

2 CD'li: CALL OF DUTY 2, SERIOUS SAM 2 DEMO, MGS 4, SPLINTER CELL 4 VİDEO

LEVEL

2CD

106

KASIM 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-11 ISSN 1301-2134

özel ilk bakış

METAL GEAR SOLID 4

SNAAAKE! NE OLDU SANA BÖYLE?

KORKTUĞUNUZ HERŞEYİ UNUTUN

F.E.A.R.

incelemeler

AGE OF EMPIRES 3

BLACK & WHITE 2

ROME: BARBARIAN INVASION
FIFA 06
MYST 5
X-MEN 2 APOCALYPSE
DRAGONSHARD
ULTIMATE SPIDERMAN
TOTAL OVERDOSE
BROTHERS IN ARMS 2
MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS (PS2)
WE LOVE KATAMARI (PS2)
FARCRY INSTINCTS (XBOX)

yeni bölüm

YENİ NESİL GELİYOR!

K.K.T.G F YATI: 7,50 YTL-7.500.000 TL



ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

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
Serpil Ulutürk serpil@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
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

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

Genel Müdür Hermann W. Paul

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

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

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

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

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

**YENİ BİR ÇAĞA GİRİYORUZ**

Hiçbir eğlence sektöründe bu kadar açık bir şekilde her alışkanlığın değişeceği yeni bir dönem "geliyorum!" dememiştir. Son yirmi yılda elektronik eğlence teknolojilerinin itici gücü, oyunlar oldu. Ve oyunların bir sonraki çağı da tam önümüzde duruyor: Yeni nesil konsolların çıkmasıyla oyunculuk adına alıştığımız her şey değişecek.

Oyunculuk için bu tür bir değişim yeni sayılır. Bir önceki nesil C64 ve Amiga'larından PC'lere geçen bilgisayar oyuncuları ve SNES Sega MegaDrive'lardan Playstation'a geçen konsol oyuncularınca yaşandı. Başlarda çok yavaş oldu bu geçiş. Sonra PC'lerde 3D kartların yaygınlaşmasıyla PS2'nin aynı döneme denk geldi, bu geçişe bir ivme kazandırdı. Yine de PS2'nin dünyada yaygınlaşması oldukça zaman aldı. Daha sonra Xbox ve Gamecube de şenliğe katılınca, 2000-2005 arası tüm dünyanın "aa, oyun diye bir şey varmış!" fikrine uyandığı dönem oldu. Globalizm sayesinde, evde eğlenmek için TV seyretmek yerine oyun oynama fikri tüm dünyaya yayıldı.

Lakin yeni nesil konsollar bir önceki nesil kadar yavaş, sessiz sakın girmeyecek hayatımıza. Birçoğumuz yeni nesil konsollar çıktığı ay, hatta çıktığı gün almanın yolunu arıyoruz. Hatta bulduk bile, o canavar aletler Türkiye'ye hemen gelmesede de belki de çıktığı gün internetten ön siparişe alacağız.

Tabii bu arada bazı şeylerden feragat etmemiz gerekecek. Çünkü sadece bizlere ait değil oyunculuk, artık herkes oyun oynuyor. DVD kiralamak, TV'de film izlemekle eşdeğer konuma geldi akşam evde oyun oynamak. Popüler bir kültür haline gelen oyunculüğün uzun zamandır PC'lerin elinde olmadığını da bir gerçek. Her ne kadar kopyalanması kolay olduğu için ülkemizde PC oyunları yaygın olsa da, oyunlarının fazla satması yüzünden bu piyasayı artık konsollar yönlendiriyor. Buna üzülmemeli, oyun dünyasında gelişimin bir sonraki adımı olarak kabul etmeliyiz. Hem, bu gelişmeler PC'lerimizi kenara iteceğiz anlamına da gelmiyor, tam tersine yeni teknolojilerden PC'ler de kısa zamanda faydalanmaya başlayacak. Dünya üzerinde 400 milyona yakın PC varken, PC'lere oyun yapımının durdurulması pek akıl karı değil bence, ne dersiniz?

Kısacası, oyun severler için müthiş bir yıl geliyor. Biz de şimdiden kendimizi hazırlasak iyi olur dedik ve "Yeni Nesil Geliyor!" adlı bir köşeye başladık. Bu iki sayfada Xbox 360, PS3 ve Revolution konsolları ve oyunları üzerine konuşacağız sizlerle.

Ama bana sorarsanız, ben şimdilik bu nesilden de memnunum. Bir sayfa çevirip bu ayki içeriğimize bakın diyorum ve lafı daha fazla uzatmadan, sizi içerideki oyun ziyafetine buyur ediyorum.

Not: Resmi Playstation 2 Dergisi'nin 3. sayısı şimdi, bir önceki sayının ikinci baskısını da önümüzdeki günlerde seçkin bayilerde bulabilirsiniz.

Sinan Akkol

Kendime diyalog

- Özgür Kaymaz adlı okurumuza hepinizin önünde teşekkür etmek istiyorum arkadaşlar. Neredeyse 5 yıldır, hemen her ay bir zarf dolusu makale, çizim ve çeşitli çalışmalarını gönderir.
- Ofiste yaklaşık 100 sayfalık bir dosyaya sahip olmuştur. Yanlış anlamayın, yazar olmak için veya "dergide adım gözüksün" kaygısı asla olmamıştır Özgür'ün. Sadece bizimle iletişim kurmak için, kendi deyimiyle "destek olmak" için. Teşekkürler Özgür.
- Ee, kendine diyalog mu oldu bu şimdi?
- Sen sus!



DÜNYA TERSİNE DÖNSE VAZGEÇMEM! WARHAMMER: MARK OF CHAOS

» Masa üstündeki ilk mucidi Games Workshop'tan sonra Warhammer'la birlikte en çok anılan isim haline gelen Namco, Warhammer'ın 2006 sonunda çıkacak yeni RTS bombası Mark of Chaos için tüm güçlerini seferber etmiş durumda. Yapımını, geçen yılın Armies of Exigo isimli RTS'sini de hazırlayan Black Hole Games'in üstlendiği Warhammer: Mark of Chaos, ilk ekran görüntülerinden beri epey yol kat etmiş. Yayınlanan son videoyla birlikte (bu ay LVLCD ve DVD'sinde bulabilirsiniz) yeni detaylar da açıklandı. Bir göz atalım.

Mark of Chaos, belki konuşmak için erken ama gerçek zamanlı strateji türünün geleceğini şekillendirecek oyunlardan biri olup çıkacak. Bunu da her şeyden önce RTS'lerdeki ölçükle oynayarak yapacak. Ufka kadar uzanan alanlar üstünde binlerce askerinin birbirine girdiği ekran görüntülerine bakarak bile bunu söylemek mümkün. Zaten Mark of Chaos'ta hedeflenen özelliklerin başında, oyuncuyu kaynakları topladığı alanlardan ziyade savaştığı alanlara odaklanmaya yönlendirmek var. Bu yüzden oyunda, ömrünü altın madenlerinde ya da tarlalarda tüketen köylüleriniz olmayacak. Onun yerine her türlü ihtiyacınızı karşılamaya hazır bir başkente sahip olacaksınız ve siz yeni

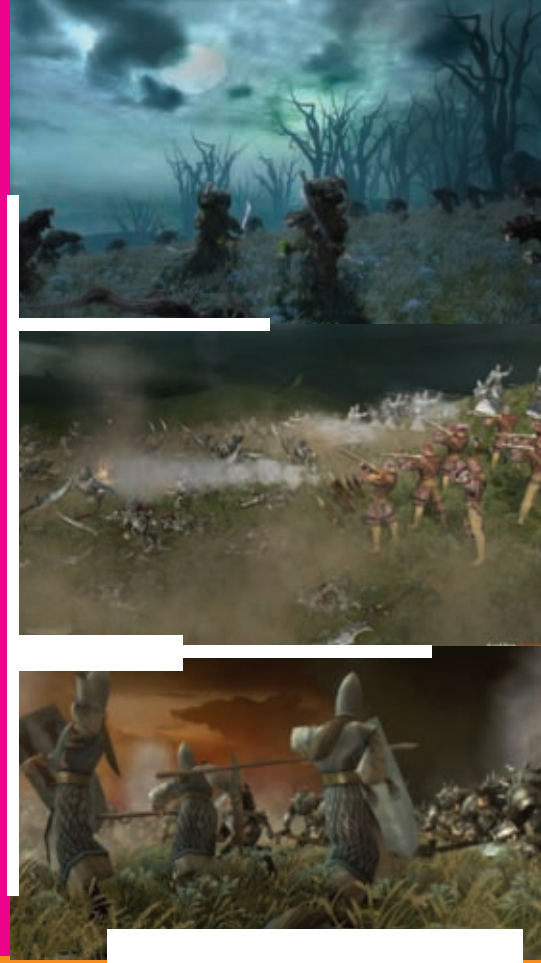
yerler ele geçirdikçe, o toprakların kaynakları otomatik olarak başkentin gelirlerine eklenecek. Tabii burayı yeni teknolojiler ve binalarla güçlendirmek size kalıyor.

Peki, bütün oyun koca bir sürüyü oradan oraya taşıyıp savaştırarak mı geçecek? Neyse ki cevap, hayır. Senaryo gereği küçük bir birlikle halledebileceğiniz görevlere de gideceksiniz. Ayrıca yeni topraklar keşfetmek, üsler inşa edip savunma binalarınızla buraları donatmak gibi yönetim işleriniz var. Büyük orduları yönetirken bir komutan, birlik yönetirken ise çavuş olacak ve farklı komut setlerine sahip olacaksınız.

Bu arada Mark of Chaos evrenin 17 grubundan sadece dördüne (Empire, Chaos, High Elves ve Skaven) yer veriyor. Diğer gruplardan karakterlerle de karşılaşma şansınız olacak ama bunlar hikâye içinde figüran rolü üstlenen NPC'ler. Esas olaylar saydığımız dört ırk (özellikle de Empire ve Chaos) arasında geçecek.

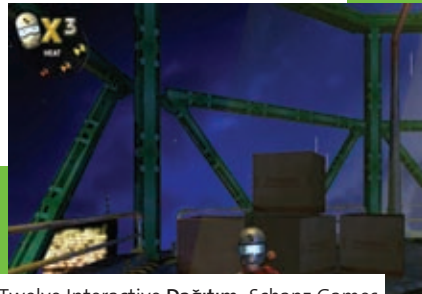
Yazdıkça detaylandırmadan geçmeye kıyamayacağımız ama yazıyı haber sayfalarından taşıracak daha birçok şey var oyunda. Eh, onları da zamanı geldiğinde İlk Bakış bölümünde okuyacaksınız zaten...

Yapım: Black Hole Games Dağıtım: Namco
Tür: RTS Çıkış tarihi: 2006 Sonbahar



Kötülere de yaşam hakkı tanıyın CRASH DUMMY VS. THE EVIL D-TROIT

» Hiçbir düşmanı yok edemediğiniz bir aksiyon oyunu anlamlı olabilir mi? İtalyan geliştirici Twelve Interactive, olabileceğini göstermek için bir süredir Crash Dummy vs. the Evil D-Troit üzerinde çalışıyor. Komik ve iyi niyetli Crash Dummy'nin (çarpma testlerinde kullanılan maketlere verilen isim) kendisinin ve en yakın arkadaşının hayatını kurtarmak için kötü adamlara ve D-Troit maketlerine karşı giriştiği savaş, şiddet içermiyor. Düşmanları bir süreliğine dondurmak ya da asitle yakmak gibi daha insani metotlar kullanan Crash Dummy'yi yönetirken Havoc fizik motorunun nimetlerinden faydalanıyor olacağız. Yani, oyunun dünyasıyla etkileşimin en üst düzeyde olmasını bekleyebilirsiniz. Tamamen özel efektler üzerine kurulu, bol bol atlayıp zıplama ve bol bol eğlence içeren oyunun çıkış tarihi ise henüz belli değil.



Yapım: Twelve Interactive Dağıtım: Schanz Games
Tür: Aksiyon Çıkış tarihi: Belli değil

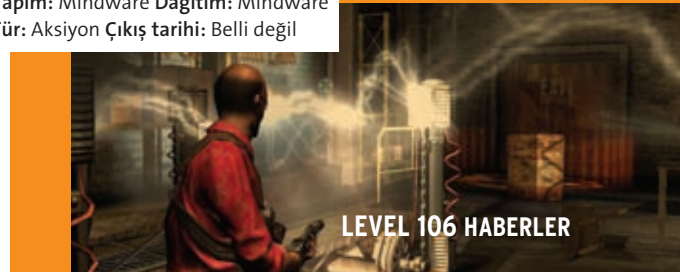
VOODOO NIGHTS

Bir çeşit Cehennem Silahı 5

» Mindware Studios yeni aksiyon oyunu Voodoo Nights'ı duyurdu. 15 yıl kadar öncesinin "birbiriyle sürekli çatışıp duran ama bir yandan da çok iyi iş çıkaran iki polisin süper maceraları" konulu filmlerinden ("Buddy Cop Films" diyor buna ecnebiler) esinlenerek hazırlanan Voodoo Nights'da Jack ve Samuel isimli polisleri yönetiyorsunuz. Oyunda başarılı olmanın yolu ikiliyi uyumlu bir şekilde kullanabilmekten geçiyor. Peki, voodoo bu işin neresinde? Polislerinizin voodoo yapma yeteneği var! Konsepti biraz civıtsa da bu yetenek oyunu daha eğlenceli yapacaktır.

VN'i tek başınıza oynarsanız istediğiniz zaman geçiş yaparak karakterlerden sadece birini kullanacak ve yazılı komutlar kullanarak diğerine "gel, saldır, beni kuru" gibi küçük direktifler verebileceksiniz. Ama esas eğlence oyunu gerçek bir "buddy" ile oynamak. PC ve Xbox360 için tasarımına başlanan oyunda Hollywood'vari efektler de bol bol kullanılacakmış.

Yapım: Mindware Dağıtım: Mindware
Tür: Aksiyon Çıkış tarihi: Belli değil



LEVEL 106 HABERLER

NEVERWINTER NIGHTS 2

FORGOTTEN REALMS YENİ ŞAMPİYONUNU ARIYOR:

BİZİMLE ÇALIŞMAK İSTER MİSİNİZ?

» Efsanevi Neverwinter Nights'in devam oyunu ile ilgili detayları şimdiye dek sadece koklatmakla yetinen Atari, bir yıl kadar önce yayınladığı birkaç karakter çiziminden sonra şimdi de üç beş tane ekran görüntüsünü NWN hayranlarıyla paylaşma nezaketi gösterdi!

Aradan bunca zaman geçmesine rağmen oyunu hala kalın bir sır perdesinin arkasına gizlemeyi başardıkları için yayıncı Atari ve yapımcı Obsidian'ı belki tebrik etmek de gerekiyor ama bir taraftan da merak ediyoruz; bu kadar gizli kapaklı çalışmaya ne gerek var? Öncelikle bir hatırlatma: Obsidian, NWN2'den önce KOTOR2'yi tasarlayan ekip (kadronun başında da rahmetli Black Isle'in başkanı Feargus Urquhart bulunuyor). Ve ne tesadüftür ki ilk KOTOR da ilk NWN gibi bir Bioware oyunu (düz mantık kurarak bir sonraki Obsidian oyununun Jade Empire 2 olabileceğini de söyleyebiliriz o halde). Ekip, NWN2'de Bioware'in ilk oyun için tasarladığı Aurora motorunu kullanıyor, tabii her şeyiyle yenilenmiş olarak. Yeni bir motor yerine Aurora'nın kullanılma sebebi ise oyunun sadık hayranlarının ilk NWN'de geliştirdikleri maceralara, uyum problemi doğmadan ikincide de devam edebilmesini sağlamak. Ayrıca arayüz ve grafiklerin yenilenmesi konusunda BioWare de Obsidian'ı yalnız bırakmıyor.

Oyun özellikle masaüstü FRP tadını çok iyi yakalayan multiplayer



moduyla gönüllere taht kurduğundan NWN2'nin bu konuda neler sunacağı, tek kişilik senaryosundan daha fazla merak ediliyor. Hazırlanan yepyeni toolset'le artık hem oyuncu hem DM'ler için kendi modüllerini kurgulamanın daha da kolay olacağı söyleniyor. Aynı rahatlık single'da da geçerli. D&D 3.5 kurallarını kullanacak oyunda yanınıza üç yardımcı alıp, geliştirilmiş parti kontrol sistemiyle daha taktik ağırlıklı kararlar verebileceksiniz.

Urquhart verdiği bir röportajda oyunu "devasa tek kişilik campaign" olarak tanımlıyor ve oyunu sindirerek oynamanın 60 saatin üstünde bir oyun süresi anlamına geleceğini belirtiyor. 2006'nın ilk çeyreğine yetişirse, güzel bir kış geçireceğiz demektir...

Yapım: Obsidian Dağıtım: Atari
Tür: RPG Çıkış tarihi: 2006



FACES OF WAR

II. DÜNYA SAVAŞI'NIN YÜZLERİ SAYMAKLA BİTMEZ...

» Soldiers: Heroes of WWII'nin yapımcısı Best Way, yeni İkinci Dünya Savaşı oyunu Faces of War'un dağıtımını için Ubisoft'la anlaştı. Ekip tabanlı bir GZS olarak tasarlanan Faces of War'da Amerikan, İngiliz, Rus ve Alman birliklerini kontrol edebiliyorsunuz. Normandiya Çıkartması, Bulge Savaşı ve Berlin Savaşı gibi 2.Dünya Savaşı'nın en önemli anlarında orada bulunabileceksiniz. Yine de onlarca benzerinden sonra, oyundan 2.DS hikâyelerine yeni bir şeyler katabilmesini beklemiyoruz. Görüldüğü kadarıyla Faces of War'un ilginç olabilecek tarafı, henüz çok fazla 2.DS oyununda kullanılmadığı için, verdiğiniz komutları uygularken askerlerinizin psikolojisinin de belirleyici olması. Tabii oyunun yayınlanacağı tarih olan bahara kadar bu fikir de eskiyebilir. Göreceğiz.



Yapım: Best Way Dağıtım: Ubisoft
Tür: RTS Çıkış tarihi: Mart 2006



Yapım: Mad Doc Dağıtım: Vivendi Universal
Tür: RTS Çıkış tarihi: 2006 Bahar

EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY

DÜNYANIN SINIRLARI GENİŞLİYOR

» Mad Doc Software, Empire Earth II için bir genişleme paketi hazırlıklarına girişti. The Art of Supremacy ismi verilen paketin, Empire Earth II'nin fazlasıyla uzun olan zaman çizelgesine yeni bir şey eklemesi pek mümkün görünmüyor. Zaten Mad Doc da işin bu kısmına değil yeni uygarlıklar, yeni görevler ve yeni modlar üzerine yoğunlaşmayı tercih etmiş. The Art of Supremacy'de üç yeni ana görev, on tane yeni savaş birimi ve kullanıcılar için uygarlık yaratma aracı bulunacak. Oyuna eklenecek yeni uygarlıkların hangileri olduğu ve sayıları ise henüz belli değil.

Zulu savaşçılarından Rus howitzer'larına kadar çeşitlenen yeni savaş birimleri muhtemelen oyundaki tadı ve zorluk derecesini bir hayli etkileyecek. Bunun dışındaki en önemli yenilik, Fealty (sadakat) ve Tug-of-War adı verilen modlar. Fealty modu, savaşı kaybetmek üzere olan bir oyuncunun düşmanına ömür boyu bağlılık yemini etmesini (bir nevi sömürge modu), böylece paçayı kurtarmasını sağlıyor. Tug-of-War ise aynı anda üç, beş ya da yedi haritada birden savaşın, kendi evinde yendiğiniz her düşmanın haritasını ele geçirmenizi sağlayan bir mod. Eklenen yeni senaryolardan birinde Firavunlar çağını, birinde de Napolyon dönemini kendi şartlarıyla oynama fırsatımız olacak. Paket 2006 baharında ve yine Vivendi tarafından yayınlanacak.





SPIELBERG YİNE OYUNDA

» Oyun endüstrisinin devi Electronic Arts ve film endüstrisinin devi Stephen Spielberg üç yeni oyun üzerinde birlikte çalışmak için bir araya geldi. Spielberg henüz adları açıklanmayan bu oyunlarda konsept, hikâye ve görsel tasarım konusunda çalışacak. Yönetmen daha önce de Medal of Honor'ın konsept tasarımı için çalışmış ve oyunu yapan firması DreamWorks Interactive'i EA'a satarak bu piyasadan tamamen kopmuştu. EA ile birlikteliğinden de ya görkemli bir sonuç doğacak ya da büyük bir felaket. Şimdilik bu kadarını söyleyebiliriz.

level'in seçimi



www.civanon.com

Gündelik hayatınız bu aydan itibaren bir kez daha Civilization tehdidi altında. Yemeyi içmeyi unutup, okulu ekmeye, sevgilinizi, arkadaşlarınızı ihmal etmeye başlayacak, rüyalarınızda bile turn'ünüzü bekliyor olacaksınız. Kelin merhemi olsa kendi başına sürer hesabı bizim de önercek fazla bir şeyimiz yok. Ama en azından Civilization Anonymos'u ziyaret edin, dertleriniz hafifleyecek. Bağımlılık kader degildir!



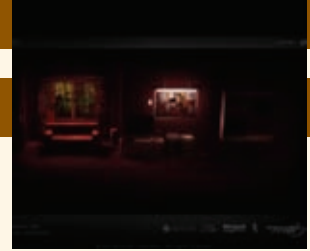
www.sihirlilikule.com

Türkiye'deki fantastik kurgu kültürünün yeni buluşma noktalarından biri. Gerekli şeyler ve Arkabahçe'den çıkmış tüm kitapları ve çizgi-romanları online sipariş edebilirsiniz. Sihirli Kule'nin iyi yanlarından biri, kredi kartı bilgilerinizi paylaşmak yerine ödemeleri siparişiniz kapıda geldiğinde yapabilmemiz. Konuya ilginiz varsa siteme bir girdiniz mi çıkması kolay oluyor.



www.experimentalgameplay.com

Yazdığınız küçük oyunları sizden başka kimse bilmiyor mu? Ya da yapımında yüzlerce insanın çalıştığı büyük oyunlar bazen gözünüze vahşi canavarlar gibi mi görünür? Bu siteme uğramalısınız. Her hafta belirlenen bir konsept dahilinde haftalık projelerinizi kabul eden, yayınlayan ve diğerlerini de bedava edinmenizi sağlayan Experimental Gameplay, yetenek avcılarının da gizlice takip ettiği bir adres olamaz mı?



www.perfectdarkzero.com

Xbox 360 için tasarımı süren aksiyon-adventure oyunu Perfect Dark Zero'nun web sitesi de kendi çapında küçük bir oyun gibi. Oyunun ana karakteri Joanna Dark'ın küçük evini gizlice ziyaret edip, gizli saklı linklere tıklamak, cep telefonunu kurcalamak, dolapları karıştırmak suretiyle hem oyun ve karakterimiz hakkında bilgi sahibi oluyor hem de mahremiyet kurallarını çiğnemenin özel zevkini yaşıyoruz.

bekleme odası



Beklediğimiz oyunların çoğu bu ay çıktığı için odada fazla kimse kalmadı, herkes oyun salonunda ama hâlâ takıntılı biçimde kendi oyununu bekleyenler de yok değil. Bu obsesif kompulsif ortama bir göz atmak isteyenler için son durum şöyle:

OYUN	TÜR	ÇIKIŞ	AÇIKLAMA
1. Call of Cthulhu.	FPS	18 Ekim	Göker: Korku oyunlarının çoğunun ilham kaynağı CoC yorganı başımıza çektirecek. XBOX'a çıktı, PC'nin başı kel mi? Fırat: "PlayStation 2'de FPS oynanmaz!" kuralını yıkmaya aday oyun... Özellikle neredeyse tamamıyla yıkılabilir haritaları merak uyandırıyor.
2. Black	FPS	Şubat'06	Serpil: Turn-based'in kralı Civ'den sonra sıra RTS'nin yeni efsanesi RoN'da. Ama acele etmesinler, önce şu Civilization IV'le hesabım bitsin.
3. RoN: Rise of Legends	RTS	Bahar'06	Volkan: Etkileyici grafikler ve birçok türün harmanlanması sonucu, bakalım nasıl bir oyunla karşılaşacağız.
4. Hellgate: London	RYO	28 Ekim	Sinan: Söylemedi demeyin, bu oyun adama Xbox 360 aldırır. Doyamadım bilim kurgu-aksiyon oyunlarına!
5. Gears of War	Aksiyon	Kış'06	Jesuskane: Muhtemelen hayal kırıklığı ama Matrix'in altını üstüne getirmek eğlenceli geliyor kulağa.
6. Matrix: Path of Neo	Aksiyon	11 Kasım	Burak: Değişen dövüş sistemiz ve muhteşem grafikleriyle yepyeni bir oyun olacak. Daha ne isteyebilirim ki?
7. Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	18 Ekim	Sinan: Outlaws'dan beri "Vahşi Batı" tadını veren bir aksiyon oyunu bekler dururum. Artık bekleyişim sona mı eriyor acaba?
8. GUN	Aksiyon	11 Kasım	Göker: Bir adaya düşülse alınacak birkaç şeyden biri HoMM'dur. Yoksa ya okuldan ya işten atılır.
9. Heroes of M&M5	RPG	Kış'06	Burak: Beklememin tek sebebi çizgi filminin sıkı bir takipçisi olmam. Orijinaline ne kadar yakın olduğunu, grafiklerini, senaryosunu, her şeyini çok merak ediyorum.
10. Aeon Flux	Aksiyon	15 Kasım	



YKLN YR

İki ay ortalıktan kayboldu, infial oldu. Herhalde en sevilen liste bu olsa gerek.

OYUN	TÜR	SİSTEM	K.Ç.T.*
007 From Russia with Love	Aksiyon	PS2	1 Kasım
The Matrix: Path of Neo	Aksiyon	PC, PS2	7 Kasım
Fatal Frame III: The Tormented	Aksiyon	PS2	8 Kasım
GUN	Aksiyon	PC, PS2	8 Kasım
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Aksiyon	PS2	8 Kasım
The Movies	Strateji	PC	8 Kasım
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Aksiyon	PS2	14 Kasım
Battlefield 2: Special Forces	Aksiyon	PC	15 Kasım
Marc Echo's Getting Up: Contents Under Pressure	Aksiyon	PC, PS2	15 Kasım
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Aksiyon	PC	15 Kasım
True Crime: New York City	Aksiyon	PS2	15 Kasım
Need for Speed Most Wanted	Yarış	PC, PS2	16 Kasım
King Kong	Aksiyon	PC, PS2	17 Kasım
50 Cent: Bulletproof	Aksiyon	PS2	22 Kasım
Elder Scrolls IV: Oblivion	RYO	PC	22 Kasım
Prince of Persia: The Two Thrones	Aksiyon	PC, PS2	6 Aralık
Tony Hawk's American Wasteland	Aksiyon	PC, PS2	6 Aralık
Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji	PC	1 Şubat
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji	PC	15 Şubat
Prey	FPS	PC	18 Şubat
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strateji	PC	21 Şubat
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik/Aksiyon	PC, PS2	21 Şubat
BLACK	FPS	PS2	22 Şubat
TOCA Race Driver 3	Yarış	PC, PS2	22 Şubat
Bully	Aksiyon	PS2	10 Mart
24: The Game	Aksiyon	PS2	31 Mart
Runaway 2	Adventure	PC	31 Mart
Gothic 3	RYO	PC	6 Mayıs

* Kesin Çıkış Tarihi

PETER JACKSON İÇİNİ DÖKTÜ



Lord of the Rings serisi oyunlarının sorumluluğunu EA'ye verdikten sonra Peter Jackson'ın yeni filmi King Kong'un oyun hakları için Ubisoft'la anlaşması hafif bir şaşkınlık yaratmıştı ama kimse bunun sebebi üzerinde fazla durmamıştı. Geçtiğimiz günlerde NY Times'a bir açıklama yapan Jackson, LotR oyunlarını beğenmediği ve Ubisoft'un Beyond Good & Evil'ından çok etkilendiği için Ubisoft'u tercih ettiğini açıkladı.



HELL TYCOON

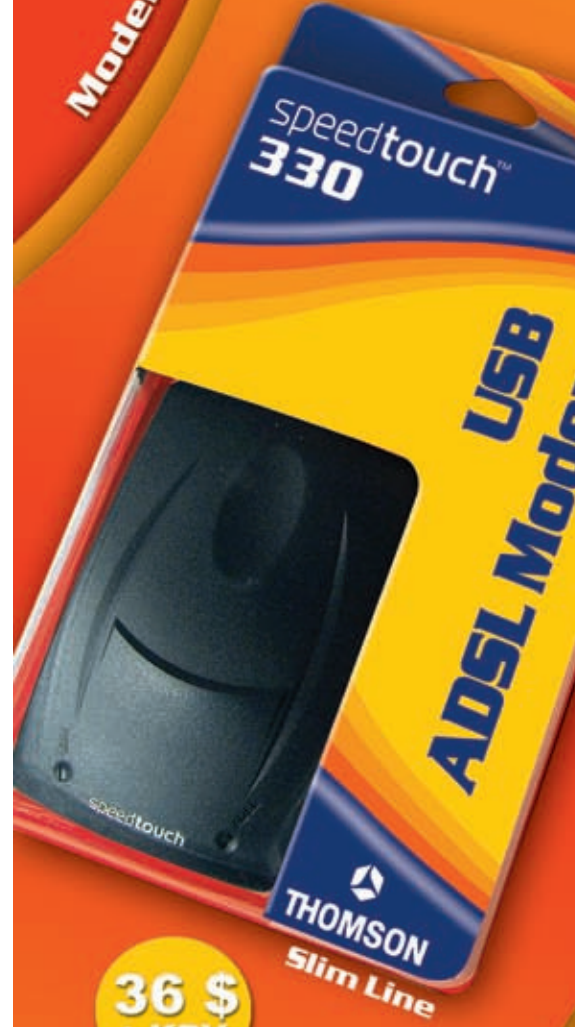
BURADA DA MI KAPİTALİZM?

Moon Tycoon, Coffee Tycoon, Deep Sea Tycoon gibi alternatif işletmecilik oyunlarının tasarımcısı Anarchy Enterprises, bir de cehennem "taykun"u yapmaya başlayarak bu işe son noktayı koydu. Oyunda günahkâr ruhlara işkence etmekle ve cehennemin dokuz katını idare etmekle yükümlüsünüz. Ayrıca cehennemden illallah diyen zavallı ruhlar, pişmanlık içinde ortalıkta koşturup sevap kazanmaya çalışırken onları engellemek ve daha fazla günaha teşvik etmek gibi bir işiniz de olacak. Her mekân yöneticisi gibi siz de popülasyonu düşürmemeye çalışıyorsunuz... Kulağa son derece eğlenceli gelen bu detayları bir de iyi oynanış ve güzel grafiklerle süsleyebilirlerse ne ala. Oyunun henüz hiç ekran görüntüsü yayınlanmadığı için şimdilik merak etmek dışında bir şey yapamıyoruz.



Modemlerin Efendisi

USB
ADSL
modem



36 \$
+ KDV

speedtouch™ 330
**Kralın
Dönüşü**

CoreLink
Thomson Telecom Türkiye Tek Distribütörü
(0212) 217 39 39
www.corelink.com.tr

THOMSON

WCG2005 TÜRKİYE ELEMELERİ

» Kapılar kapatıldığında dış dünya ile bağlantımız kesilmişti artık. Ne cep telefonu ne başka bir iletişim aracı açıktı (Internet hariç). Orada bulunan herkesin ilgilendiği tek bir konu vardı: Oyun! Türkiye'nin dört bir yanından gelen oyuncular WCG Türkiye Arena'da kozlarını paylaşacak ve her oyun için sadece bir tane yarışmacı zaferle ayrılacaktı. Amaçları kendilerinin dallarında en iyi olduğunu gösterip ülkemizi WCG Dünya Finalleri'nde temsil etmektir. Bu vatani görev için aylardır, hatta yıllardır çalışıyorlardı. Çalışmalarının sonuçlarını da aldılar. CS:S'de The Gamer Team, WC3:FT'de Bu.HeRo ve FIFA2005'te d.soMb, Singapur'a gitmeye hak kazandı.

Genel olarak favorilerin üstünlüğü görülsede sürpriz oyuncular da öne çıkmayı başardı. Warcraft3'te [OSM]AKINCI'nın finale kadar yükselmesi kulislerde çok etkisi yarattı. CS:S'de favorilerden biri olan t'Gt, inançlara ihanet etmeyip birinci oldu. FIFA2005'de ise d.SoMb'un finallere gitmesine kesin gözüyle bakılıyordu, ki bu da gerçekleşti. FIFA2005 elemeleri sırasında dfs.King'in ve Kenny'nin ilk 3'e girememesi ise bahisçileri dumura uğrattı.

