa!

SECOND SIGHT

Yazan | Jesuskane

Acılar içinde açtı gözlerini, kim olduğunu bilmeden

John Vattic gözlerini açtığı anda acılar içindeydi. Kim ve nerede olduğundan habersizdi. Habersiz olduğu başka bir şey ise her şeye rağmen acılarıma son verdiği idi. Nasıl mı? Bu ay incelediklerim arasında, HIP Games ihtiva etmeyen tek oyunun kahramanı olarak. Peki, oyunun tek güzelliği bu mu? Elbette hayır...

John Vattic gözlerini acılar içinde açtığı anda, geçmişe dair hiçbir şey hatırlamadığını fark etti. Aksiyon mu gizlilik mi diye gidip gelirken sonunda her ikisini de ihtiva eden bir oyunun içinde olduğuna karar verdi. Bir şey hatırlamıyordu, ama bu kafasını kullanmasına engel değildi. Tam aksine John oyunlarda kafasını kullanabilen nadir kahramanlardan biri haline gelmişti. Ve bundan ne onun ne de bizim bir şikâyetimiz yoktu. Ömrünün geri kalan 15 – 20 saat oynama süresinde kafasını yavaş yavaş toplayacak, hikâyesinin en başından en sonuna her şeyi hatırladığı gibi bizlere de olanı biteni aktaracaktı.

Hafızasını kaybeden özel bilmem ne ajanı muhabbeti kimilerine klişe-can sıkıcı-bayağı gelebilir. Ancak John hikâyesini öyle güzel anlatıyor ki, istisnalarınızdan biri olacak. Konsoldan aktarılmasına rağmen pürüzsüz kontrolleri, grafikleri ve sunumu ile kesinlikle sabit diskimizde ve oyun hafızamızda kaplayacağı yeri hak ediyor.

TERLİK

Evet, yazıyı ben yazıyorum ve verip veriştiriyorum. İlginç değil mi? Peki neden bu kadar etkilendim ve eğlendim? Öncelikle oyunun konsol versiyonunu bir süredir oynuyorum.

PC'de karşıma ne çıkacağından pek emin değildim. Ancak çok daha temiz grafikler ve kontroller ile karşılaşınca kalkıp ayakta alkışlayacak hale geldim. Hafiften karikatür havasında ki tiplmeleri ve grafikleri oyuna mizahi bir hava katıyor. Ancak bu hava senaryoya kesinlikle yansımıyor. Aksine senaryo gayet ciddi bir şekilde işleniyor. John Vattic uzman ve danişman olarak ordu tarafından göreve alınıyor ve insanlar üzerinde testler yapan çatlak Rus bilim adamları ile ilgili bir operasyon için dünyanın bir ucuna yollanıyor.

Elbette oyuna başladığımız anda bunlardan haberimiz yok. Çünkü Rusların peşinden gönderildiğimizden bu yana tam 6 ay geçmiş. Ve biz olaya dahil olduğumuz anda, yara bere ve sargılar içinde ayakta zor duran, terliklerini şıp şıp sürüyerek yürüyen gariban bir hastayız. Tek sahip olduğumuz yavaş yavaş farkına varmaya başladığımız zihin güçlerimiz ve şıp şıp terliklerimiz. Oyun boyunca geçmiş ile günümüz arasında gidip gelerek, hem son 6 aya ışık tutmaya hem de hayatta kalmaya uğraşıyoruz. Bölük pörçük olaylar ara videolar ile oldukça güzel bağlanmış. Eksik parçaları yavaş yavaş bulup yerlerine oturtuyoruz. Oyun içi grafikler ile hazırlanan ara videolar oldukça başarılı. Oyunun genelinde olduğu gibi karakter animasyonları oldukça yumuşak ve gerçekçi. Az poligon ile çok işler başarılabilceğine oldukça iyi bir örnek. Senaryonun bütünlüğünü sağlamak adına sık sık ara videolar ile karşılaşıyoruz. Ve videolar aksiyondan çok diyaloglara dayanıyor. Sıkıcı olduğunu düşünenleriniz olabilir. Ancak ses sanatçıları oldukça temiz bir iş çıkartmışlar. Kaliteli seslendirmeler

atmosferin bir diğer artısı. Ayrıca kontrolün elimde olduğu anlarda bol bol aksiyona girme fırsatım oluyor. Bu yüzden uzun diyaloglar içinde kaybolmak yerine, hepsini dinleyerek hikâyesinin kayıp parçalarını bulmaya çalışmak hiç de canımı sıkmadı. Oyunun çizgisel bir yapısı olsa bile nadiren gerçekleşen –kendini kahramanın yerinde hissetmek- olayını yaşatması açısından videoların es geçilmemesini hararet ile öneriyorum.

NEYE YARAR?

Elbette ara videoların ardı arkasına gelmesi için bizimde bir şeyler yapmamız gerekiyor. Bir günümüzde bir geçmişte iki farklı John Vattic kontrol ettiğimizden başta kafanızın birazcık karışması muhtemel. Çünkü son altı ayda bu karakterin yaşadığı değişim gerçekten çok büyük. Özellikle zihin güçlerini kullanmaya alıştıktan sonra, eline silah tutuşturulmuş bilim insanı John Vattic ile oynamak load ekranı ile karşılaşmanıza neden olabiliyor. Ancak kısa sürede bunun üstesinden de geliniyor. Klavye

Artı&Eksi

- ↑ Hem aksiyon hem gizlilik öğeleri bulunması, hoş senaryo ve sunum
- ↓ Yapay zeka saçmalayabiliyor, kamera nadiren sağa sola takılabilir, çok kısa.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox, GC ■



OYUNUN BENİ GERÇEKTEN ÜZEN TEK YANI KISA OLMASI. SAKİN BİR TEMPODA 15 - 20 SAATTE BİTİRMENİZ MÜMKÜN.

fare ikilisine gayet güzel uyarlanan kontroller yanında John'un ufak tefek yetenekleri de işimizi kolaylaştırabiliyor. Çünkü John, kenarlardan eğilip bakabiliyor, eşyaların arkasında saklanabiliyor, hasmına sessizce yaklaşip etkisiz hale getirebiliyor. Oyundaki gizlilik öğesi belli bölümlerde ön plana çıktığından bu özellikleri öğrenmeniz hayati bir önem kazanıyor.

SÜPER KAHRAMAN DEĞİL

John her ne kadar insanüstü özelliklere sahip olsa da bir süper kahraman değil ve alarmlar çaldığında dalga dalga üstüne gelen düşmanlar karşısında uzun süre tutunamıyor. Oyunda bir otomatik nişan alma sistemi bulunuyor. Farenin sağ tuşuna basıp bir hedefe kilitleniyoruz. Fareyi sağa sola oynatarak hedefler arasında geçiş yapabiliyoruz. Ancak elimizde bir silah olduğunda işler biraz değişiyor. Yine sağ tuşla hedefe kilitleniyoruz ancak bu sefer fare ile hedefin istediğimiz bölgesine nişan alabiliyoruz. Özellikle dürbünlülük bir silah kullanırken bu özellik ile oldukça eğlenmek mümkün. Ekranın sağ alt köşesinde hedefin dürbünden nasıl görüldüğünü görebiliyorsunuz. Ekranın geri kalan kısmında bir değişiklik olmadığından olaya daha kolay hakim olabiliyorsunuz. Bunun dışında kontroller bir FPS'den farklı değil.

HATIRALAR

Oyunda kullanılan üçüncü şahıs kamerası oldukça başarılı. Köşeleri dö-

nerken zaman zaman teklese de genellikle bir sorun çıkartmıyor ve görüş açınızı maksimumda tutabiliyor. Zihin gücünüzü kullanarak duvardan duvara vuracağınız zavallı güvenlik görevlisini gözden kaybetmeniz durumunda, baş ağrısı haline gelebiliyor. Telekinetik güçlerimiz pek çeşitli değil aslında. Cisimleri yerlerinden oynatmak, tutup atmak, ya da uzaktan telekinetik saldırılar yapmak mümkün. Bunlar dışında kendinizi iyileştirebilir, ya da düşmanlarınızın zihni ile oynayıp birbirlerine düşürebilir ve hatta görünmez olabilirsiniz. Fazla çeşit olmamasına laf edebirdik. Ancak nicelik değil nitelik demek istiyorum bu noktada. Birincisi mevcut özellikler John'u süper kahraman yapmak yerine, çok daha kabul edilebilir bir karakter olmasını sağlıyor. İnsan üstü olaylardan bahsedilse bile, hikâyenin suyu çıkartılmadan ilerleyebilmenize imkân tanıyor. Ayrıca hem harika ses efektleri hem de özelliklerin animasyonları, tekrar tekrar görmenize rağmen sıkılmanıza her nasılsa mani oluyor. Uzun lafın kısıyası, John Vattic olarak neyiniz var neyiniz yok kabullenip, oyunu oynuyorsunuz. Şu da olsaydı bu da olsaydı anlarına imkân vermesi bence oyunu iyi yapan bir diğer özellik.

JEDI MÜBAREK

Bütün iyi yanlarına rağmen Second Sight elbette kusursuz değil. Ufak tefek kamera sorunlarından bahsettik zaten. Bunun yanında genelde ortalamanın biraz üstünde olan yapay zekâ zaman zaman tekleyebiliyor. Astral-bedensiz olarak ortalıkta gezerken yada gayet iyi

saklanmışken alakasız bir nöbetçi tarafından fark edilebiliyoruz. Ortalama güvenlik görevlileri güçlerimize şahit olduklarında korkmak yerine kafamıza kafamıza vurmaya devam edebiliyor. Ancak bu hatalar çok sık tekrarlanmadığından oyun keyfimize limon sıkmaktan oldukça uzaklar. Cisimlerin duvarların içine girmesi gibi bir sorun da mevcut. Ancak ne mutlu ki bu her zaman değil sadece belli noktalarda gerçekleşiyor. Bunun dışında ortamda ki her şey gayet katı. Oyunun beni en çok ve gerçekten üzen tek yanı ciddi kısa olması. Sakin bir tempoda 15 - 20 saat içinde bitirmeniz mümkün. Sağda solda vakit geçirmeden bir solukta oynarsanız çok daha kısa sürede bitmesi muhtemel. Tekrar oynanabilirliği de pek yüksek değil.

Sessiz sakın gelip gönlünüzü çalacak oyunlardan biri Second Sight. Yılın oyunu olacağını söylemek yalan olur. Ancak senaryosu, sunumu, temposu ile gerçekten başarılı bir oyun. Ayrıca uzun zamandır elime geçen en iyi konsol çevrimi olduğunu söylemek yanlış olmaz sanırım. Hemen hepimizi bomba oyunları oynayabilmek adına sistemlerimizi güncelledik. Bu yüzden sistem ihtiyaçlarının can yaktığını söylemek de zor. Mevcut oyunları tükettiyseniz ve bu hafta ne oynasam diye düşünüyorsanız, çekinmeden alabileceğiniz bir oyun Second Sight. Gönül rahatlığı ile herkese tavsiye ediyorum. İyi oyunlar hepinize, kalın sağlıcakla. [bitti]

Second Sight

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Free Radical Dağıtıcı ▶ Codemasters Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX

LEVEL OUT



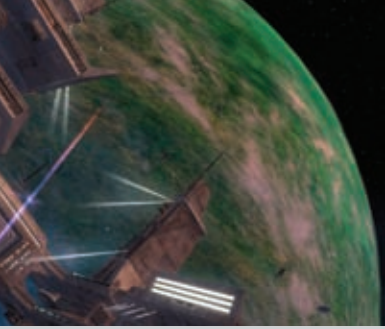
level puanı ▶ **84**

STAR WARS GALAXIES RAGE OF THE WOOKIEES

Chewbacca'nın gezegenine hoşgeldiniz.

Yazan Tyka & Selçuk İslamoğlu

▼ Kashyyyk'e gidebilmenin tek yolu geminize atlamak



▲ Avatar Platformuna tek başına gitmek aslında cesaret işi, ama sizler için LEVEL bunu başardı.



Tartışılır bir Combat Upgrade (CU) yamasından sonra Star Wars Galaxies, ikinci eklenti paketi olan Rage of Wookiees'le belki de en büyük eksikliklerinden biri olan "içeriği" yakalamış görünüyor. 100'den fazla uzun ve detaylı quest bizleri oldukça oyalayacağına benziyor.

Oyun içerisindeki diğer gezegenlerden çok farklı bir yapıya sahip Kashyyyk. Birinci ve en önemli özelliği, gezegenin yapısı itibarıyla sık, geçit vermez ağaçlarla çevrili olması. Bu yüzden diğer gezegenlerdeki özgürlüğü bu gezegende patikalara bırakacaksınız ama keza bu özellik yapacağınız quest'lerde oldukça faydalı ve yolunuzu bulmakta zorlanmayacaksınız.

Bir diğer özellik ise gezegenin hemen her yerine kapılar aracılığıyla ulaşacak olmanız ve hemen her kapının ardında gezegenin bir diğer yüzüyle karşılaşacaksınız. Daha detaylı bir deyişle, gezegen içinde çok farklı ortamlarda bulunabiliyorsunuz. Kimi kapılardan geçmek için birini yeteneğinize dair ikna etmeniz gerekiyor, kimileri ise herkese açık.

Gözünüze çarpmak olan bir diğer özellik ise bu kapılardan ulaşacağınız bölümlerin bir



kısmında araç kullanamamanız. Tek çareniz en yakın Creature-Handler'dan bir binek hayvanı almanız. Tabii ki yürüyerek de bu işlemi çözebilirsiniz. Oyuncuların en büyük şikayetlerinden biri olan "içeriği çabuk tüketmek" ise böylelikle garip bir yoldan düzeltilmiş.

BİRİ ŞU YÜRÜYEN HALIYI ÖNÜMDEN ÇEKŞİN

Her ne kadar Wookiee'lerin ana vatanı da olsa, Kashyyyk imparatorlukla beraber bir direniş gezegeni halinde tüm ırkları barındırmaya başlıyor. İmparatorluk, sivil seyahatine izin vermediği için, buraya ulaşmanın tek yolu, kendi geminiz ve tek varış noktanız ise Kachiro.

Kachiro, Wookiee Ağaç şehri ve başkent. Her ne kadar İmparatorluk burayı gözetleyebiliyor görünse de Rebel varlığı oldukça fazla. Ağaç şehir 3 katlı ve hemen her katta sizi bekleyen onlarca quest var. Kachiro'ya yakın mesafe de ise Trandosha köle tacirleri kampları ve Rodian Avcıları bulunuyor.

Etyy, avcılık meraklarından dolayı kendi gezegenlerindeki vahşi hayatı bile yok etmeleyle ünlü Rodian'ların avlanma bölgesi olarak da bilinmekte ve size yasaklı; eğer kendinizi kanıtlamadıysanız. Bir questi tamamlayarak girdiğiniz bölge biraz daha sık ağaçlardan oluşmakta ve biraz daha karanlık. Burada da 3 farklı Rodian avcı klanının size vereceği görevler bulunmaktadır.

Kkowir ormanlarından gidebileceğiniz Myyydril mağarasındaki yaratıkların ölümcül oldukları biliniyor. Tabii her Wookiee'nin kaderinde olduğu gibi Myyydril kabilesinin de Trandosha'lar tarafından köle edilmesi sonucu, bu

kabileden kaçanların topluluklarından uzak yaşadıkları bu yerde, onlara yardım elinizi uzatmak size kalmış..

Kashyyyk'in kendine özgü bir yaşam birliği var. En ölümcülünden, en basitlerine kadar, yepyeni yaratıklar Kashyyyk'te bulunuyor. Kashyyyk Bantha'ları, ana vatanı Kashyyyk olmayan Varacatl, Uller'ler ve yeni NPC ırklar gerek hikayeleri gerekse yetenekleri ile sizi zorlayabilir. Tabii Necrosis gibi eski dost Grievous'un yeni versiyonuyla da kapışmak isterse, yanınızda arkadaşlarınızın bulunmasında fayda var.

BİRİ "BİZDE INSTANCED DUNGEON VAR, YAA" MI DEMİŞTİ?

Zaten bunu diyenlerden çok önce Corellian Corvette ile alışık olduğumuz instanced dungeon sistemi Kashyyyk ile bir çok yeni dungeon'ı karşımıza çıkarıyor. Dungeon demek ne kadar doğru olur bilinmez keza hepsi karanlık kapalı mekânlar değil, örneğin Rodian'larla girdiğiniz iddiayı kazanmak için gezegenin güneyinde bir yere onların shuttle'ı ile ulaşacaksınız. Myyydril mağaraları size di-

▼ Kkwoir Ormanı çok da yaşayan bir orman değil.

Artı&Eksi

- ↑ Uzay ve yer kavramları artık birleşik ve detaylı questler.
- ↓ Oyun içi hatalar ve bazen questlerin ödülleri verilmemesi



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Sadece internetten oynanıyor. ■



EĞER COMBAT UPGRADE'DEN DOLAYI SWG'YE KÜSMEDİYSENİZ, BU EKLENTİ PAKETİNİN DEĞERİ OLDUKÇA BÜYÜK.

lediğiniz dungeon'a girebilmenizi sağlayacak. Grubunuzdaki 8 kişiyale bir dungeon'a girebilirsiniz.

Fakat benim favori dungeon'ım Avatar Platform. Avatar Platform bir asteroidin üzerine yapılmış bir üs. Sadece uzaydan girebileceğiniz bu üstte Trandoshan'ların Wookiee'ler üzerinde yapmakta oldukları deneylerin sonuçlarını öğrenmek için oldukça zorlu rakiplerinizi olacak.

EKLENTİ SADECE KASHYYK MI?

Eklenti kesinlikle sadece Kashyyyk ile sınırlı değil ama Kashyyyk birçok hikâyenin düğümlendiği yer olması açısından oldukça önemli. Eklentiyle birlikte birçok quest diğer gezegenlere eklenmiş durumda.

Bir clone trooper'ın hikâyesi ile başlayan diğer bir questten Clone Trooper armor alabilirsiniz.

Imperial'sanız, Dathomir'de bulduğunuz bir cesetten sizi Darth Vader'ın önüne götürecektir ve size Episode III'te kullandığı Starfighter'ı vermesini sağlayacak görevleri yapabilirsiniz ya da Rebel'sanız, Prenses Leia'dan bir ARC-170 Starfighter

alabilirsiniz.

PEKİ YA UZAY?

Jump to Lightspeed ile birlikte gelen Rage of Wookiees eklentisindeki en önemli değişiklik kanımca uzay görevlerinin, yer görevleriyle birleştirilmiş olması. Gezegenler üzerinde devam ettiğiniz bir quest size birden uzayda bir görev verebiliyor. Tabi bunun için pilotluğunuzun kuvvetli olması gerektiğini söylememe gerek yok.

Eski gemilerin yeni yüksek kapasiteli versiyonlarını da bu questlerden bulabilirsiniz. Yeni prototip X-Wing, Imperial Royal Guard Interceptor, Eta-2 Actis Interceptor (Jedi Starfighter), ARC-170, Vaksai Starfighter (High Mass Kihhrasz), Belbullab-22 (Gravious Starfighter) gibi bir çok yeni gemi sizleri gerek yer, gerek uzay görevlerinden bekliyor. Tabi yeni gemilerin bir çoğu üstün özelliklere sahip ve uzayda PvP için kaçınılmaz gemiler.

Bunun yanında eski Earth & Beyond'çu olarak özlediğim bir diğer özellik ROTW ile uzaya eklendi: Uzay madenciliği. Wookiee ağaç şehriden başlayacağınız görevle birlikte, geminiz bir

madenci gemisine dönüşebiliyor ve yeni gemiler için gerekli uzay minerallerini toplayabiliyorsunuz. Quest oldukça uzun ve tehlikeli bölgelerde de madencilik yapmanızı isteyebiliyor fakat sonunda size verilecek Master pilot sertifikalı gemi Y-8 buna değer. Y-8 gemisi çok yolculu bir gemi, madencilğe sizin gibi gönül verenlerle birlikte hızlı bir şekilde asteroidlerden faydalanabilirsiniz. Unutmayın, birçok yeni gemi ve yeni gemi parçaları artık uzay mineralleri gerektiriyor.

PEKİ DEĞER Mİ?

Eğer CU'dan dolayı SWG'ye küsmemişseniz, bu eklenti paketinin değeri oldukça büyük, zaten mevcut Star Wars Galaxies hesabınız varsa, dijital download paketi ile kutusuz olarak eklentiyi internet üzerinden indirebilirsiniz.

Her ne kadar farklı zaman diliminde de olsa, Kashyyyk Episode III'ten oldukça nasibini almış ve yeni zaman dilimine uyarlanmış. Yüzlerce quest ile bugün ne yapsam diye oldukça uzun bir süre düşünmeyeceksiniz. Ama birçok yeni içerik paketinde olduğu gibi bunda da en azından orta seviye pilotluğunuz ve bir tane master combat mesleğiniz olmasını tavsiye ederim.

Her ne kadar Star Wars Galaxies'de yapılan köklü değişiklikler eski oyuncuların tepkilerini olsa da SWG'de içerik arıyorsanız, yeni durağınız Rage of the Wookiees. [bitti]



◀ "Şu anda yaşıyor olmanın tek nedeni, Rebel filosunu yavaşlatmış olman".

Star Wars Galaxies: Rage of The Wookies

Tür ▶ Devasa Online Yapımcı ▶ 369 Interactive
Dağıtımçı ▶ Ubisoft Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 933 MHz CPU, 512 MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1.5 GHz CPU, 1024 MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.lucasarts.com

LEVEL HIT



level puanı ▶ 87



▲ Önce Healer'ı indirmek ömrünüzü uzatır.

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

Daha iyi senaryo daha zor oyunla mı gelir?

Yazan Göker Nurbeyler



Spellforce'un (SF) fantezi dünyasına barış geri dönmeyecek gibi gözüküyor. Daha Breath of Winter'in (BoW) buz ejderhası Aryn'i henüz ortadan kaldırmıştık ki ilk oyundaki kötü bir büyücünün boş durmasıyla yeniden başlıyoruz. Bu manyak büyücüyü durdurabilecek tek kişi parlak ekrana bakan bizlerden başkası değildir; tabii sırtında Phoenix taşına sahip bir runik savaşçı olmamız şartıyla.

"HER ŞEY DAHİL" AVATAR

SF ustaları oyunun ilk dakikalarından itibaren kendilerini evlerinde hissedecekler. Burada senaryonun yanı sıra değişmeyen oyun stiline de etkisi büyük. BoW'da can sıkıcı bir nokta ana oyundaki karakterinizle devam etmenize imkân vermemesiydi. SoP'da ise ister SF'deki karakterinizi, isterseniz BoW'daki ejder avcınızı tüm özellikleriyle aktarabiliyor ve LEVEL 50'ye kadar geliştirebiliyorsunuz; tabii önceden sahip olduğunuz eşyalar olmadan. Ek paketle yeni bir ırk eklenirse de yeni birimler, 40 büyü, 150 eşya, 15 co-op - 1 deathmatch haritası ve yan görevler dâhil 40 saatlik oyun süresi geliyor.

SoP'u oynayabilmek için BoW zorunlu de-

ğil; Spellforce yüklüyse direkt SoP'u kurabilirsiniz. SF ya da BoW'u sonuna kadar oynamayanlar veya silinen oyun kayıtları ardından ağlayanlar için paket hazır bir LEVEL 28 karakterle geliyor. Bu karakterin görünüşünü ve yeteneklerini siz hazırladığınızdan elalemin avatarıyla oynuyormuş hissine kapılmıyorsunuz.

Yeni maceranızda hangi karakteri seçeceğinizi sadece görevleri değil görevlerin gidişatını da etkiliyor. Oyun ilerledikçe izlediğiniz yola göre tanıdık simalara (Urias ve Darius gibi) rastlayacaksınız. Fakat tabii ki BoW'daki bir kahraman SF'dekini tanımıyor. Bu nedenle oyundaki birçok karakterden görev alabilmek için saygısını kazanmanız gerekiyor ki bu daha çok yan görev anlamına geliyor. NPC'lerin gösterdiği alternatif yollarla güçlü bir düşman birliğine bodoslama dalmaktan kurtulabilirsiniz.

AVATARINIZ PODYUMDA

Bir ek paketten beklendiği gibi grafik motorunda değişiklikler yerine yalnızca yeni modellemeler bulunuyor. Karakter ve detaylı çevre grafikleri OoD'nin kalitesini sürdürüyor. Yalnız karakterler konuşurken dudakları oynamadığından vantrolog oldukları izlenimini uyandırıyor. Vantrologluk etkisini yarıya indirmek için görev NPC'leri mini haritaya taşınmışlar. Savaşçılar ise "Hatları tutun!" gibi sınırlı cümlelerden dışarı çıkamıyorlar.

Artık çok oyunculu modda karakterimizden ayrılmak zorunda değilsiniz. Her ne kadar tek kişilik oyundaki avatarı aktarmak oyundaki dengeleri darmadağın edebilse de saatlerinizi verdiğiniz avatar ve yandaşlarıyla düşmanın üzerine gitmek çok eğlenceli. Bunun dışında kooperatif moddaki karakterleri de death-



match partilerine katabiliyor-sunuz.

SÖZÜN ÖZÜ

İkinci paket birinci paketten kesinlikle daha eğlenceli. Senaryosu daha da güzel ve gerçekten oyuncuyu şaşırtabiliyor. Kırdığım puanlar aynı oranda artan ve dudak ısır-tan zorluk derecesi yüzünden gitti. Bu nedenle SoP'u ilk oyunlardan anılının aklıyla çıkabilmiş ve zorluktan CD'leri kırmamış herkese tavsiye ediyorum. [bitti]

Artı&Eksi

- ↑ Başarılı senaryo. Multiplayer'a karakter aktarabilme. Yeni coop-deathmatch eklentileri. Kaliteli grafik ve soundtrack
- ↓ Zor, daha zor, en zor. Yetersiz seslendirme.



Zorluk: Çok
İngilizce Gereksinimi: Normay
Multiplayer: İnternet ve ağ üzerinden 8 kişi. ■

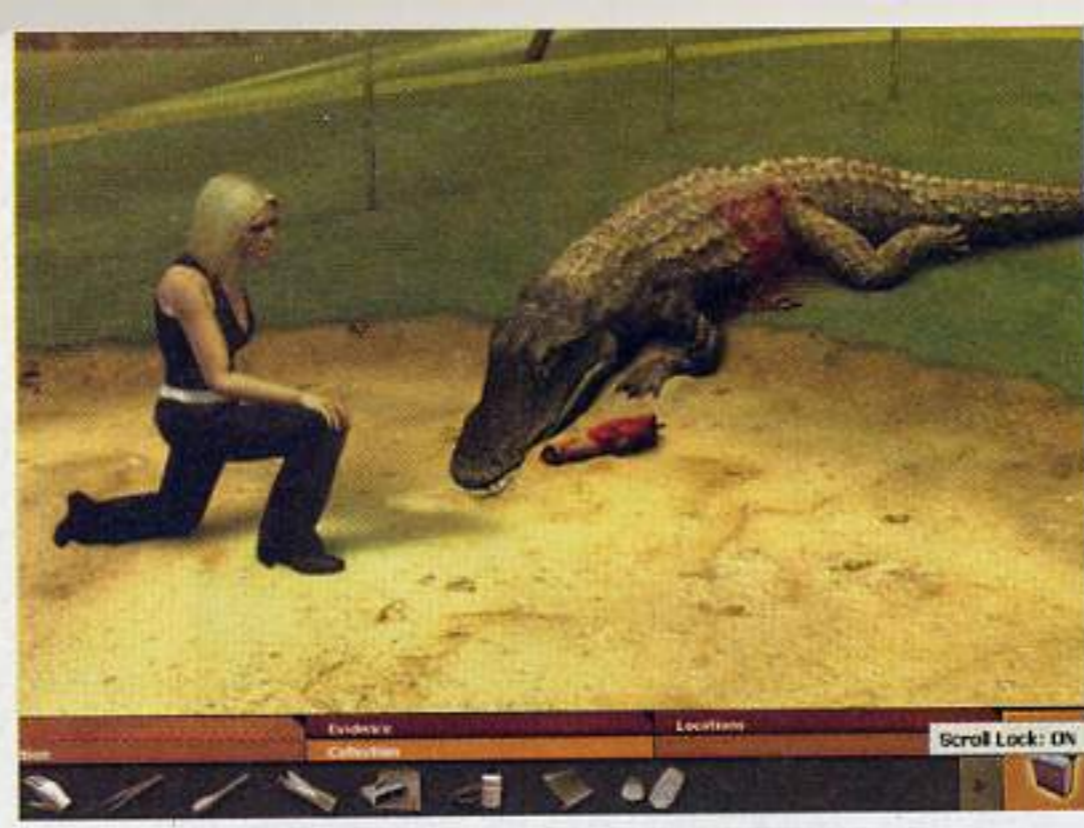
Spellforce: Shadow of the Phoenix

Tür ▶ Gerçek zamanlı strateji ek paketi
Yapımcı ▶ Phenomic Dağıtımıcı ▶ Jowood Yaş
sınırı ▶ 11+ Minimum ▶ 1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1 GB HDD Önerilen ▶ 2,8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1 GB HDD Web ▶ <http://spellforce.jowood.de>

LEVEL HIT



level puanı ▶ 85



CSI: MIAMI

Morg kadar soğuk, parmak izi kadar silik

Yazan Güven Çatak

Bu ara ne kadar da çoğaldı suç üstüne diziler; yerlisi de var yabancı da. Artık hepimiz soğukkanlı dedektifler gibiyiz. Cinnet dolu üçüncü sayfa haberlerini bile döviz kuru bakar gibi okuyoruz. Otopsi, adli tıp, morg, delil, parmak izi, kesik parmak, kol ve bacak, bakkaldan aldığımız ekmek, gazete, süt kadar günlük ve TV sayesinde domestik. Türk dizilerini bilemiyorum ama CSI: New York içerdiği terimler ve davalarla bizi uzmanlık mertebesine çıkaracak gibi.

Oyunumuz CSI ekolünün Miami ayağından bizzat uyarlanmış. Daha önce de CSI: Crime Scene Investigation ve CSI: Dark Motives de dizinin takipçileri olarak izleyiciden sonra oyuncu karşısına çıkmış.

DONAT DA YOK, KAHVE DE

Bu adamlar öyle bildiğiniz ağzında sigara, kirli sakal, film noir dedektiflerden değil. Aksine onların işlerin tamamen hijyenik ve sistematik. Suç alanını araştırmak, delilleri toplamak, analizleri yapmak, tanıklarla konuşmak, zanlıları belirlemek ve tabii ki suçluyu yakalamak. Ama en önemlisi bu aşamaların hiçbirinde pantolon ütünüzü bozmamak ve ter bezlerinizi yormamak (sanki Miami'de değilmişiz gibi).

Oyuna, bu elit takımın yeni çaylağı olarak başlıyoruz. Doğrudan oyuna dalıp kendinizi David Caruso'nun "ekibe hoş geldin" konuşmasını dinlerken de bulabilirsiniz veya daha baştan sıkılıp, oyunu bırakma riskini alarak, tutorial takılıp ara yüzü keşfedersiniz. CSI: Miami, dizide olduğu gibi çeşitli evrelerden oluşuyor. Önce amirinizden suç dosyasını alıyor, olay yerine gidiyor, detaylı bir araştırma

yapıyor, delilleri itinayla topluyor, her türlü şüpheliyi sorguya çekiyor, laboratuarda ve morgda uzun saatler geçiriyor ve kılı kırk yaran değerlendirmelerden sonra suçluyu tespit ediyorsunuz. Tüm bunları yaparken elinizin altında bir yığın ekipman bulunmakta. Sıkışınca ekip arkadaşlarınızdan fikir, daha doğrusu ipucu da alabiliyorsunuz ama bu sizin genel puanınızı düşürüyor. Zaten ortağınız birkaç laf etmek ve siz sorunca ipucu vermek dışında hiçbir derde deva değil (iyi polis-kötü polis bile yapamıyorsunuz!). Yani davada kendinizi yalnız çalışıyor gibi düşünebilirsiniz. Aletler ise tespit etme ve toplama başlıkları altında toplanmış. Örneğin parmak izi mi alacaksınız, önce bir sprey sıkarak onu belirginleştirmeli, sonra yine bir zimbirtı sayesinde kalıbını çıkarmanız. Veya elinizde bir kumaş parçası mı var, önce yakından bakmak için süper büyütecinizi kullanıyor, sonra da kumaşın ilmekleri arasına sıkışmış saç telini almak için cımbızını kullanıyorsunuz. Tabii olay bununla da bitmiyor sıra saç telinin laboratuvar analizinde. Zaten oyunun olayı bu; takım taklavatı doğru kullanmak, CSI birimini utandırmamak. Delilleri laboratuarda masaya yatırılıyorsunuz ama bazen daha fazlası gerekiyor ve soluğu morgda alıyorsunuz. Orada maktule daha yakından, hatta içinden bakarak yeni şeyler bulabiliyorsunuz. Şefinizi de pas geçmemek gerek. Sıkıştığınız anda sizi yeni bilgilerle güncelleyebiliyor.

KEŞKE KATİL UŞAK OLSA

CSI: Miami, göze hitap eden bir oyun değil, özellikle günümüz standartlarını düşünürsek.

Gerçi oyunun iddiası mantık ve gözlem üstüne ama yine de bu durum sıkıcı olmasını gerektirmiyor. Grafikler çok donuk ve sıradan. Suç mahallerinde herhangi bir atmosfere rastlayamıyorsunuz. Suç işlendikten sonra oraya varmanız, olayın havasından mahrum kalmanızı gerektir-

Artı&Eksi

- ↑ CSI dizisi davaları ve karakterleri; arada giren detay videoları; alet takımı.
- ↓ Donuk grafikler; android karakterler; sıkıcı oynanabilirlik; zayıf suç mahali atmosferi.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok ■

miyor. Aynı şekilde karakterler de çok soğuk. Sanki etrafınız repliklerini ezberlemiş androidlerle dolu. Sesler dizideki orijinal karakterlere ait ama dudak senkronuna neredeyse hiç dikkat edilmemiş. Görsel açıdan oyunun tek artısı, olay hakkında detay vermek için arada çıkan videolar. Sesler ve müzikse pek kendilerini belli etmemeyi tercih ediyor. Açıkçası ben de bir Agatha Christie romanı okumayı veya Katil Kim oynamayı tercih ediyorum. CSI dizi olarak fena bir yapım değil ama oyun anlamında vasat kalıyor. Yine de bir süreliğine, CSI olarak takılmak için katlanılabilir. [bitti]

CSI: Miami

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ 369 Interactive Dağıtımçı ▶
Ubisoft Yaş sınırı ▶ 18+ Minimum ▶ 750 MHz CPU,
256MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1.6 GHz CPU,
256MB RAM, 64MB GFX Web ▶ csimiami.ubi.com


level
puanı 54





İkinci Kill.Switch vakası

Yazan | Jesuskane

 Kill.switch çok iyi bir oyun olmamasına rağmen başında iyi vakit geçirdim. Zaten oyunun incelemesinde de eğlendiğimden bahsetmiştim. CTSFNS (kısaltmaya gel) benzer bir yüz ile karşıma çıkınca oldukça sevindim. Çünkü armudun sapı üzümün çöpü yapmadan eğleneceğimin farkında idim. Olaylar ise tahmin ettiğim gibi gelişti. Bakalım neler olacaktı.

Oyuna başlar başlamaz karşımıza çıkan profil yaratma ekranı ile oyunun konsol havasından kurtulamadığını görüyoruz. Başlarda biraz panik yaratsa bile kontrollerin gayet iyi uyarlandığını görüp rahat bir soluk alıyoruz. Oyun motoru ile yapılmış bir çok ara videonun ardından tutorial bölümlerine oradan da aksiyonun göbeğine dalıyoruz. Oyunda iki ayrı karakteri kontrol ediyoruz. Tek kişilik ordumuz Raptor önüne geleni kevgire çevirmekte uzman iken, görünmez adamımız Owl işini sessiz sakın halletmeyi seviyor. Owl gizli saklı iş bitirmeyi bir basamak ileri taşıyıp, kostümünün pilleri el verdiği sürece gerçekten görünmez de olabiliyor. Her görevde başka bir karakteri kullanarak teröristlere kök söktürüyoruz. Maalesef istediğimiz karakteri seçmek gibi bir durumumuz yok. Her daim bir dayatma söz konusu.

SNAKE?

CTSFNS'ı anlamak bir çok oyunu anlamayı gerektiriyor. Sam Fisher'ın farklı görüş modları, MGS'ten hatırlayacağımız kostümler ve kill.switch siper alma sistemi aynen karşımıza çıkıyor. İncik cıncık bir sürü özellik ile donatıl-

CT Special Forces Fire For Effect

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Hip Games Dağıtım ▶ Hip Interactive Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB CFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

level
puanı ▶ 60

miş olmamıza rağmen temelde yaptığımız vur kır parçala, bu maçı kazandı öteye gidemiyor. Oyunu üçüncü şahızz kamera-sından oynuyoruz. Birinci şahısta sağı solu kesmek ya da omuz üstü kamerasına geçip ekranın yarısını insan azmanı Raptor'ün gölgesinde bırakmak mümkün.

Oyunda ilginç bulabileceğiniz bir serbest düşüş modu bulunuyor. Serbest düşüş olayı ilk bir iki saniye hoş olsa da yaptığınız havada sağa sola yuvarlanıp, serbest düşüşte olan teröristleri (aman Allah'ım! bizi bekliyorlar tepemizdeki uçaktan atlamak için!!!) vurmak. Zaman zaman VIP'lere refakat etmeniz falan isteniyor (uçaktan atlayan VIP'ye mi?! – Blaxis). Tamam, uçuk olsun istemişler ama bana biraz saçmalığın daniskası geldi.

SAM?

Oyunun ilk yarım saati kısmen eğlenceli geçiyor. Ara videoların gereksiz şekilde uzun ve aksiyon yoksunu olması ilk sorun olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda ilerledikçe karakterlerimizin sahip olduğu özelliklerin ne kadar gereksiz olduğunu fark ediyoruz. Sırf eğlence için bile kullanma şansımız pek yok. Çünkü ne görünmez olan Owl görünmez, ne de tek kişilik ordu olan Raptor yenilmez. İlerledikçe artan düşman sayısı görevlerin anlamsızlaşmaya başlaması ile oyun iyice çekilmez bir hal alıyor. Oyunda araç kullandığımız bölümlerde mevcut. Raptor'ün hovercraft ile etrafa ölüm saçtığı bölüm oldukça hoştu özellikle. Ancak bu eğlencenin ömrü de çok uzun değil. Oyunun grafikleri vasatı ancak aşıyor. Yerli yersiz kullanılan efektler ise can sıkıyor. Özellikle silahların ateşlendiği anda uygulanan bulanıklık efekti bir süre sonra mide bulandırmaya başlıyor. Harita tasarımları her yeni bölümle biraz daha baygın hale geliyor. Oyunun genelinde, sona yaklaştıkça yapımcılar sanki sıkılmış da bitsin diye uğraşmış gibi bir hava var. Bu aynı şekilde oyuncuyu da etkiliyor. Başlarda bam güm



ilerlerken, zaman geçtikçe ciddi anlamda sıkıcı bir hale geliyor. Ve maalesef bu çok çabuk gerçekleşiyor. Seslendirmeler nispeten başarılı olsa da ara videolarda komuta merkezinde oturanların altı saat konuşması, esas oğlanın da "cool" bir cevap vermesi, zaten ne senaryo ne de diyalog ile ilgilenemeyecek hale gelen oyuncuyu iyice yerin dibine sokuyor. Evet, oyunda bir senaryo var ama ne ben de anlatacak hal var ne de sizde boşa harcayacak zaman. Uzun lafın kısası oyun bir kill.switch olmayı bile başaramıyor ki bırakın MGS ya da Splinter Cell olsun. Yazının başında sevindim demiştim, ama o da kusağımda kaldı. [bitti]

Artı&Eksi


- ↑ Free Fall modu kısa süreliğine eğlenceli, diğer oyunlardan alınan özellikler
- ↓ Tek düze oynanış, gereksiz artan zorluk derecesi, vasat grafikler

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

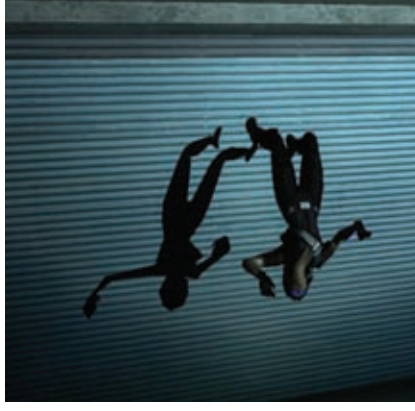
Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

Süper oyun! STOLEN

Nedir bu üzerimdeki Hip Games laneti?

 Hadi benim üzerimde bulunan laneti geçtim, Hip Games'i kurtarmak için ne lazım asıl. Adamlar gayet güzel fikirler ile ortaya çıkıp (ya da diğer oyunlardan araklayıp) hadi yapalım bu oyunu diye masa başına oturduklarında ne hikmetse yüzlerine gözlerine bulaştırıyorlar. Sonra kalkıp ben deniz gibi gariban bir yazar bu oyunu uzun uzun oynayıp, yetmezmiş gibi bir de incelemesini yazmak zorunda kalıyor. Piyasada bir tane iyi oyun bulunmayan dönemlerden birine denk gelse biraz daha iyi davranabilirim oyuna. Ancak iyi oyunların yağmur olup yağdığı bir iki aydan sonra bu pek mümkün değil.

Elimizde bir günahkârlar şehri var. Suç oranı almış yürümüş. Takunyadan bomba, mutfak robotundan saç kurutma makinesi, kurşun kaleminden gözlük yapabilen bilim adamı bir amcamız da mevcut. Son olarak da, gölgelerde saklanan ama üstündeki her alet masamavi parlayan, merdiven inerken her basamakta 3 salto 9 ters takla atabilen bir Anya'yımız var. Biz doğal olarak Anya'yı kontrol ediyoruz. Hiç te fena değil hani. Anya duvarlarda koşup ters taklalar atabiliyor, kenarından sarktığı duvardan, su borularına atlayabiliyor. Güzel bir takla atıp karşı binanın daha alçak olan çatısına nazikçe inebiliyor. Ancak ne bunlar ne de başka bir şey oyunun iyi olmasına yetmiyor. Oyunun Xbox ve PS2 versiyonları da piyasada bulunmakta. Her neden ise Gamecube versiyonu iptal edilmiş. Ancak bizler birer PC kullanıcısı olarak elimizde bir kontrol cihazı yerine klavye fare ikilisi bulunduğundan, konsol oyuncusunun heyecanını yaşayamıyoruz. Onların da bu oyunla pek heyecanlandıklarını sanmıyorum ya neyse. Anya türlü akrobatik hareketi, gayet estetik gerçek-



Yazan | Jesuskane

Artı&Eksi

- ↑ Anya ve fiziksel becerileri
- ↓ Önem, erm, yazıyı okuyunuz



Zorluk: Zor
İngilizce Gerekşinimi: Az
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

leştirebiliyor olsa da biz kontrollerin ve kameranın beceriksizliği yüzünden, ara videolardaki jimnastik şovları ile yetinmek zorunda kalıyoruz. Oyunda en güzel görünen ve en yumuşak hareketlere sahip olan şey Anya. Ancak kontrol edemeyince bunun pek bir önemi kalmıyor. Bölüm tasarımları Anya'nın özelliklerini kullanabilmesi üzerine yapılmış. Kenarından sarkmamız, hoplayıp zıplamamız için türlü engel ve obje etrafa bol keseden serpiştirilmiş. İşlerimizi gizli saklı halletme çabamızı desteklemek için de bol bol gölgelendirilmiş ortamlar. Sağdaki soldaki güvenlik yada ipsiz sapsız serseriler ile uğraşmamak adına gizlenerek ilerlemek elbette daha mantıklı. Ancak aranızda boyu dizinizi geçmeyen bir kutu bulunan güvenlik görevlisi sizi görmüyorsa ne gerek var boşa ter akıtmaya. Kontroller kadar kötü olan yapay zekâ oyunun zaten iki gıdım olan eğlencesini de alıp götürüyor açıkçası.

SAM FISHER MI DEMİŞTİM?

Oyunun gayet klişe olan senaryosundan pek bahsetmeye gerek yok. Amcamız türlü alet yapar



biz de süper kahraman edası ile bu aletleri kullanarak kötü adamları tepelemeye uğraşırız. Aslında bir hırsızdır Anya ancak bu onu yıldırılmaz? Sam Fisher amcamıza (yine mi ya, başka oyundan arak artık lütfen ya) benzemeye inatla çalışır, gölgelerde dans ederiz. Kötü grafikleri görmezden gelmeye uğraşır, kaplamaları yok sayarız. Kontroller ile boğuşup kameraya sayar söveriz. Oyunun senaryosu kısaca böyle sevgili okurlar.

Tamam dilime düştü bir kere. Ancak ne demişler, yigidi öldür hakkını yeme. Seslendirmeler oyunun genel kalitesi ile hiç örtüşmeyecek derecede iyi. Ancak ses sanatçılarının performansı tabloyu değiştirmeye yetmiyor. Kontroller ve yapay zekâ biraz daha yüzüne bakılır cinsten olsa idi, en azından bir süre başında sıkılmadan vakit geçirebileceğiniz bir oyun olabilirdi Stolen. Ancak bu ve pek çok eksigi ile Hip Games'in çitasını biraz daha düşürüyor benim için. Bir Dead to Rights vardı, klişe idi, yine iyi değil idi ama biz sevmiş bağrımıza basmıştık onu. Neyse olan olmuş artık, haydi Kısa Kısa'ya. **[bitti]**

Stolen

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Blue52 **Dağıtımcı** ▶ Hip Interactive **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum** ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen** ▶ 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

level puanı ▶ **60**



Kısa Kısa

Rica ederim bu Kısa Kısa bahsini kapatalım!



Battle Strike: The Road to Berlin

i Yapım: City Interactive Dağıtım: dtp Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Ya arkadaşım, şimdi ben kalksam, İkinci Dünya Savaşı konulu bir oyun yapsam, desem ki "Oradan Ruslar saldırıyor", "Buradan İngilizler Akın Akın Anadolu gibi akın akın geliyor", "Sağ kanattan Berker orta sahadan gelen Burak'a gelişine çakıyor", ne hissedersiniz? Ne dersiniz arkamdan? Demez misiniz "Yahu bu Fırat da çok bozuldu, İkinci Dünya Savaşı'ydı, Berker'di, Kısa Kısa'ydı vs'ydi derken kırdı kafayı". Ama yapacak bir şeyim yok maalesef.