İlk gün herkes için yorucu oldu. Gerek oyuncular gerekse yönetim ekibi çok yoğun bir gün geçirdi. Hatta o kadar yoğun oldu ki ilk gün oynanması gereken FIFA maçlarının bir bölümü ertesi gün'e ertelendi. Warcraft maçları ardi ardına soluksuz bir şekilde oynandı. Hatta 2 saate varan WC3 savaşları yaşandı. İlk gün en hızlı oynanan oyun ise en çok katılımın olduğu CS:S oldu. O kadar çok CS:S takımı vardı ki, tüm maçları bir an önce bitirip fikstürden şaşmamak gerekiyordu, ki zaten WCG yönetim ekibi bunun da altından rahatlıkla kalkıp ilk günü sorunsuz bir şekilde atlatmayı başardı.

İkinci gün artık turnuvanın gidişatı yavaş yavaş belli olmuş; kimin birinci olacağı yavaş yavaş kestirilmeye başlanmıştı. FIFA'da ertelenen maçların da ikinci güne yüklenmesi oyuncuların ara vermeden maçlar yapmasına sebep oldu. Oyunda bug kullanımı serbest olduğundan (FIFA'da bugdan geçilmiyor çünkü), daha iyi bug kullanan oyuncular üstünlük sağladı. 9 farklı maç skorları bile oluştu. Arada bug kullanımının abartılmasından dolayı zaman zaman sinirler gerildi. Warcraft'ta ilk günkü çıkışını ikinci gün de sürdüren [OSM]AKINCI finale çıktığını gün sonunda ilan etti. WC3'te turnuvanın en çok beklenen ve çekişmeli geçen 2 maçı da ikinci gün oynandı. Bu.HeRo, VeNoM ve Gravedigger adlı iddialı oyuncular arasında HeRo galip çıktı ve büyük finalde AKINCI'yi yenerek Singapur'a gitmeye hak kazandı.

Üçüncü gün büyük final günüydü. Hem CS, hem WC3 hem de FIFA05 birincilerinin belirlendiği son maçlar oynandı. Nicolas'ı yenen d.Somb FIFA birincisi, AKINCI'yi yenen HeRo WC3 birincisi, Feuer Frei'i yenen The Gamer Team ise CS:S birincisi olarak ülkemizi dünya finallerinde temsil etme görevini üstlendiler.

3 gün boyunca organizasyon olarak kusursuz bir event yaşandı. Özellikle katılımın yüksek olması; pro-gaming anlayışının ülkemizde tam anlamıyla oturmaya başladığının işaretiydi. Turnuva dışında oyuncular için (hatta LVL ekibi için) turnuvadan daha eğlenceli bir şey daha vardı. LAN Party! Cuma günü kapıların basına açılmasından sonra LVL yazarlarının bilgisayarlara bir akbaba edasıyla oturup kendilerini gerçeklikten soyutlamaları gözden kaçmadı. Ertesi sabah LVL ekibinin oturduğu masaların etrafındaki kahve lekeleri de otel görevlilerini çileden çıkardı. LVL Squad arasında geçen çekişmeli CS maçları sırasında sürpriz oyuncu olarak sonradan giren a-smurf'ün 3 tur üst üste tüm karşı takımı öldürmesi LVL masasından gelen homurtulara sebep oldu. Pazar akşamı gerçekleşen LAN Party hakkında söylenecek söz yok. 70 kişinin BF2 oynaması gibi manyaklıklar yaşandı. BF2'de her tur Tuğbek'in birinci olması ve tek kişilik ordu görevini üstlenmesi ise rakip oyuncuların isyan etmesine yol açtı.

Dolu dolu geçen 3 gün boyunca WCG Türkiye Arena'da bulunanların birleştiği bir nokta vardı: Orada gerçekleşen her şey oyunun ötesindeydi. ■

WCG2005 TÜRK MİLLİ TAKIMI

Counter Strike: Source

Takım Adı : The Gamer Team
İsim : Can Ünal
Nick : Xant6
Yaş : 23
Bilgi : 5 yaşından beri bilgisayar oyunlarıyla ilgilenmekte.

İsim : Mengü Bayrıl
Nick : Mengü
Yaş : 17
Bilgi : Saint Benoit Lisesi 2. sınıf öğrencisi.

İsim : Tamer Katırcı
Nick : Black.xr
Yaş : 21
Bilgi : 1995'ten beri oyun oynuyor. Abdurrahman ve Nermin Bilimli Anadolu Teknik Lisesi öğrencisi.

İsim : Ahmet Terzioğlu
Nick : Avar1ce
Yaş : 23
Bilgi : Orta 1. sınıfta ilk bilgisayarının alınmasıyla oyunlarla tanışmış. Koç Üniversitesi Bilgisayar bölümü öğrencisi.

İsim : Cef Paşarel
Nick : Muthaeer
Yaş : 21
Bilgi : Takımının taktiklerini hazırlıyor. 10 yaşından beri bilgisayar oyunlarıyla haşır neşir. Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarım öğrencisi.

Warcraft3: The Frozen Throne

İsim : Aldülkerim Özgen
Nick : Bu.HeRo
Yaş : 18
Bilgi : 11 yaşından beri Warcraft oynuyor, son 2-3 yıldır profesyonel olarak oynuyor.

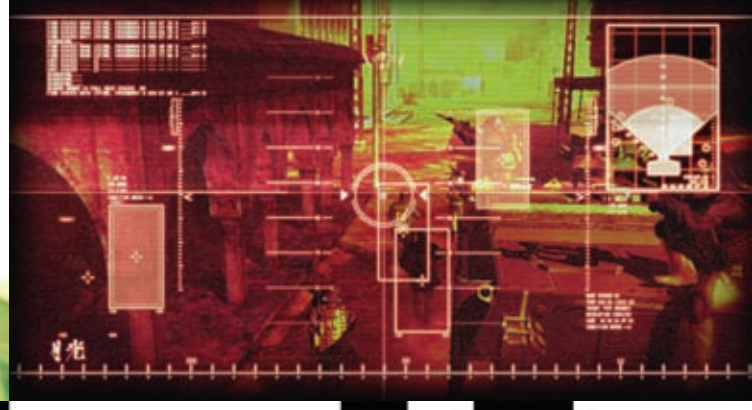
FIFA Soccer 2005

İsim :
Nick : d.Somb
Yaş : 18
Bilgi : 6 senedir FIFA oynamakta. Gazi Üniversitesi İktisat Bölümü öğrencisi.

Takım Kaptanı

İsim : Serhat Bekdemir
Nick : Jess
Yaş :
Bilgi : 2004 Dünya Finallerinde en iyi takım lideri seçildi. Uzun süredir profesyonel oyunculukla uğraşiyor.





LEVEL 106

GUNS OF THE PATRIOTS

Kojun kojun, Kojima yeniden iş başında!

Yazan MegaEmin™

Snake'in son macerası "Guns Of The Patriots" yeni nesil konsol savaşlarında kuşkusuz PlayStation 3'ün en büyük kozlarından birisi olacak. Biz de ilk bakış bölümümüzü bu önemli yapıma ayırıp size sıcakta sıcakta olabildiğince fazla detay aktarmaya karar verdik.

Öncelikle Tokyo Oyun Fuarı'nda yayınlanan dokuz dakikalık videonun kritiğini yapalım (bu ayki Level CD/DVD'sinde bulabilirsiniz). Video sanki çok şık bir FPS oyununun demosuymuş gibi başlıyor. Savaşın dolayısıyla yanmış, yıkılmış harap olmuş şehrin kâğıt gibi buruşmuş sokaklarında ilerleyen bir askerin gözünden, toz duman içerisinde kalan sokakları keşfe çıkıyoruz. Etrafta askerler ve zırhlı araçlar, tepede ise helikopterler var. Mekân kemirli sütunlardan dolayı biraz doğu mimarisini çağırıyor. Etrafta kubbeli yapı görülmediğinden, buraya Bağdat demek güç, oyunun Amerika veya Japonya'da geçmediği de çok belli. MGS3'te ismi geçtiğinden ve önemli stratejik konumu nedeniyle "Türkiye mi?" sorusu geçiyor insanın aklından. Türkiye zor ama büyük bir ihtimalle MGS4 Ortadoğu'da bir bölgede geçecek.

THIS IS NOT FPS! THIS IS MGS!!!

Ardından ekrana FPS harfleri geliyor. Biz "ne oluyor? MGS değişiyor mu?" derken kamera askerin görüşünden dışarıya doğru açılıyor ve Snake bizim askeri yakalayıp bir güzel yere çalıyor. İşte o anda ekrana "Bu FPS değil, bu MGS!" yazısı geliyor ve oyunun yapımcısı Hideo Kojima'nın hafif aşığılama kokan şakası meydana çıkıyor. Bu noktadan sonra video birinci kişi görüşünden devam etmiyor haliyle. Yine bir

yazı ile MGS4'teki olayların, 2015 yılında gerçekleşen Big Shell olayından "X" yıl sonra geçtiği belirtiliyor. Bu "X" birkaç yıl da demek olabilir, Romen rakamı olarak on yıl da. Sonuçta MGS4 kronolojik olarak serinin en son sıradaki oyunu. Fakat maalesef bu durum MGS severler olarak içimizi burkacak bir gerçeği de beraberinde getiriyor. Bizim Solid Snake artık zamanın delikanlısı değil. İyice yaşlanmış, çökmüş, saç sakal griye dönmüş. Jübileye az kalmış bir görüntü çiziyor sizin anlayacağınız. Tabii yanılıyor da olabilirim, o yıllarda bıyık yeniden moda olmuş olabilir veya Snake "Türk gibi güçlü" imajı yaratmak için bıyık bırakmıştır, bilemeyiz.

SNAKE DAHA İYİ GÜNLER DE GÖRMÜŞTÜ

Snake dikkatli adımlarla ilerlemeye başlıyor ve zırhlı araçlar eşliğindeki bir grup askere yakalanmamak için hemen bir yere sığınıyor. Tankların arkasından yeri sallayıp tuhaf sesler çıkartarak ilerleyen bir Metal Gear Rex görülüyor. Tanklardan sadece biraz daha büyük olan bu Rex'ten çok sayıda üretildiği ve ordunun kullanımına sunulduğu anlaşılıyor. Sadece bir kurşunu kalan yaşlı kurt Snake'i saklandığı yerde bir de öksürük nöbeti yakalıyor. Baba hemen bir enjektör çıkartıyor ve şah damarına dayayıp ilacı zerk ediyor. Kendisine geldiğinde gözlerinin birisindeki "Solid Eye System"

isimli elektronik cihazı çalıştırıyor ve biz de onunla birlikte cihazın görüşüne geçiyoruz. Alet gerçek zamanlı olarak bölgedeki hedeflerin donanım durumlarını ve gerekli taktik bilgileri görüntülüyor. Snake yoluna devam etmek için dışarıdaki durumu bu cihazla analiz ediyor. Oyundaki codec ekranlarının da bu cihaz üzerinde olma ihtimali var.

Bu arada küçük şirin bir robot da Snake'e arkasından yavaşça yaklaşıyor. Üzerine doğrulmuş silahı gören robotçuğun yan tarafından bir ekran açılıyor. Ekrandaki canlı görüntünün sahibi Otacon'dan başkası değil. Bizim dahi Otacon, savaş alanına inmeden de Snake'e yardım etmenin bir yolunu bulmuş, bilgisayar başından bu küçük robotu kontrol ediyor ve yanından ayrılmayarak her türlü desteği kadim dostuna sağlıyor. En azından eskisi gibi öyle sadece codec'den ahkâm kesmiyor. Oturduğu yerden küçük robotu Snake'e eşlik ettiriyor. Robotçuğumuz da yumurta kafalı R2D2'dan çok daha şık, kıvrak ve fonksiyonel görünüyor. Snake'e göre daha az olsa da Otacon'un da yaşlandığı gözden kaçmıyor. Kısa bir muhabbetin ardından Otacon'un kızmasına rağmen Snake baba sigarasını yakıyor ve robotu da peşine takarak başlıyor son macerasına doğru koşmaya. Videonun sonunda ise Otacon ekrana dönüp "beklediğinize değecek" diyor ve biz de ona sonuna kadar inanıyoruz.

SAKLANACAK YER YOK!

Video ve ekran görüntülerine bakarak oyunun teknik açıdan çok iyi olacağını söyleyebiliriz. Kojima "ön-render'lama olayını unutun" derken hayli iddialı, küçük robotun ekranında görülen Otacon hareketlerinin bile gerçek zamanlı hesaplanacağını belirtiyor. Fuarda ışıklandırma ve özel efektlerin yanı sıra, karakterlerin kendi üzerlerine bile gölgelerinin yansıdığını



ği “self shadowing” sisteminden bahsediyor ve buna imkân veren bir donanımın ilk defa eline geçtiğini de ekliyor. Sahnede yanındaki duran sanat yönetmeni Yoji Shinkawa ise oyunda çığ görüntülerin engellenmesi ve daha derin atmosfer için film etkisi eklemeyi düşündüklerini, bunu da kirletici bir metal filtre kullanarak sağladıklarını anlatıyordu.

Bu oyuna ağırlığını koyan bir tema var: “Saklanacak hiçbir yer yok”. Bu kez kahramanımız Snake, düşman üssüne sızmak yerine bir savaş alanının ortasında buluyor kendini. Çatışmalar esnasında yapılar her an zarar görebiliyor, hatta yok olabiliyor, dolayısıyla saklanmak çözüm olmayabiliyor. Daha da önemlisi ise nereye değil, kimden saklanacağınız konusu. Bu savaşta taraflar da birden fazla, kime güveneceğiniz ise duruma göre size kalmış. Artık Snake için önemli olan bir yere sızmak değil, içinde bulunduğu duruma göre en doğru taktiği bulup uygulayabilmek olacak.

Örneğin A ülkesi ile B ülkesi arasındaki savaştasınız. Bu savaşa C ülkesinin katılması da mümkün, hatta bir direniş grubu olan D de katılabilir. Snake bu durumda kendi avantajına olacak tarafı kullanacaktır. Diyelim ki Snake A ülkesine sızmaya çalışıyor. Bunun en kolay yolu B ülkesinin bir üyesini öldürmek ve A ülkesinde kahraman ilan edilmek olacaktır. Kojima’ya göre bu şartlara uygun hareket edilmesi durumu, MGS4’ün sıradan bir savaş oyun haline gelmesini engelleyecekti.

İLÂHİ SNAKE, ÖDÜMÜ PATLATTIN YAHU

Bir diğer yenilik de MGS4 için planlanan psikolojik savaş sistemi. Ben ne kadar tersini savunsam da, Kojima eski oyundaki askerlerin çok soğuk ölüm makineleri gibi

davrandıklarını düşünüyor. Baba bu kez askerlerin psikolojik zayıflıklarını da oyuna ekleyeceklerini, mesela onları bir sesle korkuttuğunuz zaman toparlanma ve size tepki verme sürelerinin artacağını anlatıyor. Askeri danışmandan aldıkları bu fikri ne kadar ileri götürebileceklerini ise kendisi bile bilmiyor.

Hideo “Bir set yaratmaktansa gerçek bir dünya yaratmaya çalışıyorum, gerçekçilikten doğallığa geçmek istiyorum” diyor. Savaş alanı, değişik durumlar ve güveneceğiniz tarafı seçme gibi konular bir yana, ben ne olursa olsun bu oyunun da doğrusallıktan fazla uzaklaşmayacağı görüşündeyim. MGS3’te de “öyle bir orman yapacağız ki içinde kaybolabileceksiniz” demişti ama sonuç hiç de öyle değildi. Biraz sallama-yı da seviyor bizim çılgın Japon. Olsa olsa oyuna iki-üç farklı son yaparlar.

KİMLER VAR, KİMLER YOK...

Gelelim oyundaki muhtemel karakterlere. Beklediğimiz gibi eski oyunlardan tanıdık yüzler görüyoruz fakat herkes bir miktar yaşlanmış. Artık Ocelot karşımıza bastonla mı çıkar bilemem. Ben ce artık bu ihtiyarın evinde oturup TV kumandasının pillerini değiştirmekten daha önemli bir iş yapmaması gerekiyor. Ama sakalımız yok tabii.

Tüm Metal Gear Solid oyunlarını birleştirdiğimizde karşımıza dünya çapında hükümetleri

yöneten gizli bir örgüt çıkıyor. Bu örgüt The Patriots, Philosophers veya bir diğer adı ile “Li Lu Le Lo”. Bu organizasyon ABD başkanını seçiyor, basını ve bilgi akışını kontrol altında tutuyor. Bu oyunda da olaylar Sons Of Liberty’nin sonlarına doğru patlak veren organizasyonun etrafında dönecek gibi görünüyor. MGS4: Guns Of The Patriots’da önemli rol oynayacak karakterleri, Konami’nin basına dağıttığı posterlerden çıkartmaya çalıştık. Gelin beraber göz atalım...



VAMP

Bu abi MGS2’de karşılaştığımız vampirik tipten başkası değil, baksanıza ikinci oyunda alnına açtığımız delik bile aynen duruyor. Vamp, Birleşik Devletler’in kendi tesislerinin güvenliğini test etmek amacıyla kurduğu hikâyeden bir terör örgütü olan Dead Cell’in bir üyesi. Liderleri Albay Jackson, hükümet tarafından hapsedilip içeride de ölünce Dead Cell, Patriots’un yönetiminden çıkıp Solidus’a katılıyor ve Patriots’a cephe alıyordu. Oyunun sonunda uzun menzilli bir tüfekle vurulan Vamp ise denize düşmüştü ama öldüğünden emin değildik. Vamp’in bu durumu akla Dead Cell’in bir diğer üyesi ve Albay Jackson’ın karısı olan Fortune’un da dönebileceğini getiriyor.



MERYL SILVERBURG

Bu abla da MGS’deki güzel popolu hatunun ta kendisi. Meryl, Albay Campbell’in kızı olduğu kadar Solid’in de karlı bir yaz gününde başlayan fırtınalı aşkı, gönlünün prensesi olarak tanınıyor. Patriots, Albay Campbell’i kendileriyle çalışmaya zorlamak için Meryl’i Alaska’daki terör davasına göndermişti. Sonuçta Albay da kızını kurtarmak için bu işleri bırakan Solid Snake’i adaya gitmeye ikna edecek ve o da Liquid Snake’in çıkarttığı ayaklanmayı

bastıracaktı. MGS'den sonra Meryl Yenge'den ses çıkmaması, onun Otacon ve Solid Snake'in dünyadan Metal Gear'ları silmek için kurdukları bağımsız "Philanthropy" organizasyonuna destek vermediği anlamına gelmez. Ateş ederken eli titrese de Meryl'in oyuna dönmüş olma ihtimali var.



RAIDEN

Bu parlak delikanlı MGS2'nin gıcık kapılan ana karakteri. MGS2'de kendisine verilen emirleri sorgusuz yerine getiren bir çaylaştı. Patriots, Olga Gurlukovich'i Raiden'a görevinde yardım etmeye zorlamak için çocuğunu kaçırmıştı. Olga MGS2'nin sonunda ölüyordu ve Raiden ile Snake bu çocuğu kurtarmaya karar veriyorlardı. Bu nedenle bizim ikilinin Patriot avına devam edeceğini düşünebiliriz. Raiden'ın posterdeki çiziminde kucağında bir çocuk var. Bu çocuk, hamile olduğunu öğrendiği sevgilisinden de olabilir, Olga'nın çocuğu da. Tabi Michael Jackson'ın da olabilir; bilemeyiz.



REVOLVER OCELOT

Revolver Ocelot her oyunda olduğu gibi bu oyunda da yerini kimseye kaptırmıyor. The Boss ve The Sorrow'un çocuğu olan Ocelot, doğar doğmaz Patriots tarafından alıkonur. İşte o zamandan beridir oyunun adında olduğu gibi Patriots'un silahlarından birisi olarak hizmet ettiğinden, mecburen Snake'in düşmanı konumunda olacaktır. Fakat MGS2'de kopan kolunun yerine taktığı Liquid Snake'in kolunun onu yavaş yavaş esir almasının sonucu olarak, Ocelot da Patriots'a karşı cephe alır mı bilinmez.



SOLID SNAKE

Solid Snake'in kesinlikle oyunun ana karakteri olacağı belli. Snake baba Otacon ile birlikte tüm Metal Gear'ları dünya üzerinden temizleme, Raiden ile de Olga'nın çocuğunu kurtarma görevlerini yürütecektir. Bu oyunda Patriots'u su yüzüne çıkartması yüksek ihtimal. Snake, en son elindeki Patriots isim listesini araştırmış ve üyelerinin iki yüz yıl önce öldükleri ortaya çıkmıştı. İşi zor yani. Bir de Metal Gear Arsenal'deki Patriots'un bilgi akışını kontrol eden ana bilgisayarı da yok etmek isteyecektir.



OTACON

Otacon'un dedesi ilk nükleer bombanın yapımında çalışmıştı. Kendisi de Metal Gear Rex projesinde çalış-

rak farkında olmadan da olsa insanlığa zarar vermişti. Ailesinin bu kara geçmişini temizlemek ve yarattığı zararı tersine çevirmek için Snake ile bir araya gelip Philanthropy grubunu kuran Otacon, her zamanki gibi yine Snake'in en büyük destekçisi olan yardımcı karakter görevinde. Codec ve robotçuğu ile Snake'e oturduğu yerden büyük yardımı dokunacaktır.



BIG BOSS?

Bu resimdeki adam gözünün kapalı olmasından dolayı Big Boss da olabilir, yeni bir karakter de. Yeni ise kim olduğu bilinmez. Aslında oyunun geçtiği zaman itibari ile Big Boss olması da zor görünüyor çünkü yaşasa bile Ocelot'dan bile daha yaşlı olması gerekiyor. Bu adam Big Boss ise, ortadan kaybolmadan önceki hedeflerine devam edecektir. Eski Metal Gear oyunlarında Big Boss, dünyadaki en güçlü orduyu yaratmayı planlayarak "Outer Heaven"ı kurmuştu. Solid Snake'in ellerinde öldüğü düşünülen Big Boss, ölümünden önce hedefine ulaşmak için Metal Gear'ı kullanıyordu. Üçüncü oyunun sonunda da kendisine ne olduğunu bilmiyoruz. O da Philosophers'ı (Patriots) öğrenmiş ve ülkeyi bunlardan kurtarmak için Outer Heaven'ı kurmaya niyetlenmişti. Zor gözükmesine rağmen geri dönecek olursa Metal Gear kullandığı için Snake ile düşman mı yoksa Patriots'a karşı savaştığı için taraf mı olur bilinmez.



NAOMI HUNTER? FORTUNE?

Bu çizim de pek anlaşılamiyor ama ilk etapta Vamp'in kurşun yansıtan sevgilisi Fortune olabileceği akla geliyor. MGS2'de Fortune da vurulmuş ve sanırım birazcık ölmüştü. Ama demek ki haklarından birisi gitmiş sadece. Fortune'u vuran Ocelot aynı zamanda kızın kocasını ve babasını da öldürmüştü Küçük Emrah hesabı. Abla da bu nefretinden dolayı geri dönebilir.

Kojima Productions

Hideo Kojima, seriyi bırakacağını, MGS4'ün kendisinin de içinde bulunacağı son Metal Gear oyunu olacağını belirtti. Ayrıca zamanının yarısını idari işlere, diğer yarısını oyunlara ayırmaktan şikâyetçi olduğundan bu nisan ayında KonamiCEJ West'i Kojima Productions haline getirdi. Böylelikle "iş adamı" olmak yerine Konami şemsiyesi altında sadece hit oyunlar üzerine çalışan "yaratıcılar" haline geldiklerini söyleyen Kojima, şu aralar bütün zamanını MGS4'ün detayları üzerinde çalışarak geçiriyor. Kojima Productions logosu da Fox Hound'un simgesi olan tilkinin elektrik çarpmış haline benziyor.



Zamanda yolculuk

MGS'yi hangi kronolojik sırayla düşünmeniz gerektiği kafanızı mı karıştırıyor? Aslında çok basit: MGS3: Snake Eater ile başlayan olaylar Metal Gear ve Metal Gear 2 ile devam etti. Bunlar Big Boss üçlemesini oluşturuyor. MGS, MGS2: Sons of Liberty ve serinin 13. oyunu olan Metal Gear Solid 4 ise Solid Snake üçlemesini oluşturuyor. Metal Gear: Ghost Babel, Metal Gear: Acid ve Metal Gear Acid 2 ise yan hikâyeler.



Bir diğer ihtimal de çizimin ilk MGS'deki Dr. Naomi Hunter'a ait olması. Oyuna sadece codec'den katılmış ama ortalığı birbirine katmıştı. Kendisi sadece belirli hedefleri yok eden FoxDIE virüsünü geliştiren hatun kişidir. Snake'i bu virüsle öldürmeyi planladığı için yakalanıp hapse atılan Naomi'yi ilk oyundan kısa süre sonra Solid Snake'in hapisten kaçırdığı rivayeti var. Oyuna FoxDIE virüsü veya abisi olan birinci oyundaki ninja ile ilgili olarak dönmüş olabilir.

YÜRÜ BE HIDEO, KİM TUTAR SENİ!

MGS4'ün diğer platformlara portunun meşakkatli ama mümkün olduğunu belirten Kojima, yine de bunun yerine Revolution ve Xbox 360 için bambaşka hitlere imza atmayı tercih ediyor. İki yıllık deneme süreci ve Subsistence'a da ekleme cesareti gösterdikleri için bu oyunda da online desteği olacağını düşünüyoruz.

Sonuç olarak oyunun büyük bir bölümü hala çılgın yapımcımız Hideo Kojima'nın kafasının içerisinde. Çıkış zamanı belli değil ama oyunun ilk gösterilişi E3 2006'da olacak. O günü merak ve heyecanla bekliyoruz. Öyle değil mi? ■



LEVEL 10 2005 | 057

2006'NİN

EN

İYİLERİ

Yazarlar Şefik "Rocko" Akkoç - Volkan Turan

2005'in son üç ayı canavar gibi geçiyor olabilir. Ama biz şimdiden gözlerimizi önümüzdeki yıla diktik bile. Hangi oyunlar gelecek ve hangileri akıllarda kalıcı olacak şimdiden gösterelim istedik sizlere. Tabii bunlar çıkacak yüzlerce oyun arasından iyi olacaklarını bizim tahmin ettiklerimiz.

Toplam 10 oyun hakkında "derin hislerimizi" kullanarak neden "Hit / Klasik" olacaklarını anlatacağız birazdan. Fark edeceğiniz gibi oyun seçimlerinde yeni nesil konsolları değerlendirmeye almadık çünkü henüz konsolları ve kabiliyetlerini görmemişken ezbere hüküm vermek istemedik.



NE KADAR BAŞARILIYDIK?

Geçen yıl yaptığımız 2005'in En İyileri dosyasında, bu yıl başarılı olacak 10 oyunu önceden belirlemiştik. Öngörülerimizde ne kadar başarılı olmuş bakalım:

Oyun	Ne Olacak Demişiz	Ne aldı
Battlefield 2	KLASİK	KLASİK (%92)
Black & White 2	HIT	HIT (%84)
Brothers in Arms	HIT	KLASİK (%92)
Civilization 4	KLASİK	Kasım'da çıkıyor
Dungeon Siege 2	HIT	HIT (%88)
Elder Scrolls 4	KLASİK	Aralık'ta çıkıyor
F.E.A.R.	KLASİK	KLASİK (%92)

Oyun	Ne Olacak Demişiz	Ne aldı
Resident Evil 4	KLASİK	KLASİK (%95)
S.T.A.L.K.E.R.	HIT	Bu yıl çıkmayacak
The Movies	HIT	Kasım'da çıkıyor

Gördüğünüz gibi, henüz çıkmamış 4 oyun haricinde, hemen hemen tüm tahminlerimiz tutmuş. Ama o listeye neden World of Warcraft'ı almadığımızı hatırlamıyoruz. God of War ve Chronicles of Riddick de bize sürpriz yapan oyunlar oldu bu yıl. İnşallah böyle sürprizler gelecek yıl da karşımıza çıkar. Bu keskin "ileri görüşlülüğümüzün" (bal?) bizi 2006'da da yanıltmayacağını umuyoruz. İşte karşımızda, 2006'da "adam olacak" oyunlarımız:

Alan Wake

Benim de bir hikâyem var...



Zamanımın hemen hemen tümünü monitör başında geçiriyorum. Pek sağlıklı bir şey değil elbette ama neyse... Geçenlerde birdenbire hiçbir oyun ve demo ilgimi çekmez oldu. Çünkü aklıma aniden Max Payne geldi. Bizi yıllarca bekleten ve karşılığında, karşımıza yarım günümüzü bile almayacak kısalıkta çıkan o oyun. Fakat ben o oyunun havasını özlemiştim. Ana karakterini, hikâyesini, bana verdiği tatmini ve "bu oyunu bitirmeden kalkamayacaksınız" dayatmasını. Şu sıralar aynı duyguları yaşıtan hiçbir oyun yok elimde. Ama üzülüyorum, çünkü olacak...

Max Payne'in yapımcısı Remedy, geçtiğimiz E3 fuarında Alan Wake'i tanıtmış ve bir anda dikkatimi bu oyuna odaklamıştı. Yepyeni bir karakter oyunu. İlk bakışta Max Payne'i anımsatan ama çok daha iddialı ve derinlemesine olduğu her halinden belli bir oyun. Max Payne'in oldukça klişe bir hikayesi vardı. Peki ya Alan Wake kim? Ne iş yapar? Oyunu yapılmaya değer bir hikayesi var mı?

Potansiyel

PSİKOLOJİK DELİ

Remedy tarafından "psikolojik aksiyon korku" üçlemesi ile tanımlanan oyunun başrol oyuncusu Alan Wake kitapları yok satan bir korku romanları yazarıdır. Nişanlısı ile birlikte yaşayan Alan, onunla birlikte uyduğu her gece kâbuslar görüyor ve bu kâbuslarını kitaplarına aktarıyordu. Her şey yolunda giderken (en azından öyle gözükürken) bir gün nişanlısı hiçbir iz bırakmadan kaybolur. Hem nişanlısı hem de ilham kaynağı yoktur artık Alan'ın. Bu yüzden rüyalar da bitmiştir. Hatta uyku bile girmez gözüne... Bir süre sonra kendisini toparlamak için Washington'ın Pride Falls kasabasında bir kliniğe gider. Bu yeni bir dönüm noktasıdır Alan için. Çünkü bu klinikte tanıştığı ve kendisiyle ilgilenen hemşire kaybolan nişanlısına oldukça benzemektedir. Artık rüyaları ve kâbusları geri dönmüştür. Fakat bu sefer rüyalar gerçeğe çok daha yakındır. Bu da çıldırmak üzere olduğunun ilk sinyallerini verir...

Önümüzde Max Payne'den çok daha sağlam ve derinlemesine bir hikâye olduğu muhakkak. Bana biraz Johnny Depp'in Secret Window filmi anımsattı. Bu kadar sağlam bir hikâyenin elbette sağlam bir oynanabilirlik ile desteklenmesi gerekiyor. Gerçek dünya ile rüyalar arasında gidip gelen Alan Wake için en önemli iki kavramın aydınlık ve karanlık olduğunu tahmin etmek

Alan Wake: The Movie

Şimdi bana "oyun filmleriyle kafayı bozdu" diyebilirsiniz ama bu oyunun filmi de güzel olmaz mı arkadaş? Çok güzel bir senaryo var elimizde. Belki bunu düşünmek için fazlasıyla erken ama hayal etmeye başladım bile. En başta bir başrol oyuncusu düşünüyem. Colin Farrell'a ne dersiniz? Kesinlikle!



zor değil. Huzur içinde yaşamak için ışığı ihtiyacı olan Alan'ın hayatında bir el fenerinin bile çok fazla önemi var. Çünkü ışığın bittiği yerde karanlık ve karanlığın getirdiği gizemli düşmanlar ile baş başa kalacaktır.



Yapım : Remedy Entertainment
Dağıtım :
Tür : Aksiyon/Macera
Çıkış Tarihi : 2006
Platform : PC

ANNE, IŞIĞI KAPATMA, KORKUYORUM

Oyunun geçtiği Pride Falls kasabası, adım adım gezerek bitiremeyeceğimiz kadar büyük bir yer. Ekran görüntüleri ve videolardan görüldüğü üzere oldukça da gerçekçi ve göze hoş gelen bir kasaba. Görüş mesafesinin uzun olması nedeniyle kasaba dolu dolu gözükecek gözümüze. Işık ve gölge, oynanabilirliği direkt olarak etki edeceğinden fazlasıyla üzerine gidilmiş. Hava şartları değişken olduğundan daha gerçekçi bir atmosfer sağlayacak.

Hem içerik hem de görsel ziyafet bir arada. Remedy, Max Payne için bizi fazlasıyla bekletmiş hatta sürdürmüştü. Bu sefer çok daha iddialı bir oyun sunuyorlar bize. Belki beklemeye daha çok değecek bir oyun bu ama oyuncuların aynı işkenceyi bir kez daha çekmek istemeyeceklerinin de farkındadırlar herhalde. Geç kalmayın sakın!

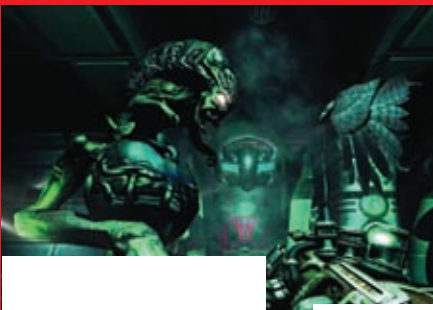
Prey

Kabileyi terk edeli uzun zaman oldu

Potansiyel

Geçtiğimiz E3 fuarının belki de en çok ilgi çeken oyunu Prey'di. Ancak E3 dosyasında geniş geniş anlatıldığı için bu sefer en az yeri Prey'e ayırıyorum, kusura bakmayın. Oyunda Kızılderili kökenli Tommy'yi canlandırıyoruz. Bir tarafta kökenimizden gelen ruhsal güçler, diğer tarafta ise gelişen dünyanın bize kazandırdığı yetenekler. Bizden korkular.

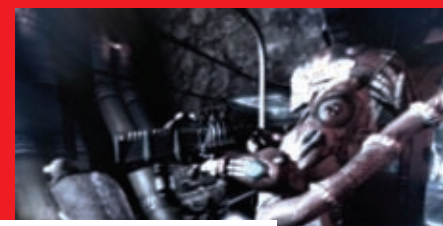
Her erkeğin olabileceği gibi bizim de bir kız arkadaşımız var. Adı Jenny. Ama bu kızcağız yerinde durmuyor ve kaçırılıyor. Hem de uzaylılar tarafından. Ondandır vazgeçemeyeceği-



miz için (o kadar seviyoruz ki) onu kurtarmaktan başka çaremiz yok. İşte macera başlıyor...

BİR KIZ İÇİN BAŞIMIZA GELENE BAK

Oyunun hikâyesini bir kenara koyarsak, bize sunulan görsel ziyafet ve oyun içindeki ilginç sahneler aklımızı başımızdan alacak gibi. Uzaylılarla karşı karşıya geleceğimiz mekânlar göz kamaştırıcı. Üstelik zaman zaman dört dönen ve taban ile tavanın birdenbire yer değiştirdiği mekânlarda geziyor olacağız. Boyut değiştirmemizi sağlayan ve karşı tarafı görebildiğimiz (hatta ateş edebildiğimiz) geçiş kapıları da oyuna ayrı bir hava katıyor.



Yapım : Human Head Studios
Dağıtım : 2K Games
Tür : FPS
Çıkış Tarihi : 1 Mart 2006
Platform : PC



Tekrar söylememde fayda var, gelecek yılın belki de en iyi oyunu Prey olacak. İlk bakışta aklınızda Doom-vari bir hava yaratmış olabilir (uzaylıları vur geç falan) ama onun gibi sıkıcı olacağını hiç sanmıyorum. Beni yalancı çıkarmazlar umarım :)

Potansiyel 

Company of Heroes

Bu savaş hiç bitmeyecek

Yapım : Relic Entertainment
Dağıtım : THQ
Tür : Gerçek Zamanlı Strateji
Çıkış Tarihi : 1 Şubat 2006
Platform : PC

İşte bir İkinci Dünya Savaşı GZS'si daha. Defalarca duyduğumuz bir cümle değil mi? Peki bundan sıkıldık mı? Şahsen ben sıkılmadım. Daha uzun bir süre sıkılacağımı sanmıyorum. İçerik her ne kadar aynı ya da benzer olursa olsun her yeni oyun (en azından iddialı olanları) türe yeni bir şeyler katarak olayın bu yönünü bastırmayı biliyor. Üstelik bu sefer çok daha iddialı, hatta koca bir yıla damgasını vuracak çapta bir oyun var karşımızda. Bu nedenle "yine mi" demeden önce bir kez daha düşünün ve yazıyı bir okuyun derim.

Company of Heroes'da strateji türü ve oynanabilirliği üzerine sinematik öğeler eklenerek, savaşın o ateşli atmosferini daha çok hissetmemiz amaçlanmış. Belki de ancak FPS'lerde yaşadığımız o çatışma heyecanını ilk kez bir strateji oyununda yaşayacağız. Bu buluşma sağlam grafikler ve efektlerle de birleşince tadından yenmeyecek bir oyun olacak elimizde.



Dragon Age

Bugüne kadar yaptıklarının en iyisi olacak... Potansiyel 



Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights serisi, Baldur's Gate ve Xbox için Jade Empire. Bu müthiş oyunların hepsinin altında BioWare imzası var. Rol Yapma Oyunu türünün bağımlıları için BioWare tam bir altın madeni. Üstelik tükenecek gibi de gözüküyor. 2006 yılında yine iddialı bir oyunla karşımıza çı-



EN GÜZEL(!) SAVAŞ

Oyunun yapımcısı Relic, CoH'da Havok motorunun yanı sıra kendi geliştirdikleri yepyeni bir motor olan Essence'ı kullanıyor. Bu yeni motor, oyunun atmosferini olabildiğince yukarılara çıkaracak şekilde geliştirilmiş. Şu ana kadar yayınlanan ekran görüntülerinin yanında özellikle videoları da izlediğimiz zaman atmosferin ne kadar etkileyici olduğunu rahatlıkla görebiliyoruz.

Oradan oraya koşuşturan piyadeler, yıkıntıların arasında yol almaya çalışan cipler ve savaşın ağır topları tanklar. Ortalık tam bir cehennem dönüşecek. Birimlere fazlasıyla yaklaşabileceğimiz için kendimizi tam anlamıyla savaşın içinde hissedeceğiz. Savaş meydanına bu kadar yakınlaşma fırsatı veren yapımcılar her biri diğerinin kopyası birimlerin bizi rahatsız edeceğini düşünmüş olacak ki aynı tür birimler arasına bile çeşitli farklılıklar eklemiş. Askerler klon gibi değil, yaşayan birer birey gibi davranacaklar.

Atmosferi yükselten bir başka özellik de savaş meydanlarındaki her şeyin etkileşimli ve yok edilebilir olması. Gerek piyadelerin kullandığı patlayıcılarla gerekse tankların ateş gücü ile duvarları ve binaları alt üst edebileceğiz. Ayrıca tanklar güçlerinin yettiği engelleri ateş gücü kullanmadan da yıkabilecek. Bir süre sonra fark edeceksiniz ki taş üstünde taş kalmamış, her yer harabeye dönmüş. Bu kadar etkileşimli bir çevre olması, bizi her an yeni taktikler üretmeye zorlayacak. Arkasına saklandığımız duvarlar bir anda

yok olduğunda veya dibinde beklediğimiz binanın büyük bir parçası üzerimize doğru düştüğünde de elbette durup olanları izlemekle yetinmeyeceğiz. Sırf bu anlardaki telaş bile oyunun tadına tat katacak.

THOMPSON'IM NEREDE!

Her strateji oyununun ana öğelerinden biri olan kaynak yönetimi hakkında pek bir bilgi açıklanmadı bugüne kadar. Fakat haritalarda bazı kilit noktaların olduğu, oyuncuların bu noktaları ele geçirmesi gerektiği ve bu sayede kaynak sıkıntısının giderebileceği söyleniyor.

Relic'e güvenmemizi gerektirecek tek şey oyun hakkında verdikleri bilgiler veya sundukları görseller değil elbette. Bize 2003 yılında Homeworld 2 ve 2004 yılında Warhammer 40,000: Dawn of War gibi iki müthiş oyun sunan bir yapımcı var karşımızda. Bunu da göz önüne alarak beklentilerimizi yüksek tutmakta bir sakınca görmüyorum. Bu savaşa bir kez daha girmek istiyorum!



Yapım : BioWare
Dağıtım : -
Tür : RYO
Çıkış Tarihi : 2006
Platform : PC

kacaklar. İlk olarak 2004 yılındaki E3 fuarında boy gösteren Dragon Age, nedense 2005 yılını basından uzak geçirdi. Belki de oyuncuların sabırsızlığını ve heyecanını doruk noktaya ulaştırıp bombayı patlatmak istiyorlar, kim bilir?

RYO KARMASI

Dragon Age'de yine elf, cüce ve insan ırkları olacak. Bu klasik ırkların dışında henüz duyurulmayan başka ırkların da oyunda yer alacağı söyleniyor. Ayrıca bu ırkların kendine has dilleri de olacak. Oyuna başlayacağımız ırkı seçtikten sonra tamamen kendimize özel bir karakter yaratabileceğiz. Cinsiyet, sınıf, yetenekler, büyüler ve dahası. Oyunun kaderi ilk bölümde yapacağımızla çizilecek. Bir noktada geleceğin bizi nereye götüreceğini biz belirleyeceğiz. Öte yandan Dragon Age, hem oynanabilirlik hem de teknik açıdan birçok oyunla benzer özellikler içeriyor. Baldur's Gate'deki

geniş kamera açısı ve KOTOR'daki üçüncü şahıs kamerası gibi ufak detayların yanında savaş sistemi de BG ile benzerlik gösteriyor. Bir parti olarak ilerlerken savaş anlarında "dur ve oyna" şeklinde bir sistem oluşturulmuş. Gerçek zamanlı olarak işleyen savaşta zaman zaman oyunu durdurup karakterlerimize taktik verebileceğiz. Oyun ilk bakışta NWN ve BG karışımı gibi gözükse de yapımcılar tarafından geçmişte yaptıkları tüm oyunların izlerini taşıyan karma bir oyun olarak tanımlanıyor.

Unreal Engine 3 ile hazırlanan Dragon Age, kaliteli ve gerçekçi grafiklerin yanında etkileşimli çevre özellikleri ile karşımızda olacak. Peki ne zaman? BioWare uzun süredir oyun üzerinde çalışmakta. Bu yılki E3'ü de pas geçerek bizi merak içinde bıraktılar. Şu an için ve-rilmiş yaklaşık bir tarih yok. Fakat bizim tek dileğimiz 2006 yılını aşmamaları. İkinci bir S.T.A.L.K.E.R. vakası istemiyoruz :)

Potansiyel 

ParaWorld

“İnsan ve dinazorun dostluğu”

Yapım : SEK
Dağıtım : Sunflowers
Tür : Gerçek Zamanlı Strateji
Çıkış Tarihi : Kış 2006
Platform : PC



Bir GZS sever olarak son yıllarda ne oynadık? Çoğunlukla İkinci Dünya Savaşı mı? Evet doğru. Oynadığımız çoğu GZS bu savaş üzerinedir. 2006 yılının beklenen en bomba oyunlarından biri de yine aynı savaş üzerine. Ve elbette bu son oyun olmayacak. Ama içeriği bambaşka olan oyunlar da var. Hatta gelecek yıl öyle bir tanesi ile tanışacaksınız ki...

19'uncu yüzyılda yaşayan bir bilim adamı olan Charles Babbage, tarih öncesi dönemlere açılan bir kapı keşfeder. Ama o zaman bunun ne kadar kötü sonuçlar doğurabileceğini düşünememiştir. Bu kapıdan yapılan geçişler neticesinde oldukça ilginç bir durum ortaya çıkar. İnsanların birbirleriyle savaştıkları (bura kadar her şey normal), savaşırken silahların yanında kendilerine bir at ya da bir fil yerine dinazorları araç seçtikleri, hatta onları da silah olarak kullandıkları bir kaos ortamı. Bu ortamda bize düşen görev, bu ilginç savaşta kendimize bir taraf seçmek ve verilen görevleri yerine getirmek.

BİR DİNOZORUN ÜSTÜNE BİNMEK Mİ?!

ParaWorld (ya da uzun adıyla Parallel World) için şu ana kadar duyurulan üç toplum (ırk, kabile) var. Bunlar İskandinavlar, Asyalılar ve göçebeler. Hepsinin kendine has stratejileri, güçleri ve zayıf yönleri var. İskandinavlar Viking'ler ile müttefik olmuş, kendilerine

büyük üsler kurabilen ve önceliği savunmaya veren bir ırk. Asyalılar daha çok yok etmek üzerine odaklanmışken, göçebeler ise sürekli yer değiştirebiliyor ve bunu oldukça süratli bir şekilde başarabiliyorlar.

Oyunun büyük bir bölümünü savaşlar ve bir kısmını da kaynak yönetimi oluşturuyor. Birim üretmek ve kendimizi geliştirmek için ihtiyaç duyduğumuz kaynak türleri; birçok strateji oyununun vazgeçilmez üç temel ihtiyacı olan yiyecek, odun ve taş. Yiyecek bulmak için en iyi yöntem avlanmak. Ancak çok dikkatli olmamız gerekiyor. Çünkü “ava giderken avlanmak” deyimini ParaWorld'e yerleşmiş bir felsefe. Oyunda sıradan birimlerin dışında sahip olduğumuz “hero” karakterlerin gelişimi içinse kaynaklar pek bir şey ifade etmiyor. Onların gelişimi tamamen tecrübe üzerine kurulu. Savaşlarda ne kadar başarılı olurlarsa o kadar gelişim gösterecekler.

Oyunun tek kişilik modunda on beş savaş görevinin yanı sıra altı tane de yan görev olacak. Savaşacağımız bölgeler farklı iklim ve zemin koşullarına sahip. Karlı ve soğuk kuzey bölgelerinden balta girmemiş ormanlara, bozkırlardan lavların arasında dolaşacağımız yerlere kadar birçok bölgede kan dökeceğiz.



KİM AÇTI KARDEŞİM BU KAPIYI

Başta belirttiğim gibi insan gücünün (okçular, mızrakçılar vs.) yanı sıra dinazorlar da en büyük silahımız olacak. Sadece dinazorlar değil, oyunda elliden fazla hayvan olacak. Ama elbette bunların çoğu dinazor familyasından geliyor. Üstelik bu dinazorları da geliştirebileceğiz. Örneğin bir Brachiosaurus'a mancınık, nakil kabini ya da kuşatma silahı ekleyebileceğiz. Mancınıklarda kullanacağımız malzeme ise çok daha ilginç, dinozor yumurtası! Daha da iyisi düşmanlara fırlattığımız bu yumurtalar onların kafasında parçalanınca içinden çıkacak bebek dino'lar da saldırıya geçecek. Oldukça iyiymiş, sakın unutmayın bu taktiği. Bundan sonrası da sizin strateji kabiliyetinize ve yaratıcılığımıza kalmış artık.

Almanların elinde oldukça ilginç ve yaratıcı bir fikir var. Bilindik ve yakın tarihe dayalı oyunların aksine oldukça uzak ve karmaşık bir temele dayanıyor konu. Bakalım bu ilginç fikir beklediğimiz kadar ses getirecek mi?..



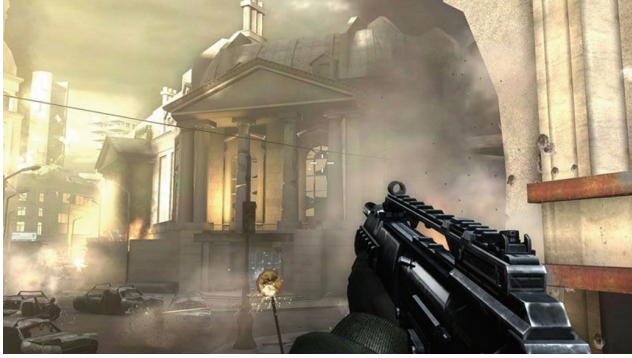
Dinazorları nereden tanıyoruz?

Eğer birdenbire aklınıza espri de ansiklopedilerden araştırma yapmadıysanız dinazorları tanıyabileceğiniz üç şey sayayım size; Denver the Last Dinosaur, Flintstones (Taş Devri) ve Jurassic Park. Hayatımda ilk defa bir çizgi film bitti diye ağlamışım. Çünkü Denver'ı çok sevmişim ve gidişini kaldıramamışım. O gidince Dino geldi. Çok göz önünde değildi belki ama onu da sevmişim. Dinazorlar hep sevimli geliyordu bana. Ama bir gün Jurassic Park çıktı ve bu hayvanların ne kadar korkutucu olduğunu gösterdi. Peki bu benim Denver ve Dino'ya olan sevgimi azalttı mı? Hayır. Onları unutmam, unutamam...

Black

Keşke her FPS "Siyah" olsa!

Potansiyel 



Konsollarda FPS'lerin sayısı gayet az ve var olanların da çoğu kalitesiz yapımlar olduğundan, açıkçası PS2 ve XBOX sahipleri ele avuca gelen, sıkı bir FPS'den mahrum yıllardır.(TimeSplitters ve Halo'dan başka?). Neyse ki Black geliyor, kötü günler geride kalacak. Yalnız insan sormadan edemiyor "Biraz geç kalmadınız mı?!"

SYMPHONY OF DESTRUCTION

Black bildiğimiz türden bir FPS. İçinde ne rol yapma oyunlarının ne de başka türlerin esintileri var; olay sadece silah, cross-hair ve düşman arasında geçiyor. 2006'ya damgasını vuracak olmasının nedeni tabii ki bu değil! Black, şu güne kadar gördüğümüz çevre ile etkileşime giren, çevreyi de silahının bir parçası olarak kullanan, en dinamik oyunların başında geliyor. Oyun sadece günümüz silahlarını kullanıyor. Hem de çok gerçekçi bir biçimde. Tepme süreleri olsun, silahın ateş etmeye verdiği tepkime şekilleri olsun, kurşunun çıkardığı ses/efekt olsun her şey

EN SON DİLEKLERİMİZ...

Black'in her yönüyle hızlı bir oyun olacağı kesin. Ama emektar PS2'nin ekranda onlarca nesneyi yavaşlatmadan nasıl oynatacağını merak ediyoruz. Onca güzelliğin de sorunlu kontrollerle heba olmamasını canı gönülden diliyoruz.

inanılmaz gerçekçi ve görkemli. Kendinizi kaptırmamanız imkânsız. En güzeli ise, her nesnenin etkileşime müsait olması. Cama ateş ettiğinizde camlar etrafa dağılıyor (düşman çizilebiliyor), bombalardan kirşiler kırılıp binanın yamulmasına neden olabiliyor, hatta metal yüzeyde macerasına başlayan "seken bir kurşun", düşmanın kafasında bile mola verebiliyor. Üstünüze akın akın gelen düşmanları, -yaratıcılığınızla- öldürmek emin olun ki hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı. Etrafı toza dumana boğmak artık tam anlamıyla mümkün... Ve niceleri. Burnout efsanesini de yapan Criterion elini çabuk tutsa bari...

YAPIM : CRITERION
DAĞITIM : EA
TÜR : FPS
SİSTEM : PS2 / XBOX
ÇIKIŞ TARİHİ : 2006



Dark Messiah Of Might And Magic

Bu oyundan sonra fanteziye "bakışımız" değişecek

Potansiyel 

Yapım : Arcane Studio
Dağıtım : Ubisoft
Tür : Aksiyon
Platform : PC
Çıkış Tarihi : Sonbahar 2006



M&M efsanesi geri dönüyor. Hem de değişik bir çehre ile! Arcane stüdyolarında yapımına çoktan başlanan yeni M&M oyunumuzu yeni haliyle görünce açıkçası içimizi bir ürperti kapladı, sonra da heyecanlandı; gözümüzden bir damla yaş... Neyse, ne diyorduk? Heh, yeni çehre.

UMUYORUZ Kİ...

...Dark Messiah üstünde durulduğu kadar etkileyici bir aksiyon sunar ve bunu basite indirgenmiş, hantal olmayan kontrollerle karşımıza getirir. Çünkü Source motoruyla çevreyi de bir silah gibi kullanmamız ve rakibi sadece zayıf yerinden vurmamız gerekecek. Kılıç mücadelelerinin de çetrefilli olması gerek.

SEN BİR İLK SIN!

Dark Messiah, grafik motoru olarak Half-Life 2'nin çok esnek olan Source motorunu kullanıyor. Bunun ilk nedeni oyunun tam olarak FPS şeklinde oynanıyor olması. Dark Messiah'ın FPS özelliğinin yanında, hiç de küçümsemeyecek derecede aksiyon ile karşılaşacağız. Sam Fisher gibi gölgelerde saklanabileceğimizi ve Freeman gibi her nesne ile etkileşime girebileceğimizi öğrenince, başım döner gibi oldu nedense!

Rolünü üstleneceğimiz Sareth, Arshan'da yaşayan tam donanımlı bir savaşçı ve... Aslına bakarsanız biz de daha fazlasını bilmiyoruz. Tek bildiğimiz; 12 koca bölüm boyunca aksiyonu bol, zorlu maceralara atılıp iskeletleri, goblinleri, dev ejderhaları, büyücüleri yenecek oluşumuz. Bu tek kişilik görevlerin yanında oyun online üzerinden 32 kişiye kadar da oynanabilecek (savaşçı, büyücü ve hırsız sınıfları şimdilik açıklananlar). Bu bölümlerin arasındaki "evolution" da giderek gelişebilecek; iste-

diğimiz sınıfların bazı özelliklerini birbirine karıştırarak daha yetenekli karakterler elde edebileceğiz. Multiplayer bölümleri hakkında pek de sır vermeyen Arcane, Battlefield ve Return to Castle Wolfenstein'dan etkilendiğini söyledikten sonra, olay mahallinden hızla uzaklaşarak gözden kayboldu. Aspirin getirin hemen, Aspirin!



Supreme Commander

Potansiyel



Stratejide dünyaya yayılma dönemi başlıyor!



Şu koca dosya konusu içerisinde söylediklerimizi belki abartı buldunuz, belki de bunların dışında Hit olacağına inandığınız oyunlar var ve bizimle aynı fikirde değilsiniz. İnanın ki saygı duyarız ama şu sayfalarda "adımız gibi emin olduğumuz" şeyi

merak ediyorsanız doğru paragraftasınız! DAN! DAN!! Supreme Commander dünya tarihindeki ilk en BÜYÜK strateji oyunu! DAN! DAN!

BÜYÜKLÜK ÖNEMLİDİR

SC safkan bir GZS (gerçek zamanlı strateji). Oyun, geleceğin dünyasında geçiyor ve bilimkurgunun yanında stratejiyi de sevenleri etkisi altına alacak bir senaryoya sahip. SC diğer oyunlardan farklı olarak bize "büyüklüğü ve dünyayı" vaat ediyor! Evet, önümüzdeki harita ne bir ülke, ne bir kıta; koca bir dünya var ve her yerine zoom



UMUYORUZ Kİ...

Supreme Commander'da ise tüm dünyayı nasıl otomatige bağlayıp kafayı yemeyeceğimiz önemli. Konu da çok dallı, budaklı olup sadece elit oyunculara hitap etmemeli. Kolay bir arayüz de isteriz, değil mi arkadaşlar?

Yapım : Gas Powered Games
Dağıtım : THQ
Tür : RTS
Platform : PC
Çıkış Tarihi : 2006



in/out yapabileceğiz. Oyun içinde görebileceğimiz her araç ve ünite de bu büyüklüğe yakışır şekilde gerçek boyutlarıyla kullanılacak. Bundan böyle kuraçığınız stratejide "mesafeye de" yer vermeniz gerekecek. Çünkü önünüzde geçmeniz gereken koca bir okyanus var, gördünüz mü?!

Supreme Commander denen birim ise oyunun "şahı". Eğer bu üniteyi kaybederseniz, yenilmiş sayılıyorsunuz. SC'lar ayrıca ordunuzun hammaddesi. Sadece ordu kurmakla değil, planlarınızı yürütmekle de görevliler. Örneğin "Şu dört cephaneliği koru!" emri verdiğinizde, o dört cephaneliğiniz emin ellerde artık. Anlayacağınız, Total Annihilation'ın VIP adamı Chris Taylor'ın son yapımı bomba etkisi yapacak, bomba!

Unreal Tournament 2007

Multiplayer denince akla / Hemen onun adı gelir

Potansiyel



YAPIM : EPIC GAMES
DAĞITIM : MIDWAY
TÜR : FPS
SİSTEM : PC, PS3, XBOX360
PC ÇIKIŞ TARİHİ : 2006



Rüzgâr gibi geçen UT2004'ün ardından derin düşüncelere dalmıştık. "Bir sonraki oyuna daha ne ekleyebilirler ki yapımcılar?" diye tahminlerde bulunmuştu ve itiraf etmek gerekirse tahminlerimizin çoğu doğru çıkmadı. Zaten işin içine Unreal Engine 3.0 grafik motorunu dâhil etmemiştik biz (cahillik işte). "Ne yapar ki bu grafik motoru?" dersiniz de UT2007'ye bakmanızı öneririm.

AÇIK KALAN, SULANAN AĞIZLAR?

Şu ana kadarki UT oyunları içerisinde, UT2007 devrim niteliği taşıyor. Ama görsel olarak



tam bir şaheser diyebiliriz. Unreal 3.0 grafik motoruyla, oyuna değişik bir tat gelmiş. Karakterlerin animasyonları geliştirilmiş, çoğaltılmış. Artık gerçek birer güner şeklinde hareket ediyorlar ve surat ifadeleri yeterince gerçekçi. Haritalar ise harita olmaktan çıkmış; birer bölüm şeklinde tasarlanmışlar. Işıklandırma ve gölgelendirme efektleri ise –abartısız– tavana vurmuş düzeyde. Eski-yeni tüm silahların dizaynları tekrar elden geçmiş, yeni efektler ve yeni hasar modelleri hazırlanmış.

Unreal 3.0'ın PS3 ve Xbox360'da neler yapabileceğini ise siz hayal edin artık!

UT2007'nin en vurucu yanı, bağımlılık yapacak özelliklere sahip multiplayer kısımları olacak. Online üzerinde artık uzun yükleme sürelerini unutun çünkü UT2007'de sadece bir kere yükleme ekranı göreceksiniz. Online desteği olmayanlar da botlarla gayet çetin mücadelelere girebilecekler çünkü yapay zekâ çok iyi hazırlanıyor. Takım arkadaşlarınıza emir verdiğinizde bilin ki yapay zekâ o emir için her şeyi yapacak. Karşı taraf da aynı derecede zeki olacak tabii. "Ve bir şey daha..." şeklinde uzayıp gidebilecek olan bu yazıyı burada bitiriyor, huzurlarınızda hayvani bir PC sistemi almak için para biriktirmeye başlıyorum!

EN SON DİLEKLERİMİZ...

UT2007 için oldukça rahatız aslında. Sadece çok yenilikçi düşüncelere dalmamak gerek. Tek korkumuz ise canavar bir sistem gerektirir olması. Umarız şom ağızlılık yapmamışızdır da söylediklerimiz başımıza gelmez.

Hellgate:London

Potansiyel 

YAPIM : FLAGSHIP
DAĞITIM : NAMCO
TÜR : FPS / RYO
SİSTEM : PC
PC ÇIKIŞ TARİHİ : Kış 2006

Cehennemi hiç gördünüz mü?



Yukarıdaki soruya cevabınız eğer "Hayır!" ise –ki "Evet" diyen zat-ı muhteremlerle hiç karşılaşmamayı tercih ederiz- size güzel bir haberimiz var. Aslında bir haberimiz değil bir oyunumuz var. Zira Hellgate: London sizi cehenneme göndermiyor, cehennemi ayağınıza kadar getiriyor. Bugünden sonra daha iyi bir insan olacaksınız...

FPS+RYO+TPS=GÜZEL!

Oyun hakkında bilmenizi istediğim ilk nokta, Hellgate'in yapımcılarının Diablo'nun yapımın-

da da parmağının olduğudur. Bu şu da demek oluyor; çıkacak olan oyunumuzdan Diablo tadı da alabileceğiz. Zaten bunu yapımcılar da inkâr etmiyor. Yapımcıların belirttikleri bir diğer önemli nokta da, oyunu diğer oyunlardan ayıran çok keskin çizgilere sahip olduğu. Şöyle ki; oyun tür olarak FPS, ama bünyesinde Rol Yapma öğeleri barındırıyor. Bununla beraber kamera sistemi gerektiği zaman üçüncü kişi kamerasına geçebiliyor. Karışık değil mi?

Oyunun FPS kısmı, elimize herhangi bir ateşli silah aldığımız zaman devreye giriyor ve ekranda beliren imleci düşmanın üstüne getirip ateş etmekten ibaret. RYO kısmı ise işi biraz daha eğlenceli kılıyor. Zebanileri öldürdükçe seviye atlıyor, düşen ganimetleri toplayarak puan kazanıyoruz. Bu puanlarla silahlarımızı, zırhımızı, şarjörümüzü geliştiriyor veya her silah için gerekli olan slot sayısını arttırabiliyoruz. Zaten elimizde tutabileceğimiz silah sayısı da bu slot sayısına bağlı. Daha etkili silahların, daha fazla slot kaplayacağını bilmemiz içinse medyum (Keto?) olmamıza gerek yok. Kameranın birinci şahıs açısından çıkmasının nedeni de kullanabileceğimiz kesici aletler (sağ/sol el kılıç, daha büyük kılıç, daha keskin büyük kılıç, kılıç oğlu kılıç...). E3'de gördüğümüz kadarıyla kamera sistemi, karakterimiz kesici aletleri eline aldığı anda hemen gözden dışarı çıkıyor ve karakteri dışarıdan gösterip birçok estetik animasyonun izlenmesine olanak tanıyordu. Devil May

Cry'dan Dante kadar olmasa da, eğleneceğimiz muhakkak.

İBLİSİN SOYU

Aslında bu özelliklerin hiçbirini öğrenmeden önce bile Hellgate dikkatimizi çekmeyi başarmıştı. E3'de gösterilen o sinemağı hala her izlediğimizde heyecanlanıyoruz. Bu sinemağı mutlaka izlemenizi öneririm çünkü oyunun nasıl olacağı yönünde az çok fikir verebilir nitelikte. Bu fikirlerin başında da oyunun fantezi ile bilim-kurgu arasında olacağı geliyor. Silahlar oldukça gelişmiş bir teknolojinin varlığını, yaratıklar (çok iri ve alevliler), büyüler, kullanılan efektler, bertaraf edilmiş mekân tasarımları vb. görseller ise fantastik bir dünyanın ögesi olduklarını işaret ediyor oyunculara. "Mekânlar..." demişken hemen belirtiyim, oyundaki bölümler rasgele seçiliyor ve karşımıza öyle sunuluyor. Aynı şekilde, yaratıkların içinden düşen nesnelere ve bazı görevler de rasgele belirleniyor. Bu da oyunu şüphesiz daha ilginç kılıyor... Sinematikten çıkıp ekran görüntülerine bakarsak, detaya önem verildiğini anlayabiliyoruz. O anda ekranda hiçbir işlevi bulunmayan bir arka planın bile "cehennemden çıkmışçasına" detaylı çizildiğini görebiliyoruz. Kısacası, Hellgate: London'un bizi her açıdan tatmin edeceğini düşünüyoruz ama öncesinde birkaç sabır taşı satın almamız gerekecek. ■

SON ANDA KAÇIRANLAR

Elbette gelecek yıla damgasını vurmaya beklenen oyun sayısı sadece 10 değil. Açıkçası bu 10 oyunu seçerken de az zorlanmadık hani. Ama diğer oyunları da hem pas geçmemek hem de aklınızın bir kenarına not etmeniz için ismen de olsa belirtelim dedik.

Elite 4

Tür: Simulasyon
Çıkış Tarihi: 2007

Gothic III

Tür: Rol Yapma Oyunu
Çıkış Tarihi: Şubat 2006

Neverwinter Nights 2

Tür: Rol Yapma Oyunu
Çıkış Tarihi: İlkbahar 2006

Spore

Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: Yaz 2006

Star Wars: Empire at War

Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: Şubat 2006

Rise of Legends

Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2006

TOCA Race Driver 3

Tür: Yarış
Çıkış Tarihi: Şubat 2006

LONDRA'YA N'APTINIZ BÖYLE?

Birçok tarzın iç içe olması, Diablo'nun yapımcılarının kokusunun oyuna sinmesi, etkileyici görselliği ve konusu (son direnişçiler olan Templar Şövalyeleri'ni yönettiğinizi bilmek yeterli) sayesinde 2006'da Hellgate: London'ın liste başını zorlayacağını düşünüyoruz. Eğer kılıç kullandığımız bölümlerde hantal kontrollerle karşılaşmayacaksak Londra'yı bir de bu haliyle görmeye değer sanırım. Zaten işin içinde cehennem varsa, beklemekten başka çare var mı? Yok mu?

BilenAdam

ÜÇ TEKNİK BİR GEYİK (VEYA İKİ)

Bu parlaklık meselesi iyice canımı sıkıyor. Adı next Gen olan ne kadar oyun varsa bakın SS'lerine, tüm karakterler sanki metaldenmiş gibi parıl parıl parlıyor. Hadi Need for Speed'de tamam, ama FIFA 06'da NBA'de çok sırtıyor bu durum. Tüm karakterler porselen üzerine muşamba giydirilmiş gibi parıl parıl dolaşiyor etrafta. İlginçtir, Playstation 3 oyunlarında (Lair hariç) böyle bir şey dikkatimi çekmedi ama EA Sports'un Xbox 360'a hazırladığı oyunların çoğunda var bu plastik etkisi. Grafik-doku sanatçılarının seçiminden çok, kullanması kolay bir shader teknolojisi sanırım. Yani programcı tembelliği de diyebilirsiniz.