İkinci Dünya Savaşı, Nostradamus'un gelecekte oyun oynanabilsin diye kendi imkanlarıyla, taşla, sopayla çıkardığı bir savaştır. Eğer Nostradamus'un sponsorluğunda bu savaş çıkmasaydı şu anda her şey çok farklı olurdu. Mesela, İkinci Dünya Savaşı olmasaydı şu anda ben çok uzaklarda, aşağıda yemek yiyor olurum.

Gelelim Battle Strike: The Road to Berlin'e... Birinci ya da en fazla ikinci kişi kamerasıyla oynanan The Road to Berlin, kamera sayısından da tahmin edebileceğiniz gibi kişilik karmaşası yaşı-

level
notu 50



yor. Ancak oyunun grafikleri asıl sorun sevgili okurlar. Çözünürlüğü 1600x1200'e çıkarmama, beş-altı hard disk'i aynı anda kullanmama ve monitör yerine 128 ekran TV bağlamama rağmen grafikler vasatı aşamadı. Tabii bunu anlayışla karşılamak gerekiyor. Peki yapay zekayı neyle karşılamalıyım dersiniz? Berker be, şuradan uzatır mısın şu senin meşe odununu? Sağol Berker... ☺

Billy Blade and the Temple of Time



i Yapım: Iridon Interactive Dağıtım: Fusion Labs Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Kaç aksiyon oyunu oynadık şimdiye kadar, saydınız mı? Ben saymadım. Size de ne böyle bir soru sorarım, ne de saymanızı beklerim. Evet soruyu sormuş oldum belki, ama biz de zombiyiz, hata yapmamız normal değil mi sizce de? Bu yüzden Billy Blade and the Temple of Time'i oynadım ya zaten...

Oyunu açar açmaz grafikler gözünüze, kafanıza çarpıyor Show TV'nin "dan!" efektiyle. Panik yapmayın, grafiklerin temas ettiği yere soğuk su tutun. Olmadı, doktorunuza başvurun. Oyunu oynarken Ufuk geldi yanıma CHIP'ten, "Abi" dedi, "Kaplama çok kötü". "Ya" dedim, "Ne kaplaması Ufuk'cuğum, onlar halka değil,

level
notu 35



fil!". "Hayır" dedi, "Şunlardan bahsediyorum, aha!", parmağını monitörüne sürerek. Çok kızdım. "Ha, sen burada bekle diyerek!" Level'dan adam toplayıp geldim!

Şimdi baktığımız zaman (Ömer Üründül), elindeki kılıçla ilerleyen (Tenis-Eskrim-Dağcılık) bir karakteri kontrol ediyoruz. Bu sayede yolumuza çıkan korsanları ve benzer düşmanları öldürebiliyoruz. Bu sırada kamera bize çelme takıyor, yere kapaklanıyoruz. Oyunun en zor boss'u da bu zaten, kamera yani. Zayıf noktasıysa oyunu kapatmak. Ölüyor hemen! Bakın cidden... ☺

SeaWorld Adventure Parks

i Yapım: Deep Red Dağıtım: Activision Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Ve işte beklediğim oyun! SeaWorld Adventure Parks Tycoon 3D! Evet, yanlış duymadınız, yeni bir Tycoon oyunu var şu anda DVD-ROM'umda. Bu yüzden DVD-ROM'umu hemen Berker'in DVD-ROM'uyla değiştirey... Öhm, n'aber Berker? Bugün gelmeyecektin sen dergiye hani? Neyse, isim vardı benim de zaten! Paldır kültür!!! (dergiden hızla kaç!!!)

Tam bir Tycoon oyunu SeaWorld Adventure. Oyunda tek yapmanız gereken şey bir su parkı inşa etmek ve buraya gelen ziyaretçilerle ilgilenmek. Tabii ziyaretçilerinizi mutlu etmek için elinizden geleni ardınıza koymuyorsunuz. Zaten elinizden geleni neden ardınıza koyasınız ki? Ne demek bu sayın Kırcı?

Köpek balıkları, penguenler, balinalar ve daha birçok hayvan oyunda yer alıyor. Derseniz ki "Ne biçim konuşuyorsun sen öyle hayvan mayvan diye", "Bir

saniye açıklayabilirim" derim. Ama vazgeçtim, rica ederim bu bahsi kaptalım...

Kayaklar, roller coaster'lar ekleyerek su parkınızı genişletebiliyorsunuz. Daha çok roller coaster, daha çok bonus. Arta kalan bonus'larınızla da yeni bonus'lar alabilir (ki bu uzayda bir kara deliğin oluşmasına sebep olabilir) veya bu bonus'ları yapı ve sarf malzemesi almak için kullanabilirsiniz. ☺

level
notu 42



A Series of Unfortunate Events

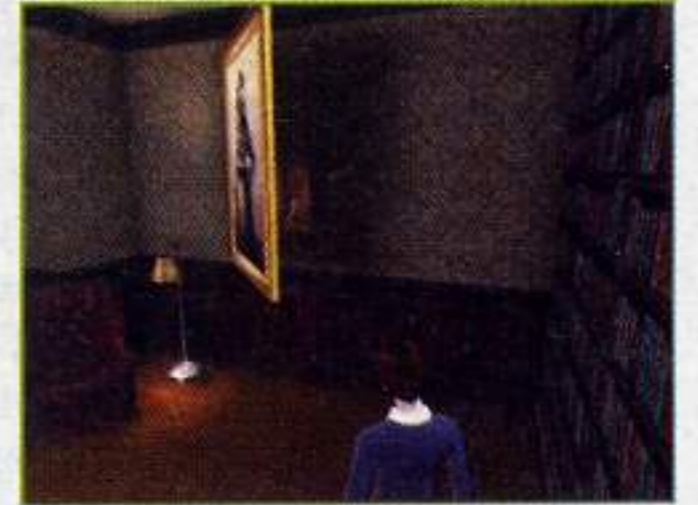
i Yapım: Amaze Entertainment Dağıtım: Activision Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Gelmiş geçmiş, hatta halen geçmekte olan en yaratıcı adventure oyununa "Merhaba" deyin veya herhangi bir karşılama kelimesi kullanın (mesela "Aaa" olabilir, "Ehi, ehe" olabilir). A Series of Unfortunate Events'ta üç karakteri aynı anda kontrol ediyorsunuz. Nedense ismini vermek istemediğim bu kardeşlerden biri kız, biri erkek, biri de bebk. Evet, yanlış okudunuz, çünkü yanlış yazdım. "Bebek" olacak doğrusu. Kızımız icatlarıyla bizi bizden alıp yere çarpıyor. Mesela nasıl yapıyorsa, oyuncak bir gemiyle bir yumurta fırlatıcısı icat ediyor ve bununla yengeçleri vuruyor. Diğer karakterler de bu kıza bir şeyler icat edebilmesi için sağdan soldan eşyalar topluyorlar. Ebatları beş ila dokuz cm arasında değişen en ufak kardeş ise agre-

sif bir yapıya sahip; her şeyi ısıyor. Tabii bu işe yarıyor. Bazı objeleri ufak kardeşin objeleri "gnam gnam!" diye yemesiyle elde ediyorsunuz. İcatlarla ve eşya bulmakla oyun akıp gidiyor. Eğlenceli mi? DEĞİL! ÇOK SIKILDIM! Caps açık kalmış, pardon.

Bir defa oyun tekrar ediyor Elm Sokağı'nda Kabus'taki sahne gibi. Ve saçma sapan icatlarla uğraşıyorsunuz. O değil de, Burak'la şu 74 ekran TV'yi kombine etsem, plazma ekran bir Burak çıkar mı ortaya? ☺

level
notu 20



Garfield

i Yapım: Hip Games Dağıtım: Hip Games Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Tembel Hayvan'ı bulduk! Nasıl bir şeye benzediğini merak ediyordunuz ya... Etmiyor muydunuz? Öhm. Neyse işte. Ben buldum ve bunu sizle paylaşmak istedim. Alın yarısını...

Benden bile daha tembel olan bir yaratık varsa o da Garfield'dır sevgili okurlar. Evde oturur, yemek yer, uyur, televizyon izler, konuşmaz. Bunun gibi birçok tembellik unsuruna sahip olan Garfield'a evi

toplattırırsanız ne olur? Bu ve "Kim 500 milyar ister?" gibi soruların cevabını bu oyunda bulacaksınız. Bulamazsanız eğer, bu sorun kapsama alanımda değil, burada çekmiyorum zaten.

Evet, elinizde elektrik süpürgesiyle evdeki eşyaları toplayarak oyuna başlıyorsunuz. Üçüncü kişi kamerasıyla kontrol ettiğiniz ser-seri kedi Garfield, O tuşuna bastığınızda çevredeki eşyaları "svis!" diye çekiyor. Peki bu size ne kazandırıyor? Aslına bakarsanız hiçbir şey. Kalkıp evi biraz toplarsanız bu oyunu oynamanıza gerek kalmayabilir, emin değilim. Ama ufak bir kuzeniniz/kardeşiniz varsa, bu oyunu oynayabilir. Dynamazsa da ne yapalım, alırsız oyunumuzu gideriz. ☺

level
notu 39



KONSOL USTASI

Yazan | Tuna Şentuna

Bakalım elimizde neler var. PlayStation 3, Nintendo Revolution ve Xbox 360. Evet. Çok güzel. Ne zaman çıkıyorlarmış? Kasım 2005'te Xbox 360? PS3'ün çıkışı öne çekilmiş? Eyvah eyvah. Demek oluyor ki, yeni nesil çok yakın bir zamanda yeni nesil olarak anılmayacak ve gerçeğin kendisi olacak. Gerçek derken şunu kastediyorum. File->Open->Geta-way3.mov. Bu videoyu izledikten sonra gerçeğe yapayla birbirine karıştırmamak mümkün değil. Büyük ihtimalle bu sistemlerin ilk oyunları pek bir şeye benzemeyecek, ama bir süre sonra Grand Theft Auto gibi bir oyun incek ve işte o zaman yer yerinden oynayacak. Üç sistem de o kadar güçlü ki, ekrana gerçeği neredeyse birebir yansıtıyorlar. Oyunlara ciddi anlamda yeni bir soluk gelecek. Basit kaplamalar ortadan kalkacak, kötü animasyonlar rafa kaldırılacak ve "aman sistemin gücü yetmedi şuradan kıstık, burayı attık" gibi cümleleri bir daha duymayacağız (sanırım). Durum böyleyken, kenara üç beş bir şey koymaya siz de başlayın derim, zira bu sefer tek bir oyun konsolu kimseye yetmeyecek, ortaklık çok fena kızıştı...

Geliyor, geliyoouooooorrr!!!

SSX 4

Yapım: EA Canada | Dağıtım: EA | Platform: PS2, Xbox, GC, PSP, DS, Xbox 360 | Çıkış Tarihi: Ekim 2005

Çok heyecanlıyım, fakat biraz daha adrenalin salgılırsam ağızımdan köpükler saçarak yere yığılabirim. Dünyanın en eğlenceli ve bağımlılık yaratabilen oyunlarından olan SSX, çok yakında konsollarımızı yeniden işgal edecek. Olay yine çok basit. Elimizde karlarla kaplı bir dağ bulunuyor ve bu dağdan aşağı kayan (veya yuvarlanan) da biziz. Yine artistik hareketler yapacağız, yine komboları art arda dizeceğiz ve dağın hükümdarı biz olacağız! İşin ilginçleştiği yere hayli çarpıcı. Üç oyundur sadece Snowboard'cuların bulunduğu oyuna

bu sefer kayakçılar da katılıyor (kayakçılarla Board'cular birbirlerini hiç sevmezler bu arada). EA niye böyle bir karar vermiş onu bilemiyorum, fakat oyuna yeni bir heyecan getireceği de ortada. Kayakçılar Board'cuların yapmadığı "Monster Trick"ler sergileyebilecek ve genel anlamda oyun çok daha hızlı olacak. EA bu konuda Burnout'u örnek aldığını da açıkladı. O kadar hızlı giderken nasıl artistik hareket yapacağız, onu anlayamadım ama yine de her şey mükemmel olacak (olmalı!) gibi görünüyor.



Kaba kuvvete hayır!

STATE OF EMERGENCY 2

Yapım: DC Studios | Dağıtım: Açıklanmadı | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: 2005 sonu

Amaçsızca dövüşmenin, milyonlarca insanla mücadele etmenin adı ya Dynasty Warriors'dır, ya da State of Emergency. Analizlere bakacak olursak da State of Emergency'nin bundan yıllar önce çıkmış olduğunu ve pek bir şeye de benzemediğini rahatlıkla görebiliriz. DC Studios tarafından hakları satın alınan SoE2, bu sefer daha çok karakter, daha elle tutulur bir senaryo ve daha fazla araç içerecek. Grafik motoru da baştan aşağı yenileniyor. İlk oyunun Arcade tarzı

SoE2'de daha az hissedilecek. Dümdüz ilerleyerek adam öldürmenin yanında, ufak bulmacalarla ve kafanızı çalıştırmamız gereken engellerle de karşılaşacaksınız. Zaman zaman karakterler arasında geçiş yapmanız gerekecek, farklı bir karaktere geçince de onun yeteneklerini kullanarak bulmacaları çözeceksiniz. Bulmaca dediğim de bir macera oyunundakiler gibi olmayacak elbette. Olay yine aksiyon, yine kargaşa.



Bakalım bu sefer SoE istediği başarıyı yakalayabilecek mi? Bakıyor musunuz? Alo?

BASKIYI DURDURUN!

- Japonya'nın ünlü iki oyun firması Namco ve Bandai 2005 sonbaharında birleşme kararı aldı. Böylece daha kaliteli Japon oyunları görebileceğiz.
- Uzakdoğu'dan bir haber daha. Japon'ların kendilerini yerlere atarak performans sergilediği Karaoke Revolution Vol.4 çok yakında piyasada. J-Pop'a veya Karaoke'ye meraklıysanız, beklemeye devam.
- Scarface: The World is Yours 2006'nın herhangi bir zamanına ertelendi ve Vi-

vendi'den gelen açıklamaya göre Xbox 360 için hazırlanıyor.

- Prince of Persia 3 hakkında bir haberi-miz var. Buna göre yeni oyunda Prince duvarlardan koşarak diyagonal olarak zıplayabilecek ve düşmanlarının üstüne indiğinde bir "tutup atma" hareketi gerçekleştirecek.
- Splinter Cell'in Sam Fisher'sız, ama dışı kahramanlı bir modeli olan D1RT, PC ve PS2 için hazırlık aşamasında. Oyunda dışı kahramanımız 20 farklı silah, birçok

estetik ama ölümcül hareketle donatılmış ve böyle bir envantere sahip olduğu için de kötü adamlara karşı mücadele etmek zorunda kalacak.

- Eğer savaşın taktiksel yönü ilginizi çekiyorsa, zaten Full Spectrum Warrior oynamışsınızdır. Bu durumda size Full Spectrum Warrior: Ten Hammers'ın PS2, Xbox ve PC için 2005'in kış aylarında piyasada olacağını söylemekten gurur duyuyorum. Online oyun olanağı ve daha becerikli yapay zeka da yine Ten Hammers'da.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Japon stili zebani avında dördüncü perde.

Yapım: Capcom Prod. Studio 2 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006

Onimusha'yı nasıl bilirdiniz? İyi? Kötü? Sıkıcı? Resident Evil kopması? Cevabınız ne olursa olsun, zaten her şey bu sefer değişiyor, hiç merak etmeyin. Ancak gelecek yıl PS2'lerimizde göreceğimiz



Onimusha: Dawn of Dreams, Oda Nobunaga'nın ardından gelişen olayları konu alacak. Nobunaga'nın varisi de Nobunaga kadar kötülüğe meraklı bir kişi olduğundan, Japonya'yı ele geçirme ve tüm insanlığı önünde diz çöktürmek üzere harekete geçer. Biz de Soki ve bayan ar-

kadaşıyla bu kötülüğe yine "Dur!" diyeceğiz. Eski Onimusha bulmacalarından çok aksiyona dayalı olacak Dawn of Dreams bize iki karakterin kontrolünü verecek. Bunlar arasında zaman zaman geçiş yapmamız ve karakterlerin yetenekleriyle alakalı engelleri aşmamız gerekecek. İki karakterin ortaklaşa gerçekleştirebildiği özel saldırılar da yine Dawn of Dreams'e eklenen yeniliklerden. Önceki oyunlardan bağımsız hikayesi ve oynanışına getirilen yeniliklerle, yeni Onimusha yepyeni bir heyecan (diye düşünüyorum en azından).



BATMAN BEGINS

Yarasa Adam'ın en farklı macerası başlıyor.

Yapım: Eurocom | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2, Xbox, GC, PSP | Çıkış Tarihi: 15 Haziran 2005



Splinter Cell benzeri bir oynanışa itecek oyuncuları. Düşmanlarının kalp atışını ve çetelerin liderlerini anlama yetisiyle donatılacaksınız neyse ki. Eğer düşmanınızı korkutmadan, yanındaki varili patlatmadan veya çete liderini öldürmeden ilerlerseniz, muhtemelen yere inersiniz. İlk önce düşmanlarınızın kalbine korkuyu salmalı ve nişan almakta zorlanan,

yumruk atmayı beceremeyen rakipler elde ederek işinizi kolaylaştırmalısınız. Burnout benzeri Batmobile bölümlerinin de bulunacağı Batman Begins, klasik olacak kadar iyi gözükmesine de oynanmaya değer.



Batman'i daha önce hiç böyle görmediniz, emin olun. O hep çok güçlüydü oyunlarda. Kimse karşısında on saniyeden fazla duramaz, üstüne yağın kurşunlar ilerlemesine engel olamazdı. Belki de bir süper kahraman böyle olmalıydı, ama Batman'in aslında kendi kendini geliştirmiş normal bir insan olduğunu düşününce bir yerde hata olduğunu anlamak da kolay oluyor. Yapımcı Eurocom bir film oyunu (film ne zaman geliyordu bunun?) olan Batman Begins'de elinizi sallayarak yürümenize engel olacak. Batman iki, bilemediniz üç kurşunda yere yığılacak. Bu da

▶ Uzun süredir sesi sedası çıkmayan Z-Axis, yeni projelerini açıkladı. Buna göre filmi yapım aşamasında olan X-Men 3'ün oyunu ve Iron Man'le ilgili bir proje yakında ilk bilgileriyle karşımızda olacak.

▶ Bir araca binmeden karda ilerlemek size göre değilse, Crave tarafından hazırlığı sürdürülen SnoCross 2'yi beklemenizi tavsiye ederim. Kar motorlarının yarışını konu

alan SnoCross, sadece PS2 ve Xbox için hazırlanıyor.

▶ Namco Warhammer dünyası üzerine bir oyun hazırladığını açıkladı. THQ'nun 40K konsepti yerine, fantezi bölümüyle ilgilenen Namco, hazırlanan oyunun önce PC'ye ardından PS2'ye çıkacağını da belirtti.

▶ Buena Vista Games Turok'un haklarını satın aldı ve yeni nesil konsollar, şu anki

konsollar ve el oyun cihazları için seri Turok üretimine başlayacağını sinyallerini verdi.

▶ Kasım ayında piyasada olması beklenen çok gizemli bir oyun var. Yapımcı firma Neversoft ve oyunun adı da kısaca Gun. Bir FPS olması beklenen oyunda ne olacak, ne olmayacak, her şey belirsiz...

▶ Square Enix'in Final Fantasy ve RPG'ler dışında oyunlarla

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Symphony of the Night tadını ne zaman yakalayacağız yeniden?

Yapım: Konami TYO | Dağıtım: Konami | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005



Avrupa'da nefret edilen, anlaşılmayan, bir türlü satamayan Castlevania, neyse ki Amerika'da ve Uzakdoğu'da beğeniliyor da Konami devamını getiriyor.

Diğer Castlevania oyunlarından tamamıyla bağımsız olan Curse of Darkness, Dracula'nın hizmetkârı olan, ama Dracula'nın baskısından sıkılarak yanından ayrılan (bu kadar kolay demek) Hector'un hikayesini konu alıyor. Yalnız kalan Dracula Belmont'lar tarafından öldürüldükten sonra da tüm Avrupa'ya hastalık yayılıyor (neden ki?) ve Hector'un kız arkadaşı ölüyor. Buna sinirlenen Hector Dracula'nın sarayına geri dönüyor ve arkasından çevrilenlerden habersiz, kapıları açıyor... Oyun yine üç boyutlu, yine karşımızda bir dolu garip yaratık var, fakat bu sefer bizim yanımızda da garip yaratıklar bulunacak. Aynı Symphony of the Night'ta olduğu gibi RPG öğelerinin yoğunluk taşıyacağı Curse of Darkness, Castlevania'yı umuyorum yeniden zirveye taşıyacak.

ilgilenmediğini düşünenler Heavy Metal Thunder'ı görünce şaşıracaktılar (ben şaşırardım bile). 30cm'lik robotların savaşını konu alan oyunda karakteriniz 14 yaşında başlayacak ve 40 yaşına kadarki hayatını da biz kontrol edeceğiz.

▶ Advent Rising büyük ihtimalle şu sıra piyasada. Muhtemelen de mükemmel bir oyun oldu. Belki de almalısınız, ha?



▲ Şenliğin asıl kralı elbette Winning Eleven'di.



Turnuvalar, oyunlar ve konsol oyuncuları bir arada GELENEKSEL ANTİKOYUN ŞENLİKLERİ 2005

Türkiye'de neredeyse hiç göremediğimiz şeyleri yan yana dizsek, elimizde hayli uzun bir liste olur, ama bizim ilgi alanımız bu listenin oyun kısmı olacak. Şöyle bir senaryoya ne dersiniz merak ediyorum:

Tüm oyun konsolları, PS2, Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS tek bir alanda. Hepsine uygun onlarca, hatta yüzlerce oyun. Sizin gibi düşünen, aynı kafada olan sayısız oyuncu. Dev perdede oyun tanıtımları, oyun videoları. Oyunlara yıllarını vermiş kişiler tarafından yapılan canlı oyun incelemeleri ve elbette kendinizi göstermeniz için hazırlanmış ödüllü turnuvalar. Böyle bir düzenlemenin bir parçası olmak kim istemez? İşte AntikOyun bunu başardı ve Ankara Çankaya Üniversitesi bahar şenlikleri doğrultusunda, Deha Çaman'ın üstün katkılarıyla 28-29 Nisan tarihlerinde bir "Oyun Şenliği" düzenledi. Geçen yılki şenliğe oranla daha eğlenceli, daha dolu ve yapılan ilginç turnuvalarla daha da heyecanlı geçen bu oyun fırtınasındaki detaylar mı? Sizi şöyle alalım.

HEP BİR AĞIZDAN

Şenliğin temasını konsolların oluşturmasıydı aslında bu şenliği özel yapan. Kendisini konsollara adanmış AntikOyun (www.antikoyun.com adresinden ulaşabilirsiniz) ve kurucuları Ferudun Akyol ve Efe Mert, bu işteki profesyonelliklerini organizasyonun her anını planladıklarını göstererek bir kez daha kanıtladılar. Şenlik saatleri boyunca bir dakikanın bile boş geçmesini sağlayan AntikOyun, yemek arasında bile film gösterimleriyle katılımcıların eğlenmesini sağladı.

Konsollara çıkacak oyunların tanıtımlarının mini bir E3 havasında başladığı şenlik, NFS Underground 2 Drag yarışı turnuvasıyla hız kazandı. Uzman olsun olmasın, herkes yarışlara katıldı, ama bir kişi şampiyon oldu elbette. NFS'den hemen sonra herkesin beklediği oyun, Winning Eleven turnuvası başladı. İsmi tur-

nuva listesine yazdırmak isteyenler birbirini ezdi, arbede çıktı, ama AntikOyun ekibi bu konuda da etkisini kanıtladı ve isyanı kolaylıkla yatıştırdı (olayı biraz dramatize etmek gerek). Kuşkusuz ki en çok ilgi gören turnuva bu oldu. Sadece Türkiye Ligi takımlarının kullanımına izin verilen maçlarda kıyasıya bir rekabet söz konusuydu. Bir turnuvada şampiyon olan, diğer turnuvaya da katılmak istedi, ama buna da AntikOyun yetkilileri tarafından yasak konuldu, adalet sağlandı. Sonuçta Türk milleti olarak futbola merakımız Winning Eleven'da da bir kez daha görülmüş oldu (PS2'yi sadece WE için alanlar olduğunu biliyor muydunuz?).

İlk gün bu iki turnuva, oyun incelemeleri (GameCube'de Resident Evil 4, Xbox'ta Halo2, Splinter Cell: Chaos Theory vb.) ve isteyenlerin konsolları deneme seanslarıyla geçerken, ikinci günün çok farklı geçeceğini kimse tahmin etmemişti.

BAYANLAR ARASI TEKKEN 5 TURNUVASI

Evet ikinci günün en çarpıcı özelliği sadece bayanların katılabildiği Tekken 5 turnuvasıydı. Üstelik bu turnuva tam



▲ Ferudun, Efe, AntikOyun ekibi ve ben (ortada, perdeye bakmaktan yorulmuş ve akabinde yayılmış olan).

2 kez yapıldı. İlk turnuvada katılım az olmasına rağmen çekişme inanılmaz boyutlardaydı. Oyuncuların bayan olması nedeniyle karakterlerin de Tekken kızlarından oluşması, normal turnuvada göremediğimiz isimleri dev perdede görebilmemize olanak sağladı. Christie salto attı, Xiaoyu Çin'in gücünü gösterdi ve en hızlı olan kazandı. Bayanların Tekken'e bu kadar meraklı olduğunu kimse tahmin etmemiştir herhalde. Akşam saatlerinde başlayan yağmurun etkisiyle, dışarıda çekimser duran oyun meraklılarının şenlik salonuna akın etmesiyle de tam anlamıyla patlama yaşandı. Yeni turnuvalar düzenlendi. Eğlence doruk noktasına ulaştı.

Şenlikle ilgili dikkat çeken son iki nokta arasında Efe'nin non-stop DJ'liği (Tekken'de raund, WE'de maç aralarına en popüler club parçalarını müthiş bir başarıyla entegre etti, takdir ettim) ve Özcan Öz'ün esprili ve bir o kadar ilginç maç spikerliği bulunuyor.

Sözün özü, ben çok eğlendim. AntikOyun ekibiyle tanışmaktan gurur duydum ve böyle bir organizasyonla Türkiye'deki oyuncuları buluşturdukları için de onları ne kadar takdir etsem az olur. [bitti]

STAR WARS

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH

Yazan | Volkan Turan

“Keşke dönmeseydi” demeye hazır olun!



(Lucas Arts'ın oyun departmanında geçen çok gizli konuşmayı ele geçirdik. Olay çıkacak, yer yerinden oynayacak, kıyamet kop... Neyse...)

- The Collective'in Genel Müdürü: “Abi, dur! Etme eyleme! Daha oyun tam olarak bitmedi ki!”

- George Lucas: “Sen karışma deyyus! Benden iyi mi bileceksin?! Bak mis gibi oyun olmuş. Işın kılıcı var, Focus da var. Daha ne ister insan?”

- GM: “İyi de, grafikler, dublajlar, kontroller düzeltilmedi ki! Neresi bitmiş bunun, oyunun en ham hali bu!”

- GL: “Sen şimdi benim Star Wars'uma hakaret mi ettin yoksa ben mi yanlış duydum?”

- GM: “Ehm! Şey, evet abi, bitti dediydim. Sen yanlış anladın galiba.”

- GL: “He şöyle. Benim zamanımı çalmayın. Daha Star Wars kupası yapan fabrikaya oradan T-Shirt'lerimizi basan konfeksiyona, en son da Star Wars işlemeli kilot mağazasının açılışına gideceğim. Meşgul bir insanım yani. Siz şimdi oyuna filmde birkaç kare ekleyin, sürün piyasaya...”

PLEASE SITH DOWN

Açık sözlü olacağım, kimse kırılmasın!: Oyun tam anlamıyla bir fiyasko. Çünkü her şey “filmi izlememiz” için yapılmış. Bunu da iyi yapamamışlar. Oyun genel olarak “önüne geleni ışın kılıcından geçir, patlat” şeklinde özetlenebilir. Daha fazlasını beklemeyin. Oyunda Anakin ve Obi-Wan ile ilerliyorsunuz. Bir Jedi'in sahip olduğu her şeye sahipsiniz ve karşınızda ufalanmayı bekleyen onlarca Star Wars evreninden düşmanlar var. Kulağa hoş geliyor olabilir, ama bir saat sonra oyun inanılmaz sıkıcı oluyor.

Sıkıcı olmasının ilk nedeni; kontroller problemi. Jedi'yiniz hiç mi hiç esnek değil. Oldukça ağır dövüşüyor ve hantallık hareketlere de yansımış. Ağır/hafif ataklarla oluşturacağınız kombolar akıcılıktan uzak ve hiçbir şekilde kombo aralarına gi-



rilemiyor. Yani hafif + ağır + hafif + zıpla + özel atak gibi komboları unutun. Küt bir şekilde Kare ve Üçgen tuşlarına basacaksınız. Bu kılıç ataklarının yanında L-R tuşları ile yapılan Focus bazlı güçleriniz de var. Etraftaki patlayıcıları kaldırıp düşmana atabiliyor, ağır kalkanları saf dışı bırakabiliyor, yüksek yerlere Force





Jump ile zıplayabiliyorsunuz. Yalnız bu güçler de, o bildiğimiz Jedi havasını yansıtamamış. Oldukça sönük ve kullanışsız kalmışlar.

Bu tür oyunlarda, sizinde kontrol edebileceğiniz bir kamera sistemi oyunda bulunmak zorundadır. Çünkü ekran geniştir ve düşmanlar uzak mesafeden saldırabilirler. Saldırının nerden geleceğini görmemiz gerekir yoksa haybeden enerjiniz azalır. Oyunumuz da ise kamera namına hiçbir şey bulunmamakta. En başlarda düşündüm “Herhalde çok esnek bir kamera sistemi yapmışlar -ki gerek duymamışlar” ama yanıldığımı anlamam zor olmadı. Size sunulan açı çok dar ve oyuna uygun değil. Etrafta durmadan düşman aramak zorunda kalıyorsunuz. “Bir yerden kafama lazer çarpıyor ama nerden çarpıyor?” diye sinirlendiğiniz birçok nokta var oyun içinde.

sonra da bir demo girmekte. Eğer siz elinizi çabuk tutar da temizleme işlemini çok hızlı yaparsanız, düşman olmayan ekranda dakikalarca öyle başıboş duruyorsunuz ve demonun girmesini bekliyorsunuz. Bu tip basit hatalardan da oyunun “filmden önce mutlaka çıkmalı” fikrinin aceleye getirildiğini anlamak güç değil.

Oyun kısacık. 14 bölümü altı saat olmadan bitireceğinize emin olun. Bu süre de yapay zekâ ile uzatılmış süre. Oyun bir yere kadar o kadar kolay ki; hiç savunma yapmasanız bile enerjiniz kolay kolay azalmıyor, rahatça ilerliyorsunuz. Ama bir yerden sonra da bölümlerde ilerlemek oldukça zor bir hal alıyor. Jedi’larınız 10 güç altında gelişebilmekte. Bulduğunuz gizlere ve yaptığınız kombolara göre (fair, good, impressive, masterful) EXP puanları alıyor ve bu puanları 10 kademeye dağıtabiliyorsunuz. Oyun kısa olduğundan, doğal olarak siz tam olarak güçlenemiyor-

OYUNUN “FİLMDEN ÖNCE MUTLAKA ÇIKMALI” DİYEREK ACELEYE GETİRİLDİĞİNİ ANLAMAK GÜÇ DEĞİL.

JEDI’LAR DA HATA YAPAR

PC’deki Star Wars’lardan biliyorum, gerçekten grafik olarak çok sağlam oyunlar var. Ne yazık ki, Episode III’ün PS2 versiyonu grafiksel anlamda iğrenç (açık sözlü olacağım demiştim)! Çevre tasarımları ayrıntısız ve renk kullanımları çok standart olmuş. Karakter modelleri filme benzetilmeye çalışılsa da, başarılı olunamamış (aslında komik olmuşlar). Slow-Motion oyun içine koyulması iyi olsa da birçok hata ile beraber gelmiş. Bazı kapı yanlarında zıpladığınızda anlamsızca yavaş çekimde süzülüyorsunuz. Buna benzer birçok kod hatası bulunmakta. Bazı bölümlerde üstünüze akın akın robotlar gelmekte. Hepsini temizledikten

sonuz ama düşmanlar tank gibi oluyor. Sonuçta da bölümleri tekrar tekrar oynuyorsunuz. Ta ki sabır (cyber) taşı çatlayana kadar.

GÖRÜŞMEMEK ÜZERE

Ben en iyisi mi biraz da Episode III’nin güzel yanlarından bahsedeyim, zira ufukta bir Storm Trooper gördüm sanki! Öncelikle müzikler gerçekten güzel. Bildiğimiz tarzda orkestral ve senfonik parçalar işlenmiş. Oyunu dondurun ve dinleyin. Gizler ve bonuslar ise doyurucu. Bunlar içinde oyun ile ilgili çizimler, sahneler, karakterler vb. elementler görebilirsiniz. Multi-player kısmı ise güzel olmuş. Versus kısmından arkadaşınıza karşı, zevkli Jedi kışımları yaşayabilirsiniz (ama önce oyunda ilerleyerek gizli karakterleri açmalısınız). Cooperative’de ise bilgisayarın yönettiği bir Jedi seçerek istediğiniz bölümleri oynayabilirsiniz. Unutmayın ki: yapay zekâ kötü olduğundan bilgisayar kontrolündeki Jedi, odun yutmuş gibi duruyor ve size pek yardım etmiyor... Bir Star Wars fanatigi iseniz, kesinlikle Lego Star Wars oynayın. [bitti]

Star Wars 3:

Revenge of The Sith

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ The Collective Dağıtımıcı ▶ LucasArts Yaş sınırı ▶ 12+ DualShock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Web ▶ <http://www.lucasarts.com/ep3>

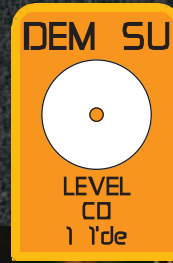
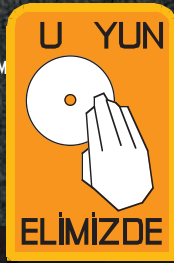
level
puanı ▶ 67

Artı&Eksi

- ↑ Hoş müzikler, ekstralar, bolca filmde ara sahneler
- ↓ Yapay zeka, grafikler, kütük kontroller, yetersiz kamera açıları, kısa oluşu..

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gereklinimi: Yok
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■



Gecenin ayazında

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Burnout kadar hızlı, NFS Underground kadar şekilli. Rockstar'ın yarış mucizesinde üçüncü raund.. Yazan Tuna Şentuna



İşe gitmeniz gerekiyor. Veya okula. Sabah alarmin çalmamasıyla da geç kalkmışsınız. Biliyorsunuz ki geç kalacaksınız. Son sürat giyiniyor ve dışarı fırlayıp arabanıza atlıyorsunuz (18+ senaryo). Tabii sabah saat 8'de herkes bir yerlere koştururken yolların boş olmasını bekleyemezsiniz. 500 metre ilerlememişsiniz ki trafik tıkanıyor. Kafanızı camdan uzatıp ileriye bakıyorsunuz ve 1 kilometre ileride hala kırmızı ışıkları görerek beyninizden vurulmuşa dönüyorsunuz. Stres, erken kalkmanın getirdiği gerginlik ve kulağınıza kulağınıza çınlayan kornalar... Derinden bir ses ne yapmanız gerektiğini fısıldıyor. Bunu siz de istiyorsunuz, ama kurallara, yasalara aykırı. O arabayı alıp, yan şeride geçirip trafiği altüst etmek... İsteddiğiniz gibi sürmek, makas-

lar atmak, yeri geldiğinde önünüzde ilerlemeyi reddeden arabayı bir darbede ileri fırlatmak... Ne kadar kolay olurdu değil mi? Dilediğiniz yere, dilediğiniz şekilde gitmek. İşte sabah stresinizi bu şekilde atıp başınızı belaya sokmayasınız, hapse düşmesiniz diye Rockstar San Diego sabah akşam çalıştı ve sofranıza Midnight Club 3'ü getirdi. İsterseniz Nitro'ya basın, yetmezse Agro gücünü kullanıp çarptığınız her aracı metrelerce öteye yollayın. Gerçek hayatın stresini bu

oyunla atın.

HAYATIN TADI NITRO'YLA ÇIKAR

Oyuna bu felsefeyle yaklaşmalısınız. Gerçek hayattaki 90Km hız limitinin buradaki adı "sınırsız" çünkü. Basın gidin, arabalara çarpın, rampalardan fırlayın, canınız nasıl isterse öyle ilerleyin. Kural yok, engel yok. Üstelik Burnout gibi ilk kafayı gömduğünüz yerde de çakılıp kalmıyorsunuz. Umarım oyun hakkında heyecanlanmanızı sağlamışım, çünkü MC3 gerçekten çok zevkli ve bağımlılık yaratabiliyor.

İkinci oyunla patlama yapmıştı Midnight Club serisi eğer hatırlarsanız. Oyun çok hızlıydı. Değişikti. Eğlenceliydi de. Yalnız oyunun %50'lerine gelince saçma bir zorluk dadanıyordu ve bir yarışa ancak 20 denemede geç-

ARABALARIN BİLİNMEYEN ÖZELLİKLERİ: AGRO, ROAR VE ZONE

MC3'teki yarışların kaderini değiştirebilen yeni güçlerin ne işe yarıyor, nasıl çalışıyor ve gerçek hayatta olsa ne olurdu?

Agro: Sadece SUV, Sportif Kamyonetler (çok güzel şeyler bunlar ya) ve lüks arabaların alabildiği Agro, çalıştırıldığında aracınızı dokunulmaz hale getiriyor ve bununla birlikte çarptığınız herhangi bir araç (kamyon, otobüs de olur) metrelerce öteye fırlıyor, bu sırada hızınızda da bir azalma olmuyor. Bu gücü doldurmak için ortalıktaki cisimlere çarpmanız yeterli.

Gerçek hayatta olsa: Agro'yu kapsamına alan bir sigorta bulursanız, korkusuzca ilerleyebilirsiniz yollarda. Size laf edenin tamponuna bir kez doku-

nun, on kez yuvarlansın.

Roar: "Grooaarr" efektinden türeyen roar, kükreme, karşıdakini bastırma gibi anlamlar taşıyor ve MC3'te de kullanıldığı takdirde belirli bir alandaki tüm araçları sağa sola fırlatıyor. Sadece beygir gücü yüksek Amerikan arabalarının ve chopper'ların kullanabildiği Roar, aracınızı kaydırarak (drift) şarj edilebiliyor.

Gerçek hayatta olsa: Agro'dan daha kullanışlı, çünkü bunu sizin yaptığınız anlaşılmaz bile. Özellikle çift şeritli bir yolda, mikroskobik bir çizikle sonuçlanan bir kaza üzerine tüm yolu kapayan, "cır cır, vır vır" kavga eden iki araç sahibine gerçek acıyı yaşatmak için birebir.

Zone: Trafiğin yoğun olduğu alanlarda kıvrak hareketler mi yapmak istiyorsunuz? O zaman çalıştırın Zone'u, zaman yavaşlasın ve siz de bir balerin edasıyla sıyrılin arabaların arasından. Egzotik, spor arabaların ve hız motorlarının alabildiği Zone, diğer güçlerle karşılaştırıldığında daha zayıf, ama kullanması zevkli. Doldurmasıysa çok daha kolay. Trafikte düzgün gidin yeter.

Gerçek hayatta olsa: Makas atanların, 4. şeritten 1. şeride geçenlerin sayısı %150 oranında artar, sokak yarışlarına "Zone Kullanılmayacak!" kuralı getirilir, "Aha Zone kullanıyor şerefsiz; şimdi yedirdim sana Agro'yu!" gibi sözcükler sarfedilirdi.





ARTIK YARIŞLAR BİRBİRİNİN KOPYASI DEĞİL. HARİTADA NEREDE NE YARIŞ VAR GÖRÜYÖRÜZ VE İLGİLİ YARIŞA KATILABİLİYÖRÜZ.

bildiğimizi farkedince oyundan soğuyordunuz. Bunun yanında araçların üstünde hiçbir şekilde oynama yapılamaması nedeniyle de, modifiye imkânı sunan yarış oyunlarının yanında daha sönük kalıyordu. Rockstar diğer yarış oyunlarının iyi yönlerini gözledi, kendi eksiklerini bir kenara not aldı ve ünlü araba dergisi DUB ile anlaşarak, zaten başarılı olan oyunu bir ileri seviyeye götürmeyi başardı. Böylece de şunlar oldu...

MC3: DUB Edition'da artık lisanslı arabaların hâkimiyetini görüyoruz. Üstelik bu defa araçlar sadece motosikletler ve arabalar olarak ikiye de ayrılmıyor. Seçebileceğiniz, envanterinize ekleyebileceğiniz arabalar arasında spor araçlar, beygir gücü yüksek arabalar (muscle car), SUV'lar ve lüks arabalar bulunuyor. Böyle bir ayırım neden var onu da hemen açıklayalım.

Artık yarışlar birbirinin kopyası değil. Aynı NFS Underground'da olduğu gibi haritada nerede ne yarış var görüyoruz ve oraya giderek ilgili yarışa katılabiliyoruz. Kırmızı noktalar opsiyonel yarışları simgeliyor. Bunlar genelde tek

müسابakadan oluşan ve cüzi bir para ödülü veren yarışlardan oluşuyor. Sarı kupalar ve sarı yıldızlara seçtiğiniz çeşit araca göre farklılık gösteren turnuvaları ve özel yarışları kapsıyor. Burada sadece belirli bir araç türüne göre yarışlar görülebiliyor ve o yarışta sadece kullandığınız tipteki araçlar bulunabiliyor. Mavi oklarsa sokak yarışına meraklı araçları gösterme görevini üstlenmiş.

ÖZGÜRÜÖÜM!

Diğer yarış oyunlarına ve Midnight Club serisinin önceki oyunlarına kıyasla daha özgür bir yapı sunan MC3, yarış mekânları olarak da Atlanta, San Diego ve Detroit'i tercih etmiş. Yarış mekânlarıyla birlikte, yarış tiplerinde de çeşitlilik söz konusu. Amaç yine birinci olmak, ama bunu nasıl yapacağınız da önemli. Orde-red Race, haritada beliren checkpoint'lerden geçerek yarışı birinci tamamlamanın adı. Unordered Race ise, birkaç checkpoint'ın haritaya aynı anda yerleştirildiği ve hangi sırada, hangi yoldan gittiğinizin önemi olmadan bu noktalara ulaşmaya deniyor. Turnuvalarda bu tip yarışlar bolca bulunurken, MC3'e özel Auto-Cross yarışları da söz konusu. Bu yarışlarda da 3 etapta zamana karşı yarışıp en iyi zamanı yakalamaya çalışıyoruz. Birinci 8 puan, ikinci 6, üçüncü 4 puan alıyor. 3 yarışın sonunda en fazla puan alan da kupayı alıp götürüyor.

İşin Arcade boyutundaysa WipeOut esintileri görüyoruz. Arcade yarışlarında haritada bir dolu güçlendirici kapılmayı ve rakip arabalara karşı kullanılmayı bekliyor. Bunların ara-

Artı&Eksi

- ↑ Birbirinden farklı türde, lisanslı araçlar. Araçların özel güçleri. Hızlı oynanış. Müzikler.
- ↓ Modifiye biraz zayıf. Grafik yavaşlamaları.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: Yok
Bulunduğu Diğer Sistemler: Xbox ■

sında fren iptal edenler, görüntüyü bulanıklaştıranlar, görünmez yapanlar ve bunun gibi bir dolu faydası yüksek güzellik bulunuyor.

NFS Underground'dan, hele ikincisinden sonra burada karşıma çıkan modifiye imkânı bana biraz zayıf geldi. Hem parça çeşidi az, hem Vinyl'lerde kat uygulaması yok, hem de aracınıza taktığınız bir Sideskirt, bir Front Bumper, sanki orada değilmişcesine etkisiz kalıyor. Sınırlı NFS'nin modellemeleri daha iyi.

Velhasıl, MC3 mükemmel bir yarış oyunu olmuş, ama GT4 gibi gerçekçi yarış sevenlerin pek de haz almayacağı türden de bir oyun. Ben delirerek oynadım, delirdikçe daha iyi oynadım, daha iyi oynadıkça daha çok oynadım, zil taktım dans ediyorum şu an. Evet, aynen öyle. [bitti]

Midnight Club 3: DUB Edition

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Rockstar San Diego Dağıtıcı ▶ Aral ithalat Yaş sınırı ▶ 17+ DualShock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Web ▶ www.rockstargames.com/midnightclub3

LEVEL CL SSC

level
puanı ▶ 90





Şu zavallı genç kızı, düştüğü bataktan kurtaralım lütfen. Teşekkürler.

Yazan Tuna Şentuna



Taa başından beri biliyordum ben aslında böyle olacağını. Capcom'un 2005 için hazırladığı oyunlara baktığımda onu görmüştüm. Ön bakışları ortaya yayıldığında da karşımdaydı. Konsol Ustası'na haber yapayım, belki öyle yırtarım dedim. Olmadı tabii. Kader ağlarını çoktan örmüştü. Bu oyunu ila ben oynayacak, ben korkacak ve ben inceleyecektim.

Üstelik sadece bu da değil. Psikolojimi yerle bir eden Resident Evil 3: Nemesis, Haunting Ground ile yeniden canlanıyordu. Yani, RE'de Nemesis nasıl peşimizi bırakmıyor idiye, burada da o tip bir varlık yine her an peşimde olacaktı ve oldu. Yine ben kaçtım, o kovaladı. Ben saklandım, o buldu. Ben öldüm, o ölmedi. Hayattan soğuttu beni ya. Sorunlu pis varlık (işte oyun beni bu derece strese soktu) (galiba bana bir şey anlatmaya çalışıyorsun ama... - Sinan).