PC oyunculuğunun önünü tıkayan en büyük etkenlerden birisi, hiç kullanmadığımız teknolojilere para verip durmamızdır. 64 bit teknolojili işlemciler aldınız, nerede destekleyen oyunlar? Dynamic Range Lightning'li, SLI destekli ekran kartı aldınız, nerede destekleyen oyunlar? X-Fi ses kartı aldınız, nerede destekleyen oyunlar? Bu liste uzar gider, elbet destekleyen

oyunlar da çıkar. Başında "envidiyaa!" diye bağırılan bir sürü oyun var sonuçta. Ama bu oyunların oranı az kalıyor.

Konsollarda öyle mi ya? Yapımcılar konsolun içindeki her çipi sonuna kadar kullanmak zorunda. Donanım sabit olunca, oyunlardaki optimizasyon da mükemmel oluyor. 8MB hafızalı, 300 Mhz işlemcili PS2'de oynadığımız MGS3'ü, Burnout 4'ü PC için yapsalar, 512 MB hafızaya, 2 Ghz işlemciye, 128 MB'lık ekran kartına sahip olmak gerekliliği, sizi bilmem ama, beni çıldırtıyor!

Kahvemi içerken birden aklıma geldi: GTA'da hiç birşeyden olmasa bile bir gün kapımıza oto hırsızlığından gelmezler mi? Dayanmaz mı polis şehrin trafik sorunu nu tek başına çözen adam olarak bizim kapımıza?

Şöyle bir enstantane kuralım: Save etmek için evimize dönmüşüz, tam kapıdan çıkacağız, kapı çalıyor. Açıyorsunuz, karşınızda polis.

"Günaydın komserim, hayırdır?"

"Bilen Bey, 7621 adet araba çalmak-

tan aranıyorsunuz. Bizimle merkeze kadar geleceksiniz. Doldurmanız gereken birkaç kağıt var da."

"Amaaaan, ben de bir şey var sandım. Gidelim memur bey."

"Ha, bir de asker kaçağıymışsınız. Sizi birliğinize teslim edeceğiz."

"NEEEĞ?!" Vizuuuu!

"Dur! Kanundan kaçaman sen! Dur dedim! Bak at hırsızına, bir de polis otosunu çalıyor!.. Eh ne yapalım, donatılarımızı yedikten sonra rapor doldururuz... Lay lay lom..."

Muhteşem bir programcı, bir kod cambazı olsa da John Carmack'ın oyunlarındaki renklerle ilgili bir derdi var sanırım, inatla her oyununa kahverengi tonlarını basıyor da. Tüm oyunlarının kodlarına şu şekilde başladığına neredeyse eminim:

5 REM GameName: My Big Ego 4

10 ADD MORE Brown

20 GOTO 10

(Not: Evet bildiniz, programcılık bilgim BASIC'le ve GOTO'yla sınırlı)

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Ensemble Studios'un bir planı olduğu belli. Tam 6 yıl önce Age of Empires 2'yi çıkartmışlar. (Level Notu: 10 üzerinden 9). Ondan tam 3 yıl sonra Age of Mythology'yi (ay sonunda geldiği için bir sayı sonra incelemiştik), bu ay da Age of Empires 3'ü çıkardılar. Bu hesaba göre 2008 Kasım'ında Age of Empires 4'ü, 2011'de de Age of Empires 5'i mi oynayacağız acaba? Belki de.

Bir garip oyun da var bu sayıda ki sormayın gitsin: Prince of Persia 3D. Ne ilk Prince'ler gibi, ne yeni Prince oyunları gibi, tam arada kalmış bir oyundur PoP 3D. Sarıklı prensimizle bir şeyler yapıyorduk ama o kadar az iz bırakmış ki üstümüzdü, içeriğinin ne olduğunu hatırlamıyoruz bile (L.N: 8)

Homeworld kıymeti az bilinmiş gerçek zamanlı stratejilerden birisidir. Sadece uzay gemileri gördüğümüz bir oyun için o kadar duygu yüklüydü ki... Yörünge- deki gemilerde uyuyan milyonlarca ırkdaşımızın öldüğünü anladığınızda gözlerinizin dolmaması mümkün değildi. Bu oyundan, Relic Entertainment gibi başarılı bir firma doğdu. (L.N: 9)

3 yıl önce

En sevdiğim kapaklarımızdan birisidir bu. Sade ve temiz. Tam bir "az çoktur" adamı olduğumdan, bu kapağımızın bendeki yeri ayırır.

Bu sayıdaki Bilen Adam yazısına gözüm takıldığında gördüm ki, 3 yıl önce PlayStation 2'nin fiyatı 550 milyonmuş!

Bu sayının en gözde oyunu Unreal Tournament 2003. Sonuna yıl

takısı eklendikten sonra daha bir güzel hale geldi UT serisi zaten. Darısı 2007'nin başına (Level Notu: 89) Kapak oyunumuz No One Lives Forever 2. Age of Empires 2'de olduğu gibi, bu oyunun 3 yıl önce kapak oyunumuz olması da ilginç bir tesadüf. Çünkü NOLF2'yi yapan Monolith'in oyunu olan F.E.A.R. da bu ayki kapağımızı süslüyor.

Bir diğer önemli oyunumuz da Hitman 2 idi. Her yönden ilk oyundan çok daha iyi olsa da, çok fazla bir yenilik getiremiyordu. (L.N: 86) Ama, bu ayın en büyük sürprizi ve oyun dünyasına en büyük katkısı elbette Battlefield 1942 oldu. Herkesin Counter Strike oynadığı bir dönemde ortaya çıkarak savaş oyunlarına bakışımızı değiştirdi. 64 kişiyi kafa kafaya tokuşturdu. Hala da tokuşturuyor. Aşk olsun yani. (L.N: 92)



LEVEL NOTLARI



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



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

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

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

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

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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



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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Football Manager 2006
- 2- F.E.A.R.
- 3- Quake 4
- 4- The Sims 2: Nightlife
- 5- Black & White 2
- 6- Rome: Barbarian Invasion
- 7- Brothers in Arms: E.i.B.
- 8- UFO Aftershock
- 9- Rome Total War
- 10- World of Warcraft



Playstation 2

- 1- Pro Evolution Soccer 5
- 2- FIFA 06
- 3- The Warriors
- 4- Dragonball Z: Budokai Tenkaichi
- 5- Ultimate Spiderman
- 6- Tiger Woods: PGA Tour 06
- 7- Wallace & Gromit: Curse of Were-Rabbit
- 8- Spartan: Total Warrior
- 9- Burnout Revenge
- 10- Mortal Kombat: Shaolin Monks



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



ALTIN KLASİKLER

Eveet, işte yine yılın o zamanı geldi. Normal bir oyuncunun takip edebileceğinin çok üstünde oyunun çıktığı, bu sayfadaki altın klasikler ve en iyi 10 listesinde "YENİ" ibarelerinin pıtırak gibi çoğaldığı zamanlara girdik yine. Yine biz bir oyunu bitirmeden

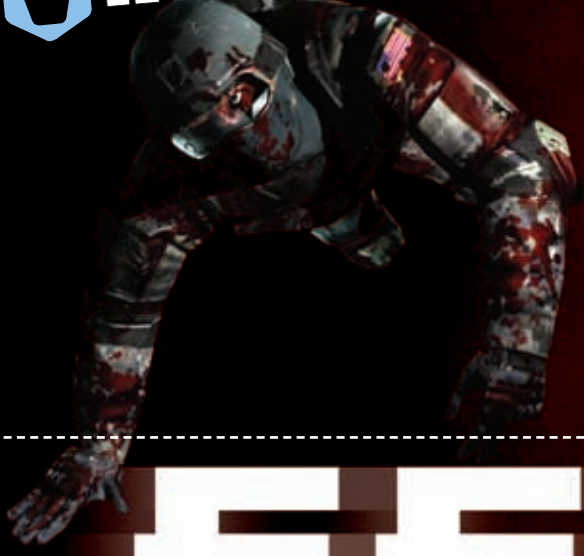
3 oyun çullanıyor üstümüze. Yine açlar gibi saldırıyoruz bir ona, bir de ona. Aç bıraktınız bizi yaz boyunca aç!

Ama bu sefer izci sözü veriyorum: Elimdeki oyunu bitirmeden her yeni gelen oyuna saldırmayacağım! Kendi inceleyeceğim oyunu yazmadan Tuğbek'in oyunlarına dalmayacağım! Arkadaşlarımla iyi geçinip büyüklükleri sayacağım! Call of Duty 2! Hırrrrsssss!

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON		
PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %95
PS2 God Of War	2005	%95 - %94
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94
PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92
PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %91
FPS		
PC F.E.A.R. YENİ	2005	%93 - %93
PC Half-Life 2	2004	%95 - %91
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %90
PC Chr. of Riddick : Escape from B.B	2005	%91 - %89
PC Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %88
SPOR		
PS2 Winning Eleven 9	2005	%97 - %97
PC Football Manager 2005	2004	%95 - %92
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %91
PS2 Fight Night Round 2	2003	%91 - %90
YARIŞ		
PC Moto GP 3	2005	%93 - %93
PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %93
PS2 WRC: Rally Evolution YENİ	2005	%92 - %92
PC Burnout Revenge	2005	%92 - %92
PS2 TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %90
STRATEJİ		
PC Age of Empires 3 YENİ	2005	%92 - %92
PC Act of War: Direct Action	2005	%91 - %90
PC Rome Total War	2004	%94 - %90
PC RTW: Barbarian In. YENİ	2005	%88 - %88
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %87

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
RPG		
PC Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %90
PC Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %90
PC Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %89
PC Dungeon Siege 2	2005	%88 - %88
PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
ADVENTURE		
PC Still Life	2005	%90 - %89
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
PC Myst 5: End of Ages YENİ	2005	%86 - %86
PC Fahrenheit	2005	%85 - %85
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %83
SİMULASYON		
PC The Sims 2	2004	%95 - %91
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %85
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %84
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %81
ONL. AKSIYON		
PC Battlefield 2	2005	%92 - %91
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %89
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %88
PC Joint Operations	2004	%87 - %83
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %82
DEVASA ONLINE		
PC Guild Wars	2005	%95 - %94
PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
PC Everquest 2	2004	%88 - %85
PC City of Heroes	2004	%85 - %81

LEVEL CLASSIC



FEAR™

Yazan Sinan Akkol

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Derin devletin ne kadar derine gittiğini göreceksiniz



Hafızanızı bir yoklayın bakalım, eskiden nelerden korkardınız? Sizi bilmem, ama ben cüçük kadarken (i.e. çocukken) en çok korktuğum şey Alien'lardı. İlk Alien filminin TRT 2'de yayınlanacağını duyduğumda tuhaf bir heyecan kaplamıştı içimizi. Sakallı bebek zamanlarıydı sanırım, filmin adını duymuştum ama ne olduğunu bilmiyordum (haliyle, internet veya sinema programı diye bir şey yoktu o zamanlar). Heyecanla televizyonun karşısına kuruldu. Ama filmi izledikçe gerildim, gerildikçe ufaldım kanepede. Yaratığın Kane'in göğsünden fırladığı sahnede televizyonu bizimkilere bırakıp odama kaçtım.

Ama daha sonra Alien'ların hastası oldum. Tüm filmleri defalarca seyrettim, H.R.Giger'ın (Alien'in tasarımcısı) çalışmalarını araştırdım, Dark Seed'i defalarca oynadım. Bir ara o kadar tuhaflaştım ki, Alien'lar rüyalarımaya girmeye başladılar, ama sevimli ev hayvanları olarak! O an anladım ki, "insan korkusunun üstüne gitmelidir" fikrinin suyunu çıkarmıştım.

KORKUNUN ECELE FAYDASI

İlk videosunu gördüğümünden beri büyük bir heyecanla bekliyorum F.E.A.R.'ı. Headway 1'i bitirmiş herkesin anlayacağı üzere, korkutucu bir oyun olacaktı bu. Yeni nesil muhteşem grafikleri olacaktı. Ama oynanış nasıl olacaktı acaba? Beni asıl meraklandıran buydu işte. Birçok "beklenti kurbanı" oyun görmüştüm, F.E.A.R. da aynı çukura yuvarlanacak mıydı

yoksa? Az sonra yazacağım, ben de bilmiyorum (sayfaları çevirip puana bakmak yok! Yukarıdaki klasik ödülünü de görmemiş gibi davranın!).

Oyun Paxton Fettel adlı bir adama küçük bir kızın "hepsini öldür!" diye fısıldaması ve Paxton'un bir ATC çalışanını kuşbaşı yapıp yemesiyle başlıyor. Paxton, Replica Soldiers adlı 1000 kişilik bir orduyu zihinsel olarak yöneten bir psişik ve bu orduyla birlikte Armatech Corp. adlı bir şirketi basıyor. Olaylar gelişiyor.

Biz bu tür doğaüstü durumlara müdahale için kurulmuş bir ekibin üyesiyiz. Ekibin adı F.E.A.R. açılımı da First Encounter Assault Recon. Yani "ilk karşılaşma, saldırı ve gözlem". Bir ismin kısaltması "korku" anlamına gelsin diye bu kadar da zorlanmaz deyip devam ediyoruz... İsimsiz, oyun boyunca ağızdan tek kelime çıkmayan bir askeriz. Brifinglerde de bizden inatla "F.E.A.R. point man, F.E.A.R. operative" diye bahsediliyor. Ama bunun bir sebebi var.

Hikâyesinin merak uyandırması haricinde F.E.A.R.'ı FPS'ler içinde özel bir yere taşıyan üç üstün özelliğinden bahsederek ince-

lemek isterim: Görselliği, oynanışı ve atmosferi. Başlayalım.

GÖR: EFEKT DEDİĞİN BÖYLE OLUR!

Adı "yeni nesil" olan hemen her oyunda bir plastiklik var ve bu beni gıcık ediyor! Tüm karakterler sanki muşamba kaplı, sadece kıyafetlerin değil, insan tenlerinin de carıl carıl parlaması mıdır gerçekçilik? Neyse ki FEAR bu hataya düşmemiş. Tüm dokularda bir metalik hissi var, ama bu rahatsız etmiyor. Ayrıca, bu ne güzel grafikler kardeşim?! Efektleri olsun, animasyonları olsun, FEAR tam bir görsel şölen. Bir çatışma başladığında metalden fırlayan kıvılcımlara duvardan fıskıran beton tozları karışıyor. Silahların namlu ateşleri ortamdaki her şeyi gerçek zamanlı olarak gölgelendirirken, patlamaların şok dalgaları grafikleri eğip büküyor. Ve dört kişinin karıştığı sıkı bir çatışmadan sonra, az önce girdiğiniz mekânla hiç ilgisi olmayan, harabe haline gelmiş bir ortamla karşılaşıyorsunuz. FEAR mekânları gerçek anlamda çatışmaların şiddetine ortak etmeyi başarıyor.

Tabii bu güzel görsellikte en büyük paya sahip olan ağır çekim özelliğinden bahsetmemek olmaz. Oyun sırasında genellikle unutsanız da, ağır çekime geçtiğinizde dimağınız durabilir.



Alevlerin dilleri yavaşça dansediyor, kovanlar havada hafifçe dönüyor, fırlayan her bir cam parçasını görüyorsunuz, atılan her merminin ses dalgalarını görüyorsunuz... Bu liste uzar gider, sırf görsel güzelliği için bile arada sırada ağır çekime geçmek isteyeceksiniz diyeyim size

FEAR ekran kartlarınız üzerinde en acımasız işkenceyi yapacak oyunlardan biri. "Güzel güzel ağzımızın suyu akıyordu, şimdi ne gerek var tekniğe girmeye?" demeyin. Benim evdeki

de de kanlar içinde bir adam. Tam onunla konuşacakken birden ışıklar gidiyor. Zifiri karanlıktayım. Bir ses "ışıkları açın!" diye emir veriyor ve ışıklar geliyor. Aynı anda yukarıdaki platforma üç düşman doluyor. Birisi parmaklıklardan atlayıp benim yanıma inerken diğer ikisi kafamı gö-

Patlamanın olduğu kapıdan geçtiğimde gördüklerim korkunçtu: İki kişi içeriye girmeye çalışmış ama körlemesine attığım metal kazıklar karşısında hiç şansları olmamış.

emektar ATI 9700 Doom 3'te pek zorlanmamıştı, lakin FEAR'da resmen acı çekti. Self-shadowing falan muhteşem olmuş ama eliniz kayıp da Soft Shadows'u açarsanız vay halinize, GT7800 bile altından kalkamaz. Dergideki bilgisayarımda ise oyun (2.25 GHz işlemci, 1 GB RAM ve X800 ekran kartı) hemen hemen tüm ayarlar medium'da, çözünürlük 1024x768 ve AA kapalı olarak hiç sorun çıkartmadan yağ gibi aktı. Daha detaylı bir teknik bilgi için Tuğbek'in hazırladığı yazıya bakabilirsiniz (sayfa 30).

Bölüm tasarımları başarılı. Ama oyunun tamamı depo, ofis gibi bina içlerinde geçtiği için herkes beğenmeyebilir, hatta sıkılabilirsiniz. Neredeyse oyunun başlarındaki birbirinin aynısı depo ve ofis bölümlerinden "illallah!" diyecek ve puan kıracaktım ki metruk bina bölümleri başladı. FEAR da ikinci Doom 3 vakası olmaktan kurtuldu. Özellikle bu metruk bina bölümleri çok güzeldi, bunları referans alırsak Monolith'in bir sonraki oyunu Condemned hakkında ümitlenebiliriz.

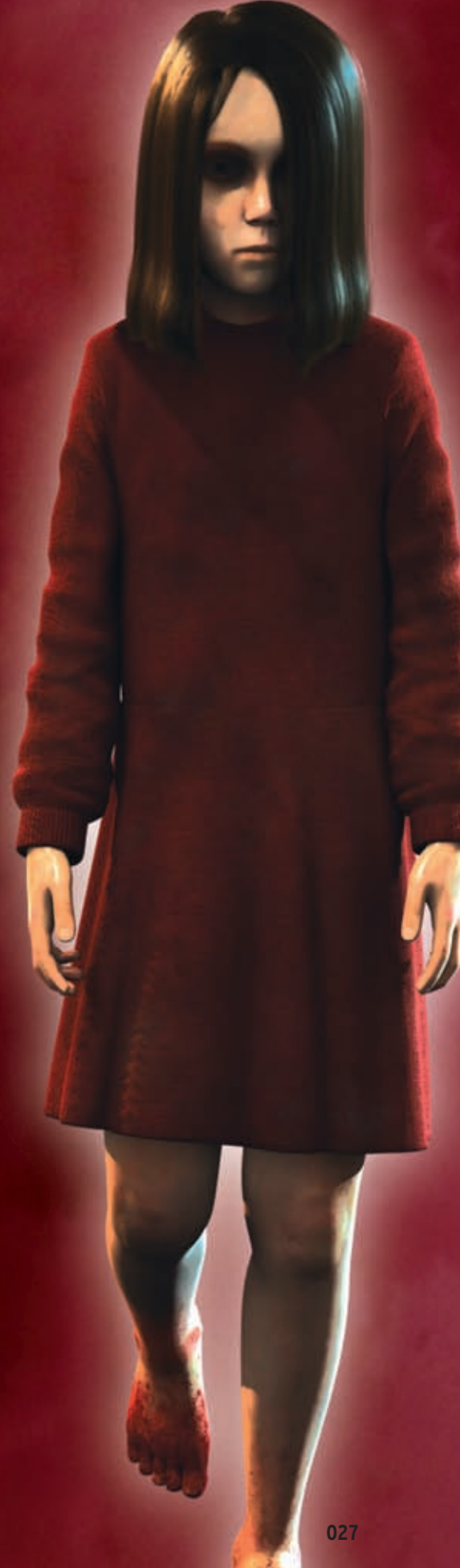
Ama hafıza yükünden midiiir, tembellikten mi bilmiyorum, oyundaki görsel öğeler o kadar sık tekrarlanmış ki bir süre sonra sıkılıyorsunuz. Aynı mobilyalar, duvarlarda aynı minik kağıtlar, aynı bilgisayarlar, daha da kötüsü aynı düşmanları yüzlerce kez görmekten sıkılabilirsiniz. Sanırım hafızadan tasarruf etmek istemişler ama işin suyunu çıkartmışlar biraz.

OYNA: BEN DAHA ZEKİYİM İŞTE!

Şöyle bir sahne hayal edin: Yüksekçe duvarlarla çevrili odanın ortasında bir sandalye var, üstün-

zümü yarıyor. Yanıma ineni shotgun manyağı yapıyor, dikkatimi yukarıdaki ikiliye çeviriyorum. Birisi bana saydırırken "Take cover!" diye bağıyor. Diğer sol taraftaki kola makinesini itip kendine siper yapıyor. Durumun sarpa sardığını anlayınca zamanı yavaşlatıyorum. Havada kurşun izleri; sesler ve hareketler yavaşlıyor, ama nişan alma hızım değişmiyor. Sağdakini bir headshot'la hallediyorum. Zamanın yavaşlığı bitmek üzereyken soldaki kola makinesine doğru bir el bombası sallıyorum. Askerin bağırmasına bile mecali kalmıyor.

10 sağlığım kalmış, yanımda taşıdığım iki medi-kitten birini basıyorum. İkincisini basmama fırsat kalmadan so-lumdaki kapı büyük bir patlamayla yanıyor. Artık dayanma sınırındayım, metal kazıklar atan Penetrator'ı çekiyorum ve patlamanın dumanları arasına körlemesine sıkıyor, sıkıyor, sıkıyorum... Çatışmanın heyecanı ile kalbim küt küt atıyor, ilerlemeye cesareti mi topladığımda patlamanın olduğu kapıdan geçiyorum.



EN BÜYÜK KLON, BİZİM KLON!

Ya içimizde sessiz sakin duruyorlardı, kimin aklına geldi genlerimizle oynamak? Bir de klonlar çıktı başımıza. Bir oyuna düşman mı ekleyeceksiniz. Hoop, hemen basın klonları olsun bitsin. Hem ölmelerinde sakınca yok hem de farklı düşman modelleri çizmeye. Daha önce çok kez tanıştık biz bunlarla ve lanet olsun, çoğunu da sevdik. İşte en ünlü klonlar.



Solid Snake (1972-...): En sevdiğimiz klon bu işte! İçinde Solid Snake olan her şeyi bayıla bayıla oynarız. Ah, bir de 13. oyundan sonra bile hala saf saf her şeye şaşırırsa! (Ne, FoxDie mı verdiniz? Ne, Otacon'un kardeşi mi? Ne, Raiden geri mi dönecek?..)



Number 47 (1999-...): Hayatına orta yaştan başlayan barkod kafalı Hitman, ünlü klonlarımız arasında en soğuk olanı. Kel olmasından mıdır, her elbisenin üstüne cuk oturmasından mı, bilemiyorum. Ama ben bir türlü ısınmadım bu herife. Dördüncü oyunu gelse de oynasak.



Boba Fett (Çok uzun zaman önce-...): Episode 2'de ölen Jango'nun tek orijinal klonu olan Boba, tek kelime konuşmadan Star Wars'un en karizmatik karakteri olmayı başarmıştı. Bir rivayete göre 6. filmde Sharlacc'ın ağzından içeri düştüğünde ölmüyor.



Dolly (R.I.P. 1996-2003): Kuzuların en ünlüsü Dolly, küçük baş hayvanlık konusunda gerçek bir duayen. Bizim Snake'den bile ünlü olan bu kuzucuk, Andy Warhol'un "bir gün herkes 15 dakikalığına ünlü olacak" sözünün ölü bir örneği sanki.

bir düşmanla çatıştığınızı hissediyorsunuz. Kendi aralarında haberleşiyorlar, takım halinde hareket ediyorlar, zorda kaldılar mı çekiliyorlar. Açıkta yakalandığınız mı vay halinize!

Çoğu FPS'de çatıştığınız düşmanın hareketlerini kısa sürede tahmin etmeye başlarsınız: Ya hayatlarını hiç sayarak üstünüze koştururlar ya da kazık çakmış gibi aynı noktayı savunurlar. FEAR'daki düşmanlarınızın klon da olsalar, canın tatlı olduğunu biliyor ve ellerinden geldiğince hayatta kalmaya çalışıyorlar. Yine çoğu FPS'de "arkanızdan" eminsinizdir. Yani, bulunduğunuz noktaya düşmanları temizleye temizleye geldiğiniz için birinin arkanızdan dolaşma ihtimali çok azdır. FEAR'da ise, yerini bilemediğiniz düşmanın korkutucu etkisini hissedeceksiniz. Bu yüzden yeni davranış biçimleri geliştirmek zorundasınız.

Aynı anda üç silah taşıyabiliyorsunuz. FPS'lerdeki bu "kısıtlı silah taşıma" özelliğine giderek daha çok ısınıyorum. Eskiden 1'den 0'a kadar on çeşit silah taşır, ama yoğun olarak bunların iki üç tanesini kullanırdık. Şimdi hangi silahı alıp hangisini atacağınız stratejik bir karar olduğundan oynanışı zevklendiriyor. FEAR'ın silahları birbirine çok benziyor ve sıkıcı gözükseler de bu sizi kandırmasın. Uzun zamandır bir FPS'de gördüğüm en sağlam cephaneliğe sahip FEAR. Tabancasından partikül silahına kadar tüm silahları acayip tok ve güçlü bir etki bırakıyor.

Bu arada, benden size bir tavsiye, zaten FEAR gibi bir oyun kırk yılda bir geliyor, düşük seviyede oynayıp zevkini kaçırmayın. Extreme Difficulty'ye bir şans verin, oyundan kat kat fazla zevk alacaksınız.

HİSSET: BAŞKA ŞEKİL KORKMAK

Oyunun atmosferinden en son bahsetmek istedim, çünkü beklediğimden farklı tatlar aldım oyundan: Korkuyu farklı bir biçimde veriyor oyun. Tamam beklediğiniz anlarda birçok şey olup sizi geriyor. Göz ucuyla gördüğünüz "şeyler" korkutuyor. Ama bir yere kadar. Daha sonra doğaüstü korkuların yerini "yapay zekâ bana ne pislik hazırlıyor acaba?" korkusu alıyor. Efektler ve yapay zekâ birleşince kendinizi çatışmada sığındığınız delikte toz duman içinde "Allah kahretsin, hiçbir şey göremiyorum, buradan çıkmam lazım" derken veya ses çıkart-

Gördüklerim korkunç: İki kişi içeriye girmeye çalışmış ama körlemesine attığım metal kazıklar karşısında pek şansları olmamış. Bir tanesi göğsüne giren kazıkla duvara çivilenmiş. Diğer düşman beş metre öteye savrulmuş, bir başka kazık duvardaki yangın söndürücüye isabet edip patlatmış olmalı. Yüzümde pis bir sırıtışla devam ediyorum...

Bu sahne, FEAR'ı oynadığınız süre boyunca yaşayacağınız çatışmalardan biri sadece. Bu enstantanelerin oluşmasındaki en büyük pay, oyunun üstün yapay zekasında. Yapay zekâ daha önce görmediğiniz şeyler yapabiliyor. O kadar ki, bazen sizden zeki

Alternatif



FarCry (L88 - %94)

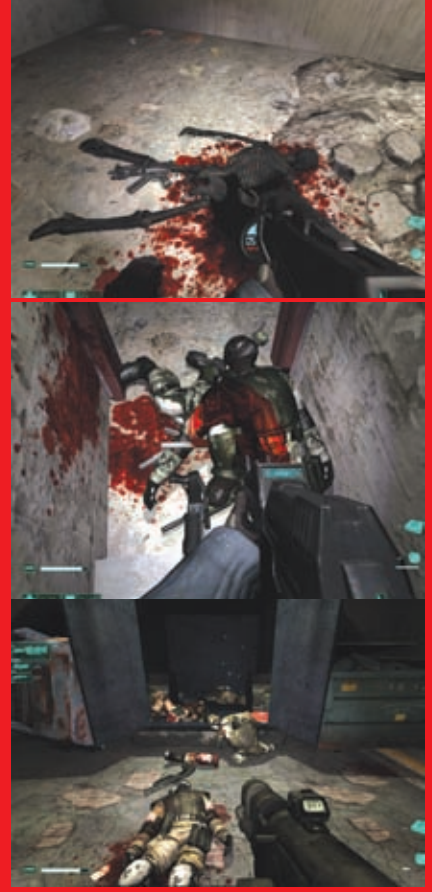
FEAR'ın kapalı mekanlarından sıkıldığınızda, şöyle ferah feza, cennet gibi bir adaya gitmek, o adada yüzlerce paralı askerle canınızı dişinize takıp çatışmak ister miydiniz? Buyurun, broşür verelim?

AMAN DİKKAT!

- Oyunda gitmediğiniz alternatif yollar kalıyor. Bu yan yolları kurcalarsanız sağlık ve Slo-Mo gücünüzü arttıran Booster'lar bulup mutlu oluyorsunuz.
- Ölenler savrulurken tetiğe basılı tuttuğundan sizi vurabiliyorlar. Çok dikkat edin.
- Hikâye telefonlara bırakılmış mesajlardan ve ortalıktaki laptop'lardan anlaşılıyor. Mutlaka dinleyin.
- Çatışmalarda güvende olduğunuzu sanmayın, düşmanlar her türlü deliğe el bombası atabiliyorlar.

RESPECT MY AUTHORITY!

FEAR'ın cephaneliğindeki silahlar çok ilginç olmayabilir ama onlara saygı duymanız lazımdır. Çünkü:



Bilmem anlatabildim mi?

mamak için şarjör değiştirmeye çekinirken buluyorsunuz. Ki bu da "böhh! canavar!" korkusundan daha iyidir kanımca.

Oyunun kötü yanları yok mu? Var tabii, en basitinden efektlere ve ışık oyunlarına bu kadar önem verilmiş bir oyunda hiçbir ışık kaynağının kırılmaması kötü olmuş. Ayrıca daha önce de dediğim gibi, objeler ve düşman tipleri gereğinden fazla tekrarlanmış. Ayrıca oyunda birçok bug var, ben yaşamamış olsam da bu sorunlardan bahsedecek Tuğbek. Azz sonraaa!

QUAKE'İ UNUTTURAN OYUN

Uzun zamandan beri şöyle 4-5 kişi bir araya gelince oynanabilecek,

Artı&Eksi

- ↑ Mükemmel yapay zekâ ve grafik efektleri. Silahlar çok sağlam. Multisi çok eğlenceli.
- ↓ Hep aynı eşya ve düşmanları görmek sıkıyor. Oldukça fazla bug ve performans sorunu var. Müzikler biraz ham kalıyor.

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

basit, hızlı ve zevkli bir deathmatch oyunu bekliyordum. FEAR beklediğimden de fazlasını verdi. Deathmatch, Team Deathmatch tarzında iyi hazırlanmış haritalarda oynanan çok zevkli bir multiplayer'ı var. Bu klasik deathmatch oyununun yanında Slo-Mo modları da var. Slo-Mo gücünü kullanınca zaman yavaşlıyor. Yoğun çatışma anlarında zamanı yavaşlatan taraf inanılmaz şans kazanıyor. Takım arkadaşlarınızdan biri bu gücü aldığı anda dolmaya başlıyor ama taşıyan kişi sürekli olarak kalp atışı gibi bir ses çıkardığından ve mavi mavi ışığından, diğer takımın doğal hedefi haline geliyor.

FEAR'ın multisini zevklendiren diğer şey ise yakın dövüş. Köşeyi dönünce karşıma çıkan bir avanağı uçan tekmeyle alaşağı etmek ne kadar tatmin edici, bilemezsiniz. İyi hazırlanmış haritaları, ortalığı yıkan güçte silahları, grafiklerin güzelliğini ve toz dumanın oynanışa etkisini de ekleyin. Kısacası FEAR, bu yıl Battlefield 2'den sonra bana en zevk veren multiplayer oyunu oldu.

FPS'lerle ilgili büyük bir hayalim var: Karşıma çıkan her düşmanın, gerçek bir rakiple multiplayer oynuyormuşcasına çatışma zevki vermesini is-

temişimdir hep. Her bir düşman beni zorlamalı, zaman zaman benden daha zeki olduğunu düşündürmeliydi. FEAR bu hayalime beni en çok yaklaştıran oyun oldu. Tam olarak değil ama en azından beklemediğim anlarda beni şaşırtacak kadar başarılıydı. Kesinlikle bu yıl çıkmış en başarılı FPS. Sakın kaçırmayın. ■

Son karar

Sağdan soldan gelen şikayetlere kulak asmayın: F.E.A.R. yılın en iyi oyunlarından biri. Tavsiyesi bizden, tadını çıkartmak sizden...

F.E.A.R.

Tür ▶ FPS **Yapımcı** ▶ Monolith **Dağıtımçı** ▶ Vivendi **Universal** **Yaş sınırı** ▶ 17+ **Minimum Sistem** ▶ 1.7 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GF4 Ti veya ATI 9000

Önerilen Sistem ▶ 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GF 6660 veya Radeon 9800 Pro

Zorluk ▶ Kolay **İngilizce gereksinimi** ▶ Az

Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ -

Web ▶ www.whatisfear.com

level
puanı ▶ 93

F.E.A.R. TEKNİK REHBERİ

Ne kadar güzel olsa da FEAR'in sistem gereksinimleri gerçekten korkutucu seviyede. Eğer "Koçlar gibi Doom 3 oynatan sistemim var FEAR'dan mı korkucam?!" diye düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz.

HANGİ EKTRAN KARTI HANGİ ÇÖZÜNÜRLÜK?

Eğer FEAR'ı gerçekten hakkını vererek oynamak istiyorsanız ekran kartınızın hem en üst seviye hem de yeni kuşak olması gerekiyor. Yani Radeon X800XT/X1800XL ya da GeForce 6800/7800 serileri. Bu ekran kartlarıyla FEAR'ı Anti-Aliasing açmadan 1280x1024 çözünürlükte oynayabilirsiniz. Piyasadaki orta seviye ekran kartlarından ancak GeForce 6600GT ve X800GT FEAR'la gerçek anlamda başa çıkabilecek güçte. Ancak onlarla da 1024x768 çözünürlüğü geçmenizi tavsiye etmiyoruz.

Eğer ekran kartınız yukarıda adı verilenlerin altındaysa bütün ayarları kısip 640x480 veya 800x600 çözünürlükte oynayabilirsiniz. Her şeyi kapatıp düşük çözünürlükte oynamanın FEAR'dan çok şey götüreceği açık.

SOFT SHADOWS VE ANTI-ALIASING

FEAR'ı sisteminizde sağlıklı çalıştırmak istiyorsanız vazgeçmeniz gereken ilk iki özellik Soft Shadows (SS) ve Anti-Aliasing (AA). Grafik ayarlarında bula-

bileceğiniz bu iki özellik zaten aynı anda açılmıyor. Ama her ikisinin de grafik performansını yarıya indirdiğini düşünürseniz aman açılmasınlar daha iyi diye düşünmeden edemiyor insan.

Soft Shadows her objenin gölgesinin birden fazla ışık kaynağına göre hesaplanmasını sağlıyor. Ama çok performans harcadığı gibi görüntüde de çok ciddi bir değişiklik yok. Bu yüzden süper bir sisteminiz olsa bile SS'i kapalı tutmak daha faydalı.

Anti-Aliasing'ın çok ciddi performans kaybına yol açması da can sıkıcı bir durum. Çok güçlü sistemi olanlar belki AA'yı açık tutmayı tercih edebilir. Ama benim tavsiyem AA ile uğraşmaktansa yapabiliyorsanız çözünürlüğü daha yüksek tutmak.

İŞLEMİNİZ YAVAŞ KALİYORSA:

Eğer FEAR'da performansınız düşüğe ve işlemcinizin yavaş kaldığını düşünüyorsanız (mesela 3GHz altı bir Pentium 4'ünüz varsa) sizi rahatlatabilecek beş önemli ayar var.

Single Player Physics: Oyunda hareket edebilen nesne sayısını belirler.

Particle Bouncing: Oyunda patlama ve mermi isabetlerinde ortaya çıkan parçacık efektini belirler.

Shell Casing: Mermi kovanlarını gösterme.

World Detail: Haritalarda dekoratif amaçlı kullanılan ve gerçek fonksiyonu olmayan obje sayısını belirler.

Corpse Detail: Cesetlerin detay seviyesi ve ne kadar sürede ortadan kalkacaklarını belirler.

Bu ayarları en alt seviyeye çektiğinizde performansta ciddi bir artış sağlayacaksınız. Ama oyunun gerçekçiliğinden çok şey yitirmeye hazır olun.

EKRAN KARTINIZ YAVAŞSA:

Eğer ekran kartınız eski veya alt/orta seviye ise aşağıdaki ayarları düşürmek performansınızı arttıracaktır.

Effects Detail: Oyun içindeki Shader efektlerinin seviyesini belirler.

Reflections and Displays: Oyundaki ekranların (monitör gibi) sayısını ve görüntü kalitesini ayrıca su, ayna gibi yansıtıcı yüzeylerin kalitesini belirler.

Volumetric Lights: Gerçekçi, hacme sahip aydınlatmayı açıp kapatır.

Volumetric Light Density: Volumetric Lights'ın seviyesini belirler.

Light Detail: Oyundaki aydınlatma sayısını

ve kalitesini değiştirir.

Enable Shadows: Gölgeleme Enable Shadows: Gölgeleme açıp kapatır.

Texture Filtering: Dokuların ekrandan uzaklaştıkça bozulmasını sağlar.

Texture Resolution: Grafiklerde kullanılan dokuların kalitesini belirler.

Pixel Doubling: Çözünürlüğü sanal olarak düşürüp geri arttırır.

DX8 Shaders: DX 9 özelliklerini kapatıp DX 8 olarak çalışır.

Shaders: Oyundaki genel Shader kalitesini belirler.

Gördüğünüz gibi pek çok grafik opsiyonu var ve bunların içinden çıkmak kolay değil. Burada adı geçmeyen ayarların ne performansla ne de grafiklere büyük bir etkisi yok demektir. Eğer ekran kartınız en alt seviyeye zaten el mahkûm hepsini kısip kapatacaksınız. Ama benim tavsiyem çok çok zorlanmadıkça Pixel Doubling'i açmayın. Son şans olarak değerlendirin sadece.

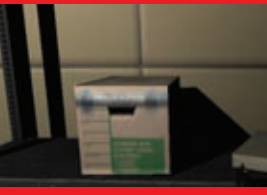
Ayrıca Texture Resolution seçeneği tamamen ekran kartının RAM miktarı ile alakalı. Eğer zayıf bir GPU'su olsa bile 256MB bir ekran kartınız varsa bu özelliği kullanabilirsiniz. Eğer ekran kartınız iki sene veya daha eskise mutlaka DX 8 özelliğini kullanın. Gerçi yavaş GPU'su olan yeni ekran kartlarında da performansı ciddi olarak arttırıyor.

Reflections and Displays: Oyunda performansı en çok düşüren ayarlardan. Bu yüzden bence ilk kapatılanlardan olmalı. Volumetric Lights da performansı çok etkiliyor ama komple kapamak yerine düşük seviyede çalıştırmayı deneyin. Çünkü grafiklere ciddi bir etkisi var.

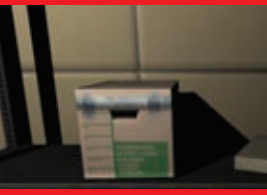
Eğer performans sorunuzun varsa hiçbir ayarı High'a getirmeyin. Çünkü genelde Medium ile High arasında fazla kalite farkı yok. Yani ayarların hepsini Medium'da çalıştırıyorsanız FEAR'ın hakkını veriyorsunuz demektir. ■

ANTI-ALIASING VE SOFT SHADOW

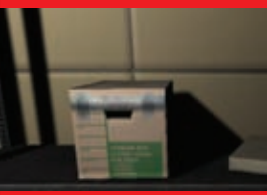
Aşağıdaki resimlerdeki gölgelere dikkat ederseniz, oyunun iki en büyük performans canavarını göreceksiniz.



AA ve SS kapalı. Kenarlar kırık gözüküyor.



Anti-Aliasing açık. Kenarlar keskin ve net. Çok güzel gözüküyor ama performansta gözle görülür bir düşüş var.



Soft Shadowing açık. İç içe girmiş üç gölge var ve gölge kenarları daha gerçekçi gözüküyor. Ama performansı inanılmaz düşüren bu özelliğe gerçekten ihtiyacınız yok.



BLACK & WHITE 2

Yazan Serpil Ulutürk

Hayattan yakınıp durmak yerine meseleye bir de "O"nun gözüyle bakın



Hemen her bilgisayar oyunu sizi, bilgisayarının başına oturup birtakım tuşlara tıklayan sıradan insan olmaktan çıkartıp iyi ya da kötü bir kahraman gibi hissettirmek derindedir. Bunu başarabildiği ölçüde de takdir edilir, değer kazanır. Genellikle bir ordunun komutanı, bazen sıradan da olsa yürekli bir asker, zaman zaman yalnız ve asil bir kahraman, küçük bir çocuk, kırılğan bir genç hanım, belasını arayan bir haydut, hatta Pikachu bile olabilirsiniz. Black & White'in özelliği ise oyuncuya tanrı rolü vermesi. İlk kez beş yıl kadar önce bu enteresan fikirle karşımıza çıkan Black & White'ı oynayıp da unutulmuş hiç kimse olmamasının sebebi de buydu. Oyunda aklımıza yatmayan özellikler, hoşumuza gitmeyen detaylar olması bizi yıllarca ikinci B&W'ı beklemekten alıkoyamadı. Çünkü rolümüzü sevmiştik.

B&W2, ilk bakışta (özellikle giriş videosuyla) önceki oyuna göre çok farklı görünmüyor ama tıpkı umduğumuz gibi pek çok yenilik içeriyor. Bu yazıyı iki oyunun kıyasını yapmak yerine, B&W diye bir oyunun varlığından bile haberdar olmayan oyuncuları dışlamayacak şekilde, gayet yeni bir oyundan bahseder gibi yazmaya karar vermemin sebebi de bu. Geçen yılların bu oyuna çok şey kattığı bir gerçek, özellikle de artık anlatacak bir hikâyesinin olması B&W2'yi eskisine göre daha anlamlı yapıyor.

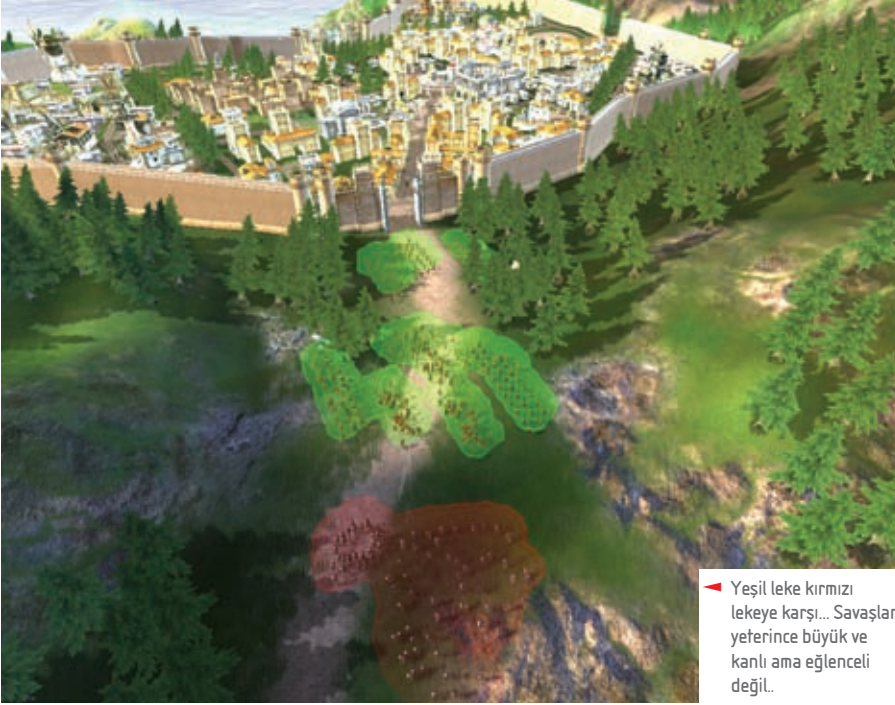
Uzun ve bazı anları fazlasıyla sıkıcı eğitim bölümünü saymazsak, oyun Aztekler'in saldırısına uğrayan eski Yunan topraklarında başlıyor. Önüne çıkanı yakıp yıkan Aztekler yetmezmiş gibi, kötü tanrıların gazabı da köyün tepesine biniyor ve büyük bir kıyım yaşanıyor. Bu noktada, size inanıp tapınacak ve gücünüze güç katacak potansiyele sahip bu kadar insancığın heba olmasına yüreğiniz dayanmıyor ve kurtarabildiğiniz kadarını alıp, sıfırdan bir uygarlık kurmaları için başka bir alana taşıyorsunuz. Sayısız cesetle dolu bu talihsiz köye veda etmeden önce, olanların intikamını almak için bir gün geri dönme yemini de ediveriyorsunuz. Böylece kurgunun omurgası oluşmuş oluyor... Evet, oyunun gerisi nasıl gelişip güçleneceğini, köklü bir uygarlık kurmanın yollarını bilmeyen bir grup faniye rehberlik etmek üzerine kurulu ki bu, biz strateji oyuncuları için çocuk oyuncağı.

TANRI'NIN ELİ

Oyunda biz her yere ve her şeye

ulaşabilen dev bir el şeklinde temsil ediliyor. Tek bir kulunuzun gayet kişisel problemlerinden küresel (bu oyun için adasal demek daha yerinde gerçi) meselelere kadar her şeyi bu eli kullanarak çözmekle yükümlüsünüz. Tabii her tanrı gibi, bir dünya kontrol paneliniz ve tıklanabilir düğmeleriniz de var ama asıl işiniz; dokunmak, kucaklamak, gerektiğinde hırpalamak, taşımak, yaratmak ve yok etmek... Bunlar içinse sadece ele ihtiyacınız var. Aslına bakarsanız, oyunun ilk bölümlerinde tahtınızın büyüklüğüyle kıyaslandığında fazlasıyla güdük kalan bir kontrol gücüne sahipsiniz. Bu biraz da acemiliğinizden kaynaklanıyor olabilir ama oyunda geçirdiğiniz zaman da önemli bir kıstas. İyi (ya da kötü) işler başardıkça hanenize yazılan puanlar, eliniz için yeni yetenekler almanızı sağlayacak. Bunlara da "mucize" deniyor. Topraklarınıza saldıran kuvvetleri ezip geçmeye de topraklarınıza bereket katmaya da yarayan mucize güçlerinizi zamanla edineceksiniz.

İyi ve kötü ayrımı Lionhead'in (dolayısıyla Peter Molyneux'nun) geçen ay incelediğimiz Fable'ı da dâhil her oyununda karşımıza çıkan bir özellik. Black & White 2'de de oyunun ismin-



◀ Yeşil leke kırmızı lekeye karşı... Savaşlar yeterince büyük ve kanlı ama eğlenceli değil.



▶ Şehirlerinizi o kadar yakından görme şansına sahipsiniz ki, gururunuzda yedirirseniz yerdeki böcekleri bile temizleyebilirsiniz.

dev hayvanlarımız B&W2'deki birtakım ağır sorumluluklarımızın yanında eskisine nazaran daha az önemli bir konuma gerilemiş durumda. Ama bu, onları daha az seveceğiniz anlamına gelmiyor. Hatta hayvanımıza özel bir paragraf ayırarak, ona verdiğimiz öneme vurgu yapmak istiyorum.

Şehirler kurup yönetmek, sanal hayvan beslemek, ordular kurup savaşa çıkmak, küçük insanların küçük dertlerini çözmek... B&W2, birkaç oyunluk malzemeye sahip.

den başlayarak her yerinde etkisini gösteren bir "hangisini yapsam?" sorusu dikiliyor karşınıza. Ama yine tüm Lionhead oyunlarında olduğu gibi, seçimleriniz yüzeydeki birkaç şey dışında oyunun gidişatı üzerinde kalıcı bir etkiye sahip değil. O yüzden herhangi bir şeye karar verirken çok da uzun uzun düşünmeniz gerekmiyor. Ayrıca oyun boyunca değerli görüşlerini ve gevezeliklerini sizden esirgemeyecek, biri iyiliği diğeri kötülüğü temsil eden iki danışman meleğiniz, hamlelerinizin sonuçları hakkında ipuçları vererek işinizi kolaylaştıracak.

B&W2 aynı anda birkaç temel işi bir arada yürüttüğünüz bir oyun. Bunlardan ilki, makro yönetime dayalı şehir kurma işi. SimCity'de, Zeus'da ya da ilk B&W'da olduğu gibi insanların genel ihtiyaçlarını, şikâyetlerini, verimli ya da yetersiz oldukları alanları saptayıp ona göre yeni binalar yapmaya ve yönetmeye dayalı ve vaktinizin en büyük bölümünü alan bir iş yükünüz olacak. İkinci uğraşınız, her kurduğunuz şehrin

içindeki birkaç küçük yan görevi tamamlamak. Bunlar bakire olduğunu sandığı kızının hamile kalmasından sizi sorumlu tutan bir babanın gerçeği görmesini sağlamak ya da yerleşimin madenlerini mesken tutmuş bir canavarı oradan ayrılmaya ikna etmek gibi, küçücük hikâyelere sahip hem eğlenceli hem de oyalayıcı bulmacalar. Aslında kendileriyle ilgili tek şikâyetim sayılarının çok az olması. Ana görevlerini tamamladıkça yenisine başladığınız her haritada ancak iki-üç tane böylesi bulmaca çıkıyor, az tabii... Diğer bir uğraşınız da hayvan bakıcılığı. B&W ile ilgili akılda kalan tüm sahnelerin vazgeçilmez yıldızı

EĞİTİM ŞART

Oyunun başında maymun, kurt, aslan ve inek arasından seçim yaparak oyun boyunca nasıl bir hayvanla meşgul olmak istediğinize karar veriyorsunuz. Hangisini seçtiğinizin ilk etapta hiçbir önemi yok, bunlar sadece birer avatar. Değişiklikler sizin onu eğitime şeklinizle belirmeye başlıyor. Kurduğunuz şehir içinde, özel bir bölmede yaşayan hayvanınız başta kendi kuyruğunu kovalayıp duran bir kediden daha iyi durumda değil, yani gayet kendini bilmez ve kafasız. Ama o kediden farkı; öğrenebilir olması. Önceleri bulunduğu kayaları yemeye çalışan, köylülerinizin üstüne oturup onları pelteye çeviren, ağaçlarla evcilik oynayan bu kıymil zararlısı, doğru düzgün ilgilenirseniz oyundaki en önemli yardımcıncınız durumuna gelebilir.

Ne yazık ki oyundaki eğitim sistemimiz dayağı da kapsıyor. İyi işler yaptığında sevip, karnını kaşıyarak ödüllendirdiğiniz dev hayvanınızı, yanlış hareketleri yüzünden cezalandırmak için tokatlamak durumundasınız. Böylece bazı kuralları kafasına yerleştirebiliyorsunuz. Ola ki yanlışlıkla olmadık şeyleri cezalandırdınız ya da ödüllendirdiniz... Bu durumda hemen bugüne kadar öğrendiklerini gösteren menüye girip tek tek hatalarınızı düzeltebiliyorsunuz. Agresif ya da fazlasıyla zıppır ya da utangaç ya da oyuncu ya da



▶ Bu koca ineğin en büyük eğlencesi karnını kaşıtmak.



▶ Hepsi birbirinden şirin değil mi? Bir de büyüdüklerinde görün...

Alternatif



Populous

Bizi oyunun tanrısı yapma fikri daha önce de Peter Molyneux'den ve Populous'la gelmişti. Her şeyi bir elle yönetme mantığını Dungeon Keeper'dan da hatırlayanlarınz olacaktır ama içerik olarak B&W2'ye en iyi alternatif, çok eskilerde kalmış olsa da Populous.

öfkeli... Ona nasıl davrandığınıza bağlı olarak hayvanınız herhangi bir karaktere bürünebilir ve yiyecek toplamaktan bina dikmeye, insanların eğlendirmekten savaşmaya kadar her işte size yardımcı olabilir. Öncekinden farklı olarak, tamamen sürpriz şeyler yapmak yerine, ne yapacağını size önceden bildirmesi, hayvanın daha kontrol edilebilir olmasını sağlamış ama yine de gözünüzü üstünden ayırmamanız gerekiyor.

Oyunda yapabileceklerimize geri dönelim. B&W2'nin getirdiği en şaşırtıcı yeniliği epik savaşları. Kulağa fazla iddialı gelse de bu oyundaki savaşları tanımlamak için "epik"ten daha uygun bir kelime yok. Şehirleriniz içine kuracağınız kışlalarda yetiştireceğiniz askerler birçok RTS'de gördüğünüzden daha ateşli bir kalabalığa dönüşüyor ve bu kalabalığı düşmanın üstüne saldırdığınızda kendi çapında görkemli bir savaş izleme şansınız oluyor. Yine de ağırlık merkezi şehir kurmak olan bir oyunda ordular kurup savaşmanın en iyi ihtimalle "göstermelik" olacağını unutmayın. Savaştıkça level atlasalar da, düşmanı gördükleri yerde kanları kaynasa da, savunma ve saldırı için ayrı komutları anlasalar da yapaylar. Orduyu kurmak da onları savaşta yönetmek de "kütük" bir iş. O yüzden orduya büyük işler için bel bağlamak gerekiyor. Öncelikli hedefiniz çevre yerleşimdekileri kendi topraklarınıza çekecek cazibeye sahip bir şehir kurmak olmalı.

Çıkışı çok uzadığı için B&W2'nin grafiklerinin zamanın gerisinde kalacağı endişesini taşıyordum açıkçası ama hiç de öyle olmadı. Oyun belki "en gerçekçi grafikler" yarışmasında

derece alabilecek parlaklıkta değil, hatta kategori dışı kalması bile muhtemel. Ama bu durum, kötü grafikler anlamına gelmiyor. B&W2, tamamen kendi dünyasına ait, şirinlikle yaratıcılık kırması grafiklere sahip. Özellikle de şirinlik konusunda B&W2'nin eline su dökebilecek oyun bulmakta zorlanabilirsiniz. Bakımını üstlendiğiniz petiniz sadece keyfi yerindeyken değil vahşileştiği zaman da çok sevimli. Köylüleriniz de öyle. Gerçek dünyaya pek de benzemeyen B&W2 evreni ise son derece hoş ve yaşanması görünüyor. Yeni binalar ekleyip yollarını yapıp, çevresini duvarlarla kapattınız mı, arkanıza yaslanıp köylülerinizin gündelik hayatını keyifle izleyebiliyorsunuz.

BİRİ BENİ Mİ ÇAĞIRDI?

Oyun her ne kadar size tanrı rolü verse de, gücünüz size inanların yaşadığı şehirlerin sınırlarına kadar geçerli. Bu da şehirlerinizin etki alanını genişletmek istemeniz için bir başka gerekçe. Şehirlerde öncelikle yemek ve barınmak gibi en temel ihtiyaçları karşılamanız gerekiyor. Hangi köylünün ne işte çalışacağına da siz karar veriyorsunuz. Birkaç çiftçi, ormancı, madenci ve inşaatçı ile işe başlamak son derece yerinde olacaktır. Ama bu kadroya birkaç tane de "damızlık" eklemeniz gerekiyor. Evet, nüfusu artırmanın en iyi yolu üremek ve bu iş için oluşturacağınız sağlam bir kadro işleri epey hızlandırabiliyor.

Giderek kalabalıklaşan bir şehirde ihtiyaçları karşılamak kadar saptamak da büyük bir problem olabilir ama B&W2 bu konuda başımızı ağrıtmıyor. Şehir meydanında tüm istatistikleri ve ihtiyaçları görebildiğiniz bir platform bulunuyor. Sık sık burayı ziyaret edip eksikleri giderir-

Artı&Eksi

- ↑ Etkileyici grafikler, bol bol detay, çılgın bir "hayvan bakım sanatı" anlayışı
- ↓ Beklendiği kadar eğlenceli değil, bazı özellikler yüzeysel

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

Evcil hayvanınızın çişe çıkma saatiyle, şehrinizin savaş saatini denk getirebilirseniz büyük fayda sağlarsınız.

Kontrol panelinde bulacağınız binaları yapabilmek için bol bol "tribute" puanı toplamamız gerekiyor. O yüzden de görevlerinizi ihmal etmemelisiniz.

seniz insanlarınız kolayca mutlu olacak. Ama bu sizi nereye kadar mutlu edecek, orası bilinmez... Şundan bahsediyorum; oyunun ilk bölümlerinde şehir kurmak ve geliştirmek ilginç, açılan yeni binalar, gelişimi olumlu ve olumsuz etkileyen hamlelerin tespiti, başlangıçta hoş bir bulmaca gibi. Ama işin sırrını çözdükten sonra, benzer şehirler kurmak, aynı hamlelerle aynı sonuçları elde etmek giderek sıkıcılaşan bir şey. Oyun ne kadar yaratıcı olsa da, birkaç bölümden sonra rutine dönüşmekten kurtulamıyor. En kötüsü oyun hiçbir noktasında yeterince eğlenceli değil. Gidişata sürekli bir görev mantığı hâkim. Buna hikâyenin gevşekliği de eklenince, B&W2'nin sonunu görece insan sayısının bir hayli az olacağını öngörebiliriz.

Yine sayfadaki maksimum harf sayısı sınırına gelip dayandık ve yine anlatmak istediklerimin bir kısmı içimde kaldı. Son olarak B&W'ın kendine özgü dünyasının keşfedilmeye değer bir yer olduğunu, yerlilerinin ve bilgiye aç dev hayvancığının ilginizi hak edeceğini söylemek isterim. Oyunun küçük hikâyelerindeki gülümseten detaylar ve replikler, hiç bahsetmemiş olsak da özenli seslendirmeler ve müzikler B&W ziyaretiniz için diğer gerekçeler. ■

Son karar

Belki başından kalkmadan saatlerce takılabileceğiniz, sürükleyici ve süper eğlenceli oyunlardan biri değil ama B&W gibisi sık gelmiyor. Sırf hayvan beslemek için bile edinebilirsiniz!

Black & White 2

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Lionhead Studios
Dağıtıcı ▶ Electronic Arts Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum Sistem ▶ 1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 2.4 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.bwgame.com

level puanı ▶ 83

LEVEL 106 PC İNCELEME



LEVEL HIT



Diyar diyar
gezeceğiz yine
anlaşıldı.



Yeesha,
Atrus'un kızı. Ne
kadar büyümüş
değil mi?



Mimikler
oldukça
inandırıcı.




Yazan Güven Çatak



Bu kitap okullarda
ders kitabı olarak
okutulmalı.

MYST V: END OF AGES

Artık kitabın son sayfalarına geldik; bu sefer okuyan da biziz yazarın da

 Sinemanın Coen kardeşleri varsa, oyun âleminin de Miller kardeşleri var. Bu ikili, tasarladıkları Myst serisiyle oyunlar ve tabii ki oyuncular için yeni bir boyut kapısı açmış ve belki de ilk defa bir oyunun, bir sanat yapıtı olarak tartışılmasını sağlamıştır. Gerek anlatımıyla, gerekse de görsel açıdan bir devrim olmuştur ilk Myst. Arkasından gelen Riven, Exile, Revelation ve Uru (online), inişler ve çıkışlarla Myst geleneğini sürdürmüş, bu günlere getirmiştir. Artık her efsane gibi Myst de sonlanmalı ve kuşaktan kuşağa, kulaktan kulağa aktarılmalı. Özellikle Myst deneyimi olmayanlar soracaktır haklı olarak, “nedir bu seriyi bu kadar özel kılan?”

ESKİ ZAMAN MYST OLUR Kİ

Hatırlıyorum da 486 işlemcili PC'ler yeni çıkmış, üstüne bir de CD-ROM'lar gelmişti. Bazılarımız (misal ben) Amiga'dan PC'ye geçmek için Pentium'ları beklemekteydi. Bu bekleyiş tabii ki birtakım arkadaşlarımızın evlerinde birikmemize sebep oluyordu. 3.5'lük disketlerdeki oyunlar gerçekten Amiga'nın görsel gücünü yakalamak üzereydi. Derken bir gün Myst geldi, hem de CD-ROM olarak. Hemen CD-ROM'lu 486'sı olan arkadaşına, 'annem izin vermiyor hepimize birden' demesine rağmen yığıldık. CD-ROM'un yeşil-turuncu ışıkları yanıp sönerken, bir yandan Myst de yükleniyordu. Gerçekten 'mis' gibiymiş dedik grafikleri görünce. Ağzımız açık kalmıştı. Bu kadar renkle, bu kadar detayla hiçbir oyunda karşılaşmamıştık. Olay nedir anlamadan (ki zaten başlangıçta anlamak mümkün değil) daldık oyuna. Bir süre atmosferin tadını çıkarttıktan sonra ilk bulmacaya tosladık, sonra ikincisine, sonra üçüncüsüne...

(Ekran kararır ve '5 saat sonra' yazar) Arkadaşın evinde sayıca birçok kafa olduğumuzdan, bayağı bir kafa patlatmıştık ama halen başladığımız noktadaydık. En sonunda hava karardı ve dağıldık. Ertesi günlerden birinde, başka bir arkadaşın bulmacalardan birini çözdüğünü öğrendik ve ona hücum ettik tabii ki! Sonra gerisi geldi zaten...

diye. Açıkçası bu sorunun cevabının tek bir kelime, hatta tek bir cümle olması çok zor. Çünkü Myst aslında cildi açılmış, sayfaları tuhaf dünyalara saçılmış dev bir kitap ve siz de bu sayfaları bir araya getirmeye çalışan bir tür gezgin editörsünüz. Geriye son bir bölüm kaldı; bazılarınız için gerçekten bir son, bazılarınız içinse yeni bir başlangıç olacak bir bölüm.

YİNE O GİZEMLİ YABANCI, YANİ SİZ

Myst serisinin en ilginç yanlarından biri oynadığınız bir rolün ol-

maması. Oyunda büründüğünüz karakter, aslında kendinizden başkası değil. Zaten oyunun o müthiş izole atmosferini oluşturan etkenlerden biri de kendinizle başbaşa kalmanız. Son Myst oyunu End of Ages da yine kendinizle aranıza girmiyor ve sizi yine adeta bir rüyanın ortasına bırakır gibi, tuhaf bir mekana transfer ediyor. Bir tür yeraltı sarayında vücut bularak oyuna başlıyoruz. Gözlerimiz hemen kilitli Myst kitabına takılıyor. Atrus'un kitaplarından biri mi diye soruyoruz kendi kendimize (hani şu kelimeleriyle dünyalar yaratan adam). Küçük sarsıntılar ve yaklaşık kaçıp gölgelere karışan yaratıklar mekânı tekinsizleştiriyor. Biraz ilerledikten sonra avlumsu bir yerde buluyoruz kendimizi. Ortada, çevresi manyetik bir alanla kaplı bir

Alternatif



SCHIZM

Myst V'e alternatif göstermek gerçekten zor. Yine de Schizm II, bulmacaları bakımından düşünülebilir.



küre var. Meraklı adımlarla içine dalıp, merkezindeki tablete dokunur dokunmaz karşımıza Yeesha çıkıyor. Kendisi Atrus'un kızıdır ve bizi oyun boyunca yönlendirecek ve aynı zamanda aklımızı bulandıracak iki karakterden biridir. Bi-

Bu sefer verdiğimiz kararlar sadece kendimizin değil, Myst evreninin ve içindekilerin de kaderini belirleyecek.

ze "ne yap ne et dünyalara dağılmış dört tableti bul ve onlarla ana tableti oluştur" diyor. "Ben yapamadım, egoma yenildim" diye de ekliyor ve "ne olursa olsun tableti bana verme" diye de sizi uyarıyor. Tableti, D'ni (okunuşu, gırtlaktan 'Dih-ni' diye) ırkının kölesi olmuş Bahroları özgür kılmak için kullanmamızı istiyor; şu bizden kaçan maymunumsu yaratıklar yani. Hatunların istekleri bitmez deyip, D'ni medeniyetinin eski yeraltı şehrinde alıyoruz soluğu. Burada da karşımıza, yolculuğumuz boyunca bizi yalnız bırakmayacak olan, oyunun diğer karakteri Esher çıkıyor. Esher bir D'ni ve o da tabletleri bulmak için yola çıkmış; amacı yok olmuş medeniyetini yeniden var etmiş ama başaramamış. Yeesha'nın aksine bizi Bahrolar hakkında uyarıyor ve Yeesha hakkında da ileri geri konuşuyor. Peki hangi karakter doğruyu söylüyor? Hangisine güvenmeliyiz? Belki de hiçbirine. İşte bu açıdan son Myst oyununun öncekilere göre doğrusal olmayan bir yapısı var. Bu sefer verdiğimiz kararlar, sadece Atrus ailesinin ve kendimizin değil, Myst evreninin ve içindekilerin de kaderini belirleyecek.