Aslında bu ve bunun gibi oyunları seven ilginç bir kitle de var ve bunların büyük bir bölümünü bayanlar oluşturuyor (hemen şaşırın). Biz bir köşede Devil May Cry, Midnight Club oynarken, onlar sakın sakın peşlerindeki homurdanan devasa yaratıktan kaçıyorlar, daha da büyük bir sabırla aynı yere 93. kez giriyorlar ve ne işe yaradığı belli olmayan bir metal parçasını her gördükleri yere "acaba buraya olur mu" diye düşünerek sokuşturmaya çalışıyorlar. Hayır, dalga geçmek için söylemiyorum bunu. Bir arkadaşım, annesinin Resident Evil serisini Code Veronica'ya kadar oynadığını söyleyince olaylara bakışım 180 derece (ölçtüm) değişti. Etrafıma biraz dikkatli bakınca anladım ki, kızlar korku oyunlarını seviyormuş! Tekken seven bir guruğu da Nisan ayı içerisinde gördükten sonra, artık kızları da bu camia içerisinde değerlendirmemiz gerektiğini düşü-

nüyor ve git gide bağımsızlığını ilan eden bu yazıyı bir şekilde toparlamam gerektiğini görüyor ve 10 YTL artırıyorum!

IGOR VS. DEPILITAS

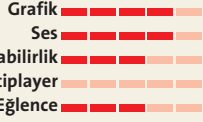
Şöyle beygir gücü yüksek bir elektrikli testere bulmak için neler vermezdim. Ya da birkaç el bombası. Herhalde bunlara dayanamazdı. Ama bize ne veriyor Capcom? Bir köpek! Tamam işe yaramadığını söyleyemem, fakat Depilitas'a korkusuzca kafa tutmaya da yaramıyor. Evet konuya ortadan daldım, herkesin kafası karıştı. Başa saralım.

Resimlerde gördüğünüz şirin bayanın adı Fiona Belli. (Adının Fiona olduğu mu belli? Aha! Ahaha! Ahaha! Ah! – Sinan) Ailesiyle birlikte seyahat ederken, buldukları arabanın kaza yapması sonucu Fiona'nın annesi ve babası ölür. Fiona da daha önce hiç görmediği bir kalede, bir kafesin içinde uyanır. Çok geçmeden, sarıdığı tüllerle kale içerisinde ilerlerken Depilitas'la,



Artı&Eksi

- ↑ Atmosfer. Köpek kullanımı. İlginç senaryo.
- ↓ Aynı yerleri sürekli gezmek zorunda kalma. Sürekli üstünüze fırlayan bir yaratık olması.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Yok ■



KARAKTERLERİN MİMİKLERİ, KÖPEĞİN HAREKETLERİ VE ATMOSFER İYİ HAZIRLANMIŞ.

konuşamayan, bağırarak çağıran ve Fiona'ya âşık olan insan irisi varlıkla karşılaşır. Depilitas onun ezeli düşmanı olacak ve hiçbir zaman peşini bırakmayacaktır. Fiona da elbette bu kaleden çıkmanın yolunu arar ve bu sırada kalenin barındırdığı sırları da açığa çıkartır.

Diğer korku oyunlarından farklı olarak, bu sefer gerçekten çok güçsüz bir karakteri kontrol ediyoruz. Fiona ne Heather (Silent Hill 3) gibi tabanca, levye tutabiliyor, ne de Jill (Resident Evil) gibi makineli tüfeklerle düşmanlarını kurşuna boğabiliyor. O fazla koştuğu yorulan, zayıf tekme atan, biraz zor durumda kalınca panikleyen ve kontrolden çıkan normal bir genç kız. Neyse ki oyunun başlarında eliniz, ayağınız olacak yardımcınız Hewie size katılıyor. Bu beyaz köpek sağ analog düğmenin yönleriyle komutlar alıyor ve buna göre size yardım ediyor. Örneğin Depilitas'la karşılaştığınızda analog düğmeyi yukarı ittiyorsanız, Hewie Depilitas'a saldırıyor ve bu da size kaçmak için fırsat yaratıyor. Hewie ortadan kaybolduğunda veya sizle birlikte ilerlemediğinde düğmeyi aşağı çekerek köpeğinizi yanınıza çağırabiliyorsunuz. Tabii köpek bu, her zaman laf dinleyecek diye bir kaide de yok. Eğer Hewie itaatkâr davranmazsa,

onu azarlayabilir ve emirlerinize daha net yanıt vermesini sağlayabilirsiniz. Ama çok fazla azarsanız (yani kızmak anlamında, diğer anlamda değil) köpeğinizi kendinizden soğutuyorsunuz ve Hewie iyicene başına buyruk bir hal alıyor.

İKİ DAKİKA SOLUKLANIN

İçinden çıkamadığımız bu kale, bir kaleden çok labirente benziyor. Kilitli kapılar, koridorlar, tuzaklar derken sürekli haritaya baktığınızı fark edeceksiniz. Kale çok güzel modellenmiş, detaylara dikkat edilmiş, atmosfer de kendini hissettiriyor, fakat gelin görün ki bunlar oyunu zevkli hale getirmeye yetmiyor.

Gerçekten tek bir amacımız var, o da kaleden çıkmak ve bu sırada bizi kovalayan Depilitas ve diğer sinirli bayandan kaçmak. Bu sırada da açılmayan kapıları açmak için sürekli anahtarlar bulmaya çalışıyoruz. Durum böyle olunca da her an aynı yerleri görüyor, her an Depilitas'la karşılaşılıyor ve Depilitas'tan kaçmaya çalışırken kalenin içine dalıp kayboluyorsunuz. Bu bir kez, iki kez, on kez olsa iyi, ama sürekli aynı şeyleri yaşamak bir süre sonra ciddi anlamda sıkıcı oluyor. Koş koş, plakaya kapı şifresini yaz, plakayla açılan kapı



yı bul, kapıdan geç, Depilitas fırlasın, ondan uzaklaş, mavi ışıklar peşine takılınsın... Nefes nefese kaldım be! Bu sırada Hewie de bassın gitsin, oturup onu arayın. Hele oyunu 3 gün kenara koyup 4. gün başına geçerseniz işiniz iyice zor. Çünkü bu sefer de haritayı ve ne yapmanız gerektiğini unutmuş olacaksınız ve bu sefer tam anlamıyla kaybolup gideceksiniz.

SAKLANMANIN 10 FARKLI YOLU

1- Kaleye girin. 2- Tuvalete dalın. 3- Kuvete oturun. Dalga geçtiğimi düşünenler oyunda bunları tek tek yapınca beni hatırlayacaklar. O kadar çok saklanmanız gerekecek ki, kalede bulunan tüm karanlık alanları tek tek keşfedeceksiniz istemeden de olsa. Seçtiğiniz yere girdiğinizde "Hiding..." şeklinde bir yazı ekranda belirirse anlayın ki orası %100 güvenli bir mekân ve eğer görülmediyseniz, paçayı kurtardınız demektir.

Haunting Ground hakkında etkileyici bir takım öğeler de yok değil. Karakterlerin mimikleri, ara sinematikler, köpeğin hareketleri ve oyunun genel atmosferi olabildiğince iyi hazırlanmış.

Korku oyunlarından rahatsız olan ben, bu oyun hakkında olumlu düşünebilirdim, eğer bahsettiğim eksileri olmasa. Çünkü ilginç bir çekiciliğe sahip. Keşke daha az tekrar olsaydı, daha farklı bulmacalar, tuzaklar karşımıza çıksaydı, köpeğimiz daha seri hareket etseydi ve Depilitas iki dakika rahat bıraksaydı! Oyunu en son kenara koyduğumda peşimdeydi, bari gideyim de saklanayım. Yazık güzelim Fiona'yı ona yemek yapmak erkek adama yakışmaz. Evet tez gideyim ben. Siz de korku oyunu fanatıyorsanız katılın bana. [bitti]

Haunting Ground

Tür ▶ Korku - Macera Yapımcı ▶ Capcom Prod. Studio 11
Dağıtımçı ▶ Capcom Yaş sınırı ▶ 17+ DualShock ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.capcom.com

level
puanı ▶ 70

波瀾 III

Japon işi strateji

KESSEN

Yazan Volkan Turan

Katanaanızı bileyin, bandananızı takın... Savaş kapıda!



İlk önce Hero, ardından da House of the Flying Daggers filmlerini seyrettikten sonra, havamı yeterince bulamamış olmalıyım ki Onimusha 3'e saldırmışım. Kendime geldiğimde hala bir şeylerin eksikliğini hissediyordum. Aksiyon, aksiyon... Nereye kadar? Ben gözü kapalı bir şekilde, elde kılıç, düşman kesmekten bıkmıştım. Canım strateji kurmak istiyordu. Aksiyon ve strateji güzelce birbirlerine yedirilmiş olmalıydı. Ve aradığımı Kessen III'te buldum diyebilirim. Oyundan kafamı kaldırdığım anlarda da, bu yazıyı anca yazabildim.

FIGHT FOR GLORY

Her Kessen oyununda olduğu gibi, bu sefer de kahramanımız Uzak Doğu tarihine damgasını vurmuş hükümdarlarından biri: Oda Nobunaga. Kendisi Japon tarihinde çok özel bir yere sahiptir. Gaddarlığıyla ve çirkinliği ile bilinse de, KOEI Nobunaga'yı oldukça karizmatik ve barışçıl göstermiş. Tabii ki bu bir oyun. Tam anlamıyla tarihi yansıtmayı beklenemez. Buna rağmen, oyun içinde geçen birçok savaş örgüsü ve içerdiği konular yönünden tarih ile tıpa tıp benzerlikler içermekte. Oyunda Nobunaga, 1556 kışında topraklarını savunmaya başlamış, daha sonra da tüm Japonya'da barışı sağlamak

için bütün klanlara karşı savaş açmıştır (günümüzde bile kulağa hiç de yabancı gelmiyor!). Savaşların yanında birçok drama ve komedi sahneleri oyuna yamalanmış. Sonuç olarak da insanda merak ve heyecan uyandıran bir konu ortaya çıkmış.

Kessen III oynanış bakımından oldukça zengin. Önceki oyunlarında bariz bir şekilde strateji unsurunun eksikliği hissediliyordu. Üçüncü oyunda bu açık kapatılmış. Oyuna alışmak zor olduğundan en başlarda strateji kurmadan, Dynasty Warriors'daki gibi sadece saldırarak ilerleyebiliyorsunuz. Ama bir noktadan sonra oturup düşünmeli, hangi elementi nerede kullanacağınızı belirlemeniz gerekiyor. Aynen bir komutan gibi her ayrıntıyı düşünmeniz lazım. Sonra da planları bizzat uygulayarak savaşları galip gelmelisiniz. En fazla 30 dakika sürmesi gereken muharebelere başlamadan önce size düşman hakkında bilgi verilip, haritanın neresinde bulunduğu, gücünün ne kadar olduğu, zayıf noktaları gösteriliyor. Daha sonrası ise size bırakılıyor. Yendiğiniz klanların hükümdarlarını kendi saflarınıza geçiriyor, daha sonra bu savaşçı hükümdarları savaşa sokarak yönlendirebiliyorsunuz. Her savaşın belli bir ordu sayısı var (en fazla 7, en az 2). Bu sayıyı göz önüne alarak orduları mevzilendiriyorsunuz. Orduların birçok türü bulunmakta; At üstünde ve yerde olmak üzere kılıç, tüfek, ok, mızrak kullanan birimlere sahipsiniz. Oyunun en önemli stratejisi ise burada yatıyor. Düşman orduya göre ordu yollamazsanız oldukça zor dakikalar geçiriliyorsunuz. Uzak menzilli okçulara karşı yerden koruması az, yavaş ilerleyen Ninjalar yerine, at üzerinde hızla ilerleyen ordu ile yakın mesafeye girip düşmana Rush (üçgen tuşuna basılı tutmalısınız) yapabilirsiniz.

Çoğu zaman birden fazla ordu ile başa çıkmanız da gerekebiliyor. Bu gibi durumlarda beyin gücünüzü kullanmak daha sağlıklı. Ön tarafa defans kabiliyeti yüksek bir ordu koyarak düşmanı yavaşlatıp, arkadan da okçularınız ile büyük zayıflık verebilirsiniz. Oyun içinde

Artı&Eksi

- ↑ Biktırmayan stratejileri, seviyeli aksiyonu, uzun ömürlü oluşu, harika sinematikleri.
- ↓ Yapay zekânın geriliği, kamera açıları, bazen temponun çok düşmesi.



Zorluk: Orta
İngilizce Gerekisimi: Az
Multiplayer: Yok ■



HERŞEYİN ÖTESİNDE OYUN ÇOK GÜZEL BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP. GRAFİKLER GÖZ KAMAŞTIRICI.

buna benzer onlarca basit ve karmaşık savaş stratejileri kurabilmek mümkün (ki kurmak gerek).

Bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta da, ordularını zı yalnız bırakmamak. Çünkü yapay zekâ hiç de zeki değil. Genelde sadece boşa atak yapıyorlar. Özel güçleri kullanmayıp ölmeyi bekliyorlar. Ateş altında olan orduya L2 ile hemen müdahale edebiliyorsunuz. İster harita üstünde emirler (şuraya saldır, burayı koru, şu yolu izle vb.) verebilir ya da ordunun savaşçısıyla direk oynayabilirsiniz. O tuşu altındaki Rampage özelliği bunu sağlıyor. Ordu yönetiminden hemen klan savaşçısının kontrolüne geçiyorsunuz. İlk önce 100 kişiyi öldürüyor daha sonra da karşı ordunun komutanını gebertip zafer kazanıyorsunuz.

BİR TUTAM DA RPG

Oyunda sadece bir adet yeteneğiniz yok. Her klan savaşçısı kendine has RPG içerikli özelliklere sahip. Ordunuzun enerjisini, atak gücünü arttırabilir, düşmanın defansını yıkabilir, zehir, su, elektrik, meteor, böcek saldırıları vs. yapabilirsiniz. Bu özellikler 1-4 arası slot gücünüzü kullanmakta. 1 slotluklar hafif, 4 slotluklar ise Final Fantasy'deki 'yaratık çağırma' tarzında, oldukça hasar verici güçler. Slotlarınız bittiğinde

ise, sadece beklemeniz gerek. Zamanla dolacaklardır.

Savaşçılarınız (inatla samuray demiyorum), aynen bir RPG oyununda olduğu gibi, tecrübe puanı kazanıp daha güçlü hale gelip, yeni özelliklere ulaşabiliyorlar. Bu noktada ise durağan davranmamak gerek. Oyun içinde çok güçlü ama hantal ordulara sahip olacağınız gibi, güçsüz ama güçlendiğinde çok işe yarayan ordulara da sahip oluyorsunuz. Bu yüzden eldeki orduları seviyeli olarak geliştirmek en faydalısı. Geliştirirken de klan savaşçınıza, savaşlarda kazandığınız altınlarla, yeni silahlar, zırhlar, özellik ve enerji artışı sağlayan aksesuarlar, ordu çeşitleri gibi gücünüzü oluşturan eşyalar satın alabiliyorsunuz

Hepsinin ötesinde, oyun çok güzel bir görünüme sahip. Grafikler göz kamaştırıcı ve si-

nematikler çok etkileyici. Patlama ve büyü efektleri tam ayarında kullanılmış. Ayrıca aynı ekranda yüzlerce asker olmasına karşın hiçbir yavaşlama yaşanmamasına hala inanamıyorum. Müzikler ise standart Japon tınılarından oluşmuş, ama savaş sırasında pek gaza getirdikleri söylenemez. Seslendirmeler daha etkileyici. Tonlama ve içtenlik ön plana çıkmış.

KUSURSUZ MU?

Oyun maalesef klasik olacak bir güçte değil. Bazı yerlerde kamera açıları ve kontrol problemleri hissedilebiliyor. Ordunuz anlamsızca bir köşeye sıkışabildiği gibi art arda savaşlara girmek de konuyu unutmanıza neden oluyor. Bunlara rağmen, heyecanlı konusuyla, aksiyon tabanlı geniş stratejileriyle, 30 saatten fazla oynanışıyla, 450'den fazla elde edilebilir eşyasıyla, parlak animasyon ve ferahlatan müzikleriyle Kessen III bu sefer oynanmayı hak etmiş. Siz de Nobunaga'nın yanında tarihte yer almak için kuşansanız iyi olur, gazanız mübarek ola! [bitti]



KİMDİR BU NOBUNAGA?

Birçok oyunda karşımıza çıkan Oda Nobunaga'nın gerçekte kim olduğunu tarih öğretmeniniz II. Yakuza Wolkie'den öğrenmeye hazır olun. Dersi dinlemeyene harakiriyi öğretip uygulatacağım!

Oda Nobunaga (1534 - 1582), Nobunhide'nin ikinci oğludur. Nobunhide öldüğünde arkasında sadece her an bölünebilecek bir klan bırakmıştı. Oda klanının diğer üyeleri türlü düzenbazlıklar yapsada Nobunaga 1551 yılında klanın yeni lideri olmayı başarmıştır. Nobunaga çirkin birisiydi: garip sakallı ve dışarı fırlamış bir buruna sahipti. Hem küstah idi hem de aceleci bir yapıya sahipti. Zamanla ülkede göze batmaya başladı. İlk savaşı olan Imagawa'da galip gelip muhteşem bir ün kazandı. Savaşlar birbirini izledi. Az ordusu ile birçok savaştan aklı ile galip gelmeyi başarmıştı. Ama zamanla Nobunaga hırsına yeniliyordu. Etrafındaki insanların sözlerini dinlememeye başlamıştı ki, 1582, 21 Haziran gününde eğlenirken tapınağı kuşatıldı. Ya öldürüldü ya da kendisini öldürdü. Aynı Taira Kiyomori gibi, kendisi de Japonya'nın tarihinde büyük bir yer aldı. Karmaşık ve anlaması zor bir adammış rahmetli!



Kessen III

Tür ▶ Gerçek Zamanlı Strateji - Aksiyon Yapımcı ▶ KOEI Dağıtımcı ▶ KOEI Yaş sınırı ▶ 17+ DualShock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Web ▶ www.koei.com

LEVEL HIT



level puanı ▶ 80



Heyt be EA, ne hallere düştün!

FIFA STREET



Çocukluk. Ufacıklık. İçi dolu turşucuk-tuk. Arkadaşlarla toplanır sokaklarda maçlar yapardık. Teneke kutu, gazoz kapağı, karton yumağı ya da balon... Hiç fark etmezdi ne ile oynayacağımız, sadece sokakları toza dumana boğardık... Büyüdük, genç olduk, hem artık turşucuk da değiliz, sokakları işgal edecek halimiz de yok! İşte bu büyük eksikliğimizi (!) gören EA, futbolu da sokağa çıkardı. Sırada da 'Orman Futbolu' varmış!

FANTEZİ + SOKAK + FUTBOL

Sokakların kuralı, kural olmamasıdır. Bu street oyununda da topu çizginin diğer tarafına geçirip gol atmaktan başka kural yok. Ofsayt, faul, taç, korner, out, penaltı vb. hiçbir kural bulunmuyor. Kafes gibi mekânlarda oynadığınızdan, oyun sadece top kalecinin ellerindeyken duruyor. Gole giden futbolcuya ölümcül bir faul yaparsanız bile oyun durmayacak yani (nihaha). Tabii aynı harekete siz de maruz kalabileceğinizden topla fazla oynamamanız lazım. Hem mekân küçük hem de dörde dört maç yaptığınızdan her an topu kaybedebiliyorsunuz. Bu gibi durumlarda -gerçek anlamda- duvar ile paslaşabilir ya da kaleden kaleye şut çekebilirsiniz (gol oluyor, gülmeyin!). Bu bir street oyunu olduğundan, EA oyunun içine NBA Street ve NFL Street'deki gibi fantezi eklemeyi ihmal etmemiş. Yine bir kombometreniz var. Üçgen tuşuna basarak zincirleme çalım hareketleri yapabiliyorsunuz. Kombometrenin altında gözüken işaretleri sağ analog çubuk ile sırasıyla yaparsanız, seyri güzel artistik hareketler çıkaracaksınız. Bu, sizin hem skill puanınızın hem de gücünüz artmasını sağlayacaktır. Ga-

Artı&Eksi

- ↑ Sokak futbolu oyunlarının nasıl yapılmaması gerektiği konusunda güzel bir örnek.
- ↓ Hantal kontroller, animasyon hataları, özüllü spiker, bozuk müzikler. İçerik yetersiz.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler: Xbox, GC ■

mebreaker gücünüz dolduğunda %90 gol olacak bir şut çekebiliyorsunuz. Bunun %100 gol olması gerekirdi çünkü zar zor kazandığınız bu hakkın bazen kaleciye çarpası oyunun mantığına ters düşmüştü.

Kontrollere baktığımızda, rahat bir oynanış sunmaktan çok uzaklar. Yakın mesafede girilen çalımlarda genelde topu kaptırıyorsunuz, ama aynı hareketi size yaptıklarında donup kalıyor (oyuncunun altındaki kırmızı renk gri oluyor) ardından da gol yiyorsunuz. Grafiklere gelirsek, bilindik EA kalitesindedir. 250'den fazla futbolcuya Mo-cap tekniği uygulanmış ve görsel



Yazan | Volkan Turan

zenginlik sağlanabilmiş. Çevre tasarımları güzel olsa da bana boş gibi geldi. Seyirci yok, gece-gündüz döngüsü ve hava şartları hissedilmiyor. Ayrıca yavaş çekimde oyunu izlediğinizde oyuncuların ayaklarının topa ışınlandıklarını ve topun inanılmaz derecede mantıksız hareket ettiğini göreceksiniz. PES4'deki gibi gerçekçi bir fizik modelini street oyunundan beklemek yanlış olur, olur ama rakip kaleye ense kökünüz ile bakarken topu doksana çakmak da ne demek?

ELEKTRONİK İŞKENCE

Müzikler tam anlamıyla işkence. Tropikal ülkelerin ezgileriyle rap tarzı parçalar... En iyisi mi kısın gitsin. Spiker'in de müziklerden aşağı kalır yanı yok. Hatta şu ana kadar gördüğüm en gereksiz spiker kendisi. Oyun eğlence namına da uzun vadede bir şey sunmıyor. Kısa süreli Friendly maçlar günü anca kurtarabilir. Kısacası; Eğer canınız bir futbol oyunu oynamak istiyorsa, zaten hangi oyunu oynayacağınızı biliyorsunuz. "Ben manyağım. Sokakta 'Gözüne Sabun Kaçmış Hamam Böceği Vuruşu' yapmak istiyorum" diye de diretirseniz, FIFA Street 2'yi bekleyin, Tsubasa filan oynayın, sinirlendirmeyin adamı! [bitti]

FIFA Street

Tür ▶ Sokak Futbolu Yapımcı ▶ EA Dağıtımcı ▶ EA
Canada Yaş sınırı ▶ Yok DualShock ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Var Hopper Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.fifastreet.com

level
puanı ▶ 64

NARC

Uyuşturucu ve suç

Yazan Volkan Turan



Uyuşturucu satıcıları yeni bir madde keşfetmişlerdir: Adı Liquid Soul'dur ve bu uyuşturucu uyuşturmaktan öte, vücudunuzun her hücrelerini güce çevirebilmekte, hatta ölümlü bile cebelleşirken sizi Terminatör haline getirebilmektedir. Narkotik ise bu madde ile başa çıkamamaktadır zira departman içersinde de satılmış polisler bulunmaktadır. Derken göreve Jack Forzenski ve Marcus Hill adlı detektifler atanır. Her şey bu noktaya kadar normal ilerlese de, kontrol size verildiği andan itibaren bu şehrin soğuk havasına kapılacak "kötü" olmayı tercih edeceksiniz.

JUST SAY NO!

Aslında bu tercih size kalmış. Her iki karakterle de iyi veya kötü olabileceğiniz şansınız var. Nasıl mı? Öncelikle şehrimizi tanıyalım. Rockland oldukça ufak, GTA: San Andreas'ın binde biri kadar bir yüz ölçümüne sahip (tabii ki ölçmedim). Şehrin genel havası çok boğuk. Yaşam olduğu söylenemez. Çok az sayıda araç ve insan var. Etkileşim çok kısıtlı ve bu şehir asla güneş görmüyor. Dolayısıyla mekân size çok itici geliyor ve bunları göz ardı ederek oyunu oynamak zorunda kalıyorsunuz. Nasıl iyi veya kötü olduğunuza gelirse, şehri hırsızlar, uyuşturucu satıcıları, kalpazanlar işgal etmiş durumda. İster onları bulur tutuklar, isterseniz de onlar gibi olabilirsiniz. Yoldan evine giden bir amcağı ilk önce ölesiyeye döver, sonra da tutuklarsınız. Ya da uyuşturucu satıcısına gider, ister para ile ister tekme/yumruk ile cebindeki hapları alır başkasına satarsınız. Daha da olmadı, araçları patlatın, polisleri kızartın... Ama unutmayın ki, ne yaparsanız yapın GTA'daki gibi bir ceza sistemi oyunda bulunmamakta. Yani bir Allah'ın kulu gelip de size hesap sormuyor. Cezasız suç işlemenin de bir esprisi olmadığından, bu güzellik maalesef çok arka

Artı&Eksi

- ↑ Eski bir oyunun yeni versiyonu olması.
- ↓ Bayat görevler, grafikler, kontroller, kamera açıları, yapay zekâ ve heyecansız oluşu.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: 1-4 oyuncu
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox, GC ■

plana itiliyor.

Topladığınız haplar öylece kalmıyor. Eğer rütbenizin artmasını istiyorsanız bunları kanıt dairesine vermelisiniz, "Yok ben kötüyüm, ne işim olur kariyerle" dersiniz de, satıp para kazanabilir veya içebilirsiniz (sakın ha!) Her uyuşturucunun kendine has bir etkisi var. Biri sizi çok güçlü yapabildiği gibi, bir diğeri ekranı yavaşlatıp daha iyi nişan almanızı sağlayabiliyor.

"Aman oyun ne kadar güzel, nasıl da değişik gözüküyor" dememek lazım. Zira grafiklerimiz komik derecede kötü. Midway de bu kötülüğü örtmek için oyuna ışık namına bir şey eklememiş. Güneş yok ve aydınlatma çok suni. Önünüze çıkan insanlar birbirlerinin aynısı gibi. Araçlar kütük cinsinden ve kartonumsu. Şehrin dizaynı güzel

olsa da etkileşim sıfır. Anca çatılara inebilir ya da sokak altlarına çıkabilirsiniz (sizi deniyorum bakalım hala orda mısınız diye). Şehirdeki insanıların yapay zekâsı yok. Nadiren karşılık veriyorlar ve boş boş öylece duruyorlar. Gözüm çarpan birkaç hata ise, kalabalığa koştuğunuzda herkesin bowling topu çarpmış gibi havaya uçuşması. Eğer bir araca değerseniz, aynı şekilde siz de havaya uçuyorsunuz. Gel de gez bu şehri...

GÖREMİYORUM, NARC OLDUM GALİBA!

Oyunda kamera kontrolü var, ama sadece çıplak el ile ilerlerken. Bir silah tuttuğunuzda sağ analog çubuk nişan kontrolünü devraldığınızdan ortalıkta yetim gibi kayboluyorsunuz. Kaybolmayan karakter istiyoruz! Yönlendirme kontrolleri temiz olsa da, dövüş esnasında saç baş yolmamak elde değil. Bir silahı seçmek, taklalar atmak ve hali hazırda bir enerji bula-mamak sizi yeterince bu oyundan soğutacak cinsten. Yetmedi mi? Yükleme süreleri de çok uzun! Oldu mu?

Narc, çok önceden çıkması gereken bir oyunmuş. Birkaç orijinal fikirden fazlasını maalesef sunmaktan aciz. Araçlara binebiliyor ve güzel kovalamaca sahneleri yaşayabiliyor olmanız belki... Bu oyunu sevmek için ya ilk kez PS2 oynuyor, ya da bu oyunun 1988'deki ilk halini yeni bitiriyor olmanız lazım (Oyunu bitirince bu arcade oyunu açılmakta). Narc'dan ve uyuşturucudan uzak durmanız dileğiyle! [bitir]

NARC

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Midway Dağıtımçı ▶ Midway
Yaş sınırı ▶ 13+ DualShock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.midway.com

level
puanı ▶ 59



Bilinen evrenlerdeki tüm pistleri turladık. Sırada ne var?

F-Zero GX

Yazan Serpil Ulutürk



Yarış oyunlarının kendini tekrar edip durması tehlikesini yıllar önce ortadan kaldıran oyunlardan biri olarak F-Zero'yu, en azından ismini, çoğu oyuncu bilir. Bilim-kurgu filmlerini andıran mekanlarla ve fütüristik araçlarla dolu bu oyun, bir arcade yarış oyunundan alabileceğiniz zevkin üst limitini otomatik olarak yükseltmiş, özel bir oyundur. İlk kez Super Nintendo'da boy gösteren F-Zero, aradan geçen yıllarda daha bir olgunlaşmış, kendini geliştirmiş olarak tekrar piyasada.

Kendine has tarzını şimdilik bir kenara bırakırsak, F-Zero GX en çok içeriğinin zenginliği ile göz dolduran bir oyun. Üç ayrı kupa için yarıştığınız Grand Prix'si, belli bir öyküyü takip eden Story Mode'u, diğer yarış oyunlarında da var olan Time Attack ve Battle gibi standart seçenekleri kendi içlerinde öyle bir dallanıp budaklanıyor ki oyunun asla bitmeyeceğini kabullenmek durumunda kalıyorsunuz. Bir de tüm bu seçenekleri, her biri farklı bir deneyim sunan onlarca çeşit araba ile ayrı ayrı oynamaya kalksanız oyunculuk kariyerinizin geri kalanında başka bir yarış oyunu denemeye fırsat bulamayacağınız kesin.

YOLCULUK NE TARAFATA?

F-Zero serisini tanımayanlar için kısaca atmosferi anlatmakta fayda var. Gökyüzünde asılı duran parlak metal yollar üzerinde, tamamen fütüristik detaylarla döşenmiş bir şehir içinde, nitro yakıt tüketen aracınızla, tam gaz yol alıyorsunuz. Önceki F-Zero'larda da olduğu gibi esas amacınız hızın tadını çıkarmak ve hazır eliniz değmişken rakiplerinizi de geride



Artı&Eksi

- ↑ Fantastik pistler, araçlar. Oynadıkça sonsuza giden zengin içerik. Rahat kontroller.
- ↓ Sesler zayıf. Bazı pistler çok zor.



Zorluk: Yok
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: 4 kişi. ■

bırakmak. Aracınızın (ki kendisi bir hovercraft aslında) özel tasarımı zaten ilk amacınıza fazlasıyla hizmet ediyor. Yani, ayakların yerden kesilmesi durumu teoride ve pratikte bire bir yaşama şansınız oluyor. Rakipleri alt etme meselesi ise o kadar da kolay değil. Oyundaki hız duygusu sıralamadaki yerinizi tespit etmeye çalışırken de peşinizi bırakmıyor. Şöyle anlatayım; toplam 30 aracın 3 tur yarıştığı bir pisttesiniz. Tam da ikinciliğe oturduğunuz anda yol derin bir eğim kazanıyor, hızımı almışken aşağı inmek yerine direk karşıya atlayayım diye düşünüyorsunuz. Hop, gayet güzel atladınız. Fakat hoppala! 26'ncılığa düştünüz. O şaşkınlıkla geri kalan dördü de yanınızdan vızırdarak geçiyor. Bir anda kendinizi sonuncululuğu kaptırmamaya çalışırken buluyorsunuz.

Sinir bozucu görünse de sıralamanın sürekli değişme-



GAMECUBE İÇİN AYIN OYUNU

si oyuna müthiş bir heyecan katıyor (ayrıca izleyenleri de eğlendiriyor). Yarıştığınız araçların birbirlerine göre hızları arasında çok küçük farklar olması sebebiyle başınıza gelen bu durum, sizi birinci de yapabilir sonuncu da. Oyunda bir yerden sonrası tamamen şansa kalmış.

Şimdiye dek birçok yarış oyununda, rakiplerin tümü pistte başka kimse yokmuş gibi bize takardı kafayı. F-Zero'nun güzel yanlarından biri de bu adaletsizliğe meydan vermemesi. 29 tane adamın söz birliği edip bizi sıkkırtmaya çalışması, yarışı kabaşa çevirebilirdi. Tabii ki diğer araçlarla didişmeniz de gerekiyor ama yarışı bırakıp bunlarla uğraşmanızı gerektirecek kadar değil.

LPG'Lİ MODELİNİZ VAR MI?

Oyunun multiplayer modu dört oyuncuya izin veriyor. Ancak tek kişilik oynanış da son derece tatmin edici olduğundan, ille de birine karşı oynamak zorunda hissetmiyorsunuz. Kimi yarış oyunlarında ciddi problem olan gamepad, GX ile büyük ölçüde sorunsuz çalışıyor. Bunda, oynanışın temelde iki tuşa sığdırılmış olmasının da payı var tabii.

İşin özeti, F-Zero GX'in iyi bir yarış oyunu olduğu. Yarış oyunlarında ille de gerçek arabalar, gerçek pistler diyenler dışında herkese tavsiye ediyoruz. [bitti]

F-Zero GX

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Amusement Vision Dağıtıcı ▶ Nintendo Yaş sınırı ▶ 12+ Titreşim ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var GBA Bağlantı desteği ▶ Yok Web ▶ www.f-zero.com

LEVEL HİT



level puanı ▶ 85

Pratik zekânın eğlenceyle imtihanı

Yazan Serpil Ulutürk

WarioWare Inc.: Mega Party Game\$



Nintendo'nun en pembe burunlu karakteri Wario, yine en iyi bildiği işle karşımızda; küçük oyunlar. Bu oyunlar, adı üstünde, bir partiye tema olabilecek, çocukluk çağına geçen herkesi akşama kadar eğlendirebilecek ("sabaha kadar dans" gibi) çeşitlilikte.

Mega Party Game\$, tek ve çok oyunculu seçenekleri birbirinden çok farklı özelliklere sahip bir oyun. O yüzden bu iki modu ayrı ayrı anlatmakta fayda var. Tabii ki sonuçta bütün olay, birkaç saniyelik yüzlerce küçük oyunun ardına dizilmesinden ibaret ama oynanış özellikleri bakımından ortaya çıkan fark, iki modu iki ayrı oyun gibi incelemeyi gerektiriyor.

YALNIZ KURT

Oyunun tek kişilik modunu seçtiğinizde birini bitirmeden diğerine geçemediğiniz on ayrı bölüm çıkıyor. Her biri farklı Nintendo karakterleriyle oynanan bu bölümlerde, biri diğerine benzemeyen 25 civarı küçük oyunu tamamlamak zorundasınız. Intro adı altındaki ilk bölüm, tahmin edebileceğiniz gibi tüm Mega Party Game\$ kapsamındaki en basit oyunları sunuyor önünüze. Sakın gevşemeyin, Wario oyuna ayağınız alışsın diye böyle bir hinlik düşünmüş. İkinci bölümden itibaren, bölüme ev sahipliği yapan karakterin tarzına uygun düşecek, tematik bulmacalar çözmeye başlıyorsunuz. Örneğin sonlara doğru oynayacağınız IQ isimli bölüm, küçük hafıza oyunlarından kurulu. Örneğin Nintendo isimli bölümde, Nintendo'nun eski, kıdemli oyunlarından karakterlere küçük işler yaptırmak, Tetris oynamak, en klasik anlamda bir shoot'em up'ta iki tane böcek öldürmek, bir GameBoy'a oyun kartuşu yerleştirmek, Zelda'yı kimseye yem olmadan çıkış kapısına ulaştırmak gibi Nintendo deyince aklınızda çağrışabilecek birçok şey kullanılmış. Biliyorum anladınız ama bir örnek daha vereceğim. Örneğin Reality denen bölüme

lümde sadece grafikler değil, gerçek canlı ve nesnelere fotoğrafları kullanılarak hazırlanmış oyunlar oynuyorsunuz. Giderek zorlaşan bu on bölümde final olan kısım ise tabii ki Wario'nun ev sahipliğinde gerçekleşiyor. Önceki dokuz bölümü yaklaşık bir saatte tamamlamış bir insanın haklı gururu ve kibri ile başlıyorsunuz son bölüme. Fakat... Wario sizi dağıtıyor. Tam toparlandım derken yine yeniliyorsunuz. Bir süre uğraştıktan sonra elinizde kalan son hak ile "boss stage"e ulaşmayı başarıyorsunuz... Ve yine kaybediyorsunuz. Demeye çalıştığım, tek kişilik moddaki son bölüm kâbus gibi. İşin kötüsü, açılacak bonus bölümleri görebilmek için burayı geçmeniz gerekiyor.

N'OLACAK ŞİMDİ?

En iyisi "sürprizleri söyleyip oyunun heyecanını kaçırmak istemiyorum" deyip, çok oyunculu moda zıplayalım. Aslen bir GBA oyunu olan Mega Party Game\$'in GC versiyonunu bir link kablonuz varsa, GBA üzerinden de oynayabiliyorsunuz. İki kişi oy-

Artı&Eksi

- ↑ Yaratıcılıkta sınır tanımayan absürd oyunlar. Çok oyunculu modu. Güldüren animasyonlar Zayıf grafikler. Yenilik içermeyen tek oyunculu modu.

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: 16 oyuncu ■



namak için de bir GC kontrol ve bir GBA kullanabilirsiniz. Aslında oyun 16 kişiye kadar destek veriyor ama çevremde Bakkal Hüsmen Efendi dahil toplanan 16 kişi olmadığı için ben size dört kişilik verisyonundan bahsedeceğim.

Oyunu standart WarioWare'den çıkarıp bambaşka bir eğlenceye dönüştüren bir multiplayer sistemi söz konusu. Yine birini bitirmeden diğerini göremediğiniz bölümlerden oluşan bu modda örneğin Survival Fever denen oyunu anlattım. Jimmy T.'nin diskosunda dört arkadaş dansmeye başlıyorsunuz.

Her birinizin belli sayıda izleyicisi var. Aranızdan rasgele biri yarışmacı olarak seçiliyor ve mini oyunlardan birini geçmesi isteniyor. Görev tamamlanınca bir diğerine sıra geliyor ve yine rasgele bir mini oyun çıkıyor karşısına.

PARTİ ZAMANI!

Mega Party Game\$, birbirinden absürd küçük oyunları, anlık şaşırtmacaları, küçük çaptaki rekabet güdülemeleri ile gerçekten de tam bir eğlencelik. Zaman zaman kontrollerin GBA'ya göre ayarlanmış olmasına, bazen de geçemediğiniz bölümlere çok sinirleneceksiniz ama genel olarak güldüren, hoş grafikleri ve animasyonlarıyla eğlendiren bir oyun. [bitti]

WarioWare Inc.:
Mega Party Game\$

Tür ▶ Bulmaca Yapımcı ▶ Nintendo Dağıtıcı ▶ Nintendo Yaş sınırı ▶ Yok Titreşim ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var GBA Bağlantı Destegi ▶ Var Web ▶ www.warioware.biz

LEVEL UP!



level puanı ▶ 80

JADE EMPIRE

Çömelen kaplan saklı ejder!



Yazan | Ali Güngör



Jade Empire Xbox oyuncularını aksiyon ve heyecan dolu bir hikâyeye, antik Çin' in kayıp ruhlar ve iblislerle dolu mitolojik atmosferine taşıyor. Çeşitli karakterler ile uzun sohbetler, enfes grafikler ve müzikler! RPG severler için karakter geliştirme imkânları ve sağlam bir senaryo! Ama oyunun esas heyecanlı kısmı, daha önce RPG ile tanışmamış, bir türlü işin içine girememiş olanlara ve sabırsız konsolculara da sevdirecek olan gerçek zamanlı, büyüyle harman-

lanmış mistik uzak doğu dövüşleri!

DOĞAYA DÖNÜŞ

RPG' lerde Bioware artık öyle bir hale geldi, oyunlarında öyle bir kalite ve stil tutturdu ki ister istemez Jade Empire' a da bir Bioware RPG'si diyoruz. Evet, kalite ve çeşitlilik olarak aynı çizgide bir oyun bu, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of The Old Republic derken Bioware' in kaç klasiğe imza attığını şaşırдық. İşin en güzel yanı işi otomatige de bağlamamaları, her biri bir diğerinden sağlam bu oyunların her biri ayrı bir derya.

Klasik Dungeons& Dragons RPG'leri ya da Star Wars RPG'leri değil de böyle ilginç, uzak doğu harmanı kendine has bir dünyada geçen bir oyun yapmaları cidden takdir topladı. Değişiklik ve çeşitlilik cesaret ister ve bu cesaretlerinin karşılığında türe herkesin şu veya bu şekilde takdirini kazanan bir oyun kazandırdılar.

Jade Empire'a daha ilk görüşte hasta olmamak elde değil. Xbox'ın yeteneklerini gerçekten sonuna kadar kullanıyor. Ya da en azından bir

sonraki bizi hayran bırakacak Xbox oyununa kadar biz böyle kabul edeceğiz. Renkler, atmosfer, tasarımlar, hareketlerin akıcılığı muhteşem! Uzak doğunun mistik atmosferini soluyor, enfes müzikler eşliğinde oyunun tadını çıkartıyoruz. Oyunun geneli açık alanlar ve doğada ya da antik şehirlerde geçtiğinden çevrede bir asimetri, çeşitlilik ve güzellik var. SW: Knights of The Old Republic gibi oyunlardaki uzayıp giden uzay gemisi koridoru tadında ortamlar olmadığı için hep benzer dokuların körelttiği duyular burada canlanıyor, soluk alıyor... Ortam, konu, sistem ve karakterlerin değişikliğinin böyle radikal oluşu ilgi uyandırıcı radikal bir değişiklik oluyor...

DÖVÜŞ SANATLARI OKULU

Hocasını dövüş sanatları okulunda yeti-

Jade Empire

Tür ▶ RPG Yapımcı ▶ Bioware Dağıtımçı ▶ Microsoft
Yaş sınırı ▶ 17+ Web ▶ <http://jade.bioware.com/>

LEVEL CL SSIC

level
puanı ▶ 94



Artı&Eksi

- ↑ Grafikler; müzikler; atmosfer; hikâye; basit, hızlı ve kolay karakter gelişimi ve oynanış; yeniden oynanabilirlik.
- ↓ Takılmalar; kısa oyun süresi.



Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Yok ■



JADE EMPIRE'İN ALIŞILDIK FAKAT TAM "BEN BUNU BİLİYORUM" DEDİĞİNİZDE YÖN DEĞİŞTİREN HİKAYESİNİ KEŞFETMEYİ SİZE BIRAKIYORUM.

şen, yazgısının yüce olacağı inancıyla el üstünde tutulan öğrencisi rolündeyiz. Birbirlerinden farklı dövüş stilleriyle ayrılan karakter seçimimizin ardından pek çok uzak doğu filminden alışık olduğumuz klasik/klîşe bir hikâyeye dalıyoruz. İmparatorluğu böylecek görünmez bir güce karşı durmamız gerekiyor... İblisler, hayaletler, soyguncular, karanlık yolu seçen dövüşçüler derken böyle alışıldık başlayan hikâye sayısız dala budaklanıyor. Yaptığımız seçimlerin bir ağırlığı ve derinliği var, klasik uzak doğu imalı konuşmasıyla anlatıldığı şekliyle 'açık el' in ya da 'kapalı yumruk' un yolunu izlemek bize kalmış. Açık el anlayışı ve iyiliği kapalı yumruk ise kötülüğü temsil eder gibi gözüksün de bu oyunda klîşe sandığınız şeyler sizi çok yanıltacak.

Çünkü her oyunla birlikte iyi- kötü arasındaki kararların felsefi derinliği ve bilgeliğin ince yolları daha güzel işleniyor. İki yoldan hangisini seçeceğinizi kadar neden ve nasıl- ları da önemli! Açık eli izlerken insanlara merhamet edip yardım edebilir ama öte yandan onların 'iyiliği' için onları bir diktatör olarak ellerinden karar verme ve hata yapma şanslarını da alabilirsiniz. Öte yandan kapalı yumruk yolunda acımasız ve çıkarıcı da olabilir tam tersine insanların



kendi kararlarının sonucunda gerçeği bulması gerektiğine de inanabilirsiniz. İşte oyunun bu kısmı, ilginç karakterler ile geçen uzun konuşmaları oyunun gerçek RPG'ciler için en keyifli kısımlarından birini oluşturuyor. Ayrıca böyle bir içeriğin okuyup anlamaya niyetli gençlerin bilgeleşmesi için yararlı olduğunu da belirtmeliyim. Seslendirmelerin kalitesi ve ağız hareketlerinin uyumu da başarılı.

TUZ BUZ VURUŞU, FİL ÖPÜCÜĞÜ!

Gerçek zamanlı dövüşler herkesin becerebileceği kadar basit. Ama dövüş seven konsolcular için fazla basit. Üst zorluk seviyesinde bile oynasanız karşılıklı saldırı ve blok tiplerinin çeşitli olmayışı dövüş sevenler için kötü. Ama oyun boyunca öğrenilen çeşitli elemental saldırılar ve yapılan kombolar çok zevkli! Ateşler, buzlar yağdırabilir, tornadolar yaratabilir, rakiplerinizi tekme, yumruk delisi edebilirsiniz. Onları yavaşlatan, sizi hızlandıran pek çok stil var ve bunları farklı derecelerde geliştirmek karakter gelişiminin ana bölümü. Zaten topu topu üç tane olan statlarınız, beden yani sağlık, zihin yani "chi" ve ruh yani odak. Sağlığın en olduğu belli? Chi büyüsel hareketleri uygularken ve kendinizi iyileştirirken harcanıyor. Odak ise silahlı dövüşte, kılıç vb kullanılırken harcanıyor. Merak etmeyin çok basit ve hızlı alışıyorsunuz. Yalnız, tur bazlı dövüşlere alışkın RPG'cilerin gerçek zamanlı dövüşlere alışması biraz zaman alabiliyor. Merak etmeyin, düşmanları farklı şekillerde pataklamak gerek görsel gerek oynanış olarak buna değer.