İNSANA İŞ YAPTIRMAK ZORDUR

Ama Bahrolara yaptırmak o kadar zor değil. End of Ages, alıştığımız mekanik ve organik bulmacaların yanı sıra 'iletişim' bulmacaları da içeriyor. Normalde bizden kaçan Bahrolar, elimizdeki tablete çizmek ve sonra bulunduğumuz yere bırakmak yoluyla isteklerimizi yerine getirebiliyor; muhtemelen D'ni insanları da onları böyle kullanıyordu. Tabii bu iletişimi kurmak için öncelikle tabletlerin dilini öğrenmemiz gerekiyor. Başlangıçta bu sembolleri öğrenmek biraz zor

Artı&Eksi

- ↑ Tüm parçalar yerine oturuyor. Görsel açıdan muhteşem. Bulmacalarda yeni tarzlar. Rahat kontroller.
- ↓ Etkileşim, detaylar ve sesler bir önceki oyuna göre daha zayıf. Seriyi tanımadan yeni başlayan biri nereye kadar gidebilir?

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

oluyor ama derler ya 'işin tekniğini kaptıktan' sonra biraz daha rahatlıyoruz. Tableti yanımızda taşıyabiliyoruz ama örneğin ip merdiven tırmanmak gibi fiziksel bir aksiyonda, ağırlığından dolayı bırakmak zorunda kalıyoruz. Tab-

letlerin üstüne semboller kazıyarak Bahroların yardımını almak oynanabilirliğe yeni bir lezzet katmış. Çünkü zaten şahane (ve aynı zamanda bir o kadar kazık) Myst bulmacalarına aşinaydık ama tabletler, oyuna yeni bir boyut getirmiş. Ayrıca bu sefer bulmacalar yolunuzu tıkayacak şekilde tasarlanmamış; ilk bulmacadan sonra aşağı yukarı her yeri gezabiliyorsunuz. Başka bir yenilik de kontrollerde. Standart 'point & click' sistemine iki alternatif getirilmiş. Bir tanesi sadece fare ile hiç durmadan hareket edebilmenizi ve 360 derece çevrenize bakabilmenizi sağlarken diğeri daha çok 3D shooter tarzı, fare ve klavyeyi birlikte kullanarak takılmanıza imkân tanıyor. Yeni kontroller, oraya buraya tıklayarak ilerlemek durumunu ortadan kaldırıyor ama bu sefer de çok hızlı hareket ettiğinizden önemli noktaları pas geçebiliyorsunuz. Artık hangisi işinize geliyorsa.

RÜYALARIN ÖTESİNDE DİYARLAR

Myst, yine olağanüstü mimarileri, muhteşem renkleri ve büyüleyici atmosferiyle alıp

götürüyor bizi başka diyarlara. Görsel açıdan inanılmaz etkileyici ama Myst IV: Revelation'dan bir adım ileride mi, işte orası biraz tartışılır. Revelation'ın tavan yapmış grafiklerine ve yoğun etkileşimine, End of Ages'da rastlayamıyorsunuz. Revelation'da işinize yaramayacak olsa bile birçok şeyi kurcalayabiliyordunuz ama End of Ages, sadece işiniz olan objelere dokunmanıza izin veriyor; geri kalan her şey süs ve dekor. Ama End of Ages, bu açığını karakterler animasyonlarıyla kapatıyor. Yeesha ve Esher'in mimikleri gerçekten görülmeye değer (sadece yüzler için özel bir motion-capture çalışması yapılmış). Mimiklerin etkisini seslendirme de artırıyor. Her iki karakter de bir anlamda aklınızı çelmeye çalıştığı için bu monologlar, oyunun cazip sahnelerinden. Seslendirme karakterleri desteklerken, müzikler de atmosferi pekiştiriyor; yine de Peter Gabriel'in Revelation için yaptığı besteleri arıyorsunuz. Aslında Myst V, tüm bu geri adım gibi gözükten detaylardan kurgusu ve oynanabilirliğiyle kurtuluyor. Her şey hiçbir şey açıkta kalmayacak şekilde birbirine bağlanıyor. Oyun, Myst âlemine yeni adam atacakların yabancılaşma çekmeyeceği konusunda da iddialı. Evet, sabırlı ve hevesli biri için Myst V doğru bir başlangıç olabilir ama seri ile tanışmış olanların hazı bambaşka olacaktır. Cyan Worlds, End of Ages ile sadece Myst evrenine açılan kapıları değil, dükkânı da kapatıyor. 'Devam' olayının suyunun çıkarıldığı şu günlerde, böylesine onurlu bir harekete biz de ekran başında bir dakikalık saygı duruşumuzla katılıyoruz. Kendimizi bulmak için kaybolma deneyimini yaşatan ve kelimelerin insanı özgür bırakabileceği gibi hapsedebileceğini de öğreten Myst evrenine ve yaratıcılarına candan teşekkürler. ■

Son karar

On yılı aşkın bir süredir devam eden Myst efsanesi en sonunda tamamlandı. Özellikle Myst fanatikleri seriye vefa borcunu ödemeli. Ayrıca Myst V, efsaneyle tanışmak için de iyi bir fırsat olabilir.

Myst V: End of Ages

Tür ▶ Adventure **Yapımcı** ▶ Cyan Worlds
Dağıtıcı ▶ Ubisoft **Yaş sınırı** ▶ 12+ **Minimum Sistem** ▶ 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX
Zorluk ▶ Zor **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Mac
Web ▶ www.mystvgame.com

level puanı ▶ **86**



Jules Verne'den bu yana fantastik maceralar,

yaşamımızın önemli bir parçası. Ama söz konusu olan fantastik kahramanlar olunca kimse Marvel'in X-Men serisi ile başa çıkamaz. Başta (biz henüz doğmamışken) Fantastic 4 havasında dört garip karakterle başlayan X-Men; Wolverine, Mystique, Rouge ve Nightcrawler gibi birbirinden ilginç karakterlerle tanıştırdı bizi. Ta ki X-Men dünyası yüzlerce mutantla dolana dek.

Aksiyon ile rol yapmayı birleştiren X-Men Legends başarılı olunca, Raven da devamı için kolları sıvamakta gecikmedi ve ilk oyunun çıkışının tam bir sene sonrasında işin devamı da geldi. İlk oyunun çıkışıyla X-Men Legends 2 arasında sadece bir sene olduğu için oyunu bilgisayarına yüklerken pek de bir değişiklik beklemiyordum açıkçası. Daha iyi çalışılmış bir hikâye, daha fazla karakter, biraz daha uzun bir oyun... Yani X-Men Legends 2'nin ek görev paketiyle devam oyunu arasında bir oyun olmasını bekliyordum ve açıkçası bundan ne azını ne de fazlasını buldum. İlk oyunla aynı grafik motorunu ve hemen hemen aynı oynanış sistemini kullanan X-Men Legends 2'yi ek görev paketi olmaktan kurtaran iki şey var; çok oyuncu desteğinin eklenmiş olması ve 20 saati geçen oldukça uzun oyun süresi.

DÜŞMANIMIN DÜŞMANI

X-Men Legends 2'in hepinizi en çok etkileyecek ve oyuna kaptırmanızı sağlayacak özelliği ilk defa bir X-Men oyununda kötü adamlar "Brotherhood of Mutants" ve X-Men'in birlikte çalışıyor olması. Eğer son yıllarda çıkan X-Men çizgi romanlarını takip etmediyseniz bu size akıl almaz görünebilir. Birbirinin ezeli düşmanı bu iki grubun bir araya gelmesi için kıyamet kopması, dünyanın ortadan ikiye ayrılması gerekir diye düşünebilirsiniz. Aslına bakarsanız olan şey bundan çok da farklı değil. Çünkü dünya, en güçlü ve en kötü mutant

X-MEN LEGENDS II

RISE OF APOCALYPSE II

Mutant, mutantın külüne muhtaç.

Apocalypse'in saldırısı altındadır.

Apocalypse, kötü (Magneto'dan bile kötü) ve güçlü olması yetmezmiş gibi pek çok mutantı çeşitli vaatlerle arkasına almayı başarmıştır. Dört has adamı (Four Horseman of Apocalypse – Mahşerin Dört Atlısı) dünyanın dört bir yanını cehenneme çevirirken Apocalypse Magneto'nun oğlu Quicksilver ve Profesör Xavier'i kaçırmayı başarır. Artık X-Men ve Brotherhood'un güç birliği yapması kaçınılmazdır.

Oyun Apocalypse tarafından kaçırılan Profesör Xavier'in kurtarılmasını anlatan harika bir giriş videosu ile başlar. Magneto kapıları açar, Wolverine nöbetçileri keser ve Xavier kurtulur. Birlikte çalışmaktan zevk almasalar, sürekli atışmalar bile iki grup bir araya geldiğinde durdurulamaz olmaktadır. Sırada Magneto'nun yarattığı mutant cenneti Genosha'nın Apocalypse saldırısından kurtarılması vardır. Bu yüzden kahramanlarımız Apocalypse'in istilasını durdurmak için Genosha'da alır soluğu ve oyunumuzun ilk bölümü başlar.

X-Men Legends 2'nin oynanış olarak ilk oyundan farklı olmadığını söylemiştik. Bir seferde dört karakter yönetebiliyoruz. Bu karakterlerden birini biz yönetirken diğer üçünü yapay zekâ kontrol

edebiliyor. Ancak istediğimiz zaman tek bir tuş ile karakterler arası geçiş yapıp direkt kontrolünü istediğimiz karaktere geçebiliyoruz. Eğer kafanızda oynanışla ilgili bir resim oluşmuyorsa, Dungeon Siege'in çizgi roman grafikli düşünebilirsiniz.

BOL BOL X-MEN

Bu sefer takımımızı iki taraftan da seçebiliyor olmamız. Eksteralarla birlikte toplam 20 karakterimiz var. Yani Sabertooth ve Wolverine gibi birbirinden ölesiye nefret eden karakterleri aynı gruba koyabiliyoruz. Üstelik bu tip eşleşmeler enteresan diyaloglara da yol açıyor. Oyundaki hemen hemen bütün diyaloglar kimi kiminle konuştuğunuza göre değişiyor. Gerçi bu sonunda oynanışı, hangi görevi yapıp kimi keseceğinizi değiştirmiyor. Ama inadına düşman karakterleri aynı gruba koyup

Alternatif



ULTIMATE SPIDERMAN

İki oyun arasında dağlar kadar fark var. Ama iki oyunu da oynanabilir yapan Marvel uyarlamaları olması ve bu konuda yeni Spidey daha başarılı.



Yazan Tuğбек Ötek



atışmalarını dinlemek pek eğlenceli oluyor.

Oyun her ne kadar RYO elementleri içerse de oynanış çok daha fazla aksiyona dayalı. Bu yüzden Dungeon Siege benzetmemizi sadece grup açısından değerlendirin. Oyun düz bir çizgide ilerleyip duruyor ve bölümler tamamen karşınıza çıkan düşmanları kesip biçerek ilerlemek ve bölüm sonundaki boss'u öldürmekten ibaret. Oyunun bazı noktalarında küçük bulmacalarla da karşılaşılıyor. Ama bunlar çok basit ve çok nadir olduğundan bazen bulmaca olduklarını bile fark edemeyebiliyorsunuz.

Kombolar yapmaya, kahramanların özel güçlerini kullanmaya, hatta düşmanları tutup duvarlara fırlatıp sonra dev kutu veya taşları kafalarına atmaya başlayınca aksiyondan zevk almaya başlıyorsunuz.

Oyunda karakter gelişimi de çok zayıf. Karakterler habire level atlıyor ve aksiyonun ortasında durup elde ettiğiniz puanları dağıtmak sıkıcı oluyor. Envanter ve ekipman sistemi de çok kullanışsız ve baştan savma olmuş. Zaten X-Men takımının kullandığı ekipmanları değiştirmek, gidip üsteki başka bir X-Men'den malzeme satın almak baştan mantıksız geliyor. Neyse ki bunları otomatığe bağlayıp hiç uğraşmamak gibi bir imkânımız var. Benim de size tavsiyem oyunun RYO kısmını unutup aksiyonundan zevk almanız. Doğrusu bir oyun için bunu söyleyeceğim hiç aklıma gelmezdi.

RYO kısmından bu kadar kolay vazgeçebildiğimize göre X-Men Legends 2'nin aksiyonu oldukça sağlam olmalı. Oyunun başında tepeden bakan kamera açısı ve bir sürü karakterin birbirine girişi sizi yanıltabilir. Ama oyun içinde kombolar yapmaya, kahramanların özel güçlerini kullanmaya, hatta düşmanları tutup duvarlara fırlatıp sonra dev kutu veya taşları kafalarına atmaya başlayınca aksiyondan zevk almaya başlıyorsunuz. Hatta bazı bölümlerde dört kişilik gruptan vazgeçip tek bir karakterle oynayın.

Mücadele zorlaşsa da oyunun daha zevkli hale gelebileceğini göreceksiniz.

Oyunu enteresan ve tekrar tekrar oynanabilir yapan, her karakterin farklı özelliklerinin olması. On yedi ana ve üç ekstra karakterin hepsi birbirinden çok farklı. Storm ve Magneto gibi karakterler uzaktan dövüşürken, Wolverine ve Jagernaut düşmanın üzerine yürümek zorunda. Aslında bu açıdan RYO oyunlarında karşımıza çıkan büyücü, savaşçı dengesi de söz konusu. Bize düşen ilk şey farklı özellikteki karakterleri iyi dengeleyebilmek.

BEN WOLVERINE OLAYIM!

Oyunun çok oyunculu bölümlerinde ya dört kişi standart hikâyeyi birlikte oynuyorsunuz ya da tek kişilik oyunda geliştirdiğiniz karakterlerle karşılıklı dövüşüyorsunuz. İlk seçenek oyunu çok kolaylaştırdığı ikincisi ise zayıf kaldığı için benim hoşuma gitmedi. Ama Legends sunucularının X-Men fanatikleri için enteresan bir buluşma noktası olduğu kesin.

Oyun içindeki karakter çeşitliliği, sıkı aksiyon ve bol ekstra içerik X-Men'i oynanması hatta birkaç kez oynanması yapıyor. Ama diğer yandan RYO konusunda sınıfta kalan, ses

Artı&Eksi

- ↑ Enteresan hikaye, tonla oynanabilir X-Men karakteri.
- ↓ RYO yapısı çok zayıf, oyun fazla kesip biçme üzerine kurulu.

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

HARCANAN EFSANELER

X-Men efsanelerinin ikinci oyununda nedense en sağlam mutantlardan bazıları harcanmış. Biz de haklarını verelim istedik.

Profesör Xavier

Tamam kel ve kötürüm olabilir ama yine de X-Men'lerin babasıdır Xavier. Bu oyunda bir iki muhabbet dışında atıl bırakılması ve tek erleklili mesaj panosuna döndürülmesi üzdü bizi. Zaten daha ikinci bölümde Cerebro'sunu patlatıyorlar adamcağızın.

Mystique

X-Men alemlerinin en seksi ve kindar karakteri nedense bu oyunda oynanabilir değil. Tamam, arada boy gösteriyor, aksi şeytan pozlarına giriyor ama biz onu da takımımıza eklemek isterdik.

Magneto

Apocalypse ortaya çıkınca Magneto da birden iyilik meleği olmuş. Görerseniz halis muhlis aile babası sanırsınız. Diğer mutantlardan daha güçlü olmaması bir yana, bu hoş tavırlar ona hiç yakışmamış.

efektleri bozuk plak gibi tekrarlanan ve çizgi roman havası vermeyi başarsa bile grafikleri göz okşamaktan uzak bir oyun X-Men Legends 2. Üstelik ilk oyundan çok çok daha iyi değil. Bu yüzden X-Men hayranı değilseniz ve iyi bir çizgi roman adaptasyonu oyun arıyorsanız Ultimate Spiderman kulağa daha sıcak geliyor. ■

Son karar

İlk oyuna göre gelişmiş olsa da X-Men Legends 2 bir devam oyunu için zayıf. X-Men hayranları ve Dungeon Siege II'nin daha aksiyonlusunu arayanlara.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Tür ▶ Aksiyon **RYO Yapımcı** ▶ Raven
Dağıtım ▶ Activision **Yaş sınırı** ▶ 12+ **Minimum Sistem** ▶ 1.3GHz CPU, 256MB RAM, 64MB VGA
Önerilen Sistem ▶ 2GHz CPU, 512MB RAM, 128MB VGA
Zorluk ▶ Kolay **İngilizce gereksinimi** ▶ Az
Multiplayer ▶ İnternet üzerinden 4 kişi
Diğer sistemler ▶ Xbox, PS2, Gamecube, PSP
Web ▶ www.xmenlegends2.com

level
puanı **74**

AGE of EMPIRES

III

Yeni Dünya, Yeni Çağ, Yeni Efsane

Yazan Göker Nurbeyler



Gerçek zamanlı strateji türünün efsane serileri vardır: Command & Conquer, Warcraft ve Age of Empires. Üçü de aynı klasmanda yer alsada da gerek dünyaları gerekse taktiksel yapılarıyla birbirinden çok farklı oyunlar. Açıkçası her ne kadar AoE serisini yıllardır keyifle oynasam da eski bir dost için bir saatim varsa seçimim hep Warcraft/StarCraft'tan yana oldu. AoE III'le (diğer adıyla Age of Discovery) ilgili bilgiler ve görüntüler geldikçe kafamda yeni bir soru oluştu: O güzelim bir saatimi çekip alacak oyun mu geliyordu?

AoE İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU

Taş Devri'nden Antik Çağ'lara doğru başlayan AoE serisi devamında Orta Çağ'dan 16.yüzyıla ve Rönesans'a kadar uzanıyordu. Bu haliyle strateji tarihinin en çok online oynanan oyunlarından biri oluyor ama tek kişilik oyun severlere de mahçup olmuyordu. Peki efsane seri nasıl devam edecekti? Avrupa'da gürleyen topraklar mı, yoksa Kolomb'un Amerika keşfiyle mi? Yapımcılar oyun tarihine artık yeni kıtayı da katmak istemiş olmalı ki seçim ikincisi oluyor. Böylece AoE tarihi Atlantik'i geçerek Yeni Dünya'da devam ediyor. Amerika tarihine baktığımızda 1620'de ilk göçmenlerin gelerek doğu sahillerinde verdikleri yaşam savaşını görüyoruz. Bundan sonra Kızılderili Savaşları, Birinci Sanayi Devrimi, özgürlük savaşları ve birbirlerini yiyen Fransızlarla İngilizleri görüyoruz. Derken yıl 1850 oluyor ve iç

savaşlar (1861) diyemeden oyun son buluyor.

AoE III ateşli silahlarla beraber mertliği tarihe gömüyor. Çünkü AoE III'de kılıçlar yerini tüfeğe, kaptullarsa dev toplara bırakıyor. Oyunda Yeni Dünya'nın şekillenmesinde İngilizler, Fransızlar ve İspanyollar kadar diğer Avrupalıların etkisi büyük. Almanlar, Hollandalılar ve Portekizliler de aynı yola baş koymalarına rağmen Kuzey'de diğerleri kadar başarılı olmadılar. Ruslar ve Türkler ise gerek o dönemlerde Avrupa'daki hedeflerinden, gerekse uzaklığından Amerika'ya ilgi duymadılar. Bu sekiz milleti oyunda bulmamıza rağmen senaryo kurgusal biçimde ilerliyor.

İrklar ekonomik yapıları ve çeşitli birimleriyle birbirinden ayrılıyorlar. Önerim artlarına göz atıp oyun tarzınıza en uygun olanı seçmeniz ve onunla bol pratik yapmanız. AoE III'de yaklaşık 24 görev boyunca bir ailenin nesilden nesile aktarılan üyeleriyle Amerika'nın kolonileşme hikâyesini izliyoruz. Baskından savunmaya, deneyim kazanmaktan birini kurtarmaya kadar klasikleşmiş görevlerin her türlü yer alıyor. Eklenen

ikincil görevler ile senaryonun desteklenmesi ve ekstra XP kazanılması da sağlanıyor.

Senaryo oyun içi grafiklerle hazırlanan ara sahnelerle tamamlanıyor. Bu haliyle tek kişilik görevler oyunu sadece multiplayer için almış birine bile (var mı öyle biri?) kendini oynatıyor. AoE III boyunca gerçek isimlerin yanında kurgusal kişilere de rastlıyoruz. Oyunun tasarım ekibinin başı Greg Street bunu şöyle açıklıyor: "Bu çağdan gerçek kahramanlar bulmak zor olduğundan biz de kendimizinkini yarattık."

AoE EKONOMİ SERVİSİ BİLDİRDİ

AoE III'ün oyun tarzı kolay adapte



LEVEL CLASSIC

ALO OYUN KASİYOR HATTI

- Oyun performansınızı birçok parça etkilediği gibi CPU ve RAM'de bitiyor. 2 GHz ve 512 RAM altında canınız sıkılabilir.
 - CPU ve RAM yeterli olmasına rağmen yavaşlık varsa shader ve shadow seçeneklerinden feragat edin. Shadow tam bir donanım katilidir, ilk ondan kurtulun. Shader'ın kapanması sizi gerçekçi ışık efektlerinden, deniz efektlerinden ve zemin detaylarından edecektir. VSync de kapalı kalsın.
 - Her düşürdüğünüz şey performansı biraz artıracaktır. Kapatırken aşağıdaki sıra izlenebilir, ama gaza gelip herşeyi kapayacağınıza AoE 2 oynayın.
- ▣ Anti-alias Quality
 - ▣ High-poly Models
 - ▣ Terrain Texture Quality
 - ▣ Model Texture Quality

BİR BAKIŞA IRKLAR

1) İngilizler

- Güçlü ekonomi.
- Deniz kuvvetleri çok güçlü.
- Manor House yaptıkça bedava işçi geliyor.
- İşçi yapımı hızlı.
- Çiftlik hayvanlarından daha iyi yararlanıyor.
- Süvari ve piyadeleri kuvvetli.
- Özel birimleri: Longbowman ve Rocket.

2) Hollandalılar

- 18.yy'nin zengin ırkı. İki kar ekonomi bonusu.
- İşçiler az ve pahalı.
- Banka kurarak para akışını sağlıyor.
- Defans ağırlıklı; önce durdur sonra vur.
- Özel birimleri: Envoy, Ruyter ve Fluyt.

3) Fransızlar

- Yerlilerle içli dışlı.
- Yavaş gelişen ekonomiye sahip.
- Coureur adlı işçisi erken saldırılardan koruyor.
- Süvarileri güçlü.
- Özel birimleri: Coureur ve Cuirassier

4) Almanlar

- Az işçiye ve yavaş ekonomiye sahip.
- Settler Wagon ve Uhlan süvarileri bedava geliyor.
- Paralı askerleri diğer ırklardan önce geliyor.
- Özel birimleri: Uhlan, Settler Wagon ve Dopplesoldner.

5) Osmanlılar

- İşçileri belirli aralıklarla ücretsiz üretiliyor.
- İşçi üretim hızı upgrade'lerle artıyor.
- Ateşli silahlarda güçlü.
- Özel birimleri: Janissary, Abus Gun, Spahi, Galley ve Great Bombard.

6) Portekizliler

- Çağ atladıkça bedava Covered Wagon ediniyor.
- Spy Glass ile haritayı açabiliyor.
- Deniz kuvvetleri güçlü.
- Dragoon'ları etkili.
- Özel birimleri: Cacadore.

7) Ruslar

- İşçiler gruplar halinde üretiliyor, fakat pahalı.
- Başta kaynak avantajına sahip.
- Hızlı ama dayanıksız birimlerle uygun Rush ırkı.
- Özel birimleri: Strelet, Cossack ve Oprichnik.

8) İspanyollar

- Piyade ve süvarileri çok güçlü.
- Ana şehirdeki üretim sayesinde bolca mal geliyor.
- Özel birimleri: Redolero, Lancer ve War Dog.



olunması için son derece kolaylaştırılmış. Fakat genel yapısını abisinden aldığından AoE 1-2 gençliğinin oyuna alışması çok vakit almayacaktır: Yeni Dünya'ya ayak basan bir koloni olarak işçiler çıkararak ilk binaları kurmalı ve oyunun üç kaynağını toplamalısınız: Yiyecek, odun ve para. Yapımcılar taşı geçtiğimiz çağda bırakmış, AoE III'te taş toplamıyorsunuz. Kaynak toplamadaki asıl değişiklik ise kaynağın artık toplanmaması(!). Örneğin bir işçiye odun kesmeye gönderdiğimizde odunu kesmesine rağmen kesilen odunların hesaba geçmesi için herhangi bir yere taşınması gerekmiyor. Gönderilen bölgedeki ağaçlar bittiğinde işçimiz etrafa melül melül bakmaya başlıyor. Bu tür tembel işçileri oyunun arayüzünde boş duran işçileri yazan bölme tıklayarak başka işlere gönderebilirsiniz.

Yapımcılar taşı geçtiğimiz çağda bırakmış, AoE III'te taş toplamıyorsunuz. Kaynak toplamadaki asıl değişiklik ise kaynağın artık toplanmaması(!)

Kaynak taşınması olayının kalkması birçok kişiye saçma gelse de durmadan yeni ambarlar inşa etmekten ve işçilere bakıcılık yapmaktan kurtulduğumuz için oyunun stratejik yönüne daha fazla kafa yorabiliyoruz. Marketplace ile gerekli ekonomik gelişmeleri yaparken, Mill ve Plantation ile sınırsız yiyecek ve para elde ediyoruz. Böylece oyunun ilerleyen safhalarında "tüh geyiklerin soyu tükendi, hiyaaaa altın bitti!" gibi cümlelerden uzak kalıyoruz. Yani yeterli sayıda bu binalarla kaynak yönetimi problem olmaktan çıkıyor. Burada az önceki lafımın altını tekrar çiziyorum: Savaş stratejileri planlamak için daha çok vakit. Bu arada nüfus artışını zamana yayarak belirli bir düzene oturtmayı ve kontrol etmeyi unutmamalısınız. Bunun dışında duvarlar ve savunma kuleleriyle vurkaçlardan ve basit gerilla taktiklerinden korunmalısınız.

AoE III'ün silahlı kuvvetleri ağırlıklı olarak piyade, süvari ve topçulardan oluşuyor. Options'da yapacağınız ayarla üretimde olan birimlerin hangi sırayla ne kadar süre sonra çıkacağını izleyebilirsiniz. Böylece aylak aylak dolaşan izciniz üssünüze bir fincan kahve istemek için gelen düşman taburunu gördüğünde, ne kadar zaman sonra ne kadar savunmanızın hazır olacağını panik yapmadan görebiliyorsunuz. Oyunun arayüzü alışıldık AoE pratikliğini geliştirerek devam ettiriyor. Fakat bol deneyimle neyin nerede olduğunu yutan oyuncu rakibi-ne karşı çoğunlukla avantaja sahip.



Bir grup birimi seçip hareket emri verdiğinizde otomatik formasyon alıyor. Birimler en yavaş ünitenin hızına ayak uydurduğu için genelde bir grup önde ilerlerken diğerinin dinlenmesine pek rastlamıyoruz. Fakat saldırı emrini verdiğinizde arkadaşlar hala aynı grup içindeyse hızları hala yavaş oluyor. Bu nedenle okçu, topçu ve süvari gibi birliklerden ayrı gruplar oluşturmalısınız. Bunun dışında gemiler kıyılara çok yaklaştığında abuk hareketler yapabiliyorlar. Bu nedenle saldım çayıra mantığından uzak durun.

BAŞKENTTEN HABER VAR

Günümüz strateji oyunlarının deneyin puanı (XP) ve LEVEL atlama çılgınlığı AoE III'te çok farklı bir şekilde önümüze çıkıyor: Sizin Yeni Dünya'da yaptığınız her hareketin haberi başkentinize ulaşarak Avrupa'da ülkenizin şanına şan katıyor. Yeni bir keşif ve yeni bir bina, yok edilen düşman kuvvetleri veya yerle bir olan binaları vs. Bunlar ülkenizin ve şehrinizin bilinirliğini artırıyor. Örneğin her indirilen düşman birimi 10 ve her keşfedilen ticaret yolu 60 puan olarak hanenize yazılıyor. LEVEL 10'dan itibaren güçlü kartlar gelmeye başlarken 25'le beraber gerçekten yıkıcı olabilecek kartlar geliyor. Bazı kartları alabilmek için onların öncelikli kartlarını almanız gerekiyor. Buna örnek olarak Diablo 2'de aşına olduğunuz yetenek sistemini verebiliriz. Böylece şehriniz ufak çaplı bir RPG karakteri kimliğine bürünmüş. Şehriniz tanındıkça (XP'ler cebe girdikçe) daha çok güçleniyor (LEVEL atlıyor). Böylece gelen puanlarla Risk'i andı-

ran şekilde kartlar satın alıyoruz. Satın alınan kartlarla gelenleri savaş anında Town Center'a veya istediğimiz savunma kulesine getirebiliyoruz. Böylece savaşın herhangi bir anında başkentinizden Yeni Dünya'da bulunduğunuz bölgeye destek isteyebilirsiniz. Bu destek hammadde veya işçi olabildiği gibi bir bölük asker veya koskoca bir kale olabilir. Fakat her nakliye ancak belirli bir çağda mümkün olduğundan ve çoğu her oyunda yalnızca bir kez kullanılabildiğinden ilk çağda kapınıza topların yığılması gibi abuk subuk olaylar gerçekleşmiyor. Bu sistem beni AoE III adına en çok etkileyen unsur oldu. Her ne kadar bir oyunda oyuncuyu ilk çeken olay teknolojsi olsa da bir strateji sevdalısının gönlünde (romantik bir kişiyim, mum ışığında AoE oynarım) oyunun sunduğu stratejik çeşitlilik yatar. AoE III bu haliyle ağabeylerinin taşkağıt-makas prensibini ileri götürüyor. AoE III'te nakliyeleri doğru zamanda doğru yere yapma olayı bana gençliğimin katili C&C Red Alert Aftermath'i anımsattı: Chinook'a Tanya'ları doldurarak üzerine Iron Curtain uyguladığım ve düşman merkezinde her Tanya'yı birer binaya saldırdığım zamanlar. Bunu ilk uyguladığımda arkadaşın yüzünde gördüğüm ifadeyi Age of Empires 3'te beklemediği bir anda, hayat damarı diyebileceği bir yola kaleyi konduğumda gördüm. Bana yıllar sonra aynı yüz ifadesini gösteren oyuna saygı duyarım. Bu arada unutmadan ekleyim: Şehrinizin online ve offline oyunlarda kazandığı deneyim puanları ayrı ayrı kaydediliyor. Böylece muhtemel hile girişimlerinin önüne geçiliyor. Oyun bu haliyle şimdilik temiz, umarım öyle kalır.

Bir savaş sırasında kullanılabilecek maksimum kart sayısı yirmi. Fakat oyun boyunca yirmiden fazla kartı aç-



ma imkânı olduğundan kendi elinizi oluşturma imkânına sahipsiniz. Böylece farklı durumlara karşı farklı destelerle oyuna giriyorsunuz. Ne de olsa kara ağırlıklı bir haritada gemilerle sahneye çıkmak mantıklı olmayacaktır, ha Fatih Sultan Mehmet ile oynuyorsanız o ayrı. Kart desteleri genel olarak benzer olsada her millet kendini farklılaştıran kartlara da sahip. Özetle XP ve kart sistemi sayesinde eskiden olduğu gibi rasgele bir ırk seçip düşmana dalmak pek mantıklı gelmeyecek.

AGE OF HEROES

AoE III diğer stratejilerde çeşitli varyasyonları kullanılan özellikleri kendi yapısına uygun olarak yenilemiş. Örneğin oyunun başlangıcında seçtiğiniz millete göre bir kahraman da oyuna dahil oluyor. Fakat AoE III'ün kahramanları akranları gibi öldükçe tekrar üretilmiyor. Aksine bilinçleri-

CEDDİN DEDEN, NESLİN BABANI!



Strateji oyunlarında Türklerle oynamak oldum olası büyük keyif vermiştir. Tabii Against Rome gibi Türkler'in necromancer olarak gösterildiği oyunları değil, tarihe paralel olanları. Bu bakımdan en hoşuma giden oyun Medieval Total War'du. AoE III'te bu ünvanı Medieval ile paylaşma yolunda.



Oyun ilk duyurulduğunda Türkler'in başkenti Constantinople olarak açıklanmıştı. Her ne kadar İstanbul Osmanlı'da (Konstantiniyye) ve Avrupa'da uzun süre bu isimle anılsa da Ensemble'a gelen tepkiler nedeniyle şehrin adı İstanbul olarak değiştirildi. Şahsen yedi tepeli şehrimi her zaman için bu isimle görmeyi tercih ederim. Bunun dışında Osmanlı döneminde farklı bayraklar kullanılmasına rağmen AoE III'te Türkiye bayrağı kullanılıyor.