Jade Empire'da envanter yok! Envanter düzenlemekle ömür geçirmeyecek, oyunu büyük bir hızla oynayacaksınız. Jade Em-

pire sonuçta çok basit ve sade bir karakter geliştirme sistemine sahip. Oyunun bu kısmını ne kadar seveceğiniz tamamen sizin oyun zevkinize bağlı. Oyunu olduğu gibi kabul ettiğinizde her yanından keyif alıyorsunuz, ilginç ve değişik bir Bioware RPG' si olmuş; yine de hoş bir şekilde tanıdık. Ama şahsen envanter düzenleyip bir şeyler almayı, satmayı oyunda topladığım paraları harcamayı seven biri olarak hem bunun eksikliğini hissettim, hem de sonuçta bu bir konsol oyunu olduğundan envanter ekranında SW: KotOR'daki gibi game pad ile boğuşmayacağımdan pek sevindim. PC'de kolay olan konsolda can sıkılabiliyor.

Jade Empire'in alışıldık fakat tam "ben bunu biliyorum" dediğinizde yön değiştiren hikâyesini keşfetmeyi size bırakıyorum. Farklı şekillerde birden fazla kez oynadığınıza değecek eğlenceli, etkileyici ama 20-30 saatlik kısa bir oyun bu. Sadece belirli yollarda ilerlemiş olanlara çıkan görevler tekrar tekrar oynamak için sağlam bir sebep. İkinci kez oynamak isteyeceksiniz çünkü oyunun her görevi, her bölümü aynı özen ve detayla dolu dolu, çok keyifli. Enfes bir hikâyenin, grafiklerin, müziklerin ve rahat bir oynanışın tadını çıkarmaya bakın. [bitti]

WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 3

PVP TAM GAZ DEVAM EDİYOR

WoW acısıyla (Lag, yer yer ağlatan pingler) tatlısıyla (her şeyi, işte oyun budur!) devam ediyor. Bende klasik sözümle devam edeyim: Anlatacak o kadar çok şey ama o kadar az sayfa var ki... İşte PVP taktiklerimin ikinci bölümü.

Not: Resimlere katkısı olan herkese ve kulağıma fısıldadığı Shaman taktikleri için Burak'a ve Özen'e teşekkür ederim.

Tanrı'nın Onurlu Savaşçısı: Paladin

Zırhı ve HP'si ile Warrior'la beraber grubun Primary Tank'ı. Paladin ikinci yetenekleri sayesinde grubun destek ünitesi ve ikinci Healer'ı da oluyor. Ayrıca ister mob ister gerçek oyuncu olsun gerçek bir Undead katili.

- Paladin için üç kat HP'den oluşuyor desem yanlış olmaz herhalde. İlk kademe bildiğiniz sağlık, ikincisi Divine Shield ve heal gücü, üçüncü ise Lay on Hands (düşmanla karşılaştığınızda yardıma koşan Seal of Protection'ü saymıyorum bile.)
- Paladin'le oynarken değişik karışımlardan faydalanmaya çalışın. Örneğin Seal of Light düşmana vurduğunuzda HP kazanma ihtimalini artırır. Fakat bunun yanında bir Judgement kullanırsanız Seal'inizi Judgement of Light'a dönüşecek. Böylece kazandığınız HP düşecek fakat onlar vurdukları HP kazanmaya devam edeceksiniz. Böyle bir örnek verelim: Seal of Light kullanır-

ken vurduğunuz düşman size 75 HP kazandırıyor. Olaya Judgement kattığınızda bu düşmana (melee ile) vuran tüm arkadaşlarınıza 50 HP kazanacaktır.

- Değişik kombinasyonları oynadıkça keşfedeceksiniz. Örneğin yukarıdaki örnekte Seal of Righteousness kullanırsanız ele geçen her darbeye hem fazladan Holy Damage vuracak hem de HP kazanacaksınız. Bu nedenle Seal of Righteousness Judgement of the Crusader ile pek güzel gidecektir.
- Doğru rakibe karşı doğru aurayı kullanmak önemli. Zaten düşman önünüze çıktığında ne kullanacağınız belli olur: Rogue'a karşı Retribution ve Mage'e karşı Resistance gibi.
- Grup PVP'sinde amacınız en zayıf elemanı mümkün olduğunca korumak olmalıdır.
- Seal of Fury ve Seal of Salvation PVP'de faydasızdır. Bu nedenle Rogue ve Warrior'la uğraşırken Reckoning kullanın, bir Caster zor durumdaysa onu Protection veya Sacrifice ile aldığı hasarı yarıya indirerek hayatta tutmaya çalışın.
- Takım arkadaşlarınızın debuff'larını Cleanse ile temizlemeyi unutmayın. Curse'ler içinse ancak dua edebilirsiniz.
- Esnekliğiyle savaşta istediğiniz an taktik değiştirebileceğinizi unutmayın. Örneğin sağlam hasar vermek için Seal of Righteousness ve Judgement of the Crusader (Mesela Sanctity Aura

talentiyle birlikte) kullanabilirsiniz. Heal gerektiğinde ise Seal ve Judgement of Light'a kayabilirsiniz.

- Doğru yerde doğru Aura'ya geçmeyi unutmayın. Retribution Aura verilen hasarı Holy Damage olarak yansıtmamasıyla sempatik olsa da bol Caster'lı bir grup Devotion Aura'yı daha çok sevecektir.

Doğanın sesine kulak ver: Druid

WoW'daki ilk göz ağrım; Tank, Damage Dealer ve Secondary Healer gibi görevlere soyunabilmesiyle esnek ve oynaması gerçekten çok eğlenceli bir karakter. Tek dezavantajı farklı yönere yayıldığından tek konuda uzmanlaşmaması. Ne de olsa siz Vanish'siz ve Sap'sız bir Rogue ve Taunt'da zayıf bir Warrior'sunuz.

- Çoğu Druid'in gözünden kaçan bir taktik verelim: Düşman başka bir şeyle uğraşırken kedi formunda (Stealth ile) düşmana yaklaşarak canını yakın. Bu konumda Ravage güzel bir açılış yapacaktır. Açılış sonrası karakteri geliştirmenize göre ayı formunda yüksek HP ve zırhın avantajını kullanabilir veya Caster modunda büyülere başvurabilirsiniz.
- Grup PVP'inde rolünüz Healer'ı Rejuvenation ile desteklemek ve grubun ana hedefini saldırı büyülerıyla zayıflatmak olacaktır.
- Hunter's Mark'ın kedi formunda sinsice arkadan vurabilmenize engel olabileceğini unutmayın. Özellikle takım üyelerinde Rogue yoksa hızla Stealth moduna geçin. Fakat pusuda bekleyen bir rakip varsa bunun intihar olacağını unutmayın; ne de olsa siz Vanish'siz bir Rogue'sunuz.
- Nature's Grasp ve Improved Nature's Grasp her Druid'in seveceği yetenekler olmalı. Bunlara vereceğiniz beş yetenek puanıyla size yönelen her düşmanı %100 ihtimalle yere kökleyeceksiniz. Unutmayın ki kök hem imdat çıkışınız hem de kazanacağınız paha biçilmez

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **WoW'dan Haberler** • WoW'daki kalabalıktan (tüm sunucularda toplam 1,5 milyon oyuncu) bunalan oyuncular için nihayet farklı sunuculara karakter aktarımı başladı. Özellikle yeni oyuncuların arkadaşlarının yanına gitme amacıyla kalabalık sunucularda karakter açması birçok oyuncuyu canından bezdirmişti. Yüksek nüfusa sahip sunuculardan nispeten tenha olanlara guild geçişleriyle nefes alınması bekleniyor. Transfer yapmak ve ayrıntılı bilgi için: <http://www.wow-europe.com/en/support/charactermove-reals.html>

• Geçen ay haber verdiğimiz onur sisteminin başlamasıyla raid sayılarında patlama oldu. Bir sonraki yenilikler Battlegrounds ve kale savunmaları yakında aktif hale gelecek. Tüm bunlar hakkında ayrıntılı bilgiyi ve daha fazlasını (High Level Dungeons taktikleri) önümüzdeki aylarda Level'da bula-

bilirsiniz. (Evet, bu bir WoW rehberi reklâmıdır.)

@ **Ömür biter ek paket bitmez** • Ardarda gelen ek paketler EverQuest'in online oyunculara kattığı bir alışkanlıktır. Bu alışkanlıktan uzun süre ayrı kalmamızı istemeyen firma EverQuest 2 için ilk iki ek paketi duyurdu. Paketlerden ilki olan The Splitpaw Saga Adventure Pack'i 28 Haziran'da ücretsiz olarak denenebilecek. Diğer paket, Desert of Flames ise 12 Eylül'de çıkacak.

@ **Uzayda Anarşi devam ediyor** • Bir süre önce tamamen ücretsiz olan (Level Nisan DVD'sinde bulabilirsiniz) online oyunların kilometre taşlarından Anarchy Online'a yeni ek paket geliyor. Lost Eden isimli paket yeni PVP özellikleri, Mech'ler ve orbital savaş istasyonları gibi yeniliklerle geliyor. Paket kış aylarında raflarda olacak.



↑ Wind Fury kısa sürede hızlı hasar için...59 elit ejderha? Vazgeçtim,KAÇIIN!

saniyeler olacaktır.

Atarımdan gelen güç: Shaman

Oynaması çok keyifli diğer bir sınıf da Shaman'dır. Fakat sözü bu konuda ihtisas yapmış Burak'a bırakmak iyi olur diye düşündüm. Buyrun Burak bey:

Göker'in yazısında bana yer vermesinden dolayı kendisine teşekkür ederim. Malum (şu yazıyı yazdığım sırada) bir 45 Level Shaman olarak az Alliance kesmedim :D.

Shaman öyle bir sınıftır ki PVE'de 2 yaratığı rahatlıkla idare edebilirken PVP'de joker eleman olarak her işe yarayabilir. Totemleri ile grubu Buff'larken bir yandan da grubunun iyileştirici konumunu rahatlıkla üstlenebilir. Ayrıca Resurrect edebilir. 40. LEVEL'dan sonra zincir zırh giyebildiği için yakın dövüşen karakterlere karşı kolay kolay ölmez. Saniyede yapabildiği shock büyüleri sayesinde rakibini yavaşlatabilir, 2 saniye büyü yapmasını engelleyebilir veya DPS büyüü atabilir. Totemleri ile büyücülerin büyülerini yapmasını zorlaştırır. Charm ve Sleep büyüüne karşı başka bir totem kullanabilirken rakibinin attığı büyüü direk olarak alabilen başka bir totem ile ilk saldırıları savuşturabilir. Arada kendini iyileştirebilir. İlerleyeceğiniz büyü sınıfına göre saniyelik iyileştirme büyüüne sahip olabilir. Zaten ilerlediğiniz büyü sınıfı sizin dövüş tarzınızı oldukça etkileyecektir.

Shaman, Wind Fury ile

göğüs göğüse savaşta hızlı bir şekilde zarar verebilir. Teke tek karşılaşmalarda rakibin sınıfına göre kullanabileceği çeşitli totemleri vardır. Genelde ilk hareketiniz rakibe göre bir iki totem açmaktır. Bu totemler üstte bahsettiğim görevlerden birisini görürken hemen ardından gene rakibe göre bir Shock büyüü ile açılışı yapmanız gerekir. Frost Shock en çok zararı veren ve rakibi yavaşlatan büyüdür. Yakın dövüşü tercih edenlere karşı en etkili silahınız bu olacaktır. Ama büyü kullanıcılarına karşı yapabileceğiniz en akıllıca hareket totemden hemen sonra Earth Shock atmak olacaktır. Böylelikle rakibinizin işini 2 saniye zorladıktan hemen sonra gene rakibe göre yüksek zarar veren bir ateş totemi veya büyüü karşılayacak bir totem açın. Büyü kullanıcılarına yaklaşın ve yakın dövüşenlerden uzak durun. Rakibinizin sizin çakmadığınızı sanarak totemlerinizi hedefleyecektir. Zaten iyi bir rakip önce bunu yapar. Totemlerinizi yenilemeyi unutmayın.

Genel olarak bakarsak size yapılan PVP iğrençliklerini siz de aynen rakibinize uygulayın. Yalnız gezmeyin ve rakibiniz ya yalnızken ya da bir yaratıkla savaşırken ona dalın. Yapabilirseniz peşinizden koştururken add almasını sağlayın. Unutmayın, PVP'de sonuç önemlidir, nasıl kazandığınız değil. Buyrun Göker bey, mikrofona sizin. – Burak Akmenek

Sağolsun Burak Shaman'ı gayet güzel özetledi. Yine de birkaç pratik ek yapayım.

- Doğru totemi doğru yerde kullanın. Örneğin Fear ve Charm'a karşı ilacınız Tremor Totem'ken, instant olmayan

büyülere karşı Grounding Totem idealdir. Grup PVP'lerinde ise Magma Totem can yakar.

- Buff'lu rakiplere karşı Purge atın; özellikle de Paladin Seal'larına karşı.
- Talent yapınıza göre silahınızda Rockbitter veya Windfury Totem bulundurun.
- Lightning Shield'siz sokağa bile çıkmayın.
- Improved Ghost Wolf'a verilen iki puan zor durumlardan kaçmanıza yardımcı olacaktır. Tauren'sanız önceden Warstomp yaparak kolayca kaçabilirsiniz.

Rüzgârdan daha hızlıyım: Hunter

İyi oynayanı gerçekten güçlü olan, yakın dövüş ile menzilli saldırıyı birleştiren (Auto-Shoot'a sahip tek sınıf), yanına bir de dost ekleyen bir sınıf. Bu özellikleriyle yerine göre Tank ya da DPS rolünü üstlenebilir; fakat savaş alanındaki asıl rolü sıcak çarpmışmanın dışında, ok/tüfek ile hasar verirken hayvanıyla Tankı desteklemektir. Madem maceranız boyunca hayvanınız (pet) yanınızda olacak, onunla başlayıp sizinle devam edelim.

- Loyalty Level: Sadakatin oyun üzerinde direkt etkisi olmasa da yüksek derecede sadık bir pet daha fazla Training Points getirecektir. Petin LL'sini onu besleyerek artırabilirsiniz.
- Training Points: Petin yeni yetenekler (örneğin çeşitli Growl'lar) öğrenmesi için TP'lere ihtiyacı olacaktır. Siz seviye atladıkça o da hızla puan kazanacak.
- Happiness: Petin mutluluğu, sadakatin yanı sıra verdiği hasarı da etkiliyor. Örneğin mutluluk bir hayvanın sadakatinin kolayca kazanılmasına ve %125 hasar vermesine neden olur. Mutsuz bir hayvan ancak %75 hasar verecek ve sadakati gittikçe düşecektir. Mutluluk Dismiss edilmesi ve ölmesi yanı sıra zamanla kendi kendine de düşer.
- Energy: Rogue andıran bir enerji sistemiyle Growl-Bite-Claw yapmasını sağlar. Bite ve Claw çok hızlı enerji tükettiğinden ihtiyaç olmadığında otomatikte bırakmayın.
- Experience: Petiniz de sizin gibi XP kazanarak seviye atlar. Fakat siz bir sonraki seviyeye atlayınca kadar XP alması durduğundan genelde sizden bir seviye altta olur.
- Stabling: Petinizi istediğiniz zaman ana şehirlerde bulacağınız ahırlara bırakabilir ve daha önceden Tame ettiğiniz hayvanı buradan alabilirsiniz.
- Pet Abilities: Petlere alabileceğiniz dört savaş yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki en kolay elde edilen (genelde Hunter Trainer'ın yakınında bulunan Pet Trainer'dan) Growl. Growl'u mümkün olduğunca en yüksek seviyede tutmanızı ve (yeteneğe sağla tıklayarak) otomatikte bırakmanızı öneririm.
- Hunter's Mark Rogue ve Druid'in canını sıkacaktır, faydalanın. Yetenek düşmana hasar vermese de yavaşlamanıza ampul gibi parlamasını sağlayacaktır. Ne de olsa kafasındaki büyük kırmızı ok düşmanı, bir Priest ya da Paladin temizleyinceye dek strese sokacaktır. Ayrıca rakibi alamayacak olsanız da mini haritada görerek alabileceğiniz birine ispiyonlayabilirsiniz.
- PVP'de diğer Wing Clip ve Rapid Fire'da faydalı yeteneklerdir. Özellikle Wing Clip düşmanı yavaşlatmasıyla size kaçma fırsatı yaratabilir.
- Rapid Fire menzilli saldırıyı 15 saniye boyunca %40 hızlandırarak büyük avantaj sağlar. Eğer rakip menzilinizden hızla çıkıyorsa Concussion Shot'a geçerek petin onu takip etmesini sağlayın.
- Yavaşlayan rakibe Scorpion Sting ve Arcane Shot iyi gelecektir. Eğer düşman mana kullanıyorsa Viper Sting kullanın. Hıza ihtiyaç duyduğunuzda Wing Clip faydalı olacaktır. Warrior (Hamstring sağolsun) dışındaki sınıflara karşı bu hız işinizi görecektir.



↑ Arcane explosion her LEVEL'da çok iş görür.

- Oyunculara karşı Growl etkisiz olduğundan pete değil nispeten düşük HP ve defansa sahip Hunter'a yükleneceklerdir.
- Grup PVP'sinde işiniz verebildiğinizde çok hasar vermek. Fakat gözünüzü iyi açın Rogue ve Warrior size fazla yaklaşmasın. Vurkaçlarla (ör: Viper Sting) birkaç Caster olarak grubu ra-

hatlatabilirsiniz.

Bilinmez enerjilerin üstadı: Mage

RPG türünün diğer bir popüler karakteri toplu hasar gücüyle özellikle grup PVP için biçilmiş kaftan. Mage hasar gücünün yanı sıra Crowd Control (Polymorph gibi) ve destek yetenekleriyle de (Teleport gibi) parlıyor. Fakat düşük sağlık puanı ve zırh gibi dezavantajlara sahip.

- Oyuncuların çoğu yüksek hasar için Arcane/Fire veya düşmanı durdurmak için Arcane/Frost'a yüklenecelerdir. İleri seviyelerde rahat etmek için yarı yarıya bölüştürme yerine ağırlığı ağaçlardan birine vermek yararlı olacaktır.
- PVP'de Arcane Missiles ve Arcane Explosion katille-

rini atlamayın.

- Büyücü olarak uzun menzilli bir rakiple çarpışmak pek sorun olmayacaktır. Asıl problem olan yakın dövüşçülere karşı Frost Armor ve Frost Nova gibi yavaşlatıcılar kullanabilirsiniz. Ayrıca Polymorph ve Blink size hayati saniyeler kazandırabilir.
- Grup PVP'sinde Flameshrike ve Blizzard harikalar yaratacaktır. Fakat her an yanınızda bir yakın dövüşçü bitebileceğini unutmayın ve Improved Arcane Explosion'da ısıracıysanız dikkatli olun. Bu ay da hızla suyunu çekti. Gelecek ay Raid'ler, özel Instance taktikleri ve daha fazlasıyla yine buralarda olacağım. Kalın sağlıklıca.

Göker Nurbeyler

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ



DoW - DAEMONHUNTERS

Dawn of War başarısını kalitesi yanı sıra Warhammer evrenine borçluymuştu. WH'ye bir şekilde bulaşan herkes evrende devamlı savaş halinde birçok ırk olduğunu biliyordu. Buna rağmen DoW'da yalnızca Eldars, Orcs, Space Marines ve Chaos güçlerini yönetebiliyorduk. Tek kişilik modda ise sadece Marine'leri...

DoW modu Demonhunters oyununa beşinci tarafı da ekliyor: Holy Orders of the Emperor's Inquisition'un ordusu Ordo Malleus. Bu modern şövalyeler için Space Marines'in en güçlülere diyebiliriz. Modda ise onlar adına Grey Knights'ı yönetiyorsunuz. Birimleriniz mod adından da anlaşılacağı gibi Chaos güçlerine karşı daha etkili savaşıyorlar. Ayrıca GK'ya destek olarak Armageddon Steel Regi-



ment'i de bulabilirsiniz. Mod hem dengeli tarzıyla hem de grafikleri neredeyse sıfırdan hazırlanan birimlerle benden tam not aldı. Modu LEVEL CD'sinde ve adresinde bulabilirsiniz.

Web: <http://www.innocence-proves-nothing.com>

Level Notu: 9/10

SEÇMECE WoW MODLARI

Nisan ayında en popüler WoW modlarından onunu sizler için seçtim. Şimdi de size özel olarak hazırladığımız WOWLVL mod paketini sunuyoruz. Tuğbek'in hazırladığı bu paket tam 27 moddan oluşuyor ve içlerinde Cosmos da var. Tuğbek paketi biraz daha geliştirirse yakında karakterinin kendi kendine de oynayabileceği iddiasında. Paket bir seferde onlarca mod yüklediği için kurulumu çok kolay. Ama hepsini birden kullanırsanız başta kaybolmamak elde değil. Bu yüzden karakter menüsünden modları önce "disable" edip tek tek denemenizde fayda var. Ayrıca Benioku.txt dosyasını da es geçmeyin.

- **Cosmos:** Pek çok faydalı moddan oluşan büyük bir paket. İçinde Sea ve Sky gibi başka modların çalışmasını sağlayan yazılım kütüphanelerini de barındırıyor.
- **Titan Panel v1.21:** Ekranın üzerine bilgi çubuğu ekler. FPS, latency, rank, hk, dk, saat bilgileri, kaç saat sonra seviye atlayacağınız, çantalarınızın doluluk oranı gibi bir dünya bilgiyi buradan takip edebilirsiniz. Ayrıca UI ölçüğünü ayarlar, sesi kontrol eder. Plu-

gin'lerle geliştirilebilir.

- **Atlas v.0.9.4:** Instance'ların haritalarını içeren bu mod, instance'larda neyi nerede bulacağınızı da gösteriyor.
- **Enchantrix v1.14:** Eşyaların açıklamalarına ne işe yaradıkları, kaç para ettikleri gibi bilgiler ekler.
- **Quickloot v1.3:** Loot penceresini otomatik olarak imlecin altına getirir. Güçten ve zamandan tasarruf.
- **Auctioneer v2.04:** Auction House'u Lootlink ile tarayarak bütün eşyaların alım satım değerlerini hafızaya alır. Böylece istediğiniz zaman eşyaların AH'de kaçta satılabileceğini görebilirsiniz. Olmazsa olmaz.
- **Azaziel's Book of The Dead:** PvE ve PvP karneniz. Özellikle PvP istatistikleri ve leşlerinin listesi faydalı bilgiler.
- **MobHealth2:** PvE'de düşmanınızın yaklaşık olarak Health'ini hesaplar.
- **WeaponQuickSwap v24:** Hızlı silah değişimi için.
- **Defend Yourself v3.51:** Otomatik saldırma, hedef değiştirme ve yön sapama özelliği ekler. Böylece saldırılara hem daha hızlı tepki verirsiniz hem de bilgisayar başında değilken sınırcılar botlarınızı kemiremez.
- **TakeMeThere!:** Siz rotaları kaydediyorsunuz, karakteriniz sonradan otomatik olarak gidiyor. Üstelik aynı rotayı iki ayrı yönden de takip edebilirsiniz. Ironforge'da Gryphon'dan AH'ye ya da Booty bay'den Arena'ya gibi sık kullanılan yollarda büyük bir kolaylık.

Göker Nurbeyler

Combat "Upgrade" mi?

26 Nisan'da Star Wars Galaxies'de Combat Upgrade adıyla yepyeni bir combat sistemi getirildi. Ama yeni sistem ne derecede upgrade? Jesus ve Selçuk sabah akşam tartıştılar...

Sisl'a Göre

Jesuskane yerden yere vuracak, çünkü "überlik" kalmadı artık oyunda. Ama meslekler arasındaki dengesizlik ortadan kalktı bence. Ve Star Wars dünyasında olması gerektiği gibi blaster'ları görebiliyoruz artık kılıç kalkandansa.

- Eski sistem tamamen gerçekten uzaktı. Gezegenler hiç zorlu olmayan, atış galerilerine dönmüştü. Herhangi bir "terzi", en korkulan yaratıkların arasından armoru ve bufflarıyla geçerken gülüyordu hallerine.
- Buff'lar zorunluymuştu. Eğer buff'ın yoksa oyunu oynayamıyordun ve tamamen bu sisteme dayalı bir ekonomi kuruluydu. Buff yoksa eğlence de yoktu. Buff'ın yoksa her zaman ama her zaman kaybetmeye mahkûmdun. Öldüğün zaman, yeni Buff bulamazsan, savaş orada bitmişti, eğlence de... Şimdi oyuna giriyorsun ve seviyendeki yaratıkları öldürebilmek için gidip saatlerce doktor bulman, kuyruk beklemen gerekmiyor. Zaten doktorlar da birer alt karakterdi çoğu zaman. Benim bile vardı bir doktor / müzisyen alt'ım.
- Küçük Crafter'lar artık "tekel"lerin hâkimiyeti altında ezilmiyor. Parasını gecede öldürdüğü 100 mork'tan yaptıkları milyonlarca krediden çıkarmayan crafterlar, yakın kalitede yapabildikleri silah, armor vb. artık piyasada ve uzun zamandan sonra para yüzü görüyorlar ve rekabete girebiliyorlar.
- Eskiden Buffların zorunlu olması aslında Entertainer mesleğini öldürmüştü. Herkes ikinci karakterini cantina'lara buff bot olarak bırakıp, gerçekten "eğlendirmek" için bu mesleği yapanlara kimsenin uğramaz olması sağlanmıştı.
- Level sistemi oyun geliştiricilere yara-

tıkları daha detaylı işlemleri için fırsat sundu. Artık Luke'un bile karşısında korkudan titredığı Rancor'ların 15'ini birden yere seremiyoruz bir kılıç darbesiyle.

- Loot edilen Damage Over Time (DoT) silahları ortadan kalktı. Artık, herhangi bir Brawler'ın bulduğu 5 saniyede 1000 hasar veren pike'larıyla Elite meslekleri yenmesi diye bir durum söz konusu değil. Bunun yanında Mindpool'a iyileştirilemeyen hasar veren mesleklerin hâkimiyeti de sona erdi.
- Kısacası Away From Keyboard (AFK) devri kendini oyuna odaklanma çağına bıraktı.

Bence SWG orijinalliğini hala koruyor. Tıpkı Burak'ın hayalindeki oyun sistemi gibi (her ne kadar Burak orta çağlarda yaşasa da) Level sistemi ile Skill sistemini birleştirdi. Tüm diğer oyunlardan bu sisteme alışık olanlar için "Yıldız Savaşları" dünyası açılıyor. Kanımca eğer bu oyundan çok daha önce "dengesizlik" olduğu için kopanlar veya sistemin karmaşa ve "soğukluğundan" dolayı ayrılanlar için Star Wars devri şimdi başlıyor.

SİSL

Jesus'a Göre:

Selçuk yazdıklarına valla katılmıyorum. Combat Balance uzun bekleyişin ardından, Combat Upgrade olarak karşımıza çıktı. Hem de öyle bir çıktı ki dünyamız tepe taklak oldu. Combat Upgrade ne yaptı?

- Entertainer sınıfı tamamen gereksiz ve yararsız hale geldi.
- Zaten birtek buff yapabilen doktorlar buff'larından da oldu. O şimdi combat sınıfı! Vay be!
- "En iyi kaynakları bulayım, daha çok skill tape toplayıp daha iyi armor daha iyi silah, daha iyi food yapayım" diye didinen crafter sınıfı tekele kurban edildi. Parçalanan kendini yapamazsın daha iyisini.
- Pek çok oyuncunun oyunu tercih etme sebebi olan dallı budaklı skill ağaçları tepetaklak edildi. Artık bir Level sistemi mevcut. Buff'lar da ortadan kalktığı için, Level'iniza göre bir sağlığınız var artık.
- Oyunda yer alan tüm canlılar bu Level sisteminin kurbanı. Çünkü kendileri artık farklı



↑ Eski günlerdeki gibi Buffsuz Krayt öldürülebilecek mi?

SİTELER

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

ŞikayetVar müşterinin aldığı mal veya hizmetle ilgili yaşadığı problemleri aktardığı, üye olan firmayla tüketici arasında aracılık yapan bir platform. Ayrıca daha önceki şikayetlere ve çözüm oranlarına bakarak almayı düşündüğünüz bir ürünle ilgili potansiyel problemleri ve çözüm safhalarını inceleyebilirsiniz.

http://www.warcraftrealms.com/eu_real_mstats.php

"Abi herkes Alliance, bıktım ya" muhabbetlerini bitirecek bir WoW sunucu istatistiği sitesi. Böylece yeni karakter açmadan önce kafanızda bir şeyler oluşabilir. Ayrıca istediğiniz lonca ve oyuncu hakkında detaylı bilgi edinebilirsiniz.

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

Hemen siteye giriyor ve Comics'den Order of the Stick'i açarak baştan itibaren okumaya başlıyorsunuz. İnanın bana RPG ile bir parça bile alakanız varsa karnınız ağnıncaya kadar güleceksiniz.

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

Türk caz severleri mutlu edecek bir portal. Güncel haberler, etkinlik&festival tarihleri, konser ve albüm tanıtımları, Türkiyeli cazcılar ve caz tarihi gibi bölümleriyle caz üzerine merak edebileceğiniz hemen her şeyi bulabilirsiniz.

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

Çeşitli film afişlerinin ve ünlü müzik gruplarının albüm kapaklarının arkasındaki isim Travis Smith'in web sitesi. İllüstrasyon severleri mutlu edecek.

canlılar değil. Farklı skinler giydirilmiş aynı canlı hepsi. Crafterlar kaçın, sivrisine soksa öleceksiniz.

- Söзде yeni combat sistemi her nedense EQ2 ve WoW ile inanılmaz benzerlik göstermekte. Hatta kullandığımız ikonlar bile aynı neredeyse. Yavaş, yavan ve anlamsız combat sistemi vaat edilen daha eğlenceli, daha stratejik sistem olmaktan oldukça uzak.
- Müşterilerini memnun etmek gibi bir endişesi olmayan SOE, yavanlaştırılan oyununu hala satma çabasında. CU'yu test sunucularında görüp protesto eden binlerce oyuncunun üstüne Battle Droid salarak bastırmaya çalışacak kadar da diktatörler!

Uzun lafın kısısı, SWG'yi orijinal yapan her şey ortadan kaldırıldı. SWG piyasadaki diğer oyunların adı bir kopyası haline getirildi. Binlerce oyuncu oyunu boş yere terk etmedi. Yine de gitmem diyenler bizlerden önce gitti. Oyuncularına insan gibi davranmayı beceremeyen SOE'ye söyleyecek bir sözüm yok zaten. Sunucuda bir arkadaşımın havadan sudan Türkçe muhabbet ediyorum diye, bir CSR'dan uyarı almam ise bambaşka bir olay tabii. Daha başlamadıysanız, hiç buluşmayın. Guild Wars, WoW falan oynayın.

Jesuskane

MOBİL OYUN

090 | LEVEL 06 2005 | MOBİL

DS de internetleniyor

Hazırlayan Serpil Ulutürk



Geçtiğimiz ay Nintendo DS'i inceleyen, Wi-Fi özelliği ile sadece 30 metrelik bir alanda iletişime açık olmasına "vah"lamıştık. Tüm kullanıcılar gibi Nintendo da bunun yetersiz olduğunu görmüş olmalı ki yıl sonuna doğru cihazı internete sok-

maya hazırlandığını açıkladı. Wi-Fi erişim noktaları ile kurulacak bağlantı ile oyuncular internet üzerinden birbirleriyle oyun oynayabilecek. Tabii bu her oyun için geçerli değil. Açıklamaya göre, bu seçenek ilk olarak Ekim'de çıkacak Animal Crossing'e eklenecek, zamanla daha fazla DS oyununu ve oyuncusunu kapsayacak.

E3 sırasında gelen bir başka haber de DS kullanıcılarının yakında VoIP (Voice over IP) kullanarak birbirleriyle sesli iletişime geçebilecekleri yönündeydi. E3'ün Nintendo standında tanıtımı yapılan ve DSpeak adı verilen yenilik, kulaklık/mikrofon aracılığı ile ve yine Wi-Fi üzerinden sağlanacak. DSpeak üzerinden yapacağınız konuşmalarda ses kalitesi, "cep telefonunuzdaki kadar iyi" olacaktır. En azından Nintendo'nun açıklaması böyle. Olayı daha da eğlenceli kılmak için, ekranınızda belirecek Mario ya da Wario ikonunun siz konuştuğunuz ağzını açıp kapadığı bir küçük animasyon eklenmiş yazılıma.



İmkânsız aşk Sonic, PSP'ye de göz kırıyor gibi



Konsol dünyasının mavi yıldızı Sonic, Sega ve Nintendo arasında ufak çapta bir krize neden oldu. Sega, aylar önce yaptığı bir açıklamada DS'e Sonic oyunları hazırlayacağını duyurmuştu. Aynı açıklamada PSP için de iki oyun yaptıkları da yer alıyordu ama Sonic'ten bahsedilmemişti.

Sega'nın 2005 oyunları listesine göre, PSP için 1 Kasım çıkış tarihli bir Sonic oyunu hazırlanıyor. Sega ise "Böyle bir duyurumuz olmadı, bu yüzden de haberi doğrulamamız mümkün değil. E3 sırasında yapımı kararlaştırılmış tüm Sega oyunları hakkında bilgi sahibi olabileceksiniz" diyor. Mobil muhabiniz, Japonya'dan bildirdi.

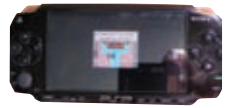
Windows Mobile 5.0

Microsoft'un mobil cihazlar için geliştirdiği işletim sistemi Windows Mobile, geçtiğimiz ay Windows Mobile 5 ile yeni bir döneme girdi. Microsoft'un, yaygın kullanım konusunda zaten birçok rakibinin önünde olan mobil cihaz yazılımının son sürümü ile ilgili en büyük hedefi ise "daha yaygın kullanım". Her tür cep telefonu ve el bilgisayarı ile kullanımını kolaylaştıracak bir esnekliğe kavuştuğu açıklanan işletim sisteminin, aslında başarılı gibi görünen bu hedefi yeniden ortaya atmasının ana sebebi ise cep telefonları. Yeni sürümde fotoğraflı kontak bilgileri, Mobile Word'ün geliştirilmiş bir versiyonu ve Power Point belgelerinin görüntülenmesi, bas-konuş ve USB 2.0 desteği gibi özellikler bulunuyor.



PSP'den GameBoy yapmak

Kullanıcı ürünü emülatörlerin haberini vermek adetimiz değil ama cebinde gıcır gıcır bir PSP olan Japon insanının, Pokemon oynamak için, cihazı GameBoy'a çevirmesi, patolojik bir vaka olarak enteresan geldi doğrusu. Forumlardan görüldüğü kadarıyla söz konusu GameBoy emülatörü hayli ilgi de görüyor ama sadece 1.0 firmware ile çalışabildiğinden cihazı Japonya'dan almamış olanlar için anlam ifade etmiyor.



Cepten flörtün bilinç düzeyi yükseldi!



Türkiye’de henüz Bluetooth üzerinden çevredeki diğer kullanıcıları bulup fotoğraf ya da mesajla taciz etmek üzerine kurulu MoSoSo konsepti (Mobile Social Software, fütursuzca Türkçeleştirirsek Cepten Sosyalleşme Sorunsalı) evrimine devam ediyor. Birçoğu Bluetooth üzerinden kullanılan bu servislerin ortak yanı, yeni insanlarla tanışmak için bahane yaratmak ama bunu “hanfendi, ikimizde de bluetooth varmış, kaynaşabilir miyiz acaba?”dan biraz daha medeni yollardan yapmak. Örneğin dosya paylaşımı vesilesiyle “bu şarkıyı ben de çok severim” demek, örneğin bir oyuna davet etmek...

Nokia’nın yeni duyurduğu Sensor uygulaması da MoSoSo konseptine yönelik tasarlanmış. Nokia.com’dan demosunu da izleyebileceğiniz Sensor, tam bir çöpçatan. Telefo-

nunuz için, homepage tarzı bir sayfa hazırlıyorsunuz. Yaratıcılıktan uzak bir insansızın içi info’nuzda kullandığınız tekerleme/şiiri buraya da kopyalyorsunuz mesela, yanına da janti bir fotoğrafınızı ekliyorsunuz. Sonra Bluetooth ile çevreyi tarıyorsunuz. 10 metre çapındaki alanda, telefonu Sensor’u destekleyen kullanıcılar arasından seviyeli bir sohbet “evet” deme potansiyeline sahip birini (homepage’ine bakarak tabii) seçip bir mesaj gönderiyorsunuz. Bundan sonrası ürünün garanti kapsamı dışında... Sensor’u indirmek de kullanmak da bedava. Pek tabii, kullanabilmek için telefonunuzun Sensor yazılımını destekleyen bir Nokia olması (listeyi nokia.com’da bulabilirsiniz) gerekiyor. Ayrıca dâhili ya da bir MMC kart üzerinde 1.3 MB’lık boş yeriniz olmalı ki yazılımı doğrudan telefona indirebilesiniz.



Hem akıllı hem güzel BenQ P50



Yılın ilk ayında duyurulduğunda BenQ P50 herkes gibi bizim de dikkatimizi çekmişti. Cep bilgisayarını ile yeni nesil cep telefonlarının iyi bir sentezi görünümündeki cihazı bu ay inceleme şansını bulduk, merakımızı giderdik. Sıra sizde...

P50’nin en güzel yanı dünyaya açılmak

konusundaki sınırsız azmi. GPRS dışında WiFi üzerinden de internete girebilmesi, kızılötesi ve Bluetooth desteği, ayrıca bulunduğunuz ortamdaki kablosuz ağı dertsiz bir şekilde görmesi P50’yi özel yapıyor. En basitinden, kafede oturmuş arkadaşlarla bir şeyler içerken, topluca hatırlayamadığınız bir filmi çat diye buluvermek iyi hissettiriyor. Üstelik web sitelerini Internet Explorer ile gezdiğiniz için sörfünüz WAP uyumlu sitelerle sınırlanmıyor. MSN Messenger’ın da her an el altında bulunması, bu minik programın bağımlılarını heveslendirecek bir başka özelliği P50’nin. Tek sorun kablosuz ağ bağlantısının pili çok çabuk tüketmesi. Beklemede 100 saate varan pil ömrü, kablosuz ağa girdiğiniz zaman 1-2 saate kadar düşebiliyor.

Biraz kurcaladıkça, P50’nin her türlü eğ-

lençe ihtiyacınıza da cevap verebildiğini görüyorsunuz. P50 ile müzik dinleyip video izlemek mümkün. Üstelik Windows Mobile uyumlu tüm medya oynatıcı ve filtreleri desteklediği için hiçbir format sınırlamanız yok. 240x320 piksel ekran çözünürlüğü ve 256 bin renk desteğine sahip 2.83” ekranı ile videoları oldukça tatmin edici bir görüntü kalitesiyle izleyebiliyorsunuz. Standart DVD filmlerinizi DivX filtresi kullanılarak bu çözünürlüğe indirmediğinizde 100 – 150MB yer tutuyor. Neyse ki P50’nin üzerinde SD kart yuvası bulunuyor. Bu hafıza formatı oldukça yaygın ve hesaplı. 512MB’lık bir SD kart ile bir iki film ve bir ton MP3’ü yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Eğlence amaçlı kullanıma P50’nin 1.3 megapiksel dijital kamerasını da eklemek gerekiyor. Ancak kamerası, pil ömründen sonra cihazın en zayıf noktası. 1024x768 çözünürlüğü desteklemesine rağmen, bu kameradan her-



hangi bir dijital kamerasının performansını beklememelisiniz. Özellikle de gün ışığının olmadığı ortamlarda çektiğiniz fotoğraflar, flaşa rağmen oldukça karanlık çıkıyor.

Elbette P50 ile Pocket PC için geliştirilmiş tüm oyunları da oynayabiliyorsunuz. Bunların başında SCUMM emülatörü ile oynanabilen klasik Lucas Arts adventureları geliyor. Ayrıca Age of Empires, Everquest ve Bejeweled gibi Pocket PC’ye özel oyunlar var. Bunlara bir de GBA emülatörlerini eklerseniz Pocket PC’ler hala en iyi mobil oyun cihazlarından biri.

P50’nin diğer bir özelliği üzerindeki tam Q klavye. Elbette bu kadar tuş bir cep cihazına konunca hem küçük hem de birbirine fazla yakınlar, bu parmaklarınızı düşündüğünüzden çok daha büyük hissetmenize neden oluyor. Ama grafiti ve sanal klavyeye alerjisi olanlar için büyük bir kolaylık.

P50’nin teknik özelliklerine dört bant GSM, 128MB dahili hafıza ve 416MHz Intel işlemciyi de ekleyince ne kadar güçlü olduğu ortaya çıkıyor. Kısacası BenQ P50 sıkı mobil kullanıcılar için tam bir arzu nesnesi. Henüz fiyatı belli olmayan ürün yakın zamanda piyasaya çıkacak.

ÜRÜN İNCELEME

Prensesin canı her zamankinden daha fazla tehlikede

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Yapım: **Flagship** Dağıtım: **Nintendo** Tür: **Aksiyon Platform: GBA Multiplayer: -**



Zelda'yı çok sevenlerin yıllardır yaşadığı bir paradoks var. Oyunun yeni bölümlerinin çıkması için efsane prensesin kaçırılması ve ölüm tehlikesiyle karşı karşıya kalması gerekiyor. Bu yüzden, kötü niyetli birileri çıkıp, Zelda'yı ne zaman kaçırsa, üzülme bir yana haberi bir müjde gibi karşılamak gerekiyor. İçten içe kötü adama cesaretinden dolayı minnet duyuyoruz. "Eline sağlık, yine yap" demediğimiz kalıyor bir tek.

Bu kez de durum çok farklı değil. Bir Zelda oyununda ne görmek istiyorsanız onu buluyorsunuz Minish Cap'te. Ana yapıyı bozmayan yenilikler istiyorsanız, onlar da var. Esas sabit olan ise, Zelda serisinin ismine yakışır şekilde efsane olmaya devam etmesi. Bir kez daha güzel hikâye, akıllı bulmacalar ve dozunda aksiyonla Zelda'ya bağlanıyoruz.

Prensim çok yaşa!

Oyunun hikâyesi, kötü kalpli bir büyücünün Zelda'yı kaçırdığına taş çevirmesi çevresinde gelişiyor. Önceki maceraların kurtarıcı karakteri Link, bu oyunda kendi ismiyle arz-ı endam etmese de, oyun size "karakterinizin ismi ne olsun" diye sorduğunda ister istemez Link demek geliyor içinizden. Böylece eski yol arkadaşımızı oyuna dahil etmiş oluyoruz. İlk görevimiz Picori adındaki ırkın yaşadığı yeri bulmak. Yaygın olarak Minish ismiyle anılan Picoriler sadece temiz kalpli çocuklar tarafından görülebilen ve ormanın derinlerinde yaşayan bir topluluk. Onların da desteğini alarak Prensesi taşa çeviren büyücü Vaati'yi bulmamız ve hem Zelda'yı eski haline döndürmemiz hem de büyücünün dünyayı yönetmek için giriştiği oyunu durdurmamız gerekiyor. Oyuna ismini veren Minish Cap ise bu bölümdeki en kıy-

metli dostumuzu temsil ediyor. Kendisi şapka şeklinde bir yaşam formu. Minishlerin topraklarında yol alabilmek için zaman zaman küçülmemiz gerekiyor. Şapka da öyle zamanlarda bu metamorfozu sağlayan aracılarımız oluyor.

Büyük bölümü dar koridorlarda, tehlikeli ve bazen de çıkışsız görünen zindanlarda geçen yolculuğunuzda, karşınıza bazıları yardımcı, bazıları tehlikeli, bazıları da tarafsız bir sürü canlı çıkacak. Ama canlılardan ziyade küçük bulmacalarla uğraşacaksınız. Önceki Zelda'ları oynamış olanlar için bunlar pek de zor sınavlar değil. Yolunuza açmak için itip-çektığınız taşlar, belli rotaları izleyerek karşınıza çıkmamasını garanti ettiğiniz hasar verilemeyen yaratıklar, kilitli kapılar ve onların kilitli sandıklarda duran anahtarları, en klasik biçimleriyle yolunuza dikilecek.

Temelde amacınız ateş, toprak, su ve rüzgârdan ibaret dört elementi bulmak. Bu da derinlemesine dört dünyaya tanışmak ve dört tane boss'u tepelemek anlamına geliyor (sonrasını saymıyorum). Ancak gerekli eşyaları toplamadan ve kendinizi geliştirmeden bu boss'ların karşısına çıkmamaya dikkat etmelisiniz. Önceki Zelda'lardan bilinen yardımcı nesnelere yanına ilk kez Minish Cap'te tanışacağınız kimi özel nesnelere de söz konusu. Örneğin uçmanızı sağlayan bir pelerin, örneğin düşmanları vakumlayan bir şişe... Girdiğiniz her zindanda, bunlara benzer özel ve ilginç nesnelere toplayacaksınız ve de doğru zamanda, doğru yerde kulla-



nırsanız çok faydasını göreceksiniz. Oyunda dikkat etmeniz gereken şeylerden biri, bulduğunuz her nesnenin mutlaka bir bulmacanın çözümünde ya da yenilmez görünen bir düşmanın alt edilmesinde kullanılıyor olması. Eğer bir yerlerde sıkışıp kaldıysanız bilin ki yolda bir şeyleri iskaladığınızdır. Iskalamamanız gereken şeylerin başında da özel nesnelere yerini gösteren zindan krokileri var zaten.

Zindancı günlüğü

Kutsanmış özel görevimizi tamamlamaya çalışırken, sayıları çok olmasa da ortamı renklendiren yan görevler de alıyoruz. Bazıları hikâyenin sürekliliğini etkilemeyen ama almadan da edemeyeceğiniz türden ilginç görevler, bazıları ise yola devam etmek için mutlaka bitirmeniz gerekiyor. Ama zaten topu topu altı zindandan oluşan oyunu severseniz, orada biraz daha vakit geçirebilmek için bulabildiğiniz her şeyle oyalanmanızı öneririz. Çünkü oyun diğer versiyonlarına göre epey kısa ve bu biraz hayal kırıklığı yaratıyor.

The Minish Cap'in kontrolleri GBA ile büyük ölçüde uyumlu. Yapmanız gereken özel aksiyonlar olduğunda bunlar ekranda beliriyor ve işinizi kolaylaştırıyor. Zaten yapımcı Flagship, belli ki oyunun görünümü ve sunumu üzerinde epey kafa yormuş. Özellikle grafikler, "iki boyutlu oyunların devri kapandı" diyenlerin karşısına bir antitez olarak konabilecek güzellikte. Minicik canlıların minicik dünyaları için mini minicik detaylarla süslenmiş, çok hoş yerler keşfedeceksiniz. Bütün macera boyunca size eşlik edecek müzikler de bir o kadar güzel. Bazılarını kulağımızın zaten yatkın olduğu doğu ezgileri sebebiyle bazılarını da hatırası olduğu için seveceksiniz.

Yeni mobil konsollar geldikçe, Game Boy'unuzu yavaş yavaş gözden çıkarmaya başlamış olabilirsiniz ama The Minish Cap, bu süreci geriye çevirecek bir oyun. İyi ki GBA sahibiyim dedirtiyor.



NOT

88

Savaşa ve ölüme kurusıkı yaklaşımlar...

Operation Shadow

Yapım: Torus Games Dağıtım: Nokia Tür: Shooter Platform: N-Gage Multiplayer: 4 kişi - Bluetooth



Operation Shadow, Amerika'nın Ortadoğu'yu "özgürleştirme" misyonuyla birlikte dur durak bilmeden üreyen savaş oyunlarından biri. Oyunda Jay isminde bir özgürlük neferini kontrol ediyorsunuz ve nasıl oluyorsa, sıcak

savaş ortamına hep tek başımıza gönderiliyoruz (ordunun Jay'den kurtulmak istediğine dair ciddi şüphelerim var).

Oyun, daha önce defalarca anlatılmış bir hikayeyi ve o hikayenin bilindik enstrümanlarını kullanarak üretilmiş bir klon. Aslında klon olamayacak kadar da hatayla dolu. Örneğin 3 boyutlu grafikler adı altında hiçbir şeye benzemediğimiz bazı hedefleri vuruyoruz. Örneğin bir makineli silahtan başka işe yarar ekipmanı olmayan bir helikopter kullanıyoruz. Örneğin tankımız bile var ama bu daha az hasar almamızı sağlamıyor.

Oyunun kontrolleri de çok iç açıcı değil.

Ayaklarımız üstüneyken bir shooter oynadığımızı az çok hissettirse de araç kullandığımız zamanlarda en büyük derdimiz hedefi ortalamak oluyor. Hareket eden hedefleri vurmak, kontrollerin zaafi sebebiyle ciddi bir mesele ama bina ve duran araçları patlatmak bir parça eğlenceli. Bir de o anlamsız patlama sesleri olmasa...

Halo'dan alınma bir fikirle ne kadar özensiz bir oyun yapılabilir sorusunun cevabını da içeren ilginç bir kolaj çalışması diyebiliriz Operation Shadow için.

NOT **50**

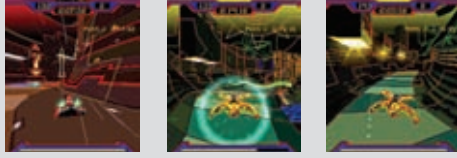
Tron'un N-Gage varisi

System Rush

Yapım: Ideaworks3D Dağıtım: Nokia Tür: Yarış Platform: N-Gage Multiplayer: 4 kişi - Bluetooth

Uyarı: Birazdan ballandıra ballandıra anlatacağımız oyun henüz çıkmadı. Bayınızden ısrarla istemenizin hiçbir faydası yok, adamı taciz etmeyin boş yere.

Oyunların beta versiyonlarını incelemek son derece riskli bir iştir. Sizi en çok rahatsız eden özelliklerin daima tam sürümde düzeltilmesi ihtimali vardır ve o yüzden keskin yargıların değil temennilerin egemen olduğu bir yazı yazmak durumunda kalırsınız. Ama elinizdeki beta olgunlaşmış bir oyuna aitse tam tersi olur, bu kez de



tam sürümün muhteşem olacağına inanmaya başlıyorsunuz. System Rush betası bunlardan ikincisine denk düşüyor. Oyun, F-Zero'yla Tron karışımı heyecanlı ve bol aksiyonlu bir yarış oyunu. Hikâyesi ve grafikleriyle Tron'u, atmosferiyle F-Zero'yu anımsatan bu güzel oyunu yapmak ise N-Gage'e daha önce de iyi işler çıkarmış olan Ideaworks3D'nin fikri.

System Rush'ta iyi niyetli iki hacker karakterden istediğinizi canlandırıyorunuz. Göreviniz dataların içine girip bazı bilgileri çalmak.

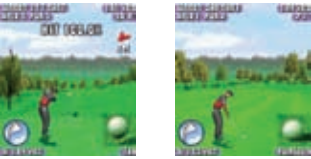
Sistemi koruyan botlardan kaçınmak ve bilgi çalmak konusunda sizle yarışan diğer hacker'ları da yenmek zorundasınız. Oyunun çizgi roman kareleriyle anlatılan öyküsünden yarıştığınız 15 alana, yarış sırasında topladığınız bonuslarla sergileyebildiğiniz hünelerden kullandığınız araçların çeşidi ve kalitesine kadar şimdiye kadar gördüklerimiz çok etkileyici. Denememiş olsak da, planlanan 4 kişilik multiplayer seçeneğinin de oyuna ayrı bir zevk katacağı inancındayız. System Rush bu ay ya da Temmuz'da çıkacak. Kesinlikle kaçırmamak lâzım.

NOT **87**

Paramızla rezil oluyoruz

Tiger Woods PGA Tour 2004

Yapım: Electronic Arts Dağıtım: Electronic Arts Tür: Spor Platform: N-Gage Multiplayer: 4 kişi - Bluetooth



Golf benim için, o nefis yeşil çimenler üstünde piknik yapıp güneşlenecekleri yerde merserize süveterleri giyip sopayla topa vuran adamlara karşı duyulan hayret duygusu

sundan ibaret bir şey. O yüzden bir golf oyunu inceleyen, işin inceliklerini bilen biri gibi davranamayacağım. Tiger Woods, hayatında eline golf sopası almamış benim için evet yeterince gerçekçi görünen bir oyun. Şahsen topladığım delik arasındaki mesafeye bakarak birkaç kez bütün gücümle topa vurduktan sonra, yeterince yaklaştığıma kanaat getirdiğim anlarda biraz açığı ayarlayıp gayet de güzel amaca ulaşmayı başardım. Başlangıçta 8 hamlede başladığım bu işi zamanla 5 hamlede kadar düşürmüş olmam da gurur vericiydi. Ancak 4

hamlenin üstü sayılmadığı için yenildim (ama ezilmedim).

Oyunda 6 golfçü ve üç PGA sahasından istediğinizi seçebiliyorsunuz. Sahaları bitirdikçe yeni golfçüler ve sahalarda açılıyor. Oyun EA imzalı olduğu için gerçekçiliğinden ve grafiklerinden şüpheleniz olmasın. Ama zevk alabilmek için golf bilmeniz şart!

NOT **75**

STILL LIFE

Son yılların en iyi Adventure'ının tam çözümüyle karşınızdayız.

Yazan Eser Güven

THE ANATOMY LESSON (VICTORIA)

Cinayet mahali: Oyuna 5. cinayet mahalinde başlıyoruz. İlk olarak önceki cinayetler hakkında bilgi edinmek için sağ tıklayarak ulaşacağınız envanter ekranının sağ üstündeki dosya ikonuna tıklayarak dokümanları okuyun.

Apartmanın önündeki Officer Tate ile konuşun. Konuşma sırasında Space tuşuyla diyalogları hızlıca geçebilirsiniz. Sağ altta fare resmi çıktığında üzerinde yanan düğmelerin renkleri diyalog seçeneklerinizi gösterecektir. Sol fare düğmesinin yanık olduğu anlarda bu düğmeye basarak direkt olarak konuyla ilgili konuşabilir, sağ fare düğmesinin yanık olduğu anlarda ise bu düğmeyi kullanarak kişilerle konu dışı muhabbetlere girebilirsiniz. Tüm diyalog seçeneklerini tükettiğinizde sağ altta ok simgesi çıkacaktır.

Konuşmanız bittiğinde merdivenlerden yukarı çıkın, burada buzdolabının yanında Miller'ı göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzdan sonra daireye girin, banyoya kadar ilerleyerek Claire'i bulun. Claire sizden kanıt toplamanızı isteyecek. Banyodan çıkın ve mutfak tezgahının üzerindeki alet kutusuna tıklayın. Böylece kanıt toplamak için gereken çeşitli malzemeleri alacaksınız, buradaki amacınız tüm odaları dolaşarak katilin geride bırakmış olduğu izleri toplamaktır.

Öncelikle envantere girin ve fotoğraf makinesi ile filmi birleştirin (sol tarafta, en üstteki ikon). İlk odaya girince yerde kan lekesi göreceksiniz. Sağ tıklayarak envanter ekranına geçin, kamerayı seçin ve sol üstteki kapalı yumruk ikonuna (kullanmak) tıklayın, tekrar oyun ekranına döneceksiniz. Kan lekesine tıkladığınızda fotoğrafını çekeceksiniz. Şimdi de kan örneği almanız gerekiyor, bunun için pamuk çubuğu (forensic swab) kullanarak tekrar kan lekesine tıklamalısınız. Böylece ilk kanıtı almış oluyoruz.

Buradaki lambanın üzerinde siyah ışık filtresini kullanın. Duvara yakından bakın ve üzerinde luminol (gizli kan lekelerinin siyah ışık altında görünmesini sağlayan kimyasal) kullanın. Böylece duvarda SANCTUARY kelimesi belirecek, fotoğrafını çekin ve filtreyi çıkarın.

Diğer odaya geçin ve yine yerdeki kan lekesi üzerinde önce fotoğraf makinesini, ardından pamuk çubuğunu kullanın. Buradaki ışık üzerinde de siyah filtreyi kullanıp duvara luminol sıkarsanız, bu sefer de DISTURBED yazısını göreceksiniz. Bunun da resmini çekin ve filtreyi çıkarın.

Diğer odaya geçin ve kapının sol tarafında duvarda bulunan tahtaya bakın, buradaki çiviye sıkışmış saçlar göreceksiniz. Öncelikle resmini çekin, ardından cımbız kullanarak saç örneği alın. Tüm kanıtları topladığınızda göre mutfığa dönerek alet kutusuna tıklayabilir ve tüm aletleri yerine koyabilirsiniz. Claire ile konuşun, görüntülerin ardından tekrar konuşun. Böyle durumlarda kurbanlara zoom yapmayı unutmayın, oldukça ilginç görüntülerle karşılaşacaksınız.

Apartmandan dışarı çıkmaya kalktığınızda merdivenler çıkıyor, çıkmak için alternatif bir yol bulmalısınız. Sola doğru gittiğinizde tahtalarla kapatılmış bir kapı göreceksiniz. Geri dönüp Miller ile konuştuğunuzdan sonra ilk odaya girin ve sağ taraftan radyatör borusunu alın. Bu boruyu kullanarak kapıdaki tahtalardan kurtulabilirsiniz.

Yangın çıkışındaki merdivene tıkladığınızda aşağı düşecek, sızınce yapabileceğiniz tek şey alt taraftaki çöp kutusuna tıklarak üzerine atlamak. Officer Tate ile konuştuğunuzdan sonra 4x4'üne binebilirsiniz. Aracınıza bindiğinizde karşınıza gelecek harita gidebileceğiniz mekanları gösterecek, eğer gidebileceğiniz yeni bir mekan mevcutsa yanıp sönen kendini belli edecektir. Gitmeniz gereken yer ise ofisiniz.

Ofis: Sağa doğru ilerleyin ve asansöre binerek yanık olan 8 nolu düğmeye basın. İlk olarak sol taraftaki ofisinize girin, burada Miller'la konuşacaksınız. Ofisten dışarı çıkın ve asansörün yanındaki kanıt kutusuna fotoğraf makinesini bırakın. Ofiste gezinip nerede, ne var bilgi sahibi olun. Ofisin üst kısmında parmak izi toplama, plastik kaplama, kağıt kesme aletlerinin bulunduğu göreceksiniz. Sağ alttaki masanıza yakından bakın ve telefona tıklayarak mesajınızı dinleyin. Masanın üzerinden babanıza aldığınız hediyeyi ve morg güvenlik kartını alın. Sağ üstteki dosyalara tıklayarak önceki kurbanların resimlerini görebilirsiniz.

Zaman zaman ekranın sağ üst köşesinde kısa süreliğine doküman ikonu çıkacaktır, bu dosyalarınıza yeni bilgiler eklendiği anlamına gelir. Bu bilgileri sağ tıklayıp ulaşacağınız envanter ekranındaki dosya ikonuyla okuyabilirsiniz.

Asansöre binerek B2 düğmesine basın. Morg kapısına tıkladığınızda giriş şifrenizin çalışmadığını öğreneceksiniz, şifrenin sıfırlanması için kartınızı kapının yanındaki kart okuyucudan geçirmeniz ve pin kodunuzu girmeniz gerekiyor.

Envantere girin ve güvenlik kartınıza göz ikonunu kullanarak yakından bakın. Kartın arkasını çevirdiğinizde NO: VODKA yazısını göreceksiniz. Kartınızı kart okuyucudan geçirin ve düğmelere VODKA yazacak şekilde basın (86352), ardından OK düğmesine bastığınızda yeşil ışık yanacak ve kapı açılacak.

Sol taraftaki kapıdan morga girin ve Claire ile konuşun. Konuşmanız tamamen bitince masanın üzerinden otopsi raporunu alın. Morgdan çıktığınızda evden telefon alacaksınız, asansöre binip tekrar 8. kata çıkın. Claire'in raporunu Miller'a verin, Officer

Sandık Bulmacası: Sandığa baktığınızda beş haneli bir şifre göreceksiniz. Her bir hanede dört iskambil simgesi (kupa, karo, maça, sinek) bulunuyor ve bunlardan birisine çevirdiğinizde diğer iki tanesi de hareket ediyor. Amacınız bunları belli bir sıraya göre dizmek, kullanmanız gereken sıra ise babanızın size verdiği hediyede saklı. Eğer envanter ekranına geçip kolyeye yakından bakarsanız şu sırayı göreceksiniz: karo, karo, kupa, karo, karo.

Bu sırayı elde etmek için basmanız gereken haneler şu şekilde: 2, 2, 2, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5. Ardından kırmızı düğmeye basarak sandığı açabilirsiniz. Victoria dedesinin günlüğünü okumaya başlayacak ve biz de dedesinin yanına gideceğiz.



Tate ile konuştuktan sonra asansöre binip garaja inin ve aracınıza binerek evinize doğru yola çıkın.

Ev: Babanızla kısa bir demonun ardından size yılbaşı hediyesini verecek. Babanızla konuşun ve ondan dedeniz hakkında bilgi alın. Konuşmanız bitince ekranın sağındaki merdivenlere doğru gidin ve şemsiyeyi aldıktan sonra yukarı çıkın. Koridorda sağdaki oda sizin odanız. Sağdaki dolaba girin ve tavan arası kapağı üzerinde şemsiyeyi kullanarak açın. Yukarı çıkınca öncelikle ışığı yakın.

THE PERSISTENCE OF MEMORY (GUS)

Kıyı: Dedektif Skalnic ile konuşarak bilgi alın, daha sonra ekranın sağına doğru ilerleyin. Burada size neredeyse oyunun sonuna kadar yardımcı olacak Kazimir Stasek ile karşılaşacaksınız. Onunla da konuşmanızı bitirdikten sonra sağa gidin ve önce Ida, ardından Milena ile konuşun.

Merdivenlerden çıktuktan sonra Ida ile konuşarak harita alın, ekranın sağından dışarı çıktığınızda karşınıza harita ekranı gelecektir. Burada Old Chapel yazan noktaya tıklayın. Araya girecek demonun ardından sağ tarafa tıklayarak yolunuza devam edin.

Şapel: İlerleyerek çalışmakta olan Mr. Corona ile konuşun. Otopsi raporu kasasında ve kasasının şifresini hatırlamıyor. Sol tarafa doğru gidin ve kitaplıktan kağıdı alın. Üzerinde 74821536 yazdığını göreceksiniz, ama kasayı açmak için bulmanız gereken tek ipucu bu değil.

Kasa Bulmacası: Sağ taraftaki kasaya yakından baktığınızda alt tarafta bazı semboller göreceksiniz. Tüm bu semboller bir rakamı temsil ediyorlar, yapmanız gereken hangi sembolün hangi rakamı gösterdiğini bularak kasayı açmak. Eğer kitaplığa dönüp saate bakarsanız orada da benzer semboller göreceksiniz, böylece 3 ve 6'ya karşılık gelen semboller öğreniyorsunuz. Bazı semboller sayılara benzerlikleriyle bulunurken, bazıları için çizgileri saymanız gerekiyor. Alttan aldığınız kutuları üst tarafa takarak şifreyi girmelisiniz. Doğru cevap şu şekilde olmalı:



Kola tıklayarak kasayı açın ve içindeki resmi ve raporu alın. Raporu dosya kısmından okuyabilirsiniz. Şapelden çıktuktan sonra harita ekranına dönün ve Park'a gidin.

Park: Apolina ile konuştuktan sonra parka girin. Burada daha sonra da tekrarlayacağınız bir incelemeyle ilk kez karşılaşacaksınız. Üst tarafta çıkan fotoğraf ikonu sahneye fotoğrafı karşılaştırabileceğiniz anlamına geliyor. Envantere geçip fotoğrafı kullanın, alt taraftaki değiştirme ikonuna tıklayarak fotoğraf ile sahne arasında gidip gelebilirsiniz. Amacınız resimdekinden farklı olan bir şey bulmak, fotoğraftaki bir noktaya tıkladığınızda Gus oraya gidip kontrol edecektir. Bu ilk sahnede tıklamanız gereken yer heykelin önündeki taşlar.

Burayı yakından incelediğinizde katilin yazmış olduğunu notu göreceksiniz. Notta melekten bahsediliyor, önce meleğe, ardından parmağındaki yüzüğe tıklayın. Yüzüğü aldığınızda bir karga gelip yüzüğü kapacak ve götürülecek, siz de onu takip ederek haritada yeni bir yer açacaksınız.

Yanmış Mahalle: Kapağı tıklayarak içeri girin ve adamla konuşun. Ondan oldukça fazla bilgi edineceksiniz. Konuşmanın sonunda yüzüğü geri alacaksınız, ardından onunla tekrar konuşun.

Binadan çıktığınızda Ida ile karşılaşıyorsunuz. Hurdalıkta katilden kurtulmuş bir kızın olduğunu söylediğinden harita ekranı

na çıkıp hurdalığa gidin. Ekranın yukarisına gidince yolun koruma tarafından kapatıldığını göreceksiniz, ondan kurtulmanın yolu ise Kubina ile konuşmak.

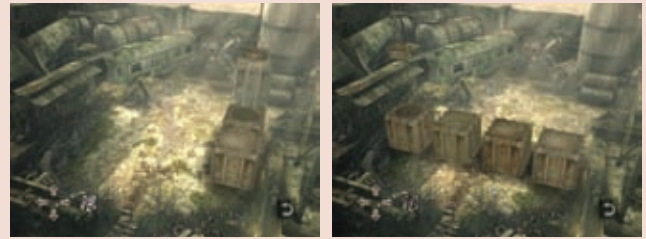
Harita ekranına dönün ve Lingerie noktasına tıklayın. Kubina'yla konuşmanız sonucunda Roman'ı hapisten çıkarırsanız hurdalığa girebileceğinizi öğreneceksiniz. Harita ekranına dönün ve karakola gidin. Masanın üzerindeki kitabı inceleyebilir ve panodan gazete kupürünü alabilirsiniz. Stasek ile konuştuğunuzda Roman'ı serbest bırakması için Apolina'dan madalyasını almasını isteyecek. Harita ekranına dönün ve parka giderek Apolina ile konuşun. Ardından Milena ile konuşun ve karakola geri dönün. Stasek'e madalyasını verdiğinizde Roman serbest kalıyor, tekrar iç çamaşırı mağazasına (Lingerie) dönün. Kubina'yla konuştuğunuzda size maymuncuk seti verecek.

Hurdalık: Hurdalığa gittiğinizde önce Peter ile konuşun, size oynadıkları ufak bir oyunun ardından çatıda mahsur kalacaksınız.

Vinç bulmacası: Vinç odasına girerek duvardaki şemaya bakın. Şimdi odadan çıkın ve arka tarafa dolaşarak kutuya yakından bakın. Burada amacınız sayıları şemadakinin aynısını gösterecek şekilde dizmek. Aslında oldukça basit bir kaydırma bulmacası, ortadaki boş kısmı kullanarak istediğiniz topu diğerlerinin önüne geçirebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken şey ortadaki düz kısmın da orta kısımlarında top bulundurabilmeniz, benim bunu fark etmem biraz zaman aldığından çözülemez gibi gelmişti. 1,2 ve 3 numaralı topları yukarı, 4,5 ve 6 numaralı topları ise aşağıya dizmelisiniz. Bunu yaptığınızda vince güç gelecek.



Şimdi tekrar vinç odasına girin, vinci çalıştırarak kutuları sıralamanız gerekiyor. Öncelikle tek başına duran iki kutuyu platformun yanına çekmelisiniz (üst üste duran iki kutuya bitişik olarak). Bunu yaptığınızda vinç odasından çıkın ve arka taraftan kutuların üzerine çıkarak üst üste duran kutulara bakın. Bu kutuları birbirine bağlayan zinciri kesmek için gereken kesiciyi vinç odasının dışında (arka tarafta) yerde bulacaksınız. Zinciri aldıktan sonra tekrar vince dönün ve bu sefer kutuları karşı tarafa yol oluşturacak şekilde sıralı biçimde dizin. Artık karşı tarafa geçip oradaki aracın içine inebilirsiniz.



ORPHAN MAN WITH TOP HAT (VICTORIA)

Ev: Claire ile telefonda konuştuktan sonra tavan arasındaki sandıkta bulunan giysilere bakın. Alt kata inip babanızla konuşun ve ardından dışarı çıkıp ofise gidin.

Asansöre binip B2 düğmesini kullanarak morga ulaşın. Burada göreceğiniz görüntünün ardından Claire sizden güvenlik monitörlerini kontrol etmenizi isteyecek. Morgdan çıkın ve sol taraftaki kapıdan güvenlik odasına girin. Demonun ardından tekrar ofise döneceksiniz, morga inip Claire ile konuşun. Artık elimizde bir sonraki kurbanı gösteren bir de fotoğraf var. Asansöre binin

ve 8. kata çıkın. Sol taraftaki ofisinize girip patron Todd'u dinleyin.

Ofisten çıkın, koridorda ilerleyin ve sağ taraftaki sorgu odasına girin. Masanın üzerindeki kupayı alın, dışarı çıkıp kahve makinesinde kullanarak kahve doldurun. Artık patronun odasına girebilirsiniz. Odadan çıkınca Miller ile konuşun ve masanızdan beşinci cinayet mahalinin fotoğraflarını alın. Dışarı çıkıp aracınıza binin.

Kampüs: Kampüse girip merdivenlerden yukarı çıkın. Soldaki odaya girdiğinizde Kolar ile tanışacaksınız. Kolar odadan çıktığında koltuğun yanındaki bira şişesini alın. Merdivenlerden inip tekrar ofise dönün, çünkü birazdan parmak izi araştırması yapacağız.

Morga inerek Claire ile konuştuğunuzda sizden şişeden parmak izi örneği almanızı isteyecek. 8. kata çıkın ve ofise giderek ilerideki tezgaha yakından bakın. Burada parmak izi almaya yarayan aletler var, şişeyi tezgahın üzerine koyacaksınız. Öncelikle gri toz kutusunu açın, fırçayı alıp toza batırın ve şişeye tıklayın. Böylece şişenin üzerindeki izler ortaya çıkacak. Şişeyi biraz döndürüp bariz belli bir parmak izi bulun, bu izi tıkladığınızda Victoria güzel bir iz olduğunu söyleyecek ve kopyasını alacaksınız. Morga inin ve Claire ile konuşarak izleri bırakın. Artık eve dönebilirsiniz.

Ev: Şimdi kurabiye yapmanız gerekiyor, mutfağa geçtiğinizde tarifi ve tüm malzemeleri masanın üzerinde bulacaksınız.

Kurabiye Bulmacası: Bu bulmacanın çoğu kişiye zor gelebilecek tarafı İngilizce bilgisi gerektiriyor olması. Tarifte de göreceğiniz gibi malzeme isimleri yerine sevgi, bağlılık vs. gibi soyut kavramlar bulunuyor, yapmanız gereken malzemelerle bu isimleri bir şekilde ilişkilendirebilmek. Örneğin sevgi ile kast edilen şey süt (ben anne sütü ile bağlantı kurmuştum), tatlılık ile ilişkilendirilen şey şeker vs. Ayrıca az da olsa kek, kurabiye nasıl yapılır biliyorsanız koyacağınız malzemeleri az da olsa oradan da çıkarmak mümkün.

Öncelikle mikserin içine yarım kap (125lik) yağ (butter), 1 kap kahverengi şeker (brown sugar) ve 1 kap süt (milk) koyarak karıştırın. Karışıma 2 kap un (flour), 1 çay kaşığı tarçın (cinnamon) ve 1 tatlı kaşığı zencefil (ginger) koyun. Tekrar karıştırın. Karışıma 1 yumurta (egg) ve yarım kap pekmez (molasses) ekleyerek son kez karıştırın ve fırın ikonuna tıklayın. Eğer doğru yaptıysanız Vic karışımın tadına bakacak ve doğru olduğunu söyleyecek.

Mutfaktan çıkın ve yandaki jakuzi odasına girip babanızla konuşun. Merdivenlerden yukarı çıkın ve Vic'in odasına girerek yaktaki günlüğü okumaya devam edin.

JACK THE RIPPER'S BEDROOM (GUS)

Hurdalık: Vladanna'yla tamamen konuşarak katil, Mark ve Scalnic hakkında bilgi alın. Dışarı çıkın ve Roman'la konuştuktan sonra sağa doğru ilerleyin. Peter'la konuştuktan sonra harita ekranına dönün ve Mark'ın evine gidin.

Kapıya tıklayıp Mark'la konuştuktan sonra dışarı çıkıp karakola geri dönün. Stasek ile konuştuktan sonra arka tarafa geçin ve merdivenlerden yukarı çıkarak Scalnic'in ofisine girin. Scalnic ile Mark hakkında konuştuktan sonra tekrar Scalnic ile konuşun. Dışarı çıkın ve binanın sol tarafına gidin.

İskeledeki ipe tıklayarak alın, sağ taraftan alacağınız tahta parçasını ipe birleştirin ve bunu iskele üzerinde kullanarak ofise tırmanın. Masanın üzerinden anahtarları alın ve bunları kullanarak dosya dolabını açın. Artık elinizde iki yeni cinayet mahali resmi ve yeni bir yüzük var. Stasek ile konuştuktan sonra dosyanıza eklenmiş olan raporları okuyun. Harita ekranına girdiğinizde ye-

ni bir yer göreceksiniz: köprü.

Köprü: Merdivenlerden inin ve demonun ardından köprüdeki cinayetin resmiyle bulunduğunuz sahneyi karşılaştırmaya başlayın. Eğer dikkat ederseniz banklar farklı, banklardan birine tıkladığınızda değiştirilmiş olduklarını göreceksiniz. Harita ekranına geçerek hurdalığa gidin ve Peter'a bankları sorun. Size eski bankların olduğu yeri gösterecek ve burada yeni bir yüzük bulacaksınız. Sırada sonuncu cinayet mahali resmini kullanmak var, harita ekranından yanmış mahalleye gidin ve ara sokağa girin.

Resimle sahne karşılaştırmayı yaptığınızda sağ taraftaki havuzda su olduğunu göreceksiniz. Buraya tıkladığınızda sular gidecek ve altta yazan yazıyı okuyabileceksiniz. Parka gidin ve Milena ile konuşun, size Skalnic'in aşağı birşey attığını gördüğünü söyleyecek. Tekrar yanmış mahalleye dönün ve kanalizasyon kapağına tıklayarak açın. Aşağı indiğinizde bir yüzük daha bulacaksınız. Dışarı çıkın ve Milena ile konuşun, sizden Mark'ın yerini kontrol etmenizi isteyecek. Mark'ın kapısı kilitli olduğundan açmak için maymuncuk kullanmanız gerekiyor.

Maymuncuk Bulmacası: İşte çok zor bir bulmaca, Post Mortem'de kapı açmak çocuk oyuncagıydı, burada ise açacağımız tek kapı bu ve doğru kombinasyonu bulmak oldukça uzun zamanınızı alabilir. İlk başta maymuncuk kullanımı ile ilgili bilgi veriliyor, bu bilgiye daha sonra dosyanızdan da erişebilirsiniz. Elinizde iki maymuncuk var, sağ tıklayarak elinizdekiğini değiştirebilirsiniz. İlk iki sırayı açmakta pek zorlanmayabilirsiniz ama üçüncü sıra sizi çok terletecek. Eğer uğraşmanıza rağmen yapamazsanız çözüm aşağıdaki şekilde:

1, değiştir, 10, değiştir, 2, değiştir, 3, 4, değiştir, 12, değiştir, 5, değiştir, 6, 4, değiştir, 14, 12, değiştir, 14, değiştir, 7, 4, 15, değiştir, 4, değiştir, 6, 6, 14, değiştir, 7, değiştir, 13, 13, değiştir, 6, 6, 8, değiştir, 9.



Duvardaki resimlere bakın, masanın üzerindeki kitabı alın. Ekranın sağına gittiğinizde taze kan göreceksiniz. Merdivenden Bell'in telegrafını alın ve parka dönerek Milena ile konuşun. Karakola gidin ve doğrudan Skalnic'in ofisine çıkın. Burada Skalnic'in cinayetleri ört bas etme karşılığında para aldığını öğreneceksiniz.

THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS (VICTORIA)

Kampüs: Miller'la konuştuktan sonra kampüse gidin ve merdivenlerden çıkın. Miller'la tekrar konuşun. Soldaki odaya girdiğinizde duvarlarda çeşitli cinayet haberleri ve resimler göreceksiniz. Dışarı çıkın ve Mia ile konuşun. Böylece haritada bir klübün yeri belirecek: Kırmızı Fener.

Binaya gidin ve yukarı kata çıkıp nöbetçi ile konuşun. İçeri girmek için giriş kartına ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Tekrar kampüse dönün ve Tate ile konuşun. İkinci kattaki ilerideki odaya girin ve sol taraftaki yatak odasına geçin. Yataktaki fotoğraf albümünden resmi alın, resmin altında bir de kağıt parçası göreceksiniz. Mia ile konuşun ve stüdyonun adresini öğrenin.

Galeri: Richard'la konuşup kapıyı açmasını sağlayın, Stephanie'nin cesedini göreceksiniz. Sağ taraftaki asansörün yanından Stephanie'nin klüp giriş kartını alın. Asansörün altında sıkışmış bir gül var ama çekemiyorsunuz. Orta kısma gidip cesede doğru gittiğinizde yazılmış yazıyı göreceksiniz ve bir de fotoğraf bulacaksınız. Mia'nın bu fotoğrafının arkasını çevirdiğinizde katilin bir

sonraki hedefini öğreniyorsunuz. Garaj kapısına gidin ve zincire tıklayarak alın.

Gülün olduğu asansöre binip yukarı çıkın. Yukarıdaki kanca üzerinde zinciri kullanarak tekrar aşağı inin ve önceden sıkışmış olan gümüş gülü alın. Dışarı çıkmak için hareketlendiğinizde Todd'la karşılaşacaksınız. Buradan çıkın ve galerinin önüne gelecek içeri girin. Richard'la konuştuktan sonra evinize geri dönün.

Ev: Mutfağın yanındaki yemek odasına girdiğinizde rafın üzerinde Victoria'nın fotoğrafını göreceksiniz, onu aldıktan sonra ofise doğru yola çıkın. Asansöre binip 8. kura çıkın, Kolar'ı sorguladıktan sonra ofise girin ve ilerideki tezgahta duran kağıt kesme aletinin yanına gidin. Önce Stephanie'nin giriş kartını alette kullanarak fotoğrafı çıkarın, Victoria'nın fotoğrafını uygun ölçülerde kesin ve envanter ekranına girerek ikisini birleştirin. Şimdi sol taraftaki kaplama makinesini kullanarak kartı plastikle kaplayın.

Kırmızı Fener: Klüpteki nöbetçiye kartınızı göstererek içeri girebileceksiniz. Burada da İngilizce bilgisi gerektiren bir bulmaca mevcut:

Tablo bulmacası: Tüm odaları dolaşın ve gördüğünüz tabloları ve diğer antikaları inceleyin. İnceleyebileceğiniz dört tablo ve bıçaklar bulunuyor ve tüm bunların üstlerinde ikişer tane rakam var. Bunları isimleriyle birlikte bir yere not alın. Ayrıca bıçakların yanındaki duvardan gümüş maskeyi ve gümüş çiviği almayı sakın unutmayın. Giriş odasına dönün ve kapıya yakından bakın. Burada şöyle bir yazı var: "In my memoirs, you shall find the instrument of my suffering with which we celebrate our vows". Cümleyi parçalara ayırırsanız "In my memoirs" ile "Reminder" tablosu kastediliyor ve üzerindeki sayılar 4 ve 2. "Instrument of my suffering" ile bıçaklar kastediliyor ve üzerindeki sayılar 3 ve 6. "Celebrate our vows" ile "Dark Wedding" tablosu kastediliyor ve üzerindeki sayılar 1 ve 4. Panelde sırayla 4, 2, 3, 6, 1, 5 sırasını girdiğinizde kapı açılacak.



Girdiğiniz odada önce meyve tabağının içindeki gümüş elma yarısını alın ve heykelleri inceleyin. Galeriye dönerek Mia ile konuşun ve ondan evinin anahtarlarını alın. Kapıdan çıkarak sol taraftaki stüdyoya gidin ve Claire'den cinayet hakkında bilgi alın. Kampüse gidin ve Mia'nın dairesine girerek yatak odasından gümüş elma yarısını alın. Envantere geçerek iki yarıyı birleştirin. Fotoğraf albümüne bakarak Mia'nın notlarını alın ve tekrar klübe dönün.

Heykel Bulmacası: Buradaki heykellerle elinizdeki dört gümüş objeyi birleştirmeniz gerekiyor ama bunda da belli bir sıra kullanmalısınız. Sırayı Mia'nın notlarında bulabilirsiniz, notta kelimelerin geçiş sıraları şu şekilde: Secret, Temptation, Blood ve Pain. Heykellere baktığınızda isimlerini göreceksiniz, heykeller ve objeler şu şekilde olmalı:

- Queen of Secrets – Yüzüne gümüş maske takın.
- Lady Temptation – Yılanın ağzına gümüş elmayı koyun.
- Baroness of Blood – Gümüş gülü heykelin ağzına yerleştirin.
- Mistress of Pain: Heykelin eline gümüş çiviği geçirin.

Artık gizli odaya inebilirsiniz.

Odaya girdiğinizde önce şöminenin yanına gidin. Buradan anahtar ucunu ve yapboz parçasını alın ve diğer odaya geçin. Burada da bir şömine var ve yukarısında bir yapboz görünüyor.

Yapboz Bulmacası: Amacınız yapbozu ortası boş kalacak şekilde çözmek ve son olarak da elinizdeki parçayı yerleştirmek. Pek zor bir bulmaca sayılmaz ama başlamadan önce oyunu kaydetmenizi öneririm, eğer çok fazla karıştırırsanız kaydınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz. Doğru çözüm için parçalara şu sırayla tıklayın: 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 6, 3, 2, 1, 4 ve 5. Son parçayı da ortaya taktığınızda anahtarın arkasını alacaksınız, envantere gidip anahtar parçalarını birleştirin.



Tekrar önceki odaya dönün ve şöminenin hemen yanındaki delikte anahtar kullanın. Şömineden geçin ve ilerleyerek deftere bakın. Burada iki tanıdık isim göreceksiniz: Mark Ackerman ve Todd Browning.

THE SCREAM (GUS)

Karakol: Demonun ardından kapıdan çıkın ve Stasek ile konuşun. Bir cinayet daha olmuş, ama köprü yıkıldığı için oraya ulaşamayacağınızı söylüyor. Harita ekranına geçin ve kıyı (shore) alanına gidin. Merdivenlerden inip ilerleyerek oyunun başındaki cinayet mahaline ulaşın. Sola ilerlemeye devam edince bir kayık bulacaksınız, tıklayın ve karşı tarafa geçin. Kapı kilitli olduğundan değirmene tıklayarak yukarı tırmanmalısınız.

İlerleyerek cesedin yanına ulaşın ve Apolina'nın cesedine yakından bakın. Bulacağınız yüzüğü aldıktan sonra Skalnic size ateş edecek. İçine girdiğiniz yerde bir merdiven göreceksiniz, oradan aşağı inin. Burada su pompasını bulacaksınız.

Pompa Bulmacası: Çok basit bir matematik bulmacası, çeşitli adventure'larda çok çeşitli versiyonlarını yapmıştık. Hatta Runaway'deki bunun yanında çok zor kalyordu, çünkü işiniz iki hamlede bitiyor. Şemaya ve pompaya bakarsanız su tankının 5 birim, kovanın 3 birim su aldığını ve suyun çekilmesi için tankın 4 birim suyla dolması gerektiğini göreceksiniz. Önce kovaya tıklayarak tankın altına geçmesini sağlayın. Yukarıdaki kırmızı musluğu açıp tanka 5 birim su doldurun. Alttaki musluğu açıp 3 biriminin kovaya dökülmesini sağlayın (tankta 2 kaldı). Kovayı hemen yanındaki mazgala boşaltın. Alttaki musluğu tekrar açın ve kovaya 2 birim su doldurun. Yukarıdaki musluğu açıp tanka 5 birim su doldurun. Alttaki musluğu açıp son birimi de kovaya alın, böylece tankta 4 birim su kalacak ve kırmızı düğmeye bastığınızda pompa çalışacak.

Şimdi dışarı çıkın ve havuzun içindeki kanalizasyon kapağını açarak aşağı inin. Karşınıza karanlık bir harita çıkacak, aydınlık olarak gördüğünüz yer çıkış noktası. Ama oraya gitmeden önce kanalizasyonda dolaşarak yüzük aramamız gerekiyor.

Labirent Bulmacası: Ekranın sağ altındaki ok tuşlarını kullanarak Gus'ü yürütebilirsiniz. Yüzüğü bulmak için gitmeniz gereken yönler şu şekilde: yukarı, sola, yukarı, sağa, yukarı (kısa), sağa, yukarı, sağa (yol ayrımını da geçin), aşağı, sağa, aşağı, sola, yukarı, sola. Buradaki cesede tıkladığınızda sonuncu yüzüğü de alacaksınız. Başa dönmek için sağa, aşağı, sağa, yukarı, sola, yukarı, sola (yol ayrımını da geçin), aşağı, sola, aşağı (kısa), sola, aşağı, sağa ve aşağı gidin. Çıkışa ulaşmak için ise sağa doğru gidin (ayrımı geçin), yukarı, sola, yolun sonuna kadar yukarı ve sağa gidin.

Burada da karşınıza yüzük bulmacası çıkacak.

Yüzük Bulmacası: Buradaki amaç elinizdeki yüzükleri döndürerek deliklere oturmalarını sağlamak. Birkaç denemede kolayca halledilebilirsiniz (sanırım bir sonraki bulmacanın zorluğunu göz önüne alarak kolay yapmışlar). Sol üstten itibaren yüzük sırası şöyle: 3, 1, 4, 2, 6 ve 5.

3 numaralı yüzüğü 5 kere sola döndürün.

1 numaralı yüzüğü 1 kere sola döndürün.

4 numaralı yüzüğü 5 kere sağa döndürün.

2 numaralı yüzüğü 3 kere sağa döndürün.

6 numaralı yüzüğü 1 kere sağa döndürün.

5 numaralı yüzüğü 3 kere sağa döndürün.

Şimdiye oyunun zor bulmacalarından biriyle karşı karşıyasınız. Başlamadan önce mutlaka kaydedin çünkü çok aramama rağmen resetlemenin yolunu bulamadım ve sanırım böyle bir imkan yok. Dolayısıyla işler çok karışırsa kaydınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz. Buradaki amacınız bu kaydırma bulmacasını çözerek anahtarın en üst kısma gelmesini sağlamak. Tıklamanız gereken çubukları resimde numaralandırdım, buna göre şu sırayı kullanabilirsiniz:



3, 5, 7, 7, 6, 3, 11, 10, 10, 9, 6, 1, 7, 11, 8, 10, 9, 2, 1, 5, 5, 6, 6, 8, 11, 2, 3, 10, 9, 11, 1, 5, 9, 8, 7, 1, 1, 2, 2, 3, 3.

Eğer sırayı doğru takip ettiyseniz anahtar en üst sırada olmalı. Son olarak da 1, 2 ve 3 nolu kolları kullanarak anahtar en tepeye çekmeli ve sol tarafa basarak deliğe itmeliyiz. Şimdi oyunun en hüzünlü demolarından birini seyredeceksiniz.

DEATH DO US PART (VICTORIA)

Galeri: Richard size Ackerman'ın resimleri ile ilgili bilgi verecek. Mia ile konuştuktan sonra galerinin girişine dönün ve Richard ile konuşun. Galerinin ortasına gittiğinizde havuzun hemen ilerisinde Ackerman'ın resim kitabı var, buna tıkladığınızda resimler dosyanıza eklenecek.

Ofise dönün ama asansöre binmeden önce yangın söndürücüyü alın. Ofise girip Claire ile konuşun. Ofisten çıkın ve koridordaki kahve makinesinin yanına giderek peçete alın. Peçete ile makinenin alt kısmını tıkladıktan sonra makineyi çalıştırın, böylece kahve etrafa dökülecek. Ofisteki temizlikçinin yanına gidin ve ona kahveden bahsedin. Böylece temizlikçinin arabasından anahtarları ve tornavidayı alabileceksiniz.

Anahtarları kullanarak Todd'un ofisine girin. Sol taraftaki şok aletini aldıktan sonra bilgisayara girmeye çalışın. Duvardaki kasa sayı incelediğinizde parmak iziyle açıldığını göreceksiniz. Masadaki kahve kupasını alın ve parmak izi araçlarının olduğu yere giderek kupanın üzerinden parmak izi alın. Elinizdeki parmak izini kasa üzerinde kullanın ve arşiv katının anahtarlarını alın.

Arşiv: Asansöre binin ve alttaki kilide anahtar takarak B3 katına inin. Yolun sonuna gittiğinizde arşiv odasının kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz. Sağdaki kapının hemen yanındaki izgaraya yakından bakın ve tornavidayı kullanarak kapağı sökün. Şok aletini teller üzerinde kullandığınızda kapı açılacak. Dosya dolabının sağdaki havalandırma deliğine yakından bakın ve tornavida ile vidalarını sökün.

Bilgisayara yakından bakın ve kırmızı düğmeye basarak bomba imha robotunu aşağı indirin. Sağdaki kontrolleri kullanarak robotu havalandırmadan geçirin. Robotu kapıya götürdüğünüzde tırmanacak ve kilit panelini lazerle bozacak.

Açılan kapıdan geçtiğinizde Victoria lazerlerden bahsedecek. Yangın söndürücüyü kullandığınızda lazerler ortaya çıkıyor. Tekrar bomba imha odasına dönün ve bilgisayarı kullanarak bir robot daha bırakın. Robotu lazerlerin önüne kadar götürün.

Lazer bulmacası: Burada amacınız robotun lazerlerle değmeden odanın karşı duvarında bulunan kontrol paneline ulaşmasını sağlamak. Robot düz duvara tırmanabiliyor ve sizin de karşı duvara giderken tavanı bile kullanmanız gerekiyor. Üzerinden geçeceğimiz bazı karolar güvenli, lazerler bunlardan geçmiyor. Üzerlerinden lazer geçen karolara ise lazer geçtikten hemen sonra çıkmalı ve hemen bir sonraki karoya geçmelisiniz. Bazı lazerler birden fazla karo üzerinde dolaşiyor, bu karolardan geçmek için de lazer ilk karoyu geçtikten sonra lazeri takip ederek karolardan güvenli biçimde ilerlemek.

Üç boyutlu ortamda gitmeniz gereken yolu anlatmak zor olacak ama yine de deneyelim. Lazer tehlikesi olan yerlerde (T) yazısını göreceksiniz. Çıkacağınız ilk karo tehlikeli olduğundan sistemi kısa sürede kapabilirsiniz sanırım. Bu arada yön tuşlarıyla robotun döndüğünü, ileri tuşuyla da ilerlediğini hatırlatayım (sağ ve sol robotun yüzünün dönük olduğu tarafa göredir).



İleri (T), ileri, sola dön, ileri, ileri, ileri, ileri (T), sağa dön, ileri, sola dön, ileri, sağa dön, ileri (T), sola dön, ileri (T), ileri (T), ileri (T), sağa dön, ileri (T), sola dön, ileri, sağa dön, ileri, ileri, sola dön, ileri, ileri, sola dön, ileri, ileri, sağa dön, ileri (T), ileri (T), ileri (T).

Artık arşive girebilirsiniz. Bilgisayara tıkladığınızda dosyaların başına gelenleri göreceksiniz. Todd'la konuşmanızın ardından evinize dönün.

Ev: Üst kata çıkın ve odanın ilerisindeki çalışma odasına girin. Buradaki tabloya yakından bakıp arkasını çevirdiğinizde bir kabartı göreceksiniz. Alt kata inin ve jakuzi odasına girin. Burada yerde bulunan alet kutusunun alt kısmına tıklayarak maket bıçağını alabilirsiniz. Tekrar yukarı çıkın ve bıçağı resim üzerinde kullanarak önemli bilgiler sahibi olun.

Odadan çıktığınızda Claire'den telefon alacaksınız. Kampüse gidin ve Mia'nın odasına girin. Şimdi katilin Mia'yı nereye götürdüğünü bulacağız. Galeriye gidin ve tüm resimlere tek tek bakın, bazı resimlere baktığınızda sağ üstte anahtar kelimeler göreceksiniz. Köprülül resimde köprünün üzerine tıklayarak "Bridge" kelimesini almayı unutmayın. Mutlaka bulmanız gereken diğer iki kelime de "Chicago" ve "Prague". Tüm resimlere baktıktan sonra girişteki bilgisayara gidin ve kullanın. Sağ taraftaki kelimelerden "Chicago", "Prague" ve "Bridge" kelimelerini seçip arama düğmesine basın. Harita ekranına çıkıp yeni açılan köprüye gidin ve oyunu kafanızda soru işaretleri kalacak şekilde bitirin.