Türkler adına ilk dumurumuzu daha başlangıçta yaşıyoruz: Bir İskoç şövalyesi olarak ilk rakibimiz Türkler. Her ne kadar dönemde Avrupalıların Türkleri pek sevmediğini bilsek de şövalyenin "Seni Türk köpeği!" gibi bir cümle kurması birçokumuzu rahatsız edebilir. Fakat senaryo ilerledikçe asıl düşmanın başkası olduğunu görerek ve Türklerle beraber mücadele ederek rahatlayacaksınız. Hatta bir gemiyi tek vuruşta indiren Türk topunu ve yeniçerileri görünce Türklerin ne kadar güçlü yapıldığını anlayacaksınız.

ni kaybederek düşüyorlar ve yanlarına dost birim gelmesiyle ayağa kalkarak sağlıklarını yavaş yavaş geri kazanıyorlar. Liderinizin pozisyonu yardım alamayacak kadar kötüyse belirli bir fidye karşılığında bırakılıyor. Kahramanların yetenekleri keskin nişancı

veya kılıç ustası olmalarına göre ikiye ayrılıyor. Böylece tek düşmanı gözünden vurarak anında ölmesini sağlıyor veya seri kılıç hareketleriyle etrafındakilere toplu hasar verebiliyor. Ayrıca oyunun başında hızla yol alarak haritayı ve gözünüzü gönlünüzü açıyor.

WarCraft III severler kahramanı basar basmaz yanına birkaç adam ekleyip XP ve hazine avına çıkmaya alışkındırlar. Oyuna eklenen vahşi hayvanlar ve haydutlar sayesinde benzer bir olay ufak farklılıklarla artık AoE III içinde geçerli. Haydutu\hayvanı ortadan kaldırdığınızda ödülünüzün ne olacağını imleci üzerinde tuttuğunuzda görebiliyorsunuz. Örneğin vahşi bir ayıdan kaçan Explorer'ın biri onu kurtarana kadar daldan inmediğini ve ayıyı kışkırlamanızla size katıldığına şahit olabilirsiniz. Daltonlardan bozma çeteler, at arabasına saldıran kurtlar diğer düşman çeşitlerinden. Tarafsız düşman çeşidimiz bol. Fakat birimler adına deneyim kazanma olayı AoE III'te bulunmadığından kazanan XP'ler şan şöhret olarak şehrinize gidiyor. Düşmanı hallettikten sonra lideri ödüle gönderiyorsunuz. Bu ödüller özellikle oyunun erken safhasında inanılmaz avantajlı. Zaten avantaj başta olmasaydı bile düşmanın almasını kuzu kuzu beklemeyeceğinizden eminim.

AoE III'te başıboş düşmanların yanı sıra yeni misafirlerine yabancı, onlarla dost veya düşman olmaya hazır yerliler ve keşfedilmeyi bekleyen ticaret yolları bulunuyor. Yerlilerden faydalanabilmek için köylerine kahramanınızla bir ticaret binası (Trading Post) kurarak ilişkilerinizi geliştirmelisiniz. Böylece az sayıdaki, etkili ve nispeten ucuz yerlilerden faydalanabilirsiniz. Yerli binaları yok edilmediğinden rakibin yerli köyünü ele geçirmek için, Trading Post'unu yıkarak kendinizinkini yapmalısınız (bakarsınız ek paketle oyuna yerliler tarafı da eklenir.) Trading Post'un diğer bir özelliği ticaret yolları üzerine kurulabilmesi. Böylece buradan geçen tüccarlar her geçişte seçiminize göre

Alternatif



Empire Earth 2

Tarihi stratejileri ve AoE tarzını sevenler için doyurucu bir oyun. Özellikle multiplayer olarak denenmeli.

para, yemek, odun veya XP(?) bırakacaklar. Bir ticaret yolundaki tüm noktaları ele geçirecek büyük avantaj sağlayabilirsiniz. Ayrıca çağ atladıkça şehrinizde olan değişimi (upgrade'ler ile) tüccarlar da gözlemleyebilirsiniz. Örneğin başta tek bir eşeğe tutturulan mallar zamanla at arabasıyla ve demir yolunun döşenmesiyle trenle taşınıyor. Unutmayın ki mallar ne kadar hızlı taşınırsa Trading Post'tan o kadar çabuk geçecektir. Böylece daha fazla mal taşınarak size o kadar fazla vergi bırakacaktır.

YENİ DÜNYAYA YENİ YAPAY ZEKÂ

AoE III'te zorluk seçenekleri kolaydan uzmana kadar çeşitlilik gösteriyor. Tahmin edilebileceği gibi kolayda düşman gayet pasif olduğundan türe\oyuna acemilerin AoE III'e alışmaları hedefleniyor. Yeni yapay zekâ AoE severleri büyük ölçüde tatmin edecektir. Yine de hala gerçek oyuncularla kıyas kabul etmiyor. Zaten yapay zekâyâ karşı olan oyunun gerçek insana karşı daha eğlenceli ve zor olabileceğine inanmıyorum. Haa bir gün karşınıza Deep Blue çıkar gelir, o ayrı.

AoE 1 ve 2'de bir dünya harikası yapıp belirli bir süre korunduğunda oyunun gidişatı ne olursa olsun kazanmak mümkündü. Sanırım yapımclar Yeni Dünya'da hayatta kalmanın tek yolunun kıtada başkasının kalmaması olduğunu düşünmüşler. Çünkü yeni AoE'yi kazanmanın tek yolu kesin zaferden geçiyor. Fakat kazanmak için düşmanın çok büyük bir bölümünü yok etmek gerektiğinden koca haritanın ücra bir köşesine birkaç bina saklayıp sonra "Hüeee yenemedin, yenemedin!" diyen arkadaşlarla karşılaşmak mümkün. Onlardan harakiri yapmaları

nı isteyin.

Deniz savaşları AoE serisini AI'ye karşı yüksek zorlukta oynayanların dikkatini çekmiştir. Nedense yapay zekâ kara ağırlıklı haritalarda ekonomi ve askeri açıdan çok etkiliyken denizde yer yer yetersiz kalır. AoE III'te önceki oyunlar kadar olmasada hala devam ettiğini söyleyebilirim. Hala koca bir geminin bina dururken iki piyadeyi takip etme çabasına ve dar bir alanda takılıp kalmasına rastlayabilirsiniz.

HAVOK'TAN BABAM ÇIKSA OYNARIM

Birçok strateji üçüncü boyuta geçerken gerek kaybolan atmosferle gerekse iki paralık olan yönetim biçimiyle rezil olur. Fakat Age of Mythology gibi bir referanstan sonra 3D'nin problem olmayacağından emin olmuştuk. AoE II'nden ilk görüntüler geldikçe duygumuzun eminlikten çok daha fazlası olduğundan emin olduk (paradoks budur). AoE III'ün grafikleri göze ve mideye (canlı renkler iştah açıyor) hitap eden cinsten. Havok motoru fizik açısından gerçekten başarılı. Bugüne kadar Havok kullanılan oyunlar çoğunlukla aksiyon bazlı (Max Payne 2, Half-Life 2, Vampire Bloodlines, F.E.A.R vs.) oyunlardı. AoE III sayesinde yetenekli motorun bir stratejiye ne kadar uyduğunu görüyoruz. Peki, AoE III'le yeni karşılaşılan oyuncuyu neler vuruyor? Bir kere shader sayesinde savaş alanları gerçekten detaylı. Örneğin engebeli bir araziden geçen ordunuzun çocuk parkında savaştığını hissediliyor. İkinci olarak deniz grafikleri bir strateji oyununda şimdiye dek şahit olduğumuz en gerçekçi görüntüler. Fakat benim favorim parça efektleri. Alınan her hasarda binalardan ve gemilerden kopan parçalar, uçuşan molozlar, yanmaya başlayan yerler ve yoğun duman atmosferi tamamlıyor. Bunlar önümüzde gerçekten bir savaş olduğu konusunda ikna edici. Ah tabii, harika gölge efektlerini unutmamak lazım (sistemi güçlü olanlar unutsun).

"Grafikler iyi güzel de ekranın yarısı arabirime gidiyor" diyenler bunu Options'da Enable Minimized UI ile küçülebilirler. Grafiklerdeki kalite birimlerin hareketlerinde de dikkat çekiyor, buna en güzel örnek olarak top atışıyla piyadelerin sağa sola uçmalarını verebili-

rim. Bu arada grafik ayarlarını auto-detect'e bırakmayın derim. Buralarda bir yerde performans üzerine bir kutum olacak, ona bırakın.

Ensemble oyunları ses-müzik açısından hep tatmin edici, hatta gaza getirici olmuştur. AoE III'e de aynı kalite hâkim. Oyundaki sesler üçüncü şahıslarda yan odada belgesel izleniyor düşüncesi uyandırıyor. Seslendirmede en hoşuma giden şey ise patlamalar oldu. Oyun esnasında ekranda bir top atışı olduğunda sesi gümbür gümbür duyarken uzakta atış olduğunda gerçekte olması gerektiği gibi yalnızca yankılanma ve uğuldama şeklinde duyuluyor. AoE III'te ırklar kendi soundtrack'lerine ve dillerine sahipler. Türk karakterlerin kelime dağarcığı birkaç kelime de olsa artmış. Türklerle oynayanlar oyun boyunca "Hadi bakalım, selam, tamam" sözcüklerine alışarak oyun başından kalkınca da bunları sık sık tekrarlayacaklar. Fakat karakterler yerine göredaha canlı ve gaza gelerek konuşmalar daha iyi olurdu. Oyunun müzikleri hakkında da üç kelime edeyim: Gayet tatmin edici. Eski oyunlardaki müziklerin remix'leri de nostalji rüzgarları estiriyor. Yalnız oyunu kuran birçok kişi sesler hakkındaki sözlerimi yadırgayacaktır. Çünkü oyunun 1.00 versiyonu özellikle sesler üzerine önemli buglar içeriyor ki bunlar arasında oyun sırasında müziklerin gitmesi, seslerin karışması ve oyunun göçmesi gibi ciddi problemler var. Şahsen 1.01 yamasını kurarak Yeni Dünya'ya yelken açtım. Aşağıdaki puan da oyunun 1.01 haline aittir.

SEZAR'IN HAKKI AGE OF'A

Eğer strateji oynamaktan bir parça da olsa keyif alıyorsanız AoE III'ü za-

Artı&Eksi

- ↑ Harika grafikler, daha stratejik oyun yapısı, deneyim bazlı başkent sistemi, yüksek tekrar oynanabilirlik, seslendirmeler.
- ↓ Senaryo beklenenden kısa, aynı grup içindeki birimlerin hareket hızları, gemiler kıyıda salaklaşabiliyor.

Grafik					
Ses					
Oynanabilirlik					
Multiplayer					
Eğlence					



ten görür görmez aldınız, hatta bitirdiniz, birçoğunuz ise hala skirmish ve multiplayer ile sömürüyor. O zaman bana şu satırlarda düşen alın\almayın demek yerine oyunun yerini anlatmak olacak... Önceki oyunlarında güzel bir iş çıkarmış yapımcıların işi zordur. Fakat gerçek bir klasik olmuş, oyunlarla çok arası olmayanların bile ismini duyduğu sanat eseri bir serinin devamını yapmak çok daha zordur. Ensemble bu noktada ne serinin ilk ikisine bağlı oyuncuları üzmemi ne de eski oyunları grafiklerle süsleyip sunmayı istemiş. İki tarafta da sırtını dönmeyince iki taraftan da üzdüğü kişiler oldu. Elbette oyunda hatalar var, ama bir iki yamayla kolayca halledilebilecek hatalar nedeniyle sonradan geri veremeyeceğim puanları çalmak istemiyorum. Dolayısıyla oyun oynayabileceğiniz yalnızca bir saatiniz varsa o saati bileğinin hakkıyla alan AoE III'e hakettiğini veriyorum. ■

Not: Bu yazıyı yazmaya çalıştığım sırada hala 5'in üstündeki deprem serisiyle sallanıyordum. İzmir'e geçmiş olsun diyor ve "Sürç-i lisan=Affola" ilişkisini kuruyorum.

Son karar

Ensemble'dan klasikleşmiş seriye yeni bir klasik. Bağlayıcı senaryosu, yenilikleri, teknolojisi ve oynanabilirliği ile bünyeler yeniden stratejiye doycak.

Age of Empires 3

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Ensemble Studios

Dağıtım ▶ Microsoft Yaş sınırı ▶ 12+ **Minimum**

Sistem ▶ 1,4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı, 2,2 GB HD Alanı **Önerilen Sistem** ▶ 2,4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı **Zorluk** ▶ Norma **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal **Multiplayer** ▶ İnternet ve ağ üzerinden **Diğer sistemler** ▶ -

Web ▶ www.ageofempires3.com


level
puanı ▶ 92



Yazan Olgay Ertez

HEROES of the PACIFIC

Güneş, kumsal, palmiye ağaçları ve uçsuz bucaksız bir okyanus... Toplanın savaşa gidiyoruz!

 İnsan katılmadığı bir savaşı bu kadar mı benimser, artık bu kadar mı aşına olur kardeşim! Hani alsalar, götürseler Normandiya'ya, utanmadan sahil boyu uzanan harabelere bakar, "Hey gidi günler hey..." diye iç çekerim. 40-50 yıl sonra, torunlarımı yamacıma toplayıp, II. Dünya Savaşı maceralarını anlattığımda herhalde aklı selim bir torunum çıkar ve "Uçma dede ya!" diyerek tavır koyar. Ama ben de yaşlılığın verdiği pişkinlikle "Tabii ki uçtum evladım, hem de Pasifik'te Amerikalılar'la birlikte uçtum..." şeklinde devam ederim. İnanmazlarsa da oturup birkaç "Heroes of The Pacific" anımı anlatırım, olur biter.

KÜÇÜK CROWE'UN ACILARI

Heroes of The Pacific, William Crowe adlı bir pilotun başından geçenleri konu alıyor. Crowe, oyuna girer girmez sanki sormuşuz gibi başlıyor başından geçenleri bir bir anlatmaya, hem de çocukluğundan itibaren (adam gerçekten çok dolu, hiç sormadık bin ah işittik, sorsak kim bilir neler olurdu...). Aslında ne hikâye ne de oyunun konusu öyle sansasyon yaratacak nitelikte değil. Pearl Harbour filminden bozma, birkaç yan hikâye eklenerek hazırlanan yarı mutant, hilkat garibesi bir hikâye. Ama zaten kim simülasyonlarda hikâye arıyor ki? (Ace Combat'ta vardı, kötü mü oldu...)

UNUTMADIK, UNUTTURMAYACAĞIZ!

Oyunda emeği geçen firmaları anma kuşağını izledikten sonra ana menüye varıyoruz (introyu bekleme zahmetine girmeyin çünkü intro diye bir şey yok!). Tüm menüler, II. Dünya Savaşında Amerikan Propaganda Departmanı'nın kullandığı resimler kullanılarak hazırlanmış. Fotoğraflar, oyunun savaş zamanındaki atmosferi yakalamasına katkıda bulunurken, ana menüye de şık bir görünüm kazandırmış. Ancak bazı fotoğrafların düşük çözünürlüklü olması bu şıklığı baltalayabiliyor.

Oyunun grafiklerine gelecek olursak, gayet hoş ve doyurucu... Oyun, aksiyon ağırlıklı olduğu için gereksiz sistem yüklenmelerinden kaçınmak için yer ve deniz üzerinde pek fazla uğraşılmamış ama havadaki bulutlardan uçak modellemelerine, ışıklandırma partikül efektlerine kadar her şey yetiyor da artıyor bile. Söylediğim gibi oyun ne kadar simülasyon olduğunu iddia etse de aksiyon ağırlıklı ve temponun düşmemesi için sisteme yüklenmiyor. Belki de sistem dostu ve bu kadar eğlenceli bir oyun olduğu için günlerdir elimden düşüremedim, üstelik beklediğim bir sürü başka oyun da piyasaya çıktı. Seslendirmeler iyi ancak müzikler için aynı şeyi söyleyemiyorum. O kadar aksiyona rağmen tek düze müziklerle nereye kadar? Ben de yaptım ortaya Senten-

ced'in albümlerinden karışık, öyle takıldım...

Oynanışa dönersek, senaryo modu 10 farklı ana başlıkta bulunan 26 görevden oluşuyor. Görevler Pearl Harbour, Wake Island, Midway ve Guadalcanal gibi tanıdık yerlerde geçiyor. Oyunda, saldırı dalgalarını bertaraf etmekten uçak gemisi batırmaya, Amiral'in cipini korumaktan hapishane kapısı açmaya (adamlar üşenmeden uçakla kapı açtıyor yahu!) kadar pek çok görev bulunuyor. Ayrıca Missions modunda Campaign'de açtığımız görevleri istediğimiz herhangi bir ordunun uçağıyla tekrar oynayabiliyoruz. Historical modda ise Pasifik Savaşlarının unutulmaz çatışmalarından oluşan, nispeten daha gerçekçi ekstra beş görev bulunuyor.

UÇAĞIN HASI LPG'Lİ OLUR!

Rookie, Pilot, Veteran ve ACE seçeneklerinden oluşan zorluk seviyesini belirleyip oyuna başlıyoruz. Bu dört zorluk seviyesinin arasında gözle görülür bir fark yok ne yazık ki, ortalıkta da her daim bol düşman oluyor ve ne yaparlarsa yapsınlar sizi düşürmeleri pek de kolay olmu-

Alternatif



Battle of Britain 2

Hangi oyunu önersem bundan daha karmaşık, daha komplike olacak, sonra beni meydanlarda kovalayacaksınız. Ama en azından piyasada Aksiyon / Simülasyon olarak dolaşan bir diğer oyun olan Battle of Britain 2'yi tavsiye etmekten zarar gelmez herhalde. Evet, evet gelmez...



Pasifik Savaşları Kronolojisi

- 1937 - Japonya, Çin'e karşı topyekûn savaş ilan etti.
- 7 Aralık 1941 - Japon uçakları, Hawaii Adaları'ndaki Pearl Harbor deniz üssüne saldırdı.
- 8 Aralık 1941 - ABD kongresi de Japonya'ya, üç gün sonra da Almanya ve İtalya'ya savaş ilan etti.
- 1942 - Japon birlikleri, Filipinler, Guam ve Wake Adaları, Hong Kong, Singapur'u ele geçirdi.
- 6 Ağustos 1945 - ABD, Hiroşima'ya ilk atom bombasını attı. Japonların teslim olmaması üzerine de üç gün sonra Nagasaki'ye ikinci atom bombası atıldı. Bu bombalar Hiroşima'da 200 bin, Nagasaki de ise 80 bin sivilin ölmesine neden oldu.
- 8 Ağustos 1945 - SSCB Japonya'ya savaş açtı ve Japonlar'ın elinde bulunan Manchurya ve Kore'yi işgal etti.
- 2 Eylül 1945 - Japonya resmen teslim oldu.

yor. En büyük fark, görev sürelerinde ve korumanız gereken birimlerin sağlıklarında görülüyor. Düşman, zorluk seviyesi arttıkça kolay ölmemeye, keskin manevralarla sizden çabucak kaçmaya başlıyor. Seviyeler yükseldikçe oyun sizden daha iyi değil sadece daha hızlı olmanızı istiyor. Oyunda kullanabileceğimiz 36 uçak mevcut ve avcı uçağı, pike bombardıman uçağı, torpido bombardıman uçağı ve ağır bombardıman olmak üzere dört ana sınıftan oluşuyor. Seçebileceğimiz uçaklar arasında efsanevi Zero, Tempest, Mustang, Corsair ve Hellcat serileri bulunuyor. Bu arada kambersiz düğün, Almansız, Russuz II. Dünya Savaşı oyunu olur mu? Olmaz tabii. Amerikalılarda Rusların Yak-3 ve Japonlarda ise Almanların Fw 190 serileri emrinize amade...

Son karar

Uçaklar hakkında hiçbir şey bilmeyenlerin bile zevkle oynayabileceği aksiyon dolu bir simülasyon oyunu. Sağlam simülasyon meraklılarını ve ağır abileri tatmin etmeyebilir ama simülasyonlarda kolay oynanış ve aksiyon arayanların tek adresi olacağı kesin.

Heroes of the Pacific

Tür ▶ Aksiyon / Simülasyon **Yapımcı** ▶ IR Gurus Interactive **Dağıtım** ▶ Codemasters **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem** ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ PS2, XBOX **Web** ▶ www.heroesofthepacific.com

level
puanı ▶ **78**



Bunca uçak yetmiyormuş gibi bir de görevlerde kazandığımız kariyer puanları ile uçakları bir üst modellerine terfi ettirebiliyoruz. Bu modellerle beraber uçakların sayısı 36'dan 88'e kadar çıkabiliyor! Görevlerden alacağımız kariyer puanımız, zorluk seviyesi, isabetli atışların oranı ve düşürdüğümüz uçak sayısına bağlı olarak artıyor. Uçağı da seçtikten sonra harita üzerinde görevimiz anlatılıyor ve oyuna başlıyoruz (hele şükür!). Kontrollere gelince, alışılmış simülasyonların aksine klavyeden yedi tane tuş ve fare bize yetiyor da artıyor bile. Görev ve görevin ge-

rektirdiği uçak sınıfına göre uçuş şeklimiz ve saldırı taktiklerimiz de değişiyor.

ALTI TAKSİTLE ADRESE TESLİM UÇAK

Avcı sınıfı, hızlı, çevik ama zırhsız düşük ve silah kapasitesi sınırlı uçaklardan oluşur. İt dalaşlarında iyi olsalar da kara ve deniz saldırıları gibi ağır mühimmat gerektiren görevlerde diğer sınıflar daha iyi sonuç verebilir. Ama Warspeed'i (bir nevi turbo) verimli kullandıkları için havadan havaya saldırılarda en etkin sınıf olduğunu söylemek istiyorum. Pike bombacılarını kullanırken mümkün olduğu kadar yükseğe çıkmaya çalışın. Hedeflere 1000 metre yükseklikten 90 derece dikey açılarla saldırırsanız kesin sonuç ulaşabilirsiniz. Torpido bombacılarında ise deniz hedefine hızınızı 100'e, irtifanızı ise 55'in altına düşürün yoksa torpil denize düşünce patlar. Ağır bombardıman uçakları hantal oldukları için yüksek irtifa görevlerine uygundurlar ve bazıları "warspeed" kullanamayabiliyor. Ayrıca avcı uçaklarına karşı savunmasız oldukları için grup çalışması da bu sınıfta önem kazanıyor. Grup emirleri için yön tuşları ya da sayı tuşlarıyla koruma, saldırma veya formasyon emirleri verebilirsiniz. Neyse bu kadar taktik yeter sanıyorum, gerisini de siz oynayarak keşfedeceksiniz. Kısaca kolay oynanışı ve hiç düşmeyen temposuyla zamanın su gibi akmasına neden olan Heroes of The Pacific'i alın, tepe tepe oynayın... ■

Artı&Eksi

- ↑ Kolay oynanış, bitmeyen aksiyon ve seçilebilir onlarca uçak.
- ↓ Yer ve deniz grafikleri daha güzel olabilirdi. Kendini tekrar eden müzikler ve fazla zorlamayan yapay zekâ.

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



◀ Abi bu gece dışarı çıkalım derken bunu kastetmemiştim ben!

◀ Barbarlar katledilemez diye bir kural yok elbette.



LEVEL HIT

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

Barbarım ama para bende!

Yazan Jesuskane



“Aman kimler de çıkmış piyasaya!” muhabbetleriyle canınızı sıkmayacağım. Total War bildiğimiz, sevdiğimiz bir arkadaşımız. Strateji oyunlarının kralıdır Rome Total War, Barbarian Invasion da ona layık bir eklenti olmuş. Ayrıca yazıyı okumadan, direkt oyunun notuna baktığınızı da biliyorum. Saklayamazsınız benden!

Her çıkan TW oyununu barbarların bir kez olsun istila etmesi bir adet haline geldi. Şikayetçi olduğumuzu söylemek güç elbette. “Şikâyetçiyim” diyenler varsa yalan beyandan dolayı ben kendilerinden şikâyetçiyim bilesiniz. Roma’yı senatonun elinden alıp, bilinen dünyanın her ülkesini fethetmiştik. Bu noktada dümeni terk ettik elbette. Bu noktadan sonra ele geçirecek toprak, savaşacak düşman bulmayan Roma, kendi içinde savaşmaya başlıyor. Bir araya getirdiğimiz aileler bu sefer Roma’yı ikiye bölüyorlar. Batı ve Doğu Roma birbiriyle uğraşadursun bu arada Asya’dan, Barbar tabir edilen amcalar gelip Avrupa’nın altını üstüne getiriyorlar. Ek görev paketi bizim RTW’yi terk ettiğimiz noktadan tam 350 yıl sonra başlıyor. Oyunda barbar diye nitelenen amcalar Hunlar. Tabii eklenen tek yeni millet Hunlar değil. Geçen asırlar boyunca Avrupa’da pek çok değişiklik oluyor. Ve elbette pek çok yeni millet ortaya çıkıyor. Çıkarken de aslında Roma döneminde olmaması gerek bazı milletleri ortadan kaldırıp, daha önce yama-

larla düzenlenmeye çalışılan güç dengelerini geri getiriyor.

BARBARIM

Bu milletlerden biriyle oynamanız mümkün elbette. Ancak ben bu milletlere pek değinmeyeceğim. Sebep ortada. Bütün olay Hunlar’ı oynamak, diğer barbar tabir edilen milletleri sallayın bir kenara. Asya’dan Avrupa’ya paldır küldür daldığımız anda, ardi arkası kesilmeyecek yeniliklerden ilki ile karşılaşılıyor. Bu noktada elimizde bulunan orduların diğerlerinden bir farkı var. Kendileri kalıcı değil! Oyuna başladığınız, haritanın en kuzey doğu ucundaki bölge Rebel’lara ait. Doğal olarak evsiz barksız olan biz barbarlar ilk olarak buradaki şehre dalıyoruz. Şehri ele geçirdiğimiz anda ise oyunun geri kalanı boyunca sürdürmek durumunda kalabileceğimiz bir tarz seçmek zorunda bırakılıyor. Önceden alıştığımızın aksine karşımıza iki seçenek çıkıyor; şehri ele geçirmek ya da yağmalamak. Ele geçirme durumu önceden bildiğimiz şekilde gerçekleşiyor. Yağ-

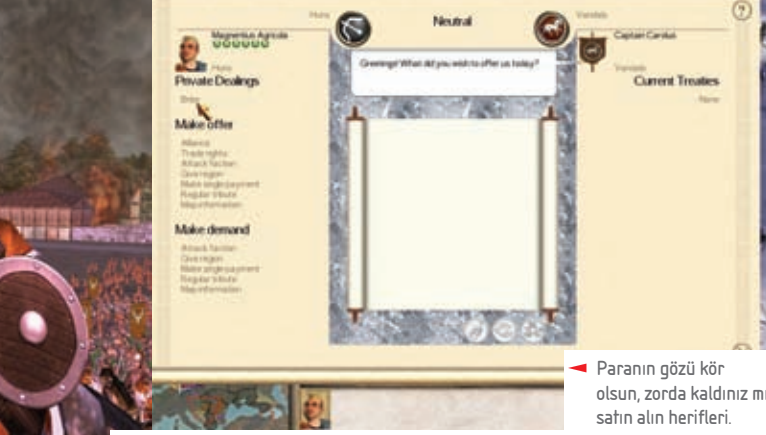
malamanın ise adı üstünde. Şehrin suyunu sıkıp cebimizi doldurduktan sonra yıkıntıları terk ediyoruz. Amacımız Roma’yı ortadan kaldırmak olduğundan hiçbir şehri ele geçirmeden Roma’ya kadar akıncı tarzında ilerlememiz mümkün. Ancak bu, olduğundan çok daha zor bir oyun deneyimi yaşamınıza neden oluyor. Öncelikle ordumuz her ne kadar kalabalık olsa da yerleşik düzene geçmeden ilerlemek, sürekli savaşmak anlamına geliyor. Bir save/load olayına girmeden müstakbel düşman milletlerin ne tür güce ve donanımına sahip olduğunu yalnızca savaş alanında öğrenebiliyoruz. Birliklerimizi kaybetmeden Roma’ya ulaşabilsek bile neredeyse 50 yıl süren yolcu-

Alternatif



Warhammer40k

RTW oyunlarına alternatif yazmak oldukça zor, ancak strateji severler Warhammer40k ile strateji susuzluklarını giderebilirler.



Paranın gözü kör olsun, zorda kaldınız mı satın alın heriferi.

luk boyunca ordumuz iyice inceltilmiş oluyor. Roma'yla başa çıkacak güce sahip olmadığımız gibi herhangi bir şehri ele geçirme şansımız da pek kalmıyor. Bu uzun yolculuk boyunca aklı başında hareket edip, minimum birim kaybı ile orduyu fazla zayıflatmadan Roma'ya kadar ilerlemek mümkün elbette. Ancak yerleşik düzene geçmeyen aile pek hızlı büyüymüyor. Aklı başında ilerleme de yaklaşık 100 turn kadar süreceğinden, Shogun Total War'da sık sık başımıza geldiği şekilde oyuna baştan başlamak zorunda kalabiliyoruz. Tahtı dolduracak kimse yoksa taht da yok modeli. Tüm bu sebeplerden paşa paşa Rebel şehirini ele geçiriyoruz ve ilk başkentimiz haline getiriyoruz. Böylece yine en az 50 turn sürecek bir gelişme dönemine giriyoruz. Çünkü oyunun başında emrimize verilen birlikler bir şehri ele geçirip yerleştikleri zaman dağılıyor ve bizi sade-



ce aile üyesi komutanımızla başbaşa bırakıyorlar. Minik bir kuvvetle ilk şehri ele geçirip, geri kalan birlikleri uzunca bir süre savunma amaçlı kullanmanız çok daha mantıklı. Gözden kolaylıkla çıkarabileceğiniz bu birliklerle düşmanınızı zayıflatabilir ya da önünüze gelen şehri yağmalayarak gerçek gücünüzü oluşturmak için gerekli kaynağı sağlayabilirsiniz. Yağmalanan şehirler uzun süre kendine gelemediğinden aynı şehri yağmalamak için en az 20 turn beklemekte fayda var.

BARBARSIN

Şehir hayatına girdiğimiz anda paketle gelen diğer bir yenilikle tanışıyoruz. RTW'de temizlediğimiz senato gibi laklak etmese de din konusu oyun boyunca başımızı ağrıttıyor. Kültürel ve dinsel farklılıklar, ele geçirdiğiniz yeni bölgelerde çıkan isyanların ilk sebeplerinden. Pagan olarak başladığınız oyunu bu şekilde tamamlamanız için ele geçirdiğiniz

bölgedeki halkın din değiştirmesini sağlamanız çok önemli. Aksi takdirde fanatik generalerinizi tarafından hiç olmadık durum-

larda yalnız bırakılabilirsiniz. Yabancı bir hanımla evlenip din değiştirirseniz de Roma basını tarafından maymun edileceğiniz garanti zaten. O yüzden yürüdüğünüz yoldan şaşmayın. Şehrin halkı farklı bir dindense yapmanız gereken ilk şey, ilgili dine ait binaları ortadan kaldırmak ve bağlı olduğunuz dinin tapınağını dikmek. Bunun hemen ardından vergileri biraz düşürür, şehirdeki birim sayısını da bir süreliğine yüksek tutarsanız, bir ayaklanmaya mahal vermeden bu zorlu geçiş dönemini tamamlamış olursunuz. Haritanın batı kesimi genelde Pagan



Böyle ordu mu dizilirmiş? Savaş sanatı öğrenin biraz!

milletlerden olduğundan bir süre bu konuda sorun yaşamamanız mümkün. Yine de gözünüzü açık tutun.

BARBAR (SİNAN)

Barbar barbar ortada dolanan Frenkler, Saksonlar ya da Hunlar yerine Roma olarak oyunu oynamanız da mümkün. Ancak yerle bir etmek inşa etmekten nedense daha bir tatlı bu oyunda. Yine de paketle birlikte gelen gece kuşat-

masını tüm ihtişamıyla yaşamak istiyorsanız, kısa bir süre de olsa Roma'yı oynamanızı tavsiye ederim. Mancınık ve oklar gecenin karanlığında alevler içinde göğe yükselince enfes manzaralar ortaya çıkıyor. Çıkıyor çıkmasına da manzaraya bakmaya pek de vaktiniz olmuyor hani. Yapay zekânın hem savaş hem strateji ortamındaki seçimleri oyunun kendisinden kat kat başarılı. Yani atlı birlik basarım piyadeyi ezer geçerim, düşman atlılarında önce oklar sonra mızraktan geçiririm şeklindeki doğru ancak basit taktiklerin hemen hiçbir etkisi yok oyunda. Savaşlar boyunca, ihanete uğrayacak, soyulacak, sabote edilecek, er meydanında kuşatılacak, şaşırtılacaksınız. Savaştan çekiliyor sandığınız birlikler tarafından bozguna uğratılacak, generalinizi kaybedip üzüntüye teslim olacaksınız. Öldürdüğünüz her düşman askeri, yanında en az birini götürüyor neredeyse. Yine ortamı silip süpüreceğiniz çarpışmalar oluyor elbette ancak düşmanınızla aranızdaki teknoloji uçurumunun büyüklüğüne bağlı bu. O yüzden fazla güven-

meyin derim.