PC hilekar

Bilinmeyene doğru olan yolculuğumuz sürüyor. Yeni yayınlayacağımız makalede "Hilelerin gizemi ve etkileri"ni irdedeceğiz. Ya da... Hmm... Tutmaz bu ya, vazgeçtik.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

Daha fazla kaynak – deposits

Haritayı açma – scout

Görevi kazanma – walkover



PARIAH

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin. Her koddan sonra ENTER'a basmayı unutmayın.

Ölümsüzlük – God

Uçma – fly

Uçuşu kapama – walk (havadayken yapmayın)

Ekstra bölümler

Ana menüden "Settings"e ve oradan da "Cheat Codes"a ilerleyin ve aşağıdaki kodları girin.

EBGAMES özel multiplayer bölümü – Ebpwnz

GAMESTOP özel multiplayer bölümü -

GameStopPwnage

SWAT 4

Oyunu yüklediğiniz klasörde Swat4.ini dosyasını bulun, bir metin editörüyle açın ve [Engine.GameEngine] satırını bulun. Bunun altında EnableDevTools=False satırını, EnableDevTools=True olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve kapayın. Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Üçüncü kişi kamerası – behindview [0] veya [1]

Haritayı değiştirme – open [harita ismi]

Duvarlardan geçme – ghost

Duvarlardan geçmeyi kapama – walk

Ölümsüzlük – god

Yer çekimi değeri – setgravity [sayı]

Zıplama yüksekliği – setjump [sayı]

STRONGHOLD 2

Açılış sesini değiştirme İsminizi başı Megalord ile başlayan bir isim olarak belirleyin. Böylece açılış sesi "Greetings sire" yerine, "Greetings Megalord" diyecek.

Komik açılış sesi İsminizi Flying Poo olarak girin. Böylece açılışta sıradan bir ses yerine, "Greetings... FLYING POOOOOO!!!" sesini duyacaksınız.

Smart Alcek karşılması İsminizi Fertile01 olarak girin. Açılışta sıradan karşılama yerine "Greetings Fertile01 or whatever the hell your name is!" sesini duyacaksınız.

Star Wars açılışı İsminizi Lord Vader olarak girin. Açılışta sıradan karşılama yerine "Greetings Lord Vader; Obi Wan has taught you well, but you are not a jedi yet..." cümlesini duyacaksınız.



PSYCHONAUTS

Oyunu durdurun ve aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girin.

9999 Cephane – Mouse D3 (Scroll düğmesi), Space, Tab, Tab, F, X

9999bin Ok başlığı – Space, Mouse D3, Mouse D3, E, F, Mouse D1 (Sol düğme)

9999 Can – Tab, E, E, X, Space, Mouse D3

Tüm güçler – X, X, F, E, Tab, F

Tüm güçleri yükseltme – Tab, Mouse D3, Tab, E, X, E

Tüm eşyalar – Mouse D3, X, E, E, Tab, F

SILENT HUNTER III

\\sh3\data\cfg\careers\ klasörüne girin ve altından oyundaki kariyer isminizdeki klasörü bulun. Bu klasörün içindeki Microsoft Outlook konfigürasyon dosyasını açın ve en son görev bilgilerinizi bularak, aldığınız parayı (reowns) istediğiniz bir rakamla değiştirin. Artık en büyük ve güçlü denizaltıları alabileceksiniz.

EMPIRE EARTH II

Oyun sırasında ENTER'a basarak konsolu açın, aşağıdaki kodları yazın ve tekrar ENTER'a basın.

icheat – Hileleri aktif hale getiri

idontcheat – Hileleri kapatır

play god – Ölümsüzlük

loot – Kaynakları 10.000 artırır

taxes – Kaynakları 10.000 azaltır

punish – Seçili üniteye zarar verir

covert – Seçili üniteyi sizin tarafınıza geçirir

recharge me – Seçili üniteyi %100 şarj eder

win – Bölümü kazandırır

toggle fog – Sisi açar/kapar

sea monkeys – Anında inşa

epoch up – Bir sonraki Epoch'a geçiş

give tech – Tech puanlarını 50 artırır



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

1000\$ - fortknock

M80 Tank – motherrussia

CIA zırhlı arabası – cooli-haveanewcar

Amerikan başkanı – coolimthepresident

SWAT – swatatyourorders

Amerikan polisi – ymca

İngiliz polisi – greenjelly

Ambulans – bringoutthedeath

Uçan ördek (?) – duckhunt

SA12 Uçak-Savar – blackhawk-down

İmlecin bulunduğu yere nükleer **bomba** – yeepeekaye

Tüm binalar, sonsuz para – ineedalltechnos

Kamera modu – bigbrother

PS2 hilekar

E3'te oynanabilir demosu bulunan oyunları denerken hile yapmaya çalışan 4 kişi yakalandı, olaya karışan 8 kişinin de sorgusu sürüyor.

AREA 51

Arcade Oyunu Oyunun başlarında Area 51'in orijinal versiyonunu Arcade makinelerinde bulabilirsiniz.

Hard zorluk seviyesi Campaign modunu "Medium" zorluk seviyesinde bitirin.

Multiplayer için Gray Alien Campaign modunu "Hard" zorluk seviyesinde bitirin.

Gizli teypler Her bölümde beş databank'i bulun ve kullanın. Böylece o bölüme ait gizliliği çözeceksiniz. Eğer bunu her bölümde başarabilirseniz, oyunun sonunda ekstra bir gizlilik de açılacak.

MX VS. ATV UNLEASHED

Aşağıdaki hileleri, hile menüsünde girin.

BROKEASAJOKE – 1.000.000 puan

TOOLAZY – Tüm Bonuslar

HUCKIT – Tüm Freestyle pistler

WARDROBE – Tüm aksesuarlar

LEADFOOT – Tüm araçlar

WANNABE – Tüm yarışçılar



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Alien Hunter A Night to Remember görevindeki tüm sniper'ları öldürün.

Bad Blood, Maul Upgrade The New Flesh'in başındaki büyük bilgisayarı yok edin.

City Hunter Bug Hunt görevinde 50 uzaylı öldürün.

Dark Blade Clan Extinction bölümünde üstünüze gelen ilk düşmanları es geçin ve bir insanı öldürün.

Jungle Hunter Midsummer Night's Massacre bölümünde İrlanda'lı patronu öldürün.

Ritual Armor El Hongo'yu takip ettikten sonra üç kamyonu yok edin. Birincisi bölümün başında, bir ilan panosunun önünde. İkincisi otoparkta ve üçüncü kamyon da bölümün güneydoğusunda yer alıyor.

HAUNTING GROUND

Dans eden Golem Oyunun ortalarına doğru bir anitmezar alanına denk geleceksiniz. Burada daktilodan girilen komutlara cevap veren bir Golem bulunacak. Üreteceğiniz keyplate'e SALTATIO yazarsanız, Golem'in ilginç davranışına tanık olacaksınız. Not: Bunu yapmadan önce oyunu kaydedin.

Hard Mode Hard mode'u ve gizli odayı açmak için oyunu bir kez bitirin.

Alternatif köpek, kovboy kostümü

Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif düşman kostümü

Hard Mode'da oynayın.

Kurbağa ve içi doldurulmuş köpek

Oyunu Hard mode'da bitirin.



ROBOTS

Sonsuz enerji Oyunu durdurun ve sırasıyla Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol tuşlarına basın.

Sonsuz Scrap Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Aşağıdaki kodları Codes ekranında girin.

TANTIVEIV – Tüm arenalar

NARSHADDAA – Tüm bonus bölümler

AAYLASECURA – Tüm konsept çalışmaları

ZABRAK – Tüm düello karakterleri

COMLINK – Tüm sinematikler

JAINA – Tüm güçler ve hareketler

KORRIBAN – Tüm hikaye bölümleri

KAIBURR – Sonsuz Jedi gücü

XUCPHRA – Sonsuz enerji

BELSAVIS – Enerji ve force hızlı dolar

SUPERSABERS – Süper ışın kılıcı modu

071779 – Minik droid'ler

PSYCHONAUTS

Aşağıdaki kodları oyunu durduktan sonra girin.

9999 Cephane – R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire

9999 Ok başlığı – X, R3, R3, R2, Üçgen, Kare

9999 Can – L3, R2, R2, Daire, X, R3

Tüm güçler – Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen

Tüm güçleri yükseltme – L3, R3, L3, R2, Daire, R2

Tüm eşyalar – R3, Daire, R2, R2, L3, Üçgen



DEAD TO RIGHTS II

50. Desert Eagle Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Cabal Tabancası, 1. Galeri Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Cabal SMG, 2. Galeri Instant Action modunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Hard zorluk seviyesi Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Expert zorluk seviyesi Oyunu Hard mode'da bitirin.

Ekstra adrenalin Instant Action modunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Molotov kokteyli Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Roket Atar Oyunu Expert zorluk derecesinde bitirin.



PS2 hilekar

E3'te oynanabilir demosu bulunan oyunları denerken hile yapmaya çalışan 4 kişi yakalandı, olaya karışan 8 kişinin de sorgusu sürüyor.

AREA 51

Arcade Oyunu Oyunun başlarında Area 51'in orijinal versiyonunu Arcade makinelerinde bulabilirsiniz.

Hard zorluk seviyesi Campaign modunu "Medium" zorluk seviyesinde bitirin.

Multiplayer için Gray Alien Campaign modunu "Hard" zorluk seviyesinde bitirin.

Gizli teypler Her bölümde beş databank'i bulun ve kullanın. Böylece o bölüme ait gizliliği çözeceksiniz. Eğer bunu her bölümde başarabilirseniz, oyunun sonunda ekstra bir gizlilik de açılacak.

MX VS. ATV UNLEASHED

Aşağıdaki hileleri, hile menüsünde girin.

BROKEASAJOKE – 1.000.000 puan

TOOLAZY – Tüm Bonuslar

HUCKIT – Tüm Freestyle pistler

WARDROBE – Tüm aksesuarlar

LEADFOOT – Tüm araçlar

WANNABE – Tüm yarışçılar



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Alien Hunter A Night to Remember görevindeki tüm sniper'ları öldürün.

Bad Blood, Maul Upgrade The New Flesh'in başındaki büyük bilgisayarı yok edin.

City Hunter Bug Hunt görevinde 50 uzaylı öldürün.

Dark Blade Clan Extinction bölümünde üstünüze gelen ilk düşmanları es geçin ve bir insanı öldürün.

Jungle Hunter Midsummer Night's Massacre bölümünde İrlanda'lı patronu öldürün.

Ritual Armor El Hongo'yu takip ettikten sonra üç kamyonu yok edin. Birincisi bölümün başında, bir ilan panosunun önünde. İkincisi otoparkta ve üçüncü kamyon da bölümün güneydoğusunda yer alıyor.

HAUNTING GROUND

Dans eden Golem Oyunun ortalarına doğru bir anıtmezar alanına denk geleceksiniz. Burada daktilodan girilen komutlara cevap veren bir Golem bulunacak. Üreteceğiniz keyplate'e SALTATIO yazarsanız, Golem'in ilginç davranışına tanık olacaksınız. Not: Bunu yapmadan önce oyunu kaydedin.

Hard Mode Hard mode'u ve gizli odayı açmak için oyunu bir kez bitirin.

Alternatif köpek, kovboy kostümü

Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif düşman kostümü

Hard Mode'da oynayın.

Kurbağa ve içi doldurulmuş köpek

Oyunu Hard mode'da bitirin.



ROBOTS

Sonsuz enerji Oyunu durdurun ve sırasıyla Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol tuşlarına basın.

Sonsuz Scrap Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Aşağıdaki kodları Codes ekranında girin.

TANTIVEIV – Tüm arenalar

NARSHADDAA – Tüm bonus bölümler

AAYLASECURA – Tüm konsept çalışmaları

ZABRAK – Tüm düello karakterleri

COMLINK – Tüm sinematikler

JAINA – Tüm güçler ve hareketler

KORRIBAN – Tüm hikaye bölümleri

KAIBURR – Sonsuz Jedi gücü

XUCPHRA – Sonsuz enerji

BELSAVIS – Enerji ve force hızlı dolar

SUPERSABERS – Süper ışın kılıcı modu

071779 – Minik droid'ler

PSYCHONAUTS

Aşağıdaki kodları oyunu durduktan sonra girin.

9999 Cephane – R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire

9999 Ok başlığı – X, R3, R3, R2, Üçgen, Kare

9999 Can – L3, R2, R2, Daire, X, R3

Tüm güçler – Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen

Tüm güçleri yükseltme – L3, R3, L3, R2, Daire, R2

Tüm eşyalar – R3, Daire, R2, R2, L3, Üçgen



DEAD TO RIGHTS II

50. Desert Eagle Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Cabal Tabancası, 1. Galeri Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Cabal SMG, 2. Galeri Instant Action modunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

Hard zorluk seviyesi Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Expert zorluk seviyesi Oyunu Hard mode'da bitirin.

Ekstra adrenalin Instant Action modunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

Molotov kokteyli Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

Roket Atar Oyunu Expert zorluk derecesinde bitirin.



donanım

ZEN MICRO

SF 108

Creative bugüne kadar geliştirdiği en iyi MP3 çalar ile karşımızda. Şu aralar çok konuşulan, hatta Paris Hilton'un kullandığı rivayet edilen (tamamen reklam) Zen Micro'yu sizin için inceledik.



sf 106



HABERLER

sf 108



İNCELEME

sf 110



İNCELEME



SF 106

HABERLER Bu ay ATI'nın kendi çift ekran kartı sistemini duyurması editörlerimizi zıvanadan çıkardı. Kendileri iki X850'yi yan yana takamadıkları için kıskançlıktan çılgına dönüp ağızlarına geleni söylediler.

SF 108

CREATIVE ZEN MICRO Creative bugüne kadar geliştirdiği en iyi MP3 çalar ile karşımızda. Şu aralar çok konuşulan, hatta Paris Hilton'un kullandığı rivayet edilen (tamamen reklam) Zen Micro'yu sizin için inceledik.

SF 108

HITACHI DESKSTAR 7K400 Büyük, daha büyük, en büyük... Hitachi'nin 400GB'lık sabit diskine dünyalar sığıyor.

SF 110

KODAK EASYSHARE Z700 Özel değil ama güzel bir kamera... Kodak'ın resimleri her türlü paylaşabilen EasyShare serisinin son üyelerinden biri Z700.

SF 110

STEELPAD QCK+ Oyuncular için geliştirilen ilk çarşaf burada. Steelpad onun mousepad olduğunu iddia ediyor ama bu ebatlarla her genç kızın çeyizine girebilir.

SF 111

TEKNİK SERVİS Bu ay ödül vermeye küçük bir ara verse de derlerinize derman olmaya devam ediyor Teknik Servis. Aman dikkat cıvıklık dozu bu ay biraz artmış.

SF 111

DONANIM PAZARI Herkes donanım fiyatlarının fırlamasını bekliyor ama fiyatlar henüz yerinde. Bu aralar bir şeyler almayı düşünüyorsanız elinizi çabuk tutup donanım pazarına bir göz atın.

Geçen ay acar Donanım editörlerinin yakaladığı Xbox360 haberi sahte değil gerçek çıktı. Böylece Xbox360'ı ilk biz duyurmuş olduk ve haliyle bütün ay şişinip durduk. Zaten bu ay oyun dünyasında donanımlar konsoların gölgesinde kaldı. Ama olsun o kadar da 5 yılda 3 tane konsol çıkıyor topu topu. 4 sene 11 ay donanım konuşulduktan sonra 1 ay da onların sözü geçsin.

ATI CrossFire

NVIDIA yaparsa ben de yaparım!

NVIDIA'nın 3dfx'den kalma SLI teknolojisini hortlatmasının ardından ATI'da dayanamayıp kendi çift ekran kartı teknolojisini duyurdu. CrossFire'in en önemli farkı oyunların ekstra performanstan yararlanması için tek tek test edilip profillerinin oluşturulması gerekmiyor. Böylece eski oyunlar da dahil olmak üzere bütün oyunlarda performans artıyor.

ATI bu ay içinde CrossFire destekleyen Master Card'ları piyasaya sürecek. CrossFire'i kullanmak için elinizdeki ekran kartlarından birinin Master Card olması yeterli. İkinci kartınız normal kart olabilir. Yani bir CrossFire X850 ile normal bir X850'yi birlikte çalıştırabileceksiniz. Ayrıca kartları SLI'daki gibi kasanın içinden bir köprü ile değil Voodoo 2'lerde olduğu gibi dışarıdan bağlıyorsunuz ve anakartınızın Radeon Xpress 200 çipsetli olması gerekiyor.

CrossFire'in SLI'a göre üstünlükleri olsa da hala SLI kadar gereksiz bir teknoloji. En baştan iki kat fiyat, ısınma ve güç tüketimi anlamına geliyor. Üstelik iki X850'yi CrossFire'lamak 4 slota mal oluyor! Hali hazırda çok pahalı olan ekran kartı teknolojisinin ihtiyacı olan çözümler bunlar değil. Evet iki GT6600'ü SLI kullanarak çok iyi sonuçlar alınabili-

yor. Ama bu sistemin ilgi görmesinin tek sebebi NVIDIA ve ATI'nın üst seviye ekran kartlarındaki anlamsızca yüksek fiyat politikası. Eğer 6800 Ultra daha makul fiyatlarda olsa 6600 SLI'ın da anlamı kalmazdı. İşlemcilerde yaşanan daha yüksek frekansa çıkamama ve buna bağlı olarak çift çekirdek kullanımına yönelmeyi anlayabiliyoruz. Çift çekirdek fiyat ve güç tüketiminde makul karşılanabilecek yükler getiriyor. Bu yüzden

insan çift ekran kartı da ne yapabiliyorsa çift çekirdekli GPU yap demeden edemiyor.

Çift çekirdek teknolojisinin tersine SLI ve

CrossFire hem pahalı hem de pre-

türe teknolojiler. İki

firmanın bu teknoloji-

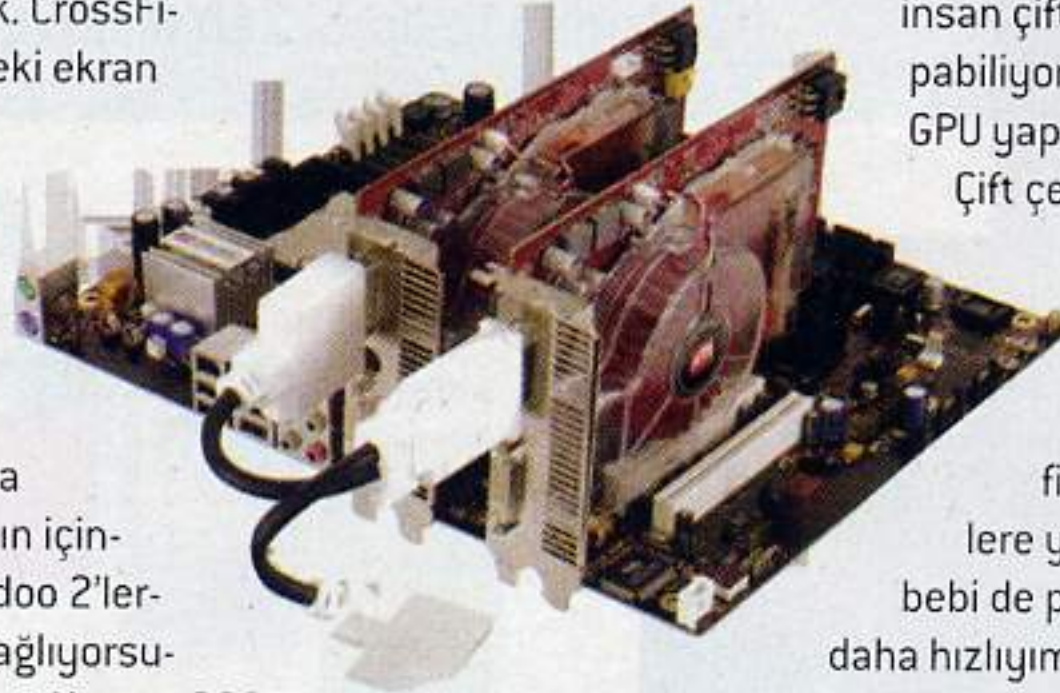
lere yönelmesinin tek se-

bebi de pazarlamalarında ben

daha hızlıym diyebilmek. Yani ta-

mamen boğa dışkısı.

Yoksa oyuncuların çok çok küçük bir kısmı iki ekran kartı kullanmayı tercih ediyor. PC oyunculuğu iyice dibe vurmadan önce ATI ve NVIDIA aklını başına toplar adam gibi teknolojiler ve fiyat politikalarıyla karşımıza çıkarsa seviniriz. Kimse kusura bakmasın ama orta seviye ekran kartları bile Xbox 360 ile aynı fiyattayken PC oyuncuları kendilerini aptal yerine konmuş hissediyor. ✘



CREATIVE'DEN 3 YENİ ZEN

MP3'ler Nirvana'ya ulaşılıyor

Biz Zen Micro'yu ancak ele geçirebildik ama Creative yeni MP3 çalarlarını duyurdu bile. Duyurulan 3 modelden en ilginç Zen Neon. Bu model dünyanın en küçük sabit disk kullanan MP3 çaları. Zen Neon zaten küçücük olan Zen Micro'dan bile %36 daha küçük. 5GB kapasite ve 16 saat pil ömrüne sahip Zen Neon'un tasarımı da bugüne kadar gördüğümüz tüm MP3 çalarlardan daha güzel. Duyurulan ikinci MP3 çalar ise sadece ZEN adını taşıyor. Bu model özellikler olarak Zen Micro'nun 20GB'lık modeli olarak görülebilir. Son model Zen Nano Plus ise eskiden MuVo olarak bildiğimiz modelin 1GB'lık versiyonu. ✘



2.5CM'LİK DEV EKRAN

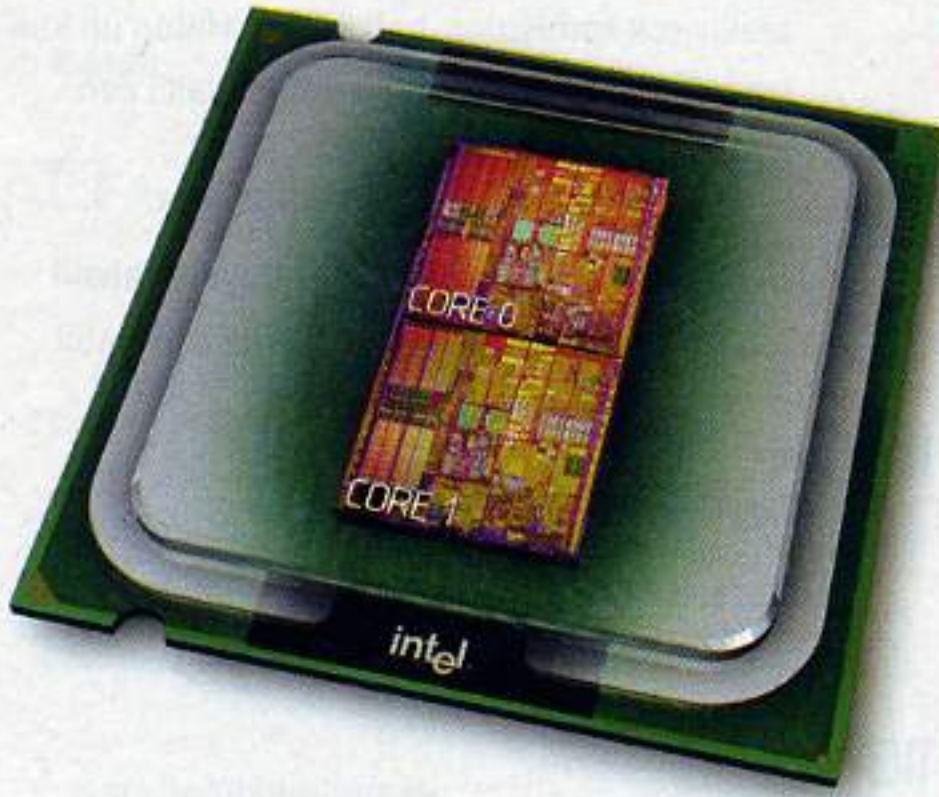


Samsung geçtiğimiz ay en geniş OLED televizyonunu tanıttı. Gelecek sene piyasaya çıkacak olan dünyanın en gelişmiş ekranı 100 ekran genişliğinde ama sadece 2.5cm kalınlığında. Muhtemelen fiyatı anormal olacaktır ama

PS3'e de yakışır hani. ✘

HER YER ÇİFT ÇEKİRDEK

Intel bir yandan çift 64-bit'i tüm işlemci ailesine yayarken bir yandan da çift çekirdeği yaygınlaştırmaya çalışıyor. Henüz çift çekirdek işlemcilere büyük bir talep görünmese de Intel 2007 senesinde satılacak olan işlemcilerin %90'ının çift çekirdek olacağını söylüyor. ✘



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA K

APPLE INTEL'E Mİ GEÇİYOR?

Wall Street Journal'da çıkan bir haber akılları karıştırdı. Habere göre IBM PowerPC işlemcileri kullanan Apple, Intel ile pazarlık aşamasında ve ileride Mac'lerde Intel işlemciler kullanılması gündemde. Acaba Xbox 360, PS3 ve Revolution'a işlemci üretecek olan IBM mi Apple'ı

sallıyor yoksa Intel'le çalışmak Apple'ın işine mi geliyor?

Mobil SLI, SLI2 Daha önce SLI'dan hazzetmediğimiz söylemiş miydik? NVIDIA bir yandan SLI2 üzerinde çalışırken bir yandan da dizüstü sistemler için de SLI geliştiriyormuş. Tarumar etmediğiniz bir pil ömrümüz kalmıştı aferin size.

64-BİT FAR CRY HAZIR Athlon 64 sahiplerinin merakla bekledikleri Far Cry güncellemesi nihayet hazır.

Eğer Athlon 64 işlemciniz varsa oyunun grafiklerini geliştiren (abartan) ve yeni içerik ekleyen bu dev güncellemeyi amd.com/farcry adresinden çekebilirsiniz. Dosyanın boyutu 400MB'ın üzerinde.

MICROSOFT'DAN "MY" LARA VEDA Geçmişte bilgisayarları daha sıcak göstermek için Microsoft işletim sistemimizi Müziklerim, Resimlerim diye bir ton klasörle doldürmüştü. Kulağımıza gelen haberlere göre Longhorn'da klasör isimleri eski haline dönecekmiş. ✘

CREATIVE ZEN MICRO

Üretim: Creative www.creative.com.tr İthalat: Multimedya www.multimedya.com Koyuncu www.koyuncu.com.tr Fiyatı 449 Euro +KDV

iPod'a ciddi rakip

Elime geçen ilk MP3 çaları dün gibi hatırlıyorum. Çok ufak ve şık bir Creative Nomad'dı. O güne kadar walkman ve discman harici bir taşınabilir müzik cihazı bilmediğimizden Nomad'ı gören herkes hayran kalıyordu. Ama MP3 çalar piyasası bir anda patladı ve bir iki sene içinde bütün firmalar MP3 çalar üretir oldu. Sonra Apple beklenmedik bir hareketle iPod'u sürdürdü piyasaya ve piyasayı sildi süpürdü. iPod öylesine başarılı oldu ki binlerce firma MP3 çalar işinden çekilmek zorunda kaldı. Ama Creative'in pes etmeye niyeti yoktu. Hemen her türde MP3 çalarlar geliştirdiler, zorladılar ama sürekli Apple'ın tek bir modelinin gerisinde kaldılar. Görünen o ki Creative bunca emeğinin karşılığını nihayet alabilecek. 12'den vurmak derler ya... On ikide işte Zen Micro var. Creative Zen Micros sade ve temiz tasarımı ile başta iPod'u anımsatmıyor değil. Ama boyutları çok daha küçük. Ön yüzü 5cm x 8.5cm ebatlarında olan Zen Micro'nun kalınlığı 2 cm'den az. Hacim olarak tam olarak iPod

Artılar: Küçük, şık, ajanda ve taşınabilir disk fonksiyonları

Eksiler: Yüksek fiyat

ile iPod mini arasında. Ama onu asıl özel yapan iki şey var uzun özellikler listesi ve kontrolleri. Creative ilk olarak Zen Touch ile bir MP3 çalarda Touchpad kullanmıştı. Zen Micro'da bunu biraz daha geliştirmişler. Cihazın ekranının altında kalan tüm kısmı aslında Touchpad'den oluşuyor ve neredeyse boyutu bir dizüstü bilgisayar touchpad'i kadar. Cihazın bütün özelliklerine 6 parçaya ayrılmış bu Touchpad'i kullanarak kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ortada yer alan parça kaydırma işlevi görüyor, diğerleri ileri/geri, play/pause, back ve menü. Touchpad hem kullanımı kolaylaştırıyor hem de toz almaması, hareketli olmadığı için daha sağlam olması gibi ekstra avantajları var. Özellikler Zen Micro'nun hem iPod'a hem de diğer rakiplerine ağır bastığı nokta. 4, 5 ve 6 GB'lık modelleri bulunan cihaz MP3'lerin yanı sıra FM radyo da çalabiliyor. Ayrıca içinde küçük bir ajanda var. Gerçi küçük dedik ama takvim, yapılması gereken işler, kontakt bilgileri gibi bir ajandada olabilecek tüm temel fonksiyonlara sahip. Tahmin edebileceğiniz gibi ses de kaydedebiliyor Zen Micro, üstelik bu konuda oldukça iyi. Pek çok MP3 çaların tersine taşınabilir disk olarak da kullanabiliyorsunuz. Ama Creative burada oldukça enteresan bir şey yapmış. Normalde MP3'leri depoladığınız ana hafızaya ses dosyaları dışında bir şey kaydedemiyorsunuz. Ama Zen Micro'nuzu taşınabilir disk olarak da kullanmak istiyorsanız ana hafızanın bir kısmını taşınabilir disk olarak ayırabiliyorsunuz. Böylece MP3'lerden bağımsız ve sizin dilediğiniz ebatlarda bir disk oluşuyor. Bence oldukça iyi bir yaklaşım bu. Zen Micro'nun ses kalitesi Creative'in bugüne yaptığı her şeyde olduğu gibi harika. Cihaz dilediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz 5 bant ekolayzıra da sahip. Beraberinde gelen beyaz ve iPod'u çok andıran kulaklığın da kalitesi iyi. Ayrıca kulaklıktan ayrı olarak bir de

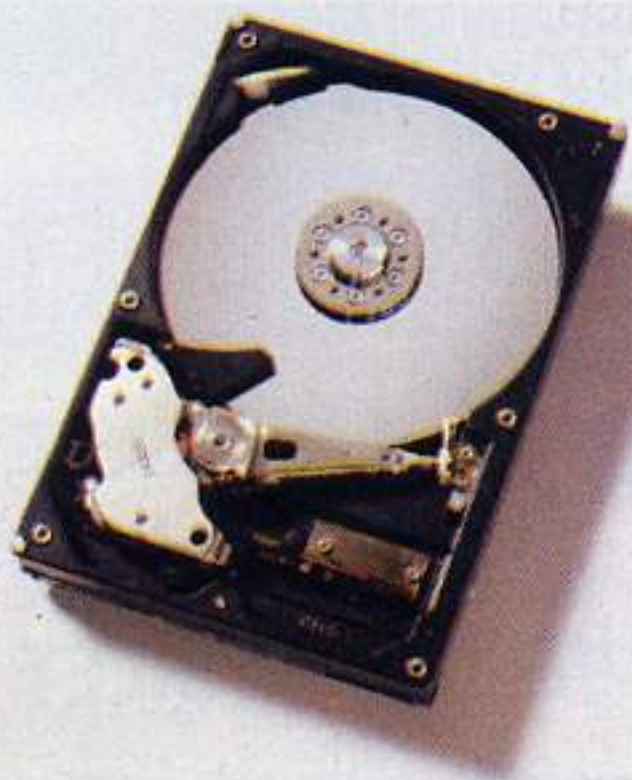


uzaktan kumanda geliyor. Ekranı olmayan kumandanın ses açma kapama, play/pause ve şarkı atlama dışında bir fonksiyonu yok. Üstelik yarım metreden daha uzun bir kabloya sahip. Kumandayı Zen Micro'ya takım kulaklığı da ona takıyorsunuz ve böylece uupuzun bir kulaklık kablonuz oluyor. Creative'in neden böyle bir çözüm geliştirdiğini anlamak zor çünkü kulaklık kablosu bırakın beni, Sinan'ın boyundan bile uzun. O yüzden çok fonksiyonu olmayan bu kumandayı baştan kullanmama eğiliminde oluyorsunuz. Cihazla birlikte ayrıca bir şarj adaptörü (aslında USB'den de şarj oluyor) ve taşıma kutusu geliyor. Taşıma kutusu Zen Micro'yu masanızın üzerinde dik tutabilmenizi veya kemerinize takabilmenizi sağlıyor. Bence Zen Micro'nun bugüne kadar gördüğümüz tüm Creative MP3 çalarlardan en büyük üstünlüğü görünüşü. Sade ve şık tasarımın yanı sıra cihazı açtığınızda veya şarj ederken ekranla birlikte bütün ön yüzey çok hoş bir mavi ışıkla aydınlanıyor. Özellikle loş ortamlarda Zen Micro biraz daha çarpıcı gözüküyor.

HITACHI DESKSTAR 7K400

Üretim: Hitachi www.hgst.com İthalat: Tellioglu www.tellioglu.com.tr Fiyatı 399\$ +KDV

Hem büyük, hem hızlı



Aslında sabit disk incelemek pek de adetimiz değil. Ama geçen gün acı bir gerçeği tekrar farkettiler ki artık bütün oyunlar DVD'de geliyor ve bizim yadigar 80 GB'lık disklerde bırakın oyun kurmayı iğne girecek yer kalmamış. Biz de yıllar sonra (Quantum LCT'leri cayır cayır yaktığımız günlerden sonra) bu sabit disk dünyasında kim ne yapıyor, hangi ürünler var biraz daha özen gösterelim dedik. Bizim ilgi ve alakayı kestiğimiz dönemde IBM ve Hitachi disk bölümlerinin birleştiğini gördük (IBM'in ortaklaşmadığı bir Japon firması kaldı mı acaba). Bakalım bu birleşme neler becermiş diye bir tanesini donanım bölümüne aldık. Ama o gelen de ne?

7200 RPM, SATA ve 400GB. Hmm, demek ki bu sabit diskler almış yürümüş. Bu kadar yüksek bir kapasite için Hitachi cihazda bir ton disk ve kafa kullanmış. 8.5ms erişim süresi olan cihaz hızlı ve sessiz çalışıyor. Yeni disk kendisini direkt oyun yüklemelerinde göstermeye başladı. Biz de WoW'da instance'ları neden en geç biz yüküyoruz diyorduk. Meğerse Telekom'un günahını almışız boşuna. İnsan başta "aman varsın oyunlar yavaş yüklensin" diyor ama iyi bir disk bilgisayarın çalışmasını ve dolayısıyla hayatımızı çok kolaylaştırabiliyor. Yine de bu kadar yüksek bir kapasite için yüksek bir fiyatı da göze almak gerekiyor.

KODAK EASYSHARE Z700

Üretim: Kodak www.kodak.com.tr İthalat: Mascom www.mascom.com.tr Fiyatı: 569 YTL (KDV Dahil)

EasyShare serisi tutmuş olmalı ki Kodak sürekli yeni modeller çıkarıyor. EasyShare Camera Dock veya bilgisayarınızla USB üzerinden direkt çıktı alabilen, resimlerinizi internet üzerinden paylaşabilmenizi sağlayan bu sistem özellikle giriş seviyesindeki kullanıcılara cazip geliyor. Ama benim gibi resimleri önce PC'ye alıp kurcalamadan, iyice incelemeyen bırakın basmayı en yakınına bile yollamayan, ince eleyip sık dokuyanlar için de çok iyi özelliklere sahip EasyShare serisi. Kodak'ın kameralarında son dönemde en büyük ilgisi yüksek zoom üzerine. Bu ay incelediğimiz Z700 5x, kardeşi Z740 ise

tam 10x optik zoom'a sahip. İsterseniz fazladan 4x dijital zoom'u da kullanabiliyorsunuz. Yüksek Zoom sadece uzak çekimler için değil genel olarak istediğiniz çerçeveyi rahatça yakalayabilmek için de çok faydalı. SD ve MMC kart ile kullanabildiğiniz Z700, 4.0 MP çözünürlüğe

sahip. Bu 2304 x 1728 piksellik bir resim anlamına geliyor. İyi ışıkta çekilmiş bu kalitedeki bir resim Level'a kapak olabilecek kalitededir. Yani kameranın çözünürlüğü fazlasıyla yeterli. Ama siz "ben illa poster basarım" diyorsanız bir üst model Z740 5.0 MP'i de destekliyor.

Z700 oldukça hafif ve kullanımı kolay. Tek elle kolayca kullanabiliyorsunuz. Dijital kameraların en zayıf olduğu loş ortamlarda da oldukça iyi performans gösteriyor. Kameranın arka tarafında yer alan LCD ekranın kalitesi de gayet iyi ama bana sorarsanız ekran bu kalitedeki bir kamera için oldukça küçük. Sony ve Casio kameralarına boyundan büyük ekranlar yerleştirirken nedense Kodak ve Fuji küçük ekranlarda ısrar ediyor. Z700'de zayıf bulduğumuz ikinci nokta ise flaşı oldu.

Kodak Z700'ün en ön plana çıkan özelliği ise resimlerdeki renkler. İçindeki Color Science Chip sayesinde hem gerçek hem de parlak ve canlı renkler veren Z700 ayarlarını biraz kurcaladınız mı fantastik renklere ortamlar da yaratabiliyor.



Artılar: 5x zoom, canlı renkler

Eksiler: Flaş zayıf, ekran küçük

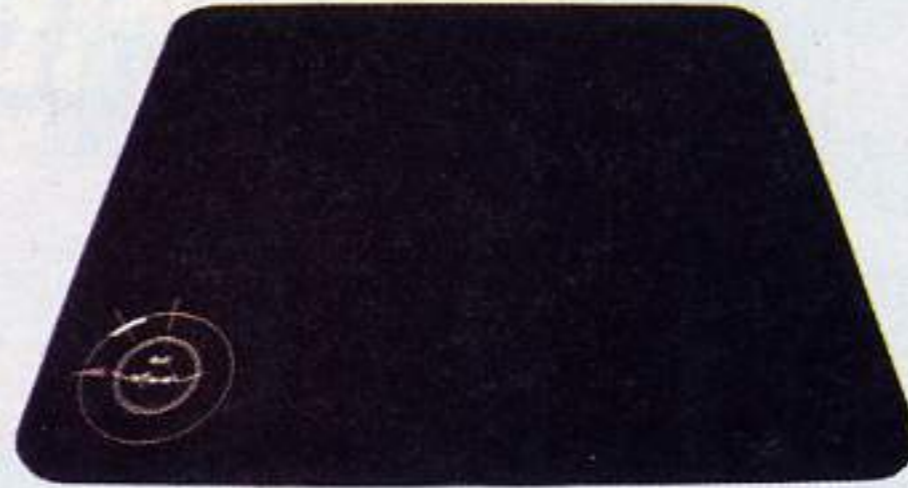
STEELPAD QCK+

Üretim: Steelpad www.steelpad.com İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 20Euro +KDV

İki üç sene önce Türkiye'ye bir tane düzgün progaming ekipmanı gelmezken şimdi neredeyse dişe dokunur bütün ürünleri ülkemizde bulabiliyorsunuz. Bunların çoğunu yurdumuza kazandıran DijitalCenter'in son getirdiği bebek ise Steelpad'in meşhur QcK+ modeli.

Ama burda pek çok yanlış anlama olabilir o yüzden iki noktayı iyi vurgulamak lazım. Birincisi ben bu ürüne bebek dedim ama bu ömrümdede gördüğüm en büyük mousepad. 45cm x 40cm'lik ebatları ile masanızın büyük kısmını kaplıyor. Mousepad'in bu kadar büyük olması size hareket kolaylığı sağlıyor. Aslına bakarsanız bir noktadan sonra mouse-

pad'i hissetmiyorsunuz bile, masanın tümü kaplıymış gibi geliyor. Tabii bu masanızın daralması anla-



mina da geliyor. Masanızın üzerinde Printer, Scanner gibi büyük parçalar varsa veya masanın kendisi küçükse garip isimli bu mousepad'i sığdıramayabilirsiniz.

İkinci yanlış anlaşılabilir nokta ürünün adı. Her ne kadar markası Steelpad olsa da QcK+ kumaş

(cloth) mousepad'lerden. Eskiden oyuncuların ilk tercihi olan kumaş mousepad'ler teflon kaplı, cam, metal her tür malzemeden üretilmiş mousepad'lerin gölgesinde kalmıştı.

Ama bu aralar tekrar dikkat çekmeye başladılar ve gittikçe popülerleşiyorlar. Zaten ürünün kutusunun üzerinde Team3D ve Mousesports gibi iki büyük CS takımının hoş yorumları olması da bunun göstergesi.

Özel bir sentetik kumaştan üretilen QcK+ her türlü mouse ile sorunsuz çalışıyor. Ayrıca kir tutmuyor (bir fincan kahve dökerseniz tutuyor elbette), mouse çok rahat kayıyor ve yumuşak olduğu için elinizi rahatsız etmiyor.

Alt kısmı plastik bir malzeme ile kaplandığı için diğer kumaş mousepad'ler gibi masanın üzerinde kaymıyor da Steelpad QcK+.

Büyük yüzeyi ile özellikle düşük sensitivity ile geniş mouse hareketleri yapanlar için ideal bir mouse Steelpad QcK+.

Benim üründen hiç bir şikayetim olmadı ama kimileri için ebatlar büyük gelebilir. Ama bence bunu dert etmeye değmez. Sonuçta kumaş olduğu için istediğiniz ebata indirebilirsiniz. Tek ihtiyacınız bir makas. Tabii kıyabilirsiniz.

Artılar: Büyük alan, özel kumaş

yüzey, kaymayan alt yüzey

Eksiler: Kesmeniz gerekebilir

Teknik Servis



lyiyiz efendim nasıl olsun sizleri sormalı asıl... Aman aman ne güzel. Biz de işte E3'e gittik geldik, güzeldi tabi ama darma- dağın olduk efendim, işler sıkıştı malum... Evet evet aptal oldukta geldik oralardan, uzun uçuş yoruyor insanı, var bir gariplik üzerimizde... Valla sormayın, her türlü saçmalayabiliriz, uçuş yorgunluğuna verin lütfen.

KURULUMDA MAVİ EKLAN

Merhabalar Tuğbek. Ben, arkadaşının LEVEL`ına özenip, her ay 1 paket tüketmeye başlayan, LEVEL bağımlısı bir vatandaşım! Ailesi tarafından bilgisayardan soğutulmaya çalışılan ve yine aynı aile tarafından şiddet (CM süresiyle 6 ayımın, bir fiş çekilmesiyle sıfırlandı) an! Her gece 40

Belli ki çok daraltmış bu PC seni. Ama hiç dert etme, kafana toka dahi takma sen.

kere gelinip oyunun ortasında kulaklığımı 40 kere çıkarmama sebep olunması vb.) gören ben, mor çatıya alınmayınca size sığındım! Ailemin tutumu yetmezmiş gibi, yeni aldığım bilgisayar (etkilenmiş olacak) bana oyun oynamaya başladı

(normali bu diye düşünebilirsin ama...). 2'ye 2 savaştığımızı düşünürken, bilgisayarım taraf değiştirdi ve beni çıldırtıyor, kafamda kırmızı mood simgesi beliriyor, kayboluyor! Alalı 3 ay oldu, geçen güne kadar çok iyi çalışıyordu! Birden, Windows açılırken, bilgisayar reset yemeye başladı! Önce format attım, Windows'u yeniden yüklemeye başladım. Windows bileşenleri yüklenirken ekran mavi oluyor ve üzerinde şu yazılar beliriyor: "Bir sorun algılandı ve bilgisayarınızın (olmaz olası) zarar görmesini önlemek için Windows kapatıldı! Ön bellek ve gölgeleme gibi BIOS bellek seçeneklerini devre dışı bırakmayı deneyin! BIOS update yapın falan" diyor! Teknik bilgiler diye bir bölüm var, orda:"

***stop:0x0000007e (0xc000001d, 0x808CE0c5, 0xf7CADf98, 0xf7CADc94)"! Parantez içindeki kısım çoğu zaman değişiyor. Servise götürdüm, RAM'leri değiştiler aynı sorun, ekran kartını değiştiler aynı sorun, güç kaynağını değiştiler aynı sorun, sabit disk başka bilgisayarda takır takır çalışıyormuş, Pentium'u değiştiler (Pentium 4 3.0'dı), sorun çözüldü! Sonra benimkini garantiye verip yenisini aldık, gene aynı sorun oluyor! Yardımcı olursan sevinirim. Final sınavımdan önce LEVEL okuyarak,

arkadaşlarımdan "LEVEL`den 30 puan gelecekmiş" esprilerine maruz kalsam bile LEVEL okumaya; gözlerim 5 numara büyüyene kadar (4 numara kaldı) oyun oynayacağıma ve bir daha bu kadar uzun yazmayacağıma yemin ederim (ilk mailim, acemiliğime verin :) Kırparken için rahat olsun diye söylüyorum: "Koyunun olayım, kırp beni!". Yayınlayamazsanız diye söylüyorum: "Canınız sağ olsun, yeter ki hep sonraki sayıyı bekleyebilelim.". Kolay gelsin ve iyi eğlenceler...

Burak Yıldırımlar

Merhaba Burak,
Belli ki çok daraltmış bu PC seni. Ama hiç dert etme, kafana toka dahi takma sen. Her şeye olumlu yönün-

den bakabilmeli insan. Bak bilgisayarını alalı daha 3 ay olmuş. Bu da demek ki aldığın yer bu problemi ya çözecek ya çözecek. Hiç çözülmese yenisini ile değiştirecek. Yoksa tehdit edersin hakem heyetine şikayet ederim diye tehdit edersin, akılları başlarına gelir.

Ama diğer yandan yapılabilecek hemen her şeyi denemişler. Bütün parçaları tek tek değiştirmişler. Gerçi bir anakartı söylememişsin bir de onu değiştirsinler (şimdilik görünen problem o). Bu arada bize hoş bir fikir verdin. Hem ÖSYM hem de tüm üniversitelere bilumum sınavda Level'dan soru çıkmasını talep edeceğiz. Böylece 20 sene içinde nüfusun büyük kısmını oyuncu ve Level okuru yapabiliriz.

FAREM KLAVYEMİ KEMİRİYOR

Herkese işinde kolay gelsin, benim sorunum yeni edindiğim Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort Edition ile ilgili. Fare ve klavye masaüstünde çok güzel bir performans ile çalışıyor sağ olsun. Fakat bir oyun oynarken klavyede herhangi bir tuşa iki saniyeden fazla basılı tutmak imkânsız!

Bir oyunda bir koridoru geçmem için "w" tuşuna 15 defa basmam gerekiyor. Sonradan şunu fark ettim, eğer oyunda mouse hareket etmezse, klavye fıstık gibi çalışıyor. Ama gelgelelim fare bir milimetre oynasın, klavye hemen duruyor, tekrar o tuşa basmak zorunda kalıyorum. Sürücülerini yükledim, orada Wireless Situation Good yazıyor ama hikâye. Ne yapmalıyım bana yardım edin, klavyem oyunlardan soğuttu beni. İlginiz için teşekkürler.

Burak Kızılkaya

Selam Burak,
Fark etmişsinizdir bu ay sadece adı Burak olanlara cevap yazıyoruz. O yüzden ismin gerçekten Burak değilse okuma lütfen... Eskiden Microsoft'un bütün klavye ve farelerini inceleme şansımız oluyordu. Ama son bir yıldır maalesef Microsoft ile ilişkimiz kopuk. O yüzden bah-

Ödüllü Donanım Problemleri



Geçen ay size oldukça zor, cevabı muallâk ve bir o kadar da tuzak bir problem sormuştuk. Bir bilgisayarın donanım özellikleri ne olursa olsun, ne kadar uzun kullanılırsa kullanılsın, sürücülerinde değişiklik olmamışsa ve geri planda çalışan büyük bir program yoksa 3DMark05 puanı da değişmez. Tabi bu işin teorisi, pratikte %1 gibi küçük bir düşüş yaşanır. Bizim sistemimizde de 3DMark05 puanı 4968 puan verirken soru sorulduğunda 3DMark puanı 4912'ye düşmüştür. Gerçi o canım sistem bir hafta sonra patlamış ve tarih olmuştur ama bunun konumuzla alakası yok. Gelelim bu ayın kazanına... Bu ay hediyemizi Can Deliorman kazandı. Can belki on ikiden vuramadı ama 4914 diyerek en yakın cevabı verdi. Böylece Kingston'dan 1GB Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazandı. Gelelim bu ayın sorusuna derdim ama bu ay E3 ile o kadar meşgulüydük ki oturup soru falan düşünemedik, gelmedi aklımıza bir şey. Gelecek ay görüşmek üzere.



SANALDAN GERÇEĞE

Amen Tobin

Gölgelere ses veren adam



Dünyaca ünlü Drum & Bass ustası Amen Tobin, geçtiğimiz ay İstanbul'daydı ve performansıyla kulaklarımıza yeni boyut kapıları araladı. Kendisini sound-check sonrası Babylon'da yakaladık ve Splinter Cell: Chaos Theory için yaptığı soundtrack hakkında sorguladık.

Röportaja geçmeden önce Amen Tobin hakkında birkaç şey söylemek gerekirse, kendisi elektronik müzik alanının en sofistike isimlerinden biri. Brezilya'lı ama Montreal'de ikamet ediyor, albümlerini sıkıca Ninja Tune ile komsu yani. Müzisyen aslında; DJ'lik sadece müziğini daha geniş kitlelere ulaştırma için seçtiği bir yol (byle diyor). Tabii Amen Tobin böyle kuru kuru anlatılmaz; dinlemek, anlamak lazım müziğini. Neyse, biz sorduk o cevapladı.

Göven Çatak: Ubisoft ile yollarınız nasıl kesildi?

Amen Tobin: Tabii onlar beni buldu. Gereklilikten sonra oturup, sınırları ve imkânları konuştuk. Anlatık kolaylıkla. Bunun benim için iyi bir deneyim olacağını düşündüm. Çünkü zaten bir soundtrack yapmak istiyordum ama bir oyun için yapmayı his düşünmemistim. Aklımda hep filmler vardı. İnteraktif bir soundtrack gerçekten farklı bir deneyim.

GC: Chaos Theory için nasıl bir soundtrack vardı kafanızda? Nereden başladınız?

AT: Bir kere öncelikle müzik oyununun hareketleriyle uyum içinde olmalıydı. Ama pesisıra dönen loop'lar da tasarlamak istemedim. Bunun yerine her bölüm için yaklaşık beş dakika uzunluğunda şarkılar tasarladım ve her şarkı kendi içinde, ait olduğu bölüme uygun, dört farklı gerilim düzeyi barındırı-

yordu. Örneğin birinci düzeyde adamımız sakince takılıyor, kimse onu görmüyor. Birisi onu görünce veya bir problem çıkınca bir gesisle ikinci düzey başlıyor. Çatışma çıkınca veya işler iyice kontrolden çıkınca diğer düzeyler devreye giriyor, vurmaları zamanından çıkıyor.

GC: Peki, şarkıları oyunun beta versiyonunu oynayarak mı tasarladınız?

AT: Maalesef. Keske böyle olsaydı. Ortada beta falan yoktu. Oyunu zaten çıkmasından 1-2 hafta önce tamamladılar. Bana sadece oyunu test edenlerin videolarını yollayabildiler. Oyunu bizzat oynayabilmek çok daha iyi olurdu ama yarı-yemler edilmiş bu videolar da işimi gördü. Her sahne de neler olduğunu anladıktan sonra bunları sekansörüne (kullandığı acağıp detaylardan biri olsa gerek) aktardım. Tabii bir de oyun hakkında gelen özdet bilgileri vardı. Karakterler, haritalar, hikâye



vs. hakkında bir sürü özdet okumak zorunda kaldım (gülmeye).

GC: Bu soundtrack albümü diğer albümlerinizden hangi açıdan farklı?

AT: Öncelikle bu bir soundtrack olduğu için bir albüm gibi farklı duygular, farklı yönelimler içermekten daha uzak. Her şeyi tek bir tema altında düşünmüyorsunuz. Kendi başına bir albüm olaktan çok, daha büyük bir şeyin, bir film veya bir oyunun parçası aslında.

GC: Chaos Theory albümünü bestelemek yerine tasarladığınızı söyleyebilir miyiz? Ne de olsa ortada sınırları olan bir tasarım problemi var.

AT: Evet, diyebiliriz kesinlikle. Yaratıcılık anlamında tamamen özgürdüm ama teknik açıdan birtakım sınırlar vardı ve bunları aşmak için Ubisoft ile işbirliği yaptım. Şarkılar bölümlere gidiyor mu, gesisler salıyor mu, müzik

yeterince var mı gibi soruları beraber cevapladık. Oyunlarda olduğu gibi müzikte de bug'lar var elbette.

GC: Bilgisayar oyunları ile aranış nasıl? Favorileriniz hangileri?

AT: Oyunları seviyorum ama gerçekten basından kalkamadığım birkaç oyun var. Halo ve Tekken özellikle vazgeçemediklerim arasında.

GC: Oyun platformu olarak tercihiniz Xbox yani.

AT: Aslında evet. Tasarım açısından Xbox daha sık ve oyunları daha iyi görsel açıdan. Ama PS2 daha çok oyun içeriyor, varyasyon daha fazla. Yoksa GTA nasıl oynayabiliirdim? Sonusta her ikisi de ben de var.

GC: Bu albüm sizi tatmin etti mi? Ufukta yeni bir soundtrack salması var mı?

AT: Şu an aslında tek yapmak istediğim yeni albümümü tamamlamak. Çünkü öncelikle ben bir sanatçıyım. Bu tip projelere evet dememin sebebi müziğimi daha geniş kitlelere duyurabilmek

ve farklı mecralarla iletişim halinde olabilmek. Bu soundtrack beni tatmin ediyor ama kendi adıma yeni bir şeyler vaat etmiyor çünkü ne de olsa Ubisoft, tarzımı bilerek, beni tutmıyordu ve beklentileri bu yöndeydi. Bu bağlamda Chaos Theory, Amen Tobin çizgisini devam ettiren ama yeni bir şey söylemeyen bir albüm. Ama müzikten daha büyük bir amaca odaklanmak ve stüdyo teknikleri konusunda deneyim kazanmak adına oldukça öğretici oldu.

GC: Oyun oynuyorsunuz peki oyun dergileri okuyor musunuz? (Dergiyi de eline tutuşturduğumu hatırlatayım)

AT: Hayır, simdiye kadar okuduğum söyleyemem. Aslında müzik dergileri de okuyordum (gülmeye).

GC: Amen, tamamdır. Çok teşekkürler, gece konserde görüşmek üzere.

Mr. & Mrs. Smith



İngilizce hazırlık okuyanlar bilir, özellikle yaşı 25-30 arasında olanlar, Mr. ve Mrs. Smith'in inanılmaz sikici maceralarını. Ama bu sefer durum farklı. 19 Haziran'da vizyona girecek olan "Mr. & Mrs. Smith", başrollerde Brad Pitt ve Angelina Jolie'nin garipstığı sıkı bir aksiyon. Filmin esprisi, birbirlerinin rakip şirketler adlıysan suikastçiler olduğunu bilmeyen Pitt ve Jolie gitti, görev icabı karşı karşıya gelince, evliliklerine hareket (1) gelmesi üstüne kurulu. Hazır cevapların, usan tekmelemin ve yatkın bir cephaneliğin seri bir şekilde tüketildiği eğlenceli bir film Mr. & Mrs. Smith.



Oyunlardan ilham alarak müzik yapmak

Bu ayki diğer röportajımız, Si-nan'ın keşfettiği, benim de sorularıyla bunalttığı İsveç'li grup Machinea Supremacy. Grup 2000 yazından beri aktif olarak müzik yapmaktadı. Machinea Supremacy'nin özelliği, ilhamını oyunlardan alması ve oyunlar için müzik yapması. Müzik ve oyunlar arasında böyle bir bağ kurulması gerçekten ilginç (grup hakkında detaylar için www.machineasupremacy.com, MP3'ler için LEVELDVD'ye bakabilirsiniz). Grup elemanlarından Robert Stjärnström ile geldik söyle-dik:

Güven Çatak: Merhaba Robert, Machinea Supremacy nasıl kuruldu? Grubun konsepti ve ismi nereden geliyor?



Robert Stjärnström: Aslında isim grup kurulmadan vardı. Ben ve Kabl, 2000 yazında farklı gruplar arasında striktenirken oldu her şey. Biraz uğursuz ve agresif bir isim arıyorduk. Kelimeler siberpunk akımı ve bilimkurgu edebiyatından. Biz bir tek "Supremacy"nin yanında kısa kalmış diye "Machine" kelimesine "a" ekledik. Sonne ile de bir partide tanıştık ve o gece start aldık. Oyunlardan esinlenmek planladığımız bir şey değildi. Hep beraber oturup şarkı yazmaya başlayınca böyle bir sinerji çıktı or-

taya.

GC: Favori oyunlarınız ve oyun türünüz hangileri? Grubun aynadığınız bir oyun var mı?

RS: Aslında beraber oynadığımız bir oyun yok (zaten yeterince beraberiz). Tür seçmiyoruz. Daha çok oyunun kalitesi önemli bizim için. Favorilerimiz bazıları: Metro-İd, Half-Life, Doom, GTA, SSX, Need for Speed, Final Fantasy, Zelda serileri, Beyond Good & Evil, Mafia ve liste uzayıp gidiyor.

GC: Müziğinizi etkileyen gruplar var mı ve hangi aşılardan?

RS: Aslında grupta her tat var. Ama Megadeth, Breach, Ramones, System of a Down gibi büyükten dinlediğimiz gruplardan ciddi bir şekilde etkilendiğimizi söylemeliyim. Yakın zamanda ise Soilwork, Despairs Ray gibi gruplar aklıma geliyor.

GC: Oyunlardan sample'lar (ses örnekleri) kullanıyorsunuz, bunun dışında kullandığınız materyaller var mı? Örneğin şarkı sözleri için oyunun hikayesi gibi.

RS: Aslında her şey olabilir. Yaattığımızı ne tetikliyorsa artık. Bu oyunun hikayesi de olabilir tabii.

GC: Şarkılarınızı oyunun atmosferine göre mi yazıyorsunuz yoksa daha çok oynarkenki duygularınız mı etkili oluyor?

RS: Elbette oyunlardan aldığımız bir sürü şey var. Örneğin atmosfer, müzikler, hikaye, hatta bazen karakterler bile şarkılarımızı bişimlendirebiliyor.

GC: Peki, şarkı sözleriniz daha çok ne hakkında?

RS: Şarkı sözlerimizin çoğu önemli olduğunu hissettiğimiz şeyleri söyleme hakkında ama vaaz verir gibi değil. Derdimizi daha çok hikayelerin veya bir film, bir oyun

gibi metaforik mecraların içinde eritmeyi tercih ediyoruz.

GC: Web sitenizin "about" bölümünde, "En nihayetinde, herkes kazanmak ister değil mi?" diyorsunuz. Oyunlarda sadece kazanmak mı önemli yoksa farklı dünyaları deneyimlemek mi?

RS: Tabii, en önemli olan yapılan yolculuk bence. Ama sonunda kimse kazanmıyorsa, bu yolculuk deneyimi tamamlanmamış hissedilebilir. "Masquerade" (şarkılarından biri) sözlerinde "Her zaman sadece kazanmak için mi oynarsın?" diye soruyor. Eğer cevabınız evetse, o zaman belki de önceliklerinizi yeniden gözden geçirmelisiniz.

GC: Sizce bilgisayar oyunları yeni sanat formlarından biri kabul edilebilir mi?

RS: Bence bilgisayar oyunları birçok sanat dalını kapsamakta. Ama tek başına da kesinlikle bir sanat



formu olarak düşünülebilir. Öyle oyunlar var ki size gerçekten bir şeyler veriyor ve bunlar uzun süre hafızanızda kalıyor.

GC: Grubun gelecek projeleri neler? Bir oyun soundtrack'i var mı ufukta?

RS: Aslında bir tane soundtrack yaptık. Rake In Grass için "Jets 'N' Guns" oyununa bir albüm hazırladık (sitelerinde mevcut). Acayip eğlendik ve yine böyle bir fırsat çıkarsa, kesinlikle değerlendirmek istiyoruz. Ve tabii ki daha fazla konser vermek istiyoruz.

Güven Çatak guven@level.com.tr



Burak Akmenek

BİR WORLD OF WARCRAFT MACERASI

Panik haldeki İngilizler ve Almanlar !

“Kaçın, Türkler geliyor!” Çıktığından bu yana World of Warcraft oynuyorum ve eminim ki karşımdaki oyuncuların çoğu bu düşünceyi akıllarından geçirdiler. Hayatım boyunca asla insanlara fiziksel olarak zarar vermekten hoşlanmadım. Ama bir oyunun doğası gereği oyuncular arası savaşlar serbest olunca bu eylemi ister istemez yerine getiriyorsunuz. Çünkü siz dövmezseniz onlar sizi dövüyor.

İYİ ARKADAŞLAR

Özellikle devasa online oyunlarda beraber oynadığınız insanlar çok önemlidir. Eğer içerisinde bulunduğunuz grup birbiriyi iyi anlaşıyorsa ve herkes yönettiği karakterin

özelliklerini iyi biliyorsa oyundan aldığınız keyif kat kat artar. Şöyle bir araştırma yaptığımda eski Türk loncalarının neredeyse hepsinin WoW oynadığını biliyorum. Farklı sunucularda olsak da Türk oyuncularının varlığı tartışılmaz bir şekilde kendini gösteriyor.

Verimli bir oyun oynamak için iyi bir bağlantıya sahip olmanız gerektiği şüphe götürmez bir gerçek. Ama bunun yanında “Team Speak” gibi sesli iletişim kurabileceğiniz programları kullanmanız neredeyse şart. Özellikle PvP yaptığınız zamanlarda tuşları konuşmaktan daha çok savaş için kullanmanız gerekebilir. Buna en iyi örneği en son guildim Alaturqua (www.alaturqua.org) ile birlikte yaptığım Arena baskını ile verebilirim. WoW oynamayanlar için çok kısa olarak özetleyeyim. Gladyatörlerin dövüştüğü bir arenayı düşünün. Böyle bir yapının tam ortasına bir NPC yürüyüp bir sandık bırakıyor ve o sandığın içerisinden çok güzel eşyalar düşüyor. Herkes böyle bir hazinenin peşinden koşuyor tabii ki. Yalnız arenada sizin grubunuzda olmaya herkes birbirine vurabiliyor. Yani Horde ile Horde, veya Alliance ile Alliance da kapışabiliyor. İşte böyle bir ortamda 4 grup arenaya girdik. Girişte bulunan

Alliance üyelerini rahatça aştık ve arenanın ortasına toplanıp sandığı getirecek NPC'yi beklemeye başladık. Tam ortada dururken hissettiklerimi size anlatamam. Tek dostunuz etrafınızdaki lonca arkadaşlarınız. Bir yandan arenanın içine kimseyi sokmamaya çalışıyorsunuz ama dört tarafınız çevrilmiş durumda ve girişte ise sizin sayınız kadar yüksek levelli Alliance yığılmış durumda. Çünkü sizin orada kalabalık bir şekilde bulunduğunuzu duyan herkes gelmiş ve büyük bir çatışmaya hazırlanıyor. Biz ise yalnızca raid lideri olan, PvP'de tecrübeli bir arkadaşımızın talimatlarına disiplinli bir şekilde uyuyoruz. Aksi takdirde hepimizin ölmesi içten değil. En uzun menzilli silahlara sahip olanlar önde duruyor ve gelmeye kalkanları avlıyor. Biz ise arkadan onları destekliyoruz. En sonunda sandık gelip ortaya konu ve etraf bir anda karıştı. Alliance üstümüze akmaya başladı. Hepsini alt edip sandığı aldık ve gene ortada birleştik. Ölenleri yeniden dirilttik ve toparlandık. Ama bu sırada Alliance kapıya gelip yığıldı ve bizim dışarı çıkmamızı beklemeye başladı. İşte o çıkış devasa online hayatımdaki en eğlenceli anlardan birisiydi.

Tek emirle birlikte hepimiz çıkışa yöneldik. Bu anda büyücülerimiz düşmanın üstüne alan etkili büyülerini attı ve herkes elindeki alan etkili tüm büyüleri düşmanın üstüne bırakıp durmadan kapıdan dışarıya koştu. Doğal olarak ilk saniyede lag oldu ve üçüncü saniyede önümde 10 Alliance bir seferde yere yapıştı. Hiç 10 kişinin birden bir saniyede alt edildiğini görmemiştim. Karşımdakiler bir anda panik oldu ve dağılıp kaçmaya başladı. Biz ise minik av partilerine bölünerek kaçanları tek tek avlamaya giriştik. Hepsi disiplin, Team Speak ve sürpriz etkenlerinin meyvesiydi.

World of Warcraft muhteşem bir oyun değil. Ama her oyun, karakterini bilen kişilerle ve iyi arkadaşlarla oynadığı zaman eğlenceli oluyor.



▼ Oyundaki buglardan birisi. Ufuk adlı arkadaşımız karşımdaki yarahlıklar tarafından kurbağaya dönüştürülüp kontrolden çıktıktan sonra yeniden eski haline döndü. Ama taşın arkasında hapis kaldı! Recall edip dışarıda tekrar grubumuza katılmaktan başka çaresi yoktu.

Hiç on kişinin bir saniyede alt edildiğini görmemiştim.

BENZER DURUMLAR

Oyunların altına türlerini yazmak bana öyle saçma geliyor ki...

Oyun incelemelerinde karneye dikkatle bakarsanız orada oyunun türüyle ilgili küçük bir madde olduğunu görürsünüz. Ne tür bir oyun bu? Bu soru kafanıza takılınca hemen oraya bakmak gelir aklınıza ve ihtiyacınız olan bilgiyi iyi kötü alırsınız. Ama bana oldum olası saçma gelir bu. Çünkü bana sorarsanız, tek bir tür oyun vardır, o da “simülasyon” yani bir diğer ifadeyle “benzetim”.

Hayır, sadece uçak ya da denizaltı oyunları oynayan biri değilim tabii ki, ama “simülasyon” demek sadece araç kullanılan oyun demek değildir benim bakış açım göre. Nedir simülasyon ya da benzetim? Normalde yapmayacağınız bir işi, karşılaşmayacağınız bir durumu, gitmeyeceğiniz bir yeri, söylemeyeceğiniz sözleri sanal ortamda yaşamaktır. Yaşamak ve olası sonuçlarıyla yüzleşmek. Çoğu zaman bunları gerçekten yapmak ya mümkün değildir, ya da sonuçta ödenmesi gereken bedeller altından kalkamayacağınız kadar ağırdır. Ama ekran başında otururken işin rengi değişir, çünkü her oyunda bir “Quit” seçeneği vardır, gerçek hayatta olmayan, bu yüzden de pek çok riski canınız yanmadan alabilirsiniz.

Tabii bunun hayli olumsuz etkileri olabilir. Mesela ekranda beliren herkesi vurmaya ya da sırf yapabileceğiniz için “düşman şehirlerini” atom bombalarıyla buharlaştırmak bir zaman sonra insan hayatına verdiğiniz değer bir nebze bile olsa düşmesine sebep olabilir. Zaten oyunlara karşı çıkanların temel aldığı unsur da hep bu olmuştur. “Oyunlar çocuklarımızı öldürmeye alıştıyor!”

Öte yandan trafik kazaları, cinayetler ve hatta son 15 yıldır şahit olduğumuz üzere savaş ve toplu katliamların bile televizyondan naklen verildiği, tartışmasız “güçlü” olanın “güçsüz” olana her seferinde üstün geldiği, devletlerin bunu açıkça propaganda için kullandığı bir çağda yaşıyoruz. 34 yaşındayım, ilk silahlı çatışmama şahit olduğumda 7 yaşındaydım ve sokakta oynuyordum. 10 yaşındayken parçalanmış arabaların ve içlerindeki insanların



M. Berker Güngör

neye benzediğini çoktan öğrenmiştim. Sizce 30 yaşındayken Soldier of Fortune oynamak beni daha mı fazla delirtmiştir? Ölüm hayatın bir gerçeğidir ve insana çok çeşitli biçimlerde gelebilir, gelecektir de. Çocuklar “peri diyarında” yaşıyormuşçasına naif yetiştirilirse, bu gerçek yüzleşmesi daha da acılı bir şekil alacaktır.

Ama zaten konu bu değil. Oyunlar ve insanlara yaşatabilecekleri. Her oyun aslında bir benzetimdir, çünkü dediğim gibi size asla bilemeyeceğiniz şeyleri yaşatabilirler. Hatta bunların gerçek olmasına bile gerek yoktur, oyunu yapanların hayal dünyasında olmaları bile yeterlidir. Örnek mi istiyorsunuz? Pekala, en son ne zaman tamamen yabancı bir gökyüzünün altında durup tepenizde uzanan göğün derinliklerine hayranlıkla baktınız? En son ne zaman dünya dışı bir kültürün tuhaf mimarisine dalıp gittiniz? En son ne zaman uçsuz bucaksız bir çölde yittiniz ve en son ne zaman her şeyin sonunda durup yaratıcınızla yüzleştiniz?

Bazı şeyleri ister istemez yaparsınız hayatta, istisnasız hemen herkes hayatı boyunca birden çok defa kendini “koşulların kurbanı” durumuna düşmüş olarak bulur. Ama bu demek değildir ki yaşadıklarınız yaşamak zorunda olduklarınızla sınırlı kalmak zorunda. İçinizde bana bir günlüğüne bile olsa bir uzay gemisi ödünç verebilecek olan kimse var mı? Çünkü ölmeden

önce en az bir kez olsun ince-cik bir camın ardında durup ufkumu kaplayan nebulanın sakini ama dünyalar yaratan güçteki rengarenk haşmetini izlemek isterim. En az bir defa göğe kanat açıp hiçbir şeyi, hatta zamanı ve ölümü bile umursamadan, büyük kanat çırpışlarıyla karlı dağların ve yemyeşil ovaların üzerinden, sarp ve derin vadilerin içinden uçmak isterim. En az bir defa uygarlığın bittiğini görmek isterim. En az bir defa cehennemde dikilip uzaklarda haykırarak iblisleri duymak isterim.

Durup bir düşünün, zaten tüm bu sebeplerden kitaplara ve filmlere ilgi göstermiyor muyuz? Ve aslında sadece oyunlar değil, ama kendi yapmadığımız fakat öyle ya da böyle şahit olduğumuz tüm olaylar aslında birer “benzetim” değil mi?

Çünkü her oyunda bir “Quit” seçeneği vardır...





Tuğbek Ölek

WORLD OF DIABLO

Yeni oyun eski kabus

sanız Diablo II ile çok uğraştığımı bilirsiniz. Önce çok sevmiş sonra bırakamamaktan muzdarip nefret etmiştim. Silah zoruyla Dakatana bile oynarım ama Diablo II asla.

nin işine gelmiyor.

MERHABA İNSANCIKLAR

Kızdım sildim ben de karakteri. Sonra dedim ki bu oyun MMORPG ise bunun bir yarısı MMO diğeri RPG. Bu benim gördüklerim MMO'lar, ben biraz RPG'den anlayan bulayım. Rol yapma sunucularından birinde yeni bir karakter yaratım. Ama bu sefer insan olmayı seçtim, çünkü bu undead'lerin hepsi ruhsuz. Ama RP sunucusu da olsa oyun aynı oyun. Her yeni karakter daha "Neresi burası?" demeden gördüğü ilk NPC'den quest alıp yaratıklara dalıyor. Napalım kader bu deyip ben de kaptırdım xp toplama işine. Diablo'da en azından tonla altın kazanırdım be! Burada daha 2 gümüşü bir araya getiremiyorum.

Yine kaptırmış balta sallıyorum NPC'lere ama artık gözümü nasıl kan bürümüşse deli gibi dalıyorum ortalarına. Ben bir vuruyorum onlar beş, health bar'ım aynı anda beş musluktan boşalan havuz gibi, hızla ölüyorum. O anda iki gözüpük Paladin girmez mi sahneye? Biri beni iyileştirirken diğeri saldırıyor düşmana, ben daha ne olduğunu anlamadan haydutların hepsini kesiyoruz. Ben onların "bye" diyip vınlamasını beklerken, biri yaralarımı bandajlamaya diğeri de sohbete başlıyor: "Umarım iyisindir dostum, bu haydutlar tehlikelidir dikkat et". Rüya mı ne? Sohbet edip neler görüp neler yaşadığımızdan konuşuyoruz. Sonra priest bir arkadaşları geliyor. Hep birlikte bir görev yaptık sonra pınar başına oturup sohbet ediyoruz. Priest abimiz bize her türlü arcane bilgisinin şeytaniliğinden bahsedip insan da olsalar hiçbir warlock'a güvenmememizi nasihat ediyor. İlk defa kendimi Diablo değil de gerçekten WoW oynar gibi hissediyorum.

Böylece WoW'u sıfırdan keşfetmeye başladım. Azeroth'daki günlerim gerçek maceralar ve yeni dostlarla doldu. Sonunda WoW'da aradığımı buldum. Demek ki WoW'un aslı PVP'de değil RP'deymiş.

İlk başta içinde yatan Diablo damarını farketmekten uzaktım.

Tam dört kere Warcraft, iki kere Diablo ve bir kere de Starcraft... Her oyun bir efsane, her oyun bir tutku. Ama görünen o ki World of Warcraft bu yedisi içinde en çok ses getiren ve en uzun süre tartışılanı olacak.

WoW'un asıl tartışılması gereken yanı ne menem bir oyun olduğu. Bizi böylesine büyülediğine göre mükemmel bir formül var gerisinde. Ben bu formülü şöyle özetliyorum: Diablo'yu al, evreni çıkar, üçüncü şahıs açısına geçir, yüzlerce quest ekle ve yok sat. Level'ı uzun zamandır okuyor-

WoW'a ilk başladığımda içinde yatan Diablo damarını farketmekten uzaktım. Bu kadar güzel ve sorunsuz bir MMORPG oyun görünce büyülenmemek elde değil. Ama henüz 17. seviyeye gelmiş çömez bir Undead Warlock'tum ki kendime geldim. Ne yapıyorum ben burada? Görev tamamla, git hediyeni al, XP topla, level, level, loot, loot, daha fazla görev, daha fazla loot, para para, XP, XP... Eeee, bunun Diablo'dan farkı nedir Warcraft evreninde geçmesi dışında? Oyunu 3 gün soluksuz oynamışım ama daha bir oyuncuyla oturup iki kelam laflamamışım. Devasası tamam ama bunun nesi online o zaman?

Kime sorsam asıl eğlence PvP'de diyor. Tamam o zaman, ben de PvP'ye kasarım öyleyse. Her gördüğüm insana, elfe, cüceye dalıyorum. Düşman topraklara giden her gruba katılıyorum.

Elli kere falan ölüp daralmış, bu arada hiç bir düşmana hasar verememiş halde yine sormaya başladım. Arkadaşlar eğleniyor musunuz, ben neden bunaldım? Herkes aynı şeyi söylüyor: 17. seviyede PvP mi olur git Level atla gel. Ama ben konuşmayan insanlarla grup olup, deli danalar gibi yaratık kesmekten, ortalıkta "LVL 17 n00b Warlock LFG to newbee quests" diye dolanmaktan sıkıldım!

Kimseye anlatamıyorum derdimi. Bu oyun hırs tabanlı aksiyon, Diablo bu oyun aslında. Sıkıldım loot'dan xp'den, gelin gerçek macera arayalım, gezip tozalım, sohbet edelim iki kalem. "Bored undead LFG to travel all along Kalimdor, just for fun" diyorum. Yok, kimse-

▼ Selçuk Erdem, Eskiz Defterinde yayınlanan bu karikatürü bizim için tekrar çizdi.



Her şey önce bir toz bulutuydu... Öhhö!
Öhhöhö! Bu ne toz be!



Sonra geceler gündüze, gündüzler yağmura, sise karıştı...

Ve Mad Dog çıkageldi fırasatların arasından.

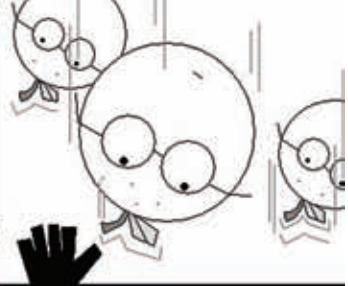


Tabii akli dengesi yerinde olmayan bir köpeğin dergi çıkarması beklenemezdi. Mad Dog da bunun farkındaydı. Bu yüzden hemen bir evrim sürecine girdi. Önce balık oldu, sonra sandalye (tahta), ardından Mad Dog son halini aldı.



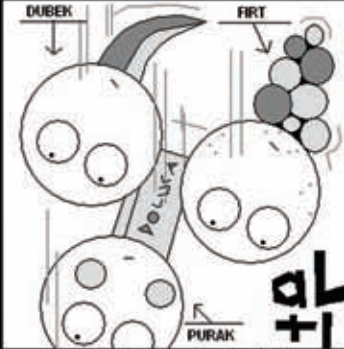
İlk çağlar Mad Dog adına zorlu geçti. Bir yandan elindeki taş parçasıyla Level'i yontan Mad Dog... Diğer yandan "Kıtan Sinan'ı tat edince de kurtulsam bu işten!" diye söyleniyordu.

Başka bir şey istese olacaktı, gökten üç elma, üç Sakkol düştü.

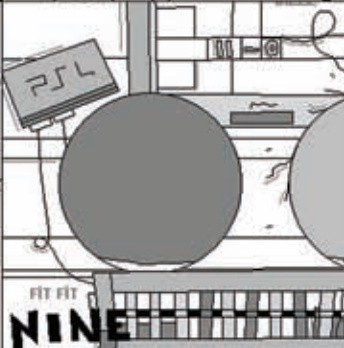


Gökten düştüler düşmelerine de, Mad Dog'un üzerine düştüler. Böylelikle Taş Devri kapandı ve Yontma Barney Molozttaş Devri'ne geçildi. "Pofuduk!" efsketinin icadı da bu elzem kazaya denk gelir.

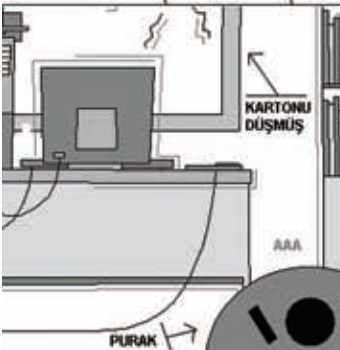
Sonra muflu ve sakin bir yerleşim birimi kurdular Level'cılar. Her muflu ve sakin yerleşim biriminin istila edilmesi olasıdır. Bunun farkında olan Level'cılar tedbiri elden bırakmadılar. Çalıştılar, yemediler (Mad Dog yedi), içmediler (Mad Dog?), kasabalarını büyüttüler.



Ardından da bir muz, bir salkım üzüm ve bir şarap...



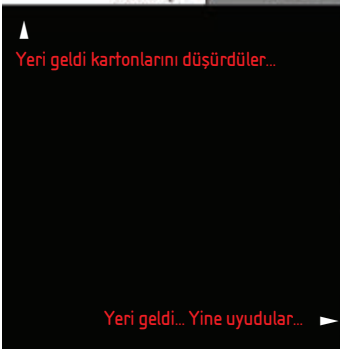
Teknolojinin de gelişmesiyle yeri geldi PES oynadılar...



Yeri geldi uyudular...

Eh, eşek değiller ya, ara sıra çalıştılar, çalışmaktan bitap düşüp kustular.

Ve 101 ay geçti aradan.



Yeri geldi kartonlarını düşürdüler...

Yeri geldi... Yine uyudular...

INBOX & OUTBOX

Merhaba bayanlar ve baylar, işte sayı 101 ile karşınızdayız. 101! Ah, zaman nasıl da geçip gidiyor değil mi? Geri kazanamayacağınız tek şeydir bu, o yüzden harcadığımızı pişman olmamamız gerekir. Gelin, bakalım neler yazmışsınız...

JOIN ME!

Selamlar Berker abi ve tüm Level tayfası. Öncelikle 100. sayınızı kutlar ve nice 100 sayılar dilerim. Benim sorularım Star Wars hakkında olacak. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

SORU

1) Bölüm 1 ve 2'nin

DVD'lerini nereden bulabilirim?

2) Extended Universe hakkında çok fazla yabancı kitap buldum ama Türkçe hiç bulamadım. Bu kitapların Türkçe olanları var mı, varsa nerede bulabilirim?

3) Episode 3 Celebration'da duyurulan Star Wars televizyon dizisi sence Türkiye'de yayınlanır mı? (Ben hiç ummuyorum da o yüzden daha bilgili bir kişiye sorayım dedim.)

4) Sence yeni Star Wars filmleri çekilir mi? Bence Knights of the Old Republic bir filme yakışacak kadar güzel bir senaryoya sa-

getirecek, kimse bilemez. İşin zevkli kısmı da bu ya zaten, yaşayıp göreceğiz. Geçelim sorularına:

1) Star Wars Episode 1 ve 2 DVD'leri cıkalı hayli zaman oldu, halile şu saat itibarıyla etrafta pek kalmadı sanırım. Uğradığım dükkanlarda ya da arada bir bakıldığım alışveriş sitelerinde yok en azından, o kadarını söyleyebilirim. Bence biraz daha bekle, şimdi artık Episode 3 gösterimde olduğuna göre yakında serinin ilk üç filmini içeren bir DVD set sürülür mutlaka piyasaya.

2) Extended Universe kitapları ve çizgi romanları gerçekten de hayli çok. Bir yayınevi bunların Türkiye'deki basım haklarını aldı ve en azından bir kısmını Türkçe olarak piyasaya sürmeye hazırlanıyor diye duydum. Ama şu ana dek raflarda herhangi bir kitap çarpmadı gözüme.

3) Çok zor bence. Babylon 5, Farscape ve daha nice mükemmel bilim-kurgu dizisi asla Türk televizyonlarında yayınlanmadı. İşleri güçleri

ipe sapa gelmez ne kadar pislik varsa ekranlara doldurmak. Sorarsan "Halk böyle istiyor!" diye cevapları da hazır.

4) Star Wars dünyasında senaryo ya da karakter sıkıntısı yok zaten. Ama herhangi bir projenin George Lucas tarafından kesinlikle onaylanması lazım, yoksa adım bile atılmaz, bütün haklarını elinde tutuyor. Aslında Lucas'ın bu konuda neden çok seçici davrandığını tahmin edebiliyorum. Star Wars o adamın çocuğu gibi ve Star Trek gibi pesti-

CEVAP

kismet bugüneymiş. Ben fazla uzatmadan soruma geçeyim. Ülkemizde online oyun oldukça yaygınlaştı. Benim merak ettiğim, online özelliği olan (örn: Star Wars Battlefront) gibi oyunları ev-

SORU

den nasıl online oynayabilirim. Bunun için gerekli bilgiler için yardım edersen sevinirim. Hiç olmazsa bilgi alabileceğim bir kaç site verebilir misin? Biliyorum işiniz başınızdan aşkın ama bir boş vaktinde şu maili cevaplarsınız inşallah. Şu oyunları bilgisayara karşı oynamaktan bıktım artık.

Saygılarımla

KONYA'DAN Alparslan (PAINBOY)

Merhaba Alparslan, multiplayer oyun oynamak iğidir hoştur ama, doğru oyuncu kitlesini bulamazsan insan oyun oynamaktan tiksinebilir. Neyse, online oyun konusu aslında pek basit değil, her şeyden önce oynayacağın oyuna göre değişir. Mesela CS oynayacaksan bunun için Steam kurman ve daha bir sürü iş yapman lazım. Öte yandan Unreal ve benzeri oyunlar internet üzerindeki sunucuları kendileri bulabilecek şekilde tasarlanıyorlar. Tabii Gamespy gibi internet sitelerinin çeşitli oyunlar için verdiği "sunucu bulma" servisleri de var. Hani bazen bir oyun kurulurken "Gamespy Arcade de kurayım mı hacı?" diye sorar ya, işte o yazılım. Tabii elindeki oyunun orijinal olup olmadığı, ya da internet bağlantı hızının yeterliliği gibi konular da sonuçta çok etki edecektir.

CEVAP

Öncelikle 100. sayınızı kutluyor ve nice 100. sayılara ulaşmanızı temenni ediyorum. Türkiye gibi bir ortamda kimse bilemez bazı yayınların ne kadar zor ve güçlüğ içinde çıktığını. Tek düşünce şudur: sayfa sayısı artsın, içerik ve Cd bol olsun ama fiyat aynı kalsın. Ne olacak zaten bu adamlar bu işi zevk için yapıyorlar. Yaptıkları iş ne ki abicim sadece oyun oynuyorlar sabahtan akşama kadar. Bunlara yemek falan verme oyun ver takılsınlar! Herneyse... Bu bunca yıldır okuduğum derginizdeki inbox köşesindeki bir kaç sayfaya ithafen yazıldı. En eski okuyucunuzum desem kesinlikle yalandır ama elimden geldiğince hatta bilgisayarım yokken bile derginizi alıyor ve okuyordum. Sizlerin bu kadar geliştiğinizi, bu kadar büyük bir dergi olduğunuzu görmek de beni mutlu ediyor açıkçası. Eşim önceleri epey bir garipsedi, yaa kaç yaşına geldin hala oyun falan.. Şimdi kendisi Level'i alıp geliyor yanına bu da olumlu ve aile faciası yaşanmasını engelleyici bir unsur oldu. (Bu arada seni çok seviyorum küçük güneşim :) Sonuçta işim gereği

SEEING DOUBLE

Öncelikle 100. sayınızı kutluyor ve nice 100. sayılara ulaşmanızı temenni ediyorum. Türkiye gibi bir ortamda kimse bilemez bazı yayınların ne kadar zor ve güçlüğ içinde çıktığını. Tek düşünce şudur: sayfa sayısı artsın, içerik ve Cd bol olsun ama fiyat aynı kalsın. Ne olacak zaten bu adamlar bu işi zevk için yapıyorlar. Yaptıkları iş ne ki abicim sadece oyun oynuyorlar sabahtan akşama kadar. Bunlara yemek falan verme oyun ver takılsınlar! Herneyse... Bu bunca yıldır okuduğum derginizdeki inbox köşesindeki bir kaç sayfaya ithafen yazıldı. En eski okuyucunuzum desem kesinlikle yalandır ama elimden geldiğince hatta bilgisayarım yokken bile derginizi alıyor ve okuyordum. Sizlerin bu kadar geliştiğinizi, bu kadar büyük bir dergi olduğunuzu görmek de beni mutlu ediyor açıkçası. Eşim önceleri epey bir garipsedi, yaa kaç yaşına geldin hala oyun falan.. Şimdi kendisi Level'i alıp geliyor yanına bu da olumlu ve aile faciası yaşanmasını engelleyici bir unsur oldu. (Bu arada seni çok seviyorum küçük güneşim :) Sonuçta işim gereği

Babylon 5, Farscape ve daha nice mükemmel bilim-kurgu dizisi asla Türk televizyonlarında yayınlanmadı.

hip. (Tabii ki ilki, ikincisi ilkinde göre çok vasattı bence.) Sen ne düşünüyorsun?

5) Knights of the Old Republic'in devamı gelecek mi?

6) Üzerinde "Join Me" yazılı Darth Vader tişörtünü çok beğendim nereden aldığını sormadan duramayacağım. Sorularımı cevaplıyorsanız çok sevinirim. Son olarak güç sizinle olsun diyor ve herkese selamlarımı iletiyorum.

Ertuğ Alkanlı

Merhaba Ertuğ, iyi dileklerine cümle ten teşekkür ederiz. Gelecek neler

li çıkarılana dek sömürüldüğünü görmek istemiyor tahminimce. Haklı da.

5) Bu biraz da KOTOR 2'nin alacağı tepkilere ve satış rakamına bağlı tahmin edersin ki. Fakat tahminimce yeni nesil konsollar için KOTOR 3'ü yaparlar, çünkü isim olarak sağlam yer edindi kendine piyasa. Ama umarım bu defa aceleyle getirmezler.

6) İstanbul'daysan Gerekli Şeyler Dükkanı var, orada bulabilirsin bu tür tişörtlerden sanırım. Yerini sorma, hatırlamıyorum, ben tişörtümü başka bir kaynaktan edinmişim.

BATTLEFRONT BLUES

Selam Berker abi! Derginizi ilk sayıdan beri alıyorum. Bu da size ilk mailim oluyor. Kafamda ne zamandır planlıyordum mail atmayı ama

günde 16 saat bilgisayar başında dayım ve oyunsuz da olmuyor. Hele ki bir internet cafe ise işinizde bu daha da eğlenceli bir hal alıyor. Sabahtan akşama kadar multipler için eleman aramanıza gerek kalmıyor yani. 100. sayınızı merakla bekliyorum ve tabii ki sürprizlerinizi de. Yaptığınız işin kolay olmadığını zamanında dergi ve

fanzin olayıyla ilgilendiğim için iyi bildiğimden size

sadece şunu söyleyebilirim: God Save You... :) Gerçekten bu büyük başarınız için tebrikler. Uzun net ve daimi kadrosundan (sayamayacağım bir çok isim var bu daimi kadroda en kötü günümde bile beni bırakmayan kardeşlerim alınmayan isimlerinizi tek tek yazamadım affedin) sevgilerle...

Yüksel & Gökçen YILMAZ

Merhabalar ikinize de, öncelikle izin verin de ben de sizi tebrik edeyim. Neden? Evliliği "askerden dönünce mecburen yapılan bir işlem" olmaktan kurtarma yolunda hayli başarılı olmuşsunuz anladığım kadarıyla. Hobileri paylaşmak, birlikte zaman geçirmek, birbirinin ilgi alanlarını keşfetmek, her yeni günü birlikte karşılamak. Maalesef bunlar çoğu evlilikte olmayan şeyler. Ama zaten

bunla- **cevap** **madığı evlilikler de ya yürümüyor, ya da dahil olan herkes için daimi cehennem azabına dönüşüyor. Ona da "evlilik" denebilir mi, bilemiyorum. Ah evet, dergi çıkarmak zordur, ama "mutlu bir evlilik" yürütmek daha da zordur, bu açıdan siz ikinizi tebrik etmek gerekir diye düşünüyorum. Allah mutluluğunuzu tüm zorluklara rağmen daim etsin. Her zaman daha az bedele daha fazlasını almak isteyenlere gelince... Eh, bu işler sadece istemekle olsaydı şu saat itibarıyla kendi motor-siklet fabrikamın olması gerekirdi, demekle yetiniyorum. Herhalde anlayan anlar artık.**

THE HORDE & THE CRANE

Selamlar tüm Level camiası. Sizleri severek okuyor ve takip ediyorum. Zaten herkes sizin ne denli büyük olduğunuzu bildiğinden lafı fazla uzatmadan sorularına geçiyorum;

1) Bu sene sonunda LGS sı-

navına gireceğim. Eğer iyi bir sonuç alırsam ADSL ve online oyun alınacak. Online oyunu kasmadan normal bir şekilde, iyi veya ortalama bir grafik seviyesinde oynayabilmem için Adsl'min hızı ne kadar olmalıdır? (Ki bu büyük ihtimalle WoW olacak!)

2) WoW'da Türkler var mı? Yaşımdan dolayı daha İngilizceyi tam olarak bilmiyorum. Size şöyle söyleyeyim bir RPG oyununu çıkartabiliyorum. Bir de bana oralarda yardım edecek kendi dilimden konuşan bir varlık olursa çok daha iyi olur tabii ki.

3) Eğer WoW'da Türkler varsa hangi serverda ya da onun gibi bir yerde bulabilirim kendilerini?

Şimdi kendisi Level'ı alıp geliyor yanıma bu da olumlu ve aile faciası yaşanmasını engelleyici bir unsur oldu.

4) Online oyunlarda kredi kartı kullanmak güvenli midir? Ben güvenli olduğunu düşünüyorum ama ailemin bu olaya büyük ve olumsuz bir önyargısı var. Hatta bu benim online oyun almam için önümdeki en büyük engel. Ne olur bir de sen anlat ta duysunlar sesimi.

5) Online oyunlarda kredi kartından başka birşey kullanılmıyor mu?

6) Online oyunları Avatürk dışında nereden temin edebilirim?

Sorularım hepsi bu kadar. Cevaplarasan çok sevinirim Berker Abi. Vereceğin cevaplar benim için hayat kurtarıcı cevaplardır ve altın değerindedir. Ayrıca 100. sayınız kutlu olsun. Kalın sağlıcakla.

Tuğhan Turna (Mr Crane)

Merhaba Tuğhan, sen uzatmadığına göre ben de uzatmıyorum, hemen cevaplarına geçiyorum:

1) LGS iyi geçerse MMORPG alınacak diyorsun, yalnız dikkat et kendini bu tür oyunlara çok fazla kaptırma. İnılmaz zaman katilidir bu oyunlar, dikkatli olmazsan planı programı çabucak dağıtır, pederin ve validenin öfkesine nail olabilirsin. Neyse, böyle bir oyun için 256 KB bağlantı yetebilir aslında, ama 512 olsa daha iyi tabii. Ama bağlantı hızının grafik kalitesiyle bir alakası yok, o senin bilgisayarının işlem gücüne bakar.

2) Türkiye'de 1500 adet WoW satıldı diye biliyorum, hafızam beni yanıltmıyorsa tabii. Demek ki teorik olarak ortamda en az 1500 adet Türk vatandaşı mevcut. Bunlardan biri bizim Tuğbek mesela. Ama sana şu kadarını söyleyeyim, MMORPG oyunlarının kendine has bir "argosu" vardır öğrenmen gereken, üstelik bu oyuna göre de değişir. Yani mükemmel İngilizce konuşuyor olsan da işin kolay olmazdı.

3) Önce bir kötü haber, tabii önceden duymadıysan. Blizzard yeni WoW sürmüyor piyasaya çünkü sunucular fazla yüklenmiş durumda. Halilge WoW bulup oynayabilmen konusu zaten biraz muallakta kalmış oluyor. Öte yandan bağlandığın bölge itibarıyla girebileceğin sunucular zaten bellidir, mesela WoW Amerika sunucularına ABD dışından kullanıcı alınmıyor. Bir diğer unsur da şu, bu bir "rol yapma oyunu" değil mi? Elf, Dwarf ya da Orc olacaksın, al-

ternatif bir evrende dolaşacaksın. E o zaman halen Türk gibi düşünmenin, Türk aramanın ne anlamı var? Oyundayken Orc gibi düşünebilir misin? Oyunun tadı o zaman çıkar. En azından ben böyle düşünüyorum.

4) İnternet üzerinde kredi kartı kullanmanın belli koşulları vardır, belli güvenlik önlemleri almak gerekir. Blizzard gibi bir firmadan kredi kartı kazığı yemen pek mümkün değildir. Ama aynı şey kenarda köşede kalmış şüpheli bir başka internet sitesi için söylenemeyebilir. Ayrıca senin bilgisayarının güvenliği de önemli. Firewall, anti-virüs vs var mı? Kredi kartı bilgileri gibi önemli verileri bilgisayarında tutuyor musun? Bir sürü püf noktası var bu işin.

5) Aslında oyununa bağlı, bazı oyunlarda sadece kredi kartı geçiyor, bazı oyunlarda ise satın aldığın kontör kart-

larıyla ödeme yapabiliyorsun. Ama ülkemizde oyunculuk yaygın olmadığından sonuçta kontör kartlarını da internet üzerinden satın almak zorunda kalabilirsin ki, o zaman da bu işin bir anlamı olmaz.

6) Yine oyununa bağlı, hangi oyunu istiyorsun, onu kim ithal ediyor, ya da ithal ediliyor mu? Bazı oyunlar dükkanlarda da bulunabiliyor, şansla bağlı.

Haydi kal sağlıcakla.

HAYAT ÜNİVERSİTESİ

Herkes selamlar. Uzun zamandan beri derginizi takip edemiyorum ancak raflarda bakma fırsatım oluyor. Herkes bir şeyler der üniversiteyi kazan, her şey çok güzel olacak, karışan olmayacak, kendi istediğin gibi takılıcaksın vb. Ben bu sene kazandım ve kazandığım için çok mutluyum, bunu asla inkar etmem ama ben burada açlığı gördüm, hergün ekmek, peynir, domates yedim. Elektrik hayatımızdaki önemini

anladım, P133 de olsa bilgisayarın önemini bir daha kavradım. Lisedeyken bana deselerdi ki sen yurttan kalacaksın, ka-

çak elektrik çekip müzik dinleyeceksin, her gün aynı şeyleri yemek zorunda kalacaksın, bir YTL'nin bile önemini kavrayacaksın, herhalde güler geçerdim. Lisedeyken her ay bayiye koşardım cebimde parayla "Level geldi mi?" diye. Adam da bana her zaman aynı şeyi söylerdi: "O dergi ayın 8-9 gibi geliyor, hiç boşuna gelme!" derdi (Neden açaba?) Artık Level'in erken ya da geç geldiğini bile bilmiyorum. Ama olsun bunun acısını iyi çıkaracağım ileride bütüncü olduğum sayıları toptan alacağım inşallah :) Herkes bunu yaşamalı bence, yani buradaki hayatı görmeli ve yaşamının ne kadar zor olduğunu bilmeli diye düşünüyorum. Herneyse Sezercik olduk valla işte :) 100. sayınız hayırlı uğurlu olsun. Pusu'yu incelemişsiniz inşallah bu oyun insanlarımızı oyun yapıcılığına teşvik eder. Bir de bir şey gördüm dergide "Fallout 3". Böyle haberler vermeyin gözünüzü seveyim ölücem kalıcım burarlarda. Ben memlekete gittiğimde hala açarım sizin zamanında verdiğiniz Fallout'u oynarım. Üstüne de tanımam. Bu arada Oddworld'e neler olmuş öyle? Ataksiyon yapalım demişler. Abbyss'i özlüdüm ben hakikaten. Fazla uzatmışsam kusurama bakmayın. Herkese iyi çalışmalar. Bu arada Fırat'ın Vosvidin'e ne oldu?

Güzel yazıyordun...

Stier Morniel

Merhaba Stier, büyük olasılıkla bu satırları okumayacaksınız, ama yazdıkların hoşuma gittiği için yine de Inbox'ta yer vereyim istedim. Ne komik değil mi, biz insanlar ne denli çabuk körleşebiliyoruz. Elimizde olan, önümüzde duran şeylerin kıymetini onları kaybetmedikçe pek anlayamıyoruz. Hatta pek çok insan elindekilerin kıymetini kaybettikten sonra bile anlamaz, öylelerine de çok rastladım. Tuhaf

cevap

yaratıklarız vesselam, akıla mantığa sığar bir tarafımız yok pek. Neyse, umarım çabaların meyvesini verir, bu

gezegendeki pek çok insan ümid ettiklerinin binde birine bile kavuşamıyor ne de olsa, ölümlü olmak gerçekten de taşıması zor bir yük. Bazen merak ederim, Adem ve Havva ne



PC'de Tekken 5 oynama ihtimalimiz var mı?

4) Berker Abi sen bayağı bir SC ile ilgiliymişsin. Hangi ırk oynarsın? Ne dersin Blizzard'dan SC 2 gelirmi? Biz SC:Brood War 1.12b patch oynuyoruz battle.net'te. Tabii iyi SC oynamak için GoSu olmak lazım.

Sorularım bu kadar, umarım cevap verirsin. Yarınınız mutlu bugününüz umutlu olsun. Kalın sağlıcakla.

[XOD]Spin-Gosu SC Player

Merhaba Spin, o yüz sayı nasıl geçti biz biliriz, ama tabii 8 senede olup biten herşeyi dergide anlatmaya imkan yok. Bakalım zaman neler getirecek. Geçelim sorulara:

1) Blood Rayne çok eski bir oyun değil ama, malum elektronik eğlence piyasasında yazılım olsun, donanım olsun herhangi bir ürün çıktığı günden en fazla 3 ay sonra antika kabul ediliyor. Sinir bozucu bir durum aslında, her ne kadar beraberinde gelişme getirirse de. (2002'de çıkmıştı-Sinan).

2) Valla şahsen ünlülerin çoğunun kendi gelse tanımam, nerede kalmış çocuklarını tanımak? Kafamda kırk bin tilki dönüp dolaşıyor, bir de ünlüyü ünsüzü ayırmakla mı uğraşacağım? Bazen aynada kendimi görüp dalgınlıkla "Sen de kimsin ulan?" diyorum, sonradan kafam yerine geliyor.

3) Tekken 5 sadece Playstation 2 için çıkacak, en azından şimdilik öyle görünüyor. Üzerinden zaman geçince port ederler mi bilemem tabii.

4) Uzun zamandır Starcraft oynamadım aslında. Bir zamanlar deli gibi oynardık, hatta arada editörde 8 kişilik haritalar yapar getirirdim, dergide kim varsa otururdu başına, deli çarpışmalar yaşanırdı. Ben hep Terrain oynardım.

Merhaba Tunç, Heavy Metal söz konusu olduğunda sık sık söylenen bir söz vardır. "Black Sabbath yapılabilecek tüm müzik varyasyonlarını yaptı, ardından gelenlere de sadece onları taklit etmek kaldı" diye. Doğrusu zaman zaman buna katılmıyor değilim. Müzik dünyasını çok yakından takip eden bir adam değilim, deli gibi yeni albüm kovalamam. Ama gitara davula manyak gibi tutarsızca asılan, vokal yapıyorum diye mikrofonu gırtlığına sokup çıkaran gruplar özellikle itici geliyor. Zaten asla tek tip müzik dinleyicisi de olmadım. Yeri gelir İskoç gaydası hoşuma gider, yeri gelir Megadeth dinlerim, yeri gelir mehterâna "Ey gaziler, yol göründü!" diye eşlik ederim. Böylede tutarsız, dengesiz herifin tekiyim. Televizyonu pek sevmem, uzun zaman önce iyice tiksindim. Belgesel ya da bilim-kurgu filan olursa oturup

cevap

biraz bakırım. Ama ömrüm TV ekranından çok bilgisayar monitörüne bakarak geçiyor diyebilirim. Mizah olayına gelince, 6 yaşında okuma yazmayı söktüğümünden beri Girgır'ından Hibir'ına olası tüm dergileri takip ederim. Atalarımın çoğu okuma yazmayı seven adamlardı, rahmetlik پدر gazete, dergi, kitap eksik etmezdi evden. E üzüm üzümüne baka baka kararıyor haliyle, adam bütün gün futbol konuşan bir kahvehane müdavimi olsa herhalde ben de ona benzer bir model olurum. Jazz dinler miyim? O kadar ihtiyar değilim ben yahu, eheh! Şaka bir yana, Jazz fena değildir, ama Blues beni daha çok çeker. Jazz bana biraz fazla gamsız geliyor sanki, oysa hayata biraz ekşi bakmak lazımdır kanaatindeyim. Ve kadınlar. Haklarındaki pek çok gerçek tartışılır belki, ama biri hariç. Biz erkeklerin arındaki itici güç gerçekten de onlardır. Eğer kadınlar olmasaydı, biz erkekler hâlâ postlar içinde mağaralarda oturup kaşınıyor olurduk gibime geliyor. İşin komik tarafı büyük ihtimalle halimizden memnun da olduk! Yine yaz, yalnızlık paylaşılmaz, ama hepimiz diğer insanlarla iletişim kurmaya mecburuz, hiç değilse ruh sağlığımızı korumak için. Değil mi?

CRIMSON TEARS

Merhaba Level! Okuldan daha yeni geldim ve bayii de 100. sayınızı görünce almadan edemedim. Belki 97'den beri takip etmiyorum sizi, belki sadece 3 yıllık okuyucunuzum ama sizleri seviyorum. :) Yazılarınızdaki sıcaklık ve okuyu-

TEKKEN 5'in PC versiyonu çıkacak mı? Ya da PC'de Tekken 5 oynama ihtimalimiz var mı?

tür bir anlaşmanın altına imza attıklarını bilselerdi, peşinde koştukları sırları elde etmek için yine de o kadar uğraşır mıydı?

SHIELDS UP, WEAPONS READY!

Evet 100. sayı da geride kaldı artık yeni bir sayıya, Sinan abiye göre 1. sayıya başlıyoruz. 100. sayıdaki "yüz" adlı bölüm gerçekten çok muhteşem olmuş. Başınızdan geçen güzel, hoş anıları ve 100 sayının

hikayesini bizimle paylaşmanız beni çok mutlu etti. 4 Mayıs günü dergiyi elime aldığımda gözümün ilk çarpan o karton oldu. Az kalsın arka kapaktan oluyordum yapışkanı çıkarırken. Neyse bu kadar gevezelik yeter. Sorular işte:

1) Berker Abi Blood Rayne kaç yılında yapılmış bir oyun acaba? Gerçi daha oyunu oynamadım ama (malum yurt hayatı, öğrenciyiz) resimden grafiklerin orta halli olduğu gözüküyor. Bakalım bu ay BloodRayne 2 çıkmış o nasıl olacak.

2) Abi Ediz Hun'un oğlunu nasıl tanıyamadınız ya? Filmde çıkıyor hep, çocuk tozlu bir kutuyu açıyor ve Ediz Hun portresi çıkıyor ve sonra anası gelip "O senin baban" diyor falan. :) Şaka bir yana adam iyi çaktırmamış hiç. Belki ben onunla bir kaç maç oynamışım. Hani Battle.Net'tenmiş ya o bakımdan.

3) TEKKEN 5'in PC versiyonu çıkacak mı? Ya da

Benim böyle bir saplantım var nedense, hiçbir oyunda öyle "Elf olayım, Dwarf tadı alayım, Protoss'a banaayım" tribine giremiyorum. İnsanoğluna fena halde gıcığı var, çünkü tür olarak bu kadar büyük potansiyelimize rağmen kendimizi denyoya bağlamaya pek bir meraklıyız. Ama yine de olmuyor arkadaş, iş ırk seçmeye gelince dönüp dolaşıp "insan" ya da muadili her ne haltsa ona tıklıyorum işte. Kendimle barışık mıyım, yoksa ısrarla insanoğlundan ümitli miyim, çözemedim gitti.

SABBATH, BLOODY SABBATH

Merhaba efendim, black veya death metal dinlersiniz? Eğer dinliyorsanız o vokallere nasıl dayanıyorsunuz? Vokallerin adam gibi olduğu ve aynı zamanda adam gibi müzik yapan bir grup biliyor ve dinliyorsanız benimle paylaşır mısınız? Mesela Opeth veya

SORU

Cradle of Filth, hakikaten güzel müzik yapıyor eşekler, ama o rezil vokaller olmasa... Hiç Defakto adlı programı izlediniz mi, ne düşünüyorsunuz? Bülent Üstün'ün işlerini takip ediyormusunuz? Jazz dinler misiniz? Kadınlar hakkında ne düşünüyorsunuz? Bu soruları, belki sizi merak ettiğimden, belki yalnızlığımın, konuşacak birine ihtiyaç duyduğumdan yazdım, sizinle paylaşmak istedim, zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

cularınızla paylaştığınız her şey, açılan forumlarınız. Sizi seviyoruz. Derginin 100. sayısı çok güzel. Dosya konunuz ise çok anlamlı. Açıkçası okurken güldüğümü ve duygulandığımı söylemeliyim. Daha hepsini okumadım, tadını çıkara çıkara okuyacağım! Üstelik bu yaz İstanbul'a geldiğimde forumdaki kerataları ayarlıp ya da yalnız başıma size ziyaret etmeyi umuyorum. Sıcak bir karşılama yaparsınız herhalde ;) 100.sayı. Ne kadar güzel. Sadece oyunlar değil aslında benim sizi sevmemin nedeni; özellikle Berker abi'nin kendi köşesinde yazdıkları. Okumayı seviyorum. Bir de bir zamanlar Cem Şancı YİM'inizken, çok sevdiği bir arkadaşını yazdığı bir yazı vardı. Onu her okuyuşumda ağlarım ben. Bir insanın bir dergiye okurken böyle hissedebilmesi için yazarın da o yazıya bu duygularını katması gerektiğine inanıyorum ben. Sizi seviyorum ve siz yazmayı sürdürdükçe derginizi almayı sürdüreceğim. Üniversitede İstanbul'a gelebilirim (bu yaz ve seneye çok sıkı çalışacağım ki gelebilirim) size düzenli ziyaretler yapabilirim.

SORU

Çok fena bayabilirim sizi ama size şekilli kurabiyeler de yaparım. İnsanlar düşünülme severler. Çok uzatmak istemiyorum ve cevap da beklemiyorum açıkçası. Sadece forumunuzun yengane dışı oyuncularından birisi olan ben, Crimson ya da Roselyn, 100. sayı üzerine biraz duygularımı aktarmak istedim. Umarım bir gün şamatanın parçası olabilirim. Kendinize iyi bakın. Sevgilerle

Crimson

Merhaba Crimson, bu köşe sadece yüz sayının yüzünü de almış okurlara değil, herkese açık biliyorsun. Ama hanımların önceliği var, çünkü sayıca azsınız ve nadiren yazıyorsunuz. Eh

cevap

üstüne bir de şekilli kurabiye rüşveti var ki, geri çevrilecek türden değil hani! Heh, tabii ki kapımız gelmek isteyen herkese açıktır, ille de rüşvet getirmek

şart değil. Ve fakat şamatanın parçası olmak için ille de yanımızda olmak lazım değil. Aynı gezegeni, aynı atmosferi, aynı oyunları, aynı neşeyi, aynı hüznü paylaşıyor olmak zaten hepimizi bir bütünün parçaları yapmıyor mu? Hep beraber normalde çok sıkıcı olabilecek bir ömüre tuz biber katmaya çalışıyoruz kendimizce, eh, bu da zaten işin özüdür. Neyse, sen kurabiye sözünü unutma da!

KAOS & DÜZEN

Selam Berker abi, 100. sayı ha? 100 ya da 99 farketmez diyorsun ama olsun ya ilerlemiş olmanın bir ara kutlanması lazım di mi? 100 de akılda kalan düz ve karizmatik bir sayı olduğuna göre? Neden olmasın?

1) Birşey dikkatimi çekti. Inbox'a gelen maillerin başlıklarını bildiğim kadarıyla sen yazıyorsun. Niçin hepisi İngilizce? Mesela çok şükür biliyorum ama İngilizce bilmeyen biri olsaydım kötü hissedebilirdim. Tabii bu

şekilde insanları İngilizce öğrenmeye yönlendirmek gibi bir amacın da olabilir :)

2) Sanırım kapitalist ekonomik düzen insan doğasına en uygun düzen. Rekabet, sürekli üretmek, yaratmak, güç kazanarak diğer insanlara karşı üstün konuma gelerek insan egosunu tatmin etmek gibi insanın doğasında bulunan bazı kavramları tatmin ettiğini düşünüyorum.

Sosyalist düzen insanların doğasını kısıtladığı için çökmedi mi zaten?

3) Türkiye'deki eğitim sistemi geçen gün gerçekten gözlerimin önüne serildi. Arkadaşım lisede fen bölümünde okuyor ben ise eşit ağırlıklıyım. Geçen gün biyolojiyle ilgili bir şey sordum (ki derslerinde işledikleri bir olaydı) bilemedi. "Amaan ÖSS'de çıkıyor bunlar" diye bir de savundu kendini.:

4) Mesela bir gün kapsak diet kolaları gelsek sizin oraya hoş olur muydu? :

5) Iced Earth falan seviyorsan Hammerfall adlı grubu şiddetle tavsiye ederim.

SORU

6) Bu düzende mutlu yaşamak için düzene boyun eğenlerden olmanın ne sakıncası var ki? Kim değiştirebilmiş ki biz değiştirelim? (çok kızacaksınız bu laflara ama bazen insan düşünüyor yani:)

?) WoW'da oyun içinden Çin yemeği söyleme opsiyonu falan koyulmuş! İlk önce hacklenmiş sandım ama doğruymuş! Komutu da /panda :)

Düşüncelerini paylaştığın için teşekkür ederim.

Melih Akşan

Merhaba Melih, yüz ya da ikiyüz, gerçekten de ne farkeder? Şahsen ihtiyarladığımı hatırlatmaktan daha fazlasını hissettirmede dersen pek te yalan ol-

maz. Heh, geçelim sorulara:

1) O başlıkların bazıları o an dinlemekte olduğum besteletin isimleri olabiliyor. Ayrıca oyunlarla uğraşıp ta İngilizce'ye tamamen yabancı kalabilmiş kimse var mıdır gerçekten? Dönemin küresel lisansı bu, öğrenmekte fayda var. Kim hakkımızda ne düşünüyor, ne planlıyor öğrenmesi kolay olur. Unutmayın



ki Osmanlı lisan öğrenmeyip dış politikayı olmadık insanların eline bırakmakla başını beladan kurtaramadı.

2) İnsanoğlunun icad ettiği hiçbir sistem mükemmel değildir, çünkü insanoğlu mükemmel değildir. Kapitalizm'in de büyük zayıflıkları var ve bir gün o da çökecek. Kaçınılmazdır, hiçbir şey asla sonsuza dek sürmez, yerini başka birşeye bırakır. Evren böyle döner.

3) Yorum yok! Heh heh heh...

4) Şahsen kola gibi bol asitli zamazingoları sevmem, ancak kırk yılda bir içerim. Ice Tea daha makbule geçer.

Ayrıca oyunlarla uğraşıp ta İngilizce'ye tamamen yabancı kalabilmiş kimse var mıdır gerçekten?

5) Ben de sana Black Sabbath tavsiye ederim. Şu güne dek dinlemediysen tabii.

6) Sen de kendince haklısın. Ama olaya şu yönden bak, "sistemler" kendi hallerine bırakıldıklarında entropi durumuna girmeye meyil ederler. Entropi ölümle eş anlamlıdır. Hayatta kalabilmek için devamlı revizyona ve yeniden yapılanmaya ihtiyaç vardır, çünkü koşullar ve doğurdıkları sorunlar devamlı değişir. Rahat bir hayatın olmayacak, eğer beklentin buysa, çünkü öyle bir şey yok. Er ya da geç krizler kapını çalar ve eğer kendini başkalarının insafına bırakmışsan o zaman Tanrı yardımcın olsun! Çünkü kulları olmayacaktır!

7) Kapitalizm diyoruz, değil mi? Nihaha! (Yok öyle bir şey! 1 Nisan şakası o! - Sinan)

Haydi bakalım, entropi senden uzak olsun!

☺

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her e-posta okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Oooo, sayfanın dibi gelmiş! Ama bu arada yaz bir türlü gelmek bilmedi be bilader! Yağmuru severim ama suyu çıktı yahu! Neyse, idare edeceğiz, ne yapalım? Siz de kendinize iyi bakın, üşütmeyin durduk yerde yaz üstü!...

derindekiler

X-WING

Uzak bir galakside pilot olmak...

Yazan Berker Güngör



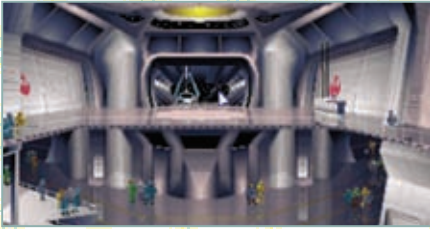
Ses kartım da vardı tabii, SoundBlaster 16! Ne karttı o, çok uzun seneler sorunsuz kullanmış, ISA slotlarının tarihi olması üzerine mecburen emekliye ayırmak zorunda kalmıştım. Stereo ses desteğine sahip olan X-Wing çok farklı bir oyundu. Evet, belki uzayda ses duyulmaz, ama gerçekler ne zaman bilim-kurgunun yoluna çıkabilmiş ki?

Düz kaplamaları olan vektör grafikli bir oyundu X-Wing, ama yine de kafamda filmlerden sahnelerle birleşince şimdi Doom 3'ün olamadığı kadar çekici geliyordu bana. Ve film sahneleri yaşatmak konusunda pek de başarısız değildi, Death Star üzerinde uçarken yan pencereden bakıp da kanat adamımın yüzüne çakılışını görmek boğazıma acı bir hüznün düğümünü vermesine sebep olmuştu.

Ama sadece filmlerden sahnelerden ibaret değildi bu oyun, aksine çoğu zaman olayların perde arkasına gidiyor, bir Rebellion pilotu olarak kendi tarihinizi yazmanızı sağlıyordu. Çoğu zaman dalga dalga gelen imparatorluk donanmasının önünde yaşanan ümitsiz bir gerçeğin tarihiydi bu. Ama bazen, durup şöyle derin bir nefes aldıktan sonra geri dönüp Palpatine'in kuklalarına kafa göz daldığınız anlar da geliyordu ki, işte bunlar tüm o kaçışın acısını unutturuyordu.

Resepsiyondaki tuhaf tipli protokol droidine adımı yazdırdıktan sonra kenarda nöbet tutmakta olan askerin dikkatli bakışları altında giriş yaptım. Bir Mon Calamari kruvazörünün ana güvertesinde duruyordum, hologram odasından uçuş güvertesine dek pek çok yere açılan kapılarla çevrili tuhaf bir mekandı. Tuhaf bir histi ama kendimi zerre yabancı hissetmemiştim.

386 işlemcilerin yaygın olduğu bir zamanda çıkmıştı X-Wing ve ben onu 486 DX-2/66 işlemciyle çok rahat oynayabiliyordum.



BİLGİ

Oyun: X-Wing

Tür: Uzay simülasyonu

Yapımcı: Lucas Arts

Dağıtıcı: Lucas Arts

Çıkış tarihi: 1993

Platform\ medya: PC/Disket

İşletim sistemi: DOS

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://xwing.wz.cz/xw.html>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

Artık resmen satılmıyor, ancak ikinci eli bulunabilir.

Çoğu insan X-Wing için delirir, ama ben bu oyunu oynadıktan sonra emektar Y-Wing'lerin değerini ve neden asilerin ısrarla bu "çöp kamyonlarını" savaşta kullandıklarını anlamıştım. A-Wing ise gayet dayanıksız bir araçtı, ama usta bir pilotun elinde bir düzine nükleer savaş başlığından daha etkiliydi. Tabii sonra ek görev paketleri ve Collector's Edition geldi, tüm X-Wing görevlerini ve gemilerini burada bulmak mümkündü.

İlginç bir özelliği vardı X-Wing'in, belki oynayanlar hatırlar. Yarattığınız karakter görevler ilerledikçe rütbe kazanıyordu. Eğer bu karakteri DOS altında farklı isimlerle kopyalayıp çoğaltırsanız, bir sürü yüksek rütbeli pilot oluyordu giriş ekranında. İşin güzel tarafı, bu pilotlar görevlerde yapay zeka pilotlar olarak yanınızda uçabiliyorlardı ve zeka seviyeleri de rütbeleriyle orantılı oluyordu. Yanınızda birkaç "ace" ile uçmak hayatı daha yaşanır kılıyordu, çünkü bunlar gerçekten de işlerini düzgün yapıyor, mesela siz bir destroyere dalış yaparken arkanızı koruyorlardı.

Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oylanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...

TIE FIGHTER

Karanlık iyidir

TIE Fighter bugüne dek yapılmış en iyi uzay simülasyonlarından biridir, ama bunun tek nedeni imparatorluk donanmasının vakur bir pilotunu canlandırmanıza izin vermesi değildir. X-Wing'in aksine, bu oyunda çok daha karmaşık bir senaryonun içinde buluyorduk kendimizi. İmparatorluk sadece asilerle uğraşmak zorunda değildi, sorun çıkan yerel yöneticiler, ticaret yollarını tehdit eden korsanlar, iç savaş çıkarmaya hevesli darbeci generaller oyun boyunca uğraşmak zorunda olduğumuz pek çok düşmandan bazılarıydı. Görevler sırasal olarak geçiyordu, ama her görevde yapabileceğiniz pek çok ek iş mevcuttu. Bunları yaparsanız İmparator'un seçkin adamları arasına giriyordunuz.

Özellikle Collector's Edition 100'den fazla görev ve pek çok kullanılabilir gemiyle yapılmış olan en iyi uzay oyunlarından biri olarak gönüllere taht kurmuştu. Üstelik bu oyun X-Wing gibi filmlerde görünen olayları takip etmeye de kasmıyordu. Aksine Amiral



Thrawn gibi genişletilmiş evrenden alınma pek çok karakter ve olay sayesinde Star Wars dünyasına çok daha farklı bir bakış açısı getiriyordu.

Oyun atmosferi olarak ta mükemmeldi TIE Fighter, tıpkı X-Wing'de olduğu gibi bu oyunda da LucasArts'ın Imuse ses motoru kullanılmıştı, yani müzikler duruma göre değişiyordu. Düşmana galip geldiğinizde coşkun ve mağrur bir imparatorluk marşı devreye giriyor, birşeylerin olmasını beklerken yavaş ve gerilimli bir müzikle uçuyor, bir kanat adamı yitirdiğinizde hüznü müziklerle inti-

BİLGİ

Oyun: TIE-Fighter
Tür: Uzay simülasyonu
Yapımcı: Lucas Arts
Dağıtımçı: Lucas Arts
Çıkış tarihi: 1994
Platform\ medya: PC/Disket
İşletim sistemi: DOS
Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:
<http://xwing.wz.cz/xw.html>
Nasıl ve nereden edinebilirim?
 Artık resmen satılmıyor, ancak ikinci eli bulunabilir.

kam alma isteği duyuyordunuz.

Oyun boyunca yaşadığınız olaylar kaotik bir galaksiye düzen getirmeye çalışan, bunun için de herkesin anlayacağı bir dilden konuşmayı tercih eden imparatorluğa daha da fazla bağlanmanıza sebep oluyordu. Evet, ortada pek çok entrika dönüyordu, ama asilerin tarafı da pek sütten çıkma ak kaşık sayılmazdı ne de olsa!

X-WING vs TIE FIGHTER

En büyük fiyasko



Tabii ki Star Wars evreninin efsanevi uzay araçlarını karşı karşıya getiren ikiden fazla oyun yapıldı zaman içinde. Rogue Squadron'dan tutun da Battlefront'a kadar hemen her oyunda bu gemilerin tanıdık silüetlerine rastlayabilirsiniz. Ama bir oyun var ki, burada bahsetmeden geçmemek lazım. X-Wing vs TIE Fighter hayli büyük beklentilerle piyasaya çıkmış bir yapımdı. İnternet üzerinde Re-

bellion ve Imperial donanmaları karşı karşıya gelecek, uzun yıllardır iki tarafın tutkunları arasında sürüp giden "kimin proton torpidosu daha büyük" tartışması en sonunda er meydanında çözülecekti.

Ama önümüze çıka çıka Totally Games imzası taşıyan, LucasArts'ın sihirinden parsek parsek uzaktaki ruhsuz bir oyun çıktı. Fikir iyiydi, ama uygulama berbattı. Grafikler zamanına göre hiç fena sayılmazdı, hele de Voodoo gibi OpenGL destekleyen kartlarda çok hoş görünüyordu. Ama ne bir senaryo, ne de doğru düzgün tasarlanmış multiplayer görevler vardı ortada. Olan görevler sayıca az, birbirine tıpatıp benzeyen şeylerdi. Üzerine bir de internetin henüz dial-up ile süründüğü günlerde çıktığı gerçeğini ekleyince, oyunun dibe oturması Titanic'ten bile hızlı oldu.

Bu oyun iki açıdan önemliydi, öncelikle

grafik motoru sonradan ilk iki efsane oyunun yeniden yapılması için kullanılacaktı, yani en azından bir işe yaradığı söylenebilir. Ama daha da önemlisi, LucasArts oyunlarındaki kalitenin uzun bir süre yerlerde sürüneceğinin de habercisiydi. Gerçekten de izleyen yıllarda LucasArts her yıl daha da kan kaybedecek, arada bir çıkan iyi Star Wars oyunları ise Ravensoft gibi başka firmaların imzasını taşıyor olacaktı.

BİLGİ

Oyun: X-WING vs TIE-FIGHTER
Tür: Uzay simülasyonu
Yapımcı: Totally Games
Dağıtımçı: Lucas Arts
Çıkış tarihi: 1997
Platform\ medya: PC/CD
İşletim sistemi: Windows

NASIL YAPILDI?

CANNON FODDER

Savaş gerçekten de eğlenceli olabilir mi?

Yazan Berker Güngör



Soccer'ı yapmak için de kullanılmışlardı. Sensible Soccer hayli başarılı olmuştu, ancak onlar bir sonra ki oyunlarının biraz daha farklı bir şey olması gerektiğini düşünüyorlardı. Bu yüzden de "savaş" temasını ele almaya karar verdiler.

Cannon Fodder tepeden görünerek oynanan bir savaş oyunu idi, ancak alışılmış kılıpların çok dışındaydı. Oynanış için klavye-fare kombinasyonunu kullanan oyun, alışılmadık bölüm tasarımlarıyla da kendini diğerlerinden ayırıyordu. Pek çok oyundakinin tersine Cannon Fodder oyuncuyu bölüm başından sonuna doğrusal bir çizgide ilerlemek zorunda bırakmıyor, aksine her bölümde farklı bulmacalar sunarak sizi savaş alanında dolaşmak zorunda bırakıyordu.

Bir diğer özelliği ise silahsız ciplerden tam donanımlı helikopterlere dek pek çok aracı oyunda kullanmanıza imkan vermesiydi, hatta çoğu bölümü bitirebilmek için bu araçları bulmacaları çözmek için kullanmak şarttı. Ve tabii ki en önemli özelliklerinden birisi de "savaş" kavramına biraz neşeli bir açıdan bakıyor olmasıydı. Yapımcıların ifadesine göre onlar bu savaş oyununu eğlenceli kılmak istemişler, ancak yine de savaşın gerçekte çok ciddi sonuçları olduğunu hatırlatmaya çalışmışlardı. Bunu en iyi ana menüde görebiliyorsunuz. Bu ekrandaki tepe siz oyunu oynadıkça kaybedilen askerlerin mezarlarıyla doluyordu. Tepenin eteklerini ise İngiliz ordusunda hayli özel bir anlama sahip olan "kızıl gelincikler" süslüyordu. Bu çiçekler uzun yıllardır askerî mezarlıkların ve kayıpların gayri resmi bir simgesi haline gelmişti.



Yapım aşamasında pek fazla sorunla karşılaşmayan Cannon Fodder'in başını piyasaya çıkıttıktan sonra ağrıtan şey de bizzat bu çiçekler ve onların temsil ettiği şeyler olacaktı. İngiliz Kraliyet Lejyonu ve Daily Star gazetesi daha oyunun adı duyurulur duyurulmaz Sensible'i savaşlarda ölenlerin kanından para kazanmaya çalışmakla itham etmeye başladılar. Ne de olsa o günlerde oyunlar şimdiki kadar para kazandırmıyordu ve propaganda aracı olarak pek fazla değerleri de henüz yoktu.

Yapımcıların açılış ekranındaki gelincik çiçeği resmini

kaldırmaktan başka çaresi yoktu. İngiliz Kraliyet Lejyonu'nun bu oyuna sponsorluk etmediği de daha açılış ekranında belirtiliyordu. "Onlara bir 500 sterlin gönderdik ve bir daha da sesleri çıkmadı, doğrusu bu da bizi tavırlarının samimiyeti konusunda çok şüpheye düşürdü" diyor yapımcılardan Jon Hare. Ancak tabii ki reklamın kötüsü olmazdı, ve hakkında bu kadar yorum yapılan Cannon Fodder piyasaya çıkar çıkmaz Avrupa satış listelerinin en tepesine oturdu. Biraz zor ve sıradışı bir yapımdı Cannon Fodder, ancak klasikler arasına girmesi pek te zor olmamıştı.

"Savaş hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!" Cannon Fodder için seçilen pazarlama sloganı buydu. İngiliz oyun stüdyolarının birbiri ardına çok satan oyunlar çıkardığı ve endüstriye şekil verdiği 1989-1994 arası dönem, pek çok klasiğe imza atan Sensible Software için de bir altın çağ olmuştu. Eski bilgisayar oyuncuları arasında Sensible Soccer adını hatırlamayan var mıdır dersiniz? Ancak firmanın yaptığı tek oyun Soccer değildi, üstelik Cannon Fodder bazı açılardan Soccer'dan çok daha ünlü olmuştu.

Jools Jameson, Jon Hare, Stoo Cambridge ve Richard Joseph Sensible Software oyunlarının hemen hepsinde emeği geçen başlıca tasarımcılardı. Mega-lo-Mania adlı oyunlarının pek çok temel unsuru



DEMOLAR

BROTHERS IN ARMS DVD
 PARIHAH
 PSYCHONAUTS DVD
 COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS DVD
 RISING KINGDOMS
 JUICED DVD
 D-DAY TÜRKÇE DVD
 THE BARD'S TALE
 IMPERIAL GLORY
 MOUNT & BLADE
 BACKSPIN BILLIARDS
 COFFEE TYCOON

FULL OYUNLAR

BABYLON PROJECT DVD
 FREECIV DVD
 RUSH HOUR
 NOTRIUM
 PENTAGO DVD
 WANDERING FIGHTER

EXTRALAR

MACHINAE SUPREMACY MP3'LERİ DVD
 PIRATES! ADDON
 WOW CHARACTER PLANNER
 DOOM 3 FOLLOW ME

MODLAR

WARHAMMER DOW: DAEMONHUNTERS
 WOW LEVEL MOD PAKETİ
 HALF-LIFE 2 PONGSOURCE
 HALF-LIFE 2 PROJECT 22 DVD
 DOOM 3 GREEN TECH
 SW KOTOR 2 MINI MODLAR DVD
 VAMPIRE BLOODLINES CLAN ADDON DVD

VİDEOLAR

XBOX 360 TANITIM DVD
 XBOX 360 DARK SECTOR DVD
 XBOX 360 FULL AUTO DVD
 XBOX 360 CONDEMNED DVD
 ADVENT RISING
 ADVENT RISING'İN PERDE ARKASI DVD
 ALAN WAKE
 BATTLESTATIONS MIDWAY DVD
 BLACK & WHITE 2 DVD
 BURNOUT REVENGE DVD
 TOTAL OVERDOSE
 COMMANDOS: STRIKE FORCE
 GAUNTLET: SEVEN SORROWS DVD
 GODFATHER
 GOTHIC 3 DVD
 GRAN TURISMO 4 DVD
 GUILD WARS
 HELLGATE LONDON DVD
 HITMAN: BLOOD MONEY DVD
 HALF LIFE 2: LOST COAST
 MIDNIGHT CLUB 3 DVD
 MOTOGP3 DVD
 NIGHTWATCH
 SIN CITY
 TOMB RAIDER LEGEND DVD

PROGRAMLAR

BETTERJPEG V1.3.9.5
 CLAMAV V0.83-8H DVD
 DESKTOPX V3.0
 DEXSTER V2.9 DVD
 EXTRA DRIVE PRO V4.5

LEVEL CD/DVD İÇERİK



PSYCHONAUTS DVD

Double Fine Studios / Majesco

Tim Schafer ismi bir şey ifade ediyor mu sizlere? Peki ya Grim Fandango? Peki ya ondaki manyak espri anlayışına sahip, komik bir oyun olduğunu söylesek ne dersiniz? Hem de LEVELDVD ile bu oyunun demosunu sizlere ulaştırdığımız söylersek? Herhalde bu yazıyı okumayı bırakır, DVD'ye koşarsınız, o yüzden demiyoruz. Zihinsel güçleri kullanarak insanların zihinlerinde koşuşturan bir çocuksunuz Psychonauts'da. Ama daha çok küçüksünüz, bu yüzden zihinsel güçleri olan küçüklere eğitim verilen bir yaz kampındasınız. Eğitmeninizin zihninde başladığınız oyunda ilerledikçe çok daha ilginç, çarpık ve komik zihinlere gireceksiniz.

AYIN DEMOSU



COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS DVD

GSC/CDV
 Birincisi çok sevilen gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan Cossacks'in ikincisi, daha fazla teknoloji, daha fazla detay ve birim içeriyor.



RISING KINGDOMS

Haemimont/Black Bean Games
 Sadece izometrik grafikli ama çok farklı gerçek zamanlı strateji oyunları yapan Bulgar firma Haemimont'tan yeni bir oyun.



THE BARD'S TALE

inXile Entertainment/Ubisoft
 Gelişmiş grafikler ve derin bir senaryo ile karşımıza çıkma iddiasında bulunan The Bard's Tale, özellikle diyalog ağırlıklı oynanışıyla sıradan RPG'lerden ayrılacak gibi görünüyor. İnanılmaz komik olduğunu da hemen ekleyelim.



BROTHERS IN ARMS DVD

Gearbox Software/Ubisoft
 Taktik FPS oyunlarının karmaşık ve yavaş oyunlar olması gerektiğini gösteriyor Brothers in Arms. En ciddi wargame hastaları bile bu oyun sayesinde aksiyon oyunlarına ilgi duyacaktır.



JUICED DVD

Juice Games/THQ

Sürekli ve tarz sahibi bir otomobil tasarlamak, sonra da bununla yolların tozunu almak isteyenler için ideal bir oyun olacak Juiced. Olası binlerce arabaya ve gelişmiş grafiklere sahip.



D-DAY TÜRKÇE DVD

Digital Reality/Hammer Müzik

2. Dünya Savaşı'nın en kanlı çatışmalarından birini konu alan D-Day, tamamen Türkçe'leştirilmiş olarak piyasaya çıkmak üzere. Hammer Müzik tarafından üstlenen bu çalışmanın devamının gelmesini ümit ediyoruz. Bir oyunun demosunu Türkçe olarak oynamanın keyfi bambaşkaymiş hakikaten.



IMPERIAL GLORY

Pyro Studios/Eidos

Bugüne kadar yapılmış en geniş kapsamlı strateji oyunlarından biri olacağı iddia edilen Imperial Glory, eski zamanların kara ve deniz savaşlarını son derece ayrıntılı olarak canlandırmayı amaçlıyor.

PARIAH

Digital Extremes / HIP Games

Unreal'in yapımcılarından yeni... Bir dakika ya, Unreal'in kaç tane yapımcısı var? Zamanında Unreal'ı yapanlar bölünmüş ve oyun piyasasını tamamen ele mi geçirmiş nedir? Unreal, Unreal Tournament, Liandri Conflict derken bir de Pariah çıktı başımıza... Neyse...

Ölümcül bir virüs taşıyan hastasını, peşindeki esrarengiz düşmanlardan korumaya çalışan bir doktoru yönetiyoruz. Bu sayıda incelemesini okuduğunuzda



MOUNT & BLADE

Taleworlds

Türkçe olmasa da, programlaması ve grafikleri Türk yapımı olan bir RPG oyunu Mount & Blade. Eğer demo sürümünü beğenirseniz yukarıdaki bağlantıya tıklayıp oyunu web sitesi üzerinden satın alabilirsiniz.



BACKSPIN BILLIARDS

Bigfish Games

İçinde sekiz farklı bilardo türü barındıran çok iyi bir oyun. Deneme süresinin nasıl geçtiğini anlamamanız olası.



COFFEE TYCOON

Anarchy Enterprises

Kahve sever misiniz? Peki bir kahve imparatorluğu kurmaya ne dersiniz? Tabii ki bunu kahverengi Stormtrooper sürüleri üretmek değil, kahve ve çörek dükkanları açıp rakiplerinizi saf dışı bırakarak yapacaksınız.



göreceğiniz gibi ilerledikçe kendinden geçen, güzel grafiklerinin etkisi gittikçe kaybolan bir oyun olmuş Pariah. Ama uzunca bir süredir merakla bekleniyordu, bu yüzden hem CD hem de LEVELDVD'de bulunan demoğu oynayıp siz karar verin.

FEEDDEMON V1.5.0.1.1
YAHOO DESKTOP SEARCH
FRESH UI V7.31 DVD
ISO COMMANDER V1.6.017 DVD
MOTHERBOARD MONITOR V5.3.7.0
MP3TAG V2.29E
NETCHAT V2.7 DVD
NEXTSTART V3.3 DVD
N-TRACK STUDIO DVD
QUICKGAMMA V2.0.0.3 DVD
QUICKZIP V4.50 BETA 20 DVD
RAINLENDAR V0.21.1 DVD
SAINT V1.99C
SAMURIZE V1.61 DVD
SCUMM VM V0.7.1
SKYPE V1.2.0.32 BETA DVD

SÜRÜCÜLER

ATI CATALYST CATALYST 5.44
ATI CATALYST CATALYST 8.03
ATI CONTROL PANEL 5.44
ATI CONTROL CENTER DVD
INTEL ÇİPSET V6.3.0.1007
NVIDIA FORCEWARE 71.89
NVIDIA FORCEWARE 71.84
SOUND BLASTER AUDIGY DVD
SOUND BLASTER AUDIGY 2 DVD
VIA 4IN1 4.55

TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ

DIVX 5.2.1 WXP
DIVX 5.2.1 W98
OGG CODEC
WM9 CODEC
GUARDIANKNOT CODECPACK 1.9
QUICKTIME PLAYER 6.5.2
MEDIA PLAYER CLASSIC

SERVİS DVD

ACROBAT READER 7.0
AD AWARE V1.05
ALL SEEING EYE V2.0
AVG V7.0
BS PLAYER V1.02 (BUILD 817)
CLIPREX DVD PLAYER
FRAPS V2.5.4
GET RIGHT V5.2D
HYPERSNAP V5.62.05
ICQ PRO V5.02
ICQ LITE V4.01 BUILD 1839
IRFANVIEW V3.95
KERIO PERSONAL FIREWALL V4.1.3
NERO BURNING ROM V6.6.0.8
SPYBOT V1.4 BETA2
TOTAL COMMANDER V6.51
VIRTUAL CLONE DRIVE V5.0.1.3
VIRTUALDUB MOD V1.5.10
WINAMP V5.08E
WINRAR V3.40
ZONE ALARM V5.5.062

YAMALAR

ACT OF WAR PATCH 1B DVD
DEMON STONE 1.1
DRIV3R UPDATE 2 DVD
NFS UNDERGROUND 2 V1.2
PAINKILLER QUICK FIX
SETTLERS 5 V1.03 DVD
SID MEIERS PIRATES V1.01
SILENT HUNTER 3 V1.2

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

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

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

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

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaamin@level.com.tr
Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

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

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aşlin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Aytan Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

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

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

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