Yazının sonlanması gerekiyor artık. Total War sığmaz iki sayfaya, ben de biliyorum. Ama ek görev - genişleme diye sıkıştırdılar bizi buralara. Uzun lafın kisası deyip Barbarian Invasion'ı özetlersek; yeni milletler, birimler, din, gece savaşları, muhteşem yapay zekâ, yine

sınırsız oynama süresi, tarihi savaşlar, dengeli birimler, ortadan kalkan bug'lar... şeklinde uzar gider liste. Bir genişleme paketinden bekleyebileceğiniz her şey ve çok daha fazlası oyunda mevcut. Harcayacağınız her kuruşu, başında geçireceğiniz her dakikayı fazlasıyla hak ediyorsunuz. ■

Son karar

Strateji oyunu deyince aklınıza Total War geliyorsa bir sebebi var elbette. Total War aklınıza gelir de ardından barbarlar istila etmez mi aklınızı... Muhteşem oyun için muhteşem genişleme paketi.

Rome Total War: Barbarian Invasion

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Creative Assembly Dağıtımca ▶ SEGA Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Yüksek İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ Web ▶ www.totalwar.com

level puanı ▶ 88

Artı&Eksi

- ↑ Dolu dolu gelen bir paket, oyunda yanlış hissi uyandıran hiçbir şey yok.
- ↓ Yapay zekâ fazla zeki, eksi sayılmaz tabii ama kutu boş kalmamasın. Oyun çok zorlaşabiliyor.

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




FIFA 06



Yazan | Jesuskane

*Yetiş doktor,
EA Sports'a bir haller oluyor!*

 Evet evet, EA Sports'a bir şeyler oluyor. NHL, NFL gibi sürekli iyiye giden hatta mükemmeli kovalayan spor oyunu serileri bir bir çaptan düşerken, ne olmuş FIFA'ya böyle yahu? Çıtası düşen, abartıp yerlerde sürünen FIFA serisi için tüm EA çalışanları seferber olup diğer oyunları bu yüzden boşlamışlar anlaşılır.

Önceden anlaşalım. Aranızda ciddi bir PES – FIFA karşılaştırması bekliyor olanlar, hatta PES'in FIFA'nın kafasını gözünü yarmasını izleyerek eğlenmek isteyenler olabilir. Yazının geri kalanını okumadan önce uyarayım, hevesiniz kursağınızda kalabilir. Çünkü (her nasıl olmuşsa) FIFA 06 beklediğimiz gibi rezil bir oyun değil. Lütfen tartışmayalım. Zaten tartışmak için gerekli ekipmanlara sahip değilim şu anda (özel televizyon takımı, takım elbise, Erman Abi...).

FIFA bildiğimiz hemen her iyi özelliğini korumaya devam ediyor. Ancak alışık olmadığımız ciddi durumlar da mevcut. Öncelikle saha içi kontrol sistemi tekrar değişmiş. Ancak bu değişim oldukça iyi yönde. Kontrollerin basitliği, başarılı

oyun fiziğiyle birleşince, tadı damagımızda kalan eski FIFA'ların yanında bir oyun çıkmış ortaya.

Tuşların akli başında bir şekilde dağıtılması ve tuşların istediğimiz gibi ayarlayabilmemiz ise diğer artılar. Koşutum, şut çektim, pas attım muhabbetleri tatlıya bağlanıp ma-

sadan kalkarken, oyun anında takıma taktik ver mevzusuna geçelim. Verebileceğimiz tüm taktikler keypad'e gayet güzel dağıtılmış. Tek bir tuşa basarak defansif ya da kontra atak oynayabiliyor, rakibi üstümüze çekip takım halinde ilerleyebiliriz. Tüm bunları yaparken adam adama ya da alan savunması arasında bir seçim yapabiliyor, ofsayt tuzağını açıp kapatabiliyoruz. Ekranı verdiğimiz komutu gayet düzün bir şekilde görebiliyoruz. Hal böyle olunca bize sadece takımın sahip olduğu taktiklerin baş harflerini bilmek kalıyor. Maç boyunca bütün bu farklı taktikleri tek tek kullanmak zorunda kalıyoruz. Bu yüzden kullanımlarının kolay olması oldukça önemli.

ÇOK GÜZEL, PES VALLA

Durmadan taktiklerde değişiklik yapıyor olmamızın bir sebebi var elbette. Rakip takıma ayak uydurmak, bir adım öne geçip nefis bir galibiyet almak ilk amacımız. Ancak sahada çarpıştığımız tek düşman rakibimiz değil. Alıştığımız üzere o anda kontrolümüzde olan oyuncunun kondisyon durumu ekranın alt köşesindeki bir çizgi ile ifade ediliyor. Artı olarak bu çizgi-

Artı&Eksi

- ↑ Ne yapay zekâ ne de siz sürekli aynı şeyleri yapmıyorsunuz. Yıllardır çıkmadığı kısır döngüden çıkmış oyun. Menülerde Athena çalışıyor :)
- ↓ Grafik kalitesine diyecek bir şey yok pek de, seyirciler be kardeşim! (Topta hala bir balonluk var! -blx)

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

nin rengi o oyuncunun moral durumuna göre değişiyor. Yorgunluktan ya da sahada o anda gelişen bir olaydan dolayı morali bozulan oyuncu, oyundan düşmeye, beceriksiz hareketler yapmaya başlıyor. Bu durum elbette takımın genel halini de etkiliyor. Uzun süre yedek kulübesinde oturtacağınız oyuncular ise genelde saha dışında sorun çıkartmayı tercih ediyorlar. Takımında genel bir moral durumu var. Minik skor tablosunun iki yanında bulunan noktalarla takımın o anda ne durumda olduğunu görmemiz mümkün. Maçın başında eşit olması beklenen takımlar moral durumu, ligdeki gidişat, rakip sahada ya da kendi evinde oynamak, menajer olarak sizin bir olaya gösterdiğiniz tepki gibi yan gelişmelerden etkilenebiliyor. Karşısına her çıkana beş atan, para içinde yüzen bir takım yaratsanız bile, oyuncularınızla ters düşerseniz sahaya sıfır moralle çıkmaları mümkün. Kısaca bu bir iki nokta maça kimin daha çok asıldığını fısıldıyor bize.

Menajer modunda oynarken, bu olayların tamamı ile uğraşmak durumunda kalıyorsunuz. Ancak iş bunlarla bitmiyor. Her maçtan



FIFA 06 Karakter Yaratma Sistemi gururla sunar: Kane genetik mühendisliğinin son harikası.



Futbol da bir halk oyunudur öyle bakmayın. Haydarinaaaarinnannanaaay, HOPA!

sonra basın sorduğu sorular, bir oyuncunuzun ters bir hareketi hakkında yapacağınız yorum, takımın gidişatı hakkındaki fikirleriniz tüm kariyerinizi etkiliyor. Taraftarı ve oyuncuları yanınıza alabilirsiniz, takım sahipleri karşısında durabilir, işinizi kaybetme tehlikesinden kendinizi uzak tutabilirsiniz. Sezon başında size verilen görevi yerine getirdiğiniz takdirde ise çok daha iyi takımlarda çok daha kısa sürede iş bulabilirsiniz. İlk başladığım sezonda akla tek yatkın gördüğüm Aston Villa'nın başına geçtim. Yönetim ilk üç olsun derken gittim şampiyon oldum. İki de kupa alınca hop Manchester'ın başında buldum kendimi. İlk sezon iş ararken en büyük takımları listede aramayın boşuna. Önce kendinizi ispatlamanız gerek.

KICK OFF

Menajer modunda tüm maçları oynamanıza gerek yok elbette. Visual Sim ya da Quick Sim seçeneklerinden birini kullanabilirsiniz. Quick Sim direk maç sonuçlarını veriyor. Ancak Visual

Alternatif



PES 5

Hah, PES'çiler geldik sizin mekâna, yazayım mı başka oyun ha? Yazayım mı?

Sim'de maçın gidişatını Sim ekranında takip edebilir, takım zor durumda ise maça dahil olabilirsiniz. Maç yapmayacağım da ne yapacağım dersiniz, takımınıza katmak için dünyanın dört bir yanında oyuncu kovalayabilirsiniz. Oyndaki tek tod menajerlik modu değil elbette. Kendi liglerinizi yaratmak, turnuvalara katılmak, girip online liglerde top koşturmak gibi seçenekleriniz her zaman mevcut. Ancak oyunda gizli saklı ne varsa ulaşmak için menajerlik modunda ter dökmeniz de şart. Neredeyse tamamı kapalı gelen bu ekstralar oldukça çeşitli. Gelmiş geçmiş en iyi gollerin videoları, bazı yeni parçalar, yeni ekipmanlar, stadyumlar, takımlar, gelmiş geçmiş en iyi futbolcuların biyografileri, yeni toplar ve daha birçok ekstra saklı oyunun içinde. Hatta futbol tarihine adını yazdırmış takımlar ve kadroların bulunduğu bir Retro bölümü bile var. Biraz uğraşp bu takımları açıp, onlarla ya da onlara karşı oynamanız mümkün. Retro'da en hoşuma giden olay ise ilk versiyondan son versiyona kadar FIFA videoları oldu.

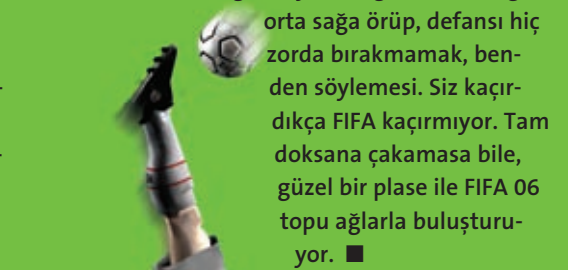
Kendi takımınızı yaratıp istediğiniz lige sokabildiğiniz gibi, sıfırdan kendi oyuncularınızı yaratmanız da mümkün. Aslına bakarsanız oyunun en eğlenceli yerlerinden biri bu karakter yaratma ekranı. Fazla başarılı olduğunuzu söyleyemeyeceğim. Bu bölümde öyle ucube tipler yaratabiliyorsunuz ki bu oyuncuları sahada görünce gülmekten yerlerde sürünebilirsiniz. Ekstralardan sıkıldığınızda ya da sponsorunuz sizi terk etti diye moraliniz bozulduğunda oyunun bu bölümünde bol bol eğlenebilirsiniz. Ses ve müzik alanında oldukça iyi iş çıkaran FIFA, grafik konusunda biraz güdük geldi bana. Seyirciler konusuna dokunmuyorum bile. Ancak sahada koşturan oyuncuların biraz kazık yutmuş havası var.



Ancak bu, oynanabilirliği zerre düşürmüyor. İşte FIFA'nın büyük sürprizi, çünkü ne yapay zekâ ne de siz her golü gidip aynı şekilde atamıyorsunuz. Sürekli aynı oyunu kurup her seferinde başarılı olamıyorsunuz. Daha da güzeli sahadaki her oyuncu her yere koşuyor artık. Biraz geç oldu, güç oldu ama oldu sonunda. Aferin FIFA.

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE FIFA

Semi-Pro seviyesinde bu sahanın her yerine koşturma muhabbeti pek bir sorun yaratmıyor. Ancak en üst zorluk seviyesinde yapay zekâ öyle güzel top çeviriyor, bıraktığınız boşlukları öyle güzel dolduruyor ki ağızınız açık bakıyorsunuz. Düşük zorluk seviyesinde bile herkesi çalınlayıp gol atmak gibi bir durum söz konusu değil. Öyle güzel kapanıyorlar ki üstünüze, bırakın çalım adım atacak yer bulamıyorsunuz zaman zaman. Karşı ataklarla üstünüze gelen takımlar karşısında genellikle zorda kalıyorsunuz. Yerden ve havadan duvar pası, çalım, indirme, bindirme ve hatta vesaire olaylarını gerçekleştirmek ne kadar kolaysa, kaleciyi kaleden açmak o kadar zor. Siz tuşa abandıkça kaleci tembel tembel açılıyor kaleden. O yüzden oyunu iyi okuyup komutu biraz erken vermek gerekiyor. En güzeli duvar gibi



orta sağa örüp, defansı hiç zorda bırakmamak, benden söylemesi. Siz kaçırıldıkça FIFA kaçırmıyor. Tam doksana çakamasa bile, güzel bir plase ile FIFA 06 topu ağırla buluşturuyor. ■

Son karar

Belki PES değil, olmayacak da ama günümüze kadar yapılmış en iyi FIFA oyunu olduğu bir gerçek.

FIFA 06

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ EA Sports Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat Yaş sınırı ▶ - Minimum Sistem ▶ 1.2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Normal Multiplayer ▶ - Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.easports.com

level puanı 82

LEVEL HIT

E ÖRÜMCEKLER DE ACIKIR. SPİDEY DE AVINI KESTİRİYOR TEPEDEN.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Oh oh! Duvarlarımızın davetsiz misafiri film setinden çıkmış.

Yazan Volkan Turan



Spider-Man'ın hayranları genelde Peter Parker için iki görüşe sahiptir. Birincisi; "Ailecek kıskanırız kendilerini. Çünkü O dünyanın en şanslı çocuğudur. Bizim evde yüzlerce örümcek var, ısırıkları cildimizi kızartmaktan öte gidemiyor. Peter ise –maşallah- oradan oraya atla zıpla, duvara yapış böyle havalı havalı, hayatın keyfini çıkar. Oh valla, adalete bak! Di mi Reha abi?.." Bir diğer görüş ise "O dünyanın en şansız çocuğudur. Çünkü elde ettiği güç yüzünden çocukluğunu yaşayamamış; dört tekerli bir bisiklete bile binememiş, birçok irili ufaklı düşman edinmiş ve çevresindeki insanlar sürekli tehdit altında yaşamıştır. Ah evladım, ne kadar da bahtsızmışsın sen. Şu mendili uzatır mısın?.." şeklindedir. Peki, sizce hangi görüş doğruya daha yakındır?

AKBİL'SİZ PETER

Hemen telefonların başına geçmeyin. Çünkü biz de "en doğruyu" bilmiyoruz. Bildiğimiz tek şey, Ultimate Spider-Man'ın yukarıda belirttiğim iki görüşü de harmanlayıp önümüze serdiği. Yani USM bize, hem büyük gücün arkasında getirdiği sorumlulukları yerine getireceğimiz görevler, hem de radyoaktif bir örümceğin Peter'in damarlarına verdiği nimetin key-

fini çıkarabileceğimiz fırsatlar sunuyor. Şöyle ki; içinde bulunduğumuz New York dopdolu. Sokaklar, kulübeler, restoranlar, barlar, sokaklar, köprüler, çatılar, gökdelenler vs. oyun içine (tabii ki aynen değil) aktarılmış. Ve siz de kostümünüzü giyip bu şehri santim santim gezebiliyorsunuz. İster salına salına ağ atarak, ister o duvar senin bu duvar benim çiğ köfte gibi yapışarak, hiç fark etmez. Tabii oyun sadece özgürce gezmekten ibaret değil. Belirttiğim gibi birçok göreviniz var. Bunların bir kısmı (ki az olan kısmı) senaryo görevleri. Oyun bu görevleri yaptığınız takdirde ilerliyor ve bitiyor. Bunlara ilaveten alternatif görevleriniz de var. Hırsızları, araba kaçakçıları, gaspçıları hatta intihar edecekleri bile durdurabiliyorsunuz (her mesleğin zor şartları vardır işte). Bir de senaryo görevlerinin açılması için yapmanız gereken (bir miktara bağlı) bazı görevleriniz var; belirli sürede A noktasından B noktası-

na gitme, gösterilen kürelere kısıtlı zamanda dokunma, madalya alma, karşınıza çıkan gangsterleri yenme, ikonları bulma gibi. En başlarda bu görevleri alternatif sansak da, daha sonradan oyun kendisini uzatmak için belirli sayıda bu alternatif görevleri yapmanızı isteyen hilelere başvuruyor -ki bu görevlerin yüzlerce olduğunu düşünürsek ve "neredeyse" hepsinin aynı olduğunu farz edersek, var olan eğlencenin bir miktar (bkz. Level notu) baltalandığını söyleyebiliriz. Çünkü tam da oyunun sonlarına yaklaşmışken ve nelerin olup biteceğini merak ederken, kahramanımızı dört, beş saniye daha hızlı

Alternatif



XIII

Türü FPS olsa da tam anlamıyla çizgi roman vari bir havası olan XIII'ü oynayabilirsiniz.



yönetemediğimizden dolayı saatlerce bu "alternatif" görevlerde tıkanabiliyoruz.

Aslında USM'in en etkileyici tarafı görev sistemi değil. Ekran görüntülerinden de rahatça anlaşıldığı gibi Spider-Man hiç bu kadar çizgi romanımsı görünmemiştir. Cell-Shade teknolojisi-

Gündüzleri Spidey ile iyiliğin yanında olmak, geceleri de Venom'la kötü çocuğu oynamak, gerçekten ilginç olmuş.

nin biraz daha makyajlanmış ve çizgilerin ovalleştirilmesiyle meydana gelen grafikler, oyunu tam anlamıyla çizgi roman havasına sokmuş (burada oyunun koca şehri yavaşlamadan yansıması için bazı kalitelere ödün verdiğini belirttim). Özellikle ara sahneler bir sayfa üzerinde sırayla kayan karelerden oluşuyor ve aynı ekranda üç-dört (hareketli) kare izlemek gerçekten harika. Bunun yanında oyundaki tüm karakterlerin çizimleri biraz değiştirilerek (balon kafalı Peter, yeşil olmayan Green Goblin gibi) oldukça şirin hale getirilmiş. Karakterler demişken, oyun süresince birçok eski dostu görebiliyoruz: Nick Fury, Rhino, Wolverine, Human Torch, Johnny Storm, Electro, The Shocker, Silver Sable... Bu karakterlerin bir kısmı bize karşıyken bir kısmı da "iyi çocuk" rolünü oynuyor. Ama burada oyun bize bir sürpriz yapıyor ki sormayın!

WELCOME TO HELL

Oyun bitene kadar sadece bir karakter yönetmenin oyuncuyu sıkacağına düşünmüş olacağız ki ikinci bir oynanabilir karakterimiz var, o da Venom! Bildiğiniz gibi Peter'in en sevdiği arkadaşlarından olan Eddie Brock, babasının mirası olan Venom Suit'i bulur ve durdurulması zor yaratığa dönüşür. Venom, Örümcek Adam gibi ağ filan atamıyor. Onun yerine, yüksek yerlere olağanüstü bir güçle zıplıyor ya da 'patır kütür' şeklinde pençelerini kullanarak tırmanabiliyor. Venom hareket bakımından pek zengin değil

ama oynaması daha kolay. İnsanların gücünü emerek sağlığını yükseltmesi, araçları istediği yöne fırlatabilmesi, uzaktan kırbaçlamak gibi saldırı yeteneklerinin olması, Venom'u çekici kılan özelliklerin bazıları... Gündüzleri Spidey ile iyiliğin yanında olmak, geceleri de Venom'la kötü çocuğu oynamak gerçekten ilginç olmuş.

Dünyada sadece güçlüler kazanmaz tabii, gücün yanında zekâ da gerek (yoksa boğalar yönetirdi bizi değil mi?). Venom ne kadar güçlü ise Örümcek Adam bir o kadar çevik, esnek ve zeki. Tehlikeyi anında sezen hislerinin yanında çok kıvrak ve 'yapışkan' bir bedene sahip. Bunlara ilave istediği yere ağ atarak ilerleyebilmesi, kendisini kısmen 'dokunulmaz' kılıyor. Ağ atabiliyor ama yakınında bina varsa atabiliyor, yoksa 'cuk' yere! Hem oyun çok karışık kombolara da sahip değil; yumruk ve tekme tuşlarına art arda basarak sade kombolar yapıyorsunuz işte. Bu da karşınıza çıkan tüm düşmanları alt etmek için yeterli. Bunların yanında işi zorlaştıran bazı etkeler de yok değil. İlki, düş-

mana 'adam gibi' kilitlenen bir kamera sisteminin olmayışı. Çoğu büyük dövüşlerinizi bu yüzden kaybedebiliyorsunuz. Kamerayı fare ile çeviriyorsunuz ama hassaslık ayarını ne kadar düşürseniz düşürün, fazlasıyla 'kaygan' davranıyor size. Bir türlü istediğiniz açığı yakalayamıyorsunuz ki bu da kısa zamanda bitirmeniz gereken yarışlarda takılmaya neden oluyor... Her şeyi birden ele alırsak, kontrollerin -bahsettiklerimizin dışında- pek sorun çıkarmadığını söyleyebiliriz.

SUPER, OMEGA, ULTIMATE

USM şu ana kadar çıkmış olan Spider-Man oyunlarından biraz farklı olduğundan, kontrollerine ve havasına alışmak zaman alıyor ama alışınca da oyun, sahibine oldukça itaat ediyor ve eğlencesini paylaşıyor. Çizgi roman/film arasında gidip gelen görüntüler eşliğinde Manhattan semalarında süzülmenin çok farklı bir havasının olduğunu da söyleyeyim. Ahanda söyledim! Şimdi kendimi sokturacak bir örümcek bulmaya çıkabiliriz! ■

Son karar

Kısa senaryo görevlerinin yanında, yapıldığı takdirde ödüsüz kalmayan ekstra görevlerle epey zamanınızı alabilir. Boss dövüşleri bir hayli eğlenceli. Marvel'in bu Ultimate mantığını sevdiyseniz ve örümcekten korkmuyorsanız, kurcalayabilirsiniz.

Ultimate Spider-Man

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Beenox **Dağıtım** ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 16+ **Minimum Sistem** ▶ 1,2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3500 MB HDD
Önerilen Sistem ▶ 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ - **Diğer sistemler** ▶ PS2, Xbox, GameCube, GBA, NDC, Mobil **Web** ▶ www.activision.com

Artı&Eksi

- ↑ Çizgi romanımsı grafikler, eğlenceli senaryo görevleri, kolay kontroller.
- ↓ Kısa senaryo görevleri, ayarsız kamera açıları, sessizlik!

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

level puanı **80**



◀ Meksika sıcaklığı dedim, cehennem değil!

Yazan Berkant Akarcan

TOTAL OVERDOSE™

O değil de şu Meksika nasıl sıcak bir memleketmiş...



◀ "Haydi gençler oturmaya mı geldik? obaaa!"



World Cyber Games 2005 Türkiye elemeleri vardı bu hafta sonu. Tahmin ettiğimden çok daha fazla yoruludum. Üstüne üstlük bu hafta tam sekiz tane sınavım var. Dinlenmeye bile zamanım yok, vücudum bitkin düşmüş durumda. Şu sıralar ne Opeth dinlemek beni rahatlatıyor, ne de sabahın köründe bangır bangır davul çalan davulcuya camdan bağırarak (uyumayı severim). Artık beni rahatlatabilen tek bir şey var: Total Overdose!

Dinlendirici dediğime bakarak sakın bir oyundan bahsettiğimi sanmış olabilirsiniz. Ama yanılıyorsunuz. Total Overdose (TOD), tam aksine katıksız bir aksiyon oyunu. Oyunun daha en başında başlayan aksiyon, oynayacağınız son sahneye kadar dur durak bilmiyor. Oyndaki saf aksiyon kadar önemli bir faktör daha var; eğlence. Bu iki bileşene bir de süper müzikler eklendiği zaman, şu an yaşadığımız yerden kopup günümüz Meksika'sında buluyoruz kendimizi. Elde bir silah, duvarlardan hoplayıp zıplayıp, etrafa çılgınlar gibi ateş edip her türlü cismi patlatırken insan nasıl rahatlamaz ki? Adeta deşarj ediyor bu oyun bizi.

THE TRUTH IS OUT THERE!

Deşarj olmak için Ramiro'yu maşa olarak kullanıyoruz. Ramiro oyun boyunca kontrol ettiğimiz esas oğlan. Ailenin bıçkın delikanlısı, deli dolu bir kişiliğe sahip. DEA ajanı olmasının da asıl nedeni bu, gözü pek olması. Her türlü kötülüğe, özellikle dünya gençliğini yok etmek isteyen uyuşturucu çetelerine karşı kendi çapında savaş açmış durumda. Oyun boyunca ikiz kardeşi Tommy ile koordine bir çalışma yürütüyorlar. DEA Merkezi'nde bilgi-

leri toplayan Tommy, elindeki bilgileri derleyip kardeşine yolluyor ve Ramiro da bu teorileri pratiğe geçiriyor. Çeşitli üretim yerlerine baskınlar düzenliyor, köşe başlarındaki uyuşturucu tezgâhlarını bir bir ortadan kaldırıyor.

Aslında bunları tek bir amaç için yapıyorlar. Babalarını tekrar bulabilmek için. Aynı Tommy ve Ramiro kardeşler gibi babaları da bir DEA ajanıydı (bir nevi baba mesleği). Ta ki arkadaşlarının ihanetine uğrayana kadar... Ancak babamızı öldüren adamlar ölüm nedeni olarak aşırı doz uyuşturucuyu gösterirler. Bundan tam 17 yıl sonra, yani günümüzde, Tommy babasının esrarengiz ölümü ile ilgili bir ipucu bulur ve hemen işin peşine düşer. Gerçeği keşfetmesi uzun sürmez, babasının nasıl öldüğünü öğrenir. Şimdi tek sorun diğerlerine gerçeği anlatabilmektir.

LOCO POCO

Oyun, Meksika kültüründen olabildiğince nasibini almış. İnsanı çileden çıkartan altı kelime uzunluğundaki karakter isimleri, her köşeden fırlayan tavuklar, üç stadyum büyüklüğündeki marihuana tarlaları, sos ve tekila gibi detaylar bunun kanıtı. Yıllardır anlayamadığım bir olay var. Neden filmlerde herkes parayı alıp Meksika'ya kaçır? Meksika çok mu güzel bir yaşam alanı onu anlayamıyorum. Ama en azından TOD'da Meksika güzel sunulmuş bize. Oyunu oynadığımız alan her ne kadar küçük gözükse de bir o kadar geniş.

BİRAZ ONDAN BİRAZ BUNDAN

TOD oynarken gözüme küçük küçük Max Payne'ler, küçük küçük Tony Hawk'lar takıldı. Hatta daha da fazlası var. San Andreas'lı CJ, NewYork'lu Punisher, Persia'dan Prens, Manhattan'dan Spider-Man (yok artık!) ve niceleri... Birçok hit oyunun en güzel karakteristik özellikleri seçilip, Meksika kültürüyle birleştirilince ortaya TOD çıkmış. Ama bu bir taklit oyunu değil, asla!



Artı&Eksi

- ↑ Muhteşem müzikler, sınırsız eğlence, arcade havası.
- ↓ Bir süre sonra monotonlaşması

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

Sokaklar, apartmanların içi, elektrik direkleri derken büyük bir alanı kullanabildiğimizi fark ediyoruz. Mekan tasarımları güzel hazırlanmış. Oyun alanı ise semt semt bölümlere ayrılmış durumda. Bu her ne kadar istediğimiz yeri bulmamızı kolaylaştırırsa da bir o ka-

sahebimiz. Elbette eğlence amaçlı bir oyunda arcade unutulsa büyük bir hata yapılmış olurdu. Deadline Games bu hataya düşmeyip oyuna bir de puan ve bonus sistemi eklemiş. Görevleri tamamladıkça, düşman öldürdükçe, kombolar yaptık-

Yıllardır anlayamadığım bir olay var. Neden filmlerde herkes parayı alıp Meksika'ya kaçar?

dar da rahatsız edici çünkü her semt değiştirdiğimizde yükleme ekranı geliyor ve bunların uzun sürmesi oyundan soğumanıza neden oluyor. Tıpkı Postal 2'deki gibi.

Ramiro'yu kontrol ederken çevreyi kullanmak zorunda bırakılmışız ki zaten bu da oyunun en büyük artılarından biri olup çıkmış. Duvarlardan bir maymun edasıyla atlayıp zıplamak her babayığının harcı değildir. 20 adet düşmanın arasına girdiğiniz an sıradan bir aksiyon oyunu gibi oynarsanız zorlanırsınız. Ama unutmayın, Total Overdose sıradan bir aksiyon oyunu değil. TOD eğlence amaçlı bir oyun. Ağır çekimde uçup, duvardan takla atıp 10 düşmanı tek bir varile ateş ederek harcamak. Ne güzel değil mi? 18 farklı hareketi ard arda birleştirip sayısız komboya imza atmamız mümkün. Yaklaşık 300 tane kombo yapabileceğiniz

ça, puan topluyoruz ve bu puanlar bize silah, mermi, sağlık olarak geri dönüyor. Oyun boyunca yapabildiğimiz özel hareketler mevcut. Bu hareketlere Loco Move adı veriliyor. Loco hareketi nedir dersanız; Loco hareketleri özel hareketlerdir ve genellikle acil durumlarda kullanılır. Mesela El Toro ile bir boğa kesilip düşmanlara koşarak onları boynuzlarınızla (aslında parmak) bertaraf edebilirsiniz.

SOSUN DİĞER YÜZÜ

Oyunun eğlenceli olması iyi hoş da peki ne görüyoruz? Gördüğümüz grafikler pek de iyi sayılmaz. TOD grafikleri günümüzün grafikleri kadar iyi olmamasına rağmen oyuna uyum sağlamış. Karakter modellemeleri vasatı geçemiyor ne yazık ki. Araç modellemeleri de bir o kadar kötü olmuş, kütük gibi arabalar kullanıyoruz. Çevre modellemeleri ise bir gömlek daha iyi. Grafikleri kurtaran tek faktör, biraz çizgi film tadında olması ve

"Havadayken kapıyı açacak kadar cesur olduğum gibi aptalım da."



Son karar

Saf katıksız aksiyon ve komedi bir arada.

Total Overdose

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Deadline Games Dağıtımca ▶ SCi Entertainment Group Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum Sistem ▶ 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX Zorluk ▶ Kolay İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ PS2, XBOX Web ▶ www.totaloverdose.com

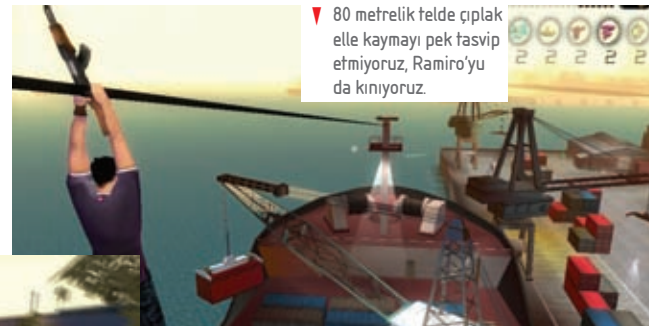
level puanı 76

göze hoş gelmesi. Animasyonlar doyurucu düzeyde. Patlama efektleri ise aksiyon filmlerini aratmıyor.

Ses efektleri üzerinde pek çalışılmamış, bu açıkça belli oluyor. Gerek silah sesleri, gerek çevredeki sesler, gerekse karakter seslendirmeleri vasatı geçemiyor. Ancak arabaların sesleri gerçekten kötü, kulak tırmalayan cinsten. Arabaların gaz, fren, şanzıman seslerini anlatmak çok güç, kelimelere sığmayacak kadar berbat olmuşlar. Ancak kelimelerle anlatılamayacak bir şey daha var: Müzikler. Bugüne kadar duyduğum en güzel oyun müzikleri diyebilirim neredeyse. Tek kelimeyle MUHTEŞEM müziklerle bezenmiş oyun. Sırf havaya girebilmek için oyunu açıp sadece menüde çalan şarkıyı dinlediğimi hatırlıyorum. Bu olağanüstü müzikleri hazırlayan gruplardan başlıcaları Meksika grupları olan "Delinquent Habits" ve "Molotov" (alkışlıyoruz).

ADIOS AMIGOS

Teknik olarak yetersiz olmasına rağmen bağımlılık yaratan Total Overdose oyunu... Aman ne diyorum ben ya, oyunu oynamadığım her saniye ziyandır benim için. O yüzden ben şu cipsin Meksika sosunu tazeleyip geliyorum... Ne demek sos kalmadı!? ■



Ooo! Ramiro'dan bir ufka doğru bakış daha geliyor..."

Alternatif



DEAD TO RIGHTS

Total Overdose gibi Dead to Rights da aksiyon üzerine kurulu bir oyun. Her iki oyunda da bullet-time, atlama zıplama gibi atraksiyonlar mevcut. İki oyunun tek farkı TOD'un daha eğlenceli olması.



Al ve Yao. Boyu boyuna, huyu huyuna.



LEVEL HIT

İşte havada asılı kalmak böyle oluyor.

NBA LIVE 06

Şovu biraz abartmışlar mı ne?

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç



Scorer için kusursuz bir örnek.



Bu ne mutluluk, bu ne mutluluk böyle! Kasım başı itibariyle yeni sezon başlamış ve özlediğimiz yıldızlar tekrar sahalara dönmüş. Her ne kadar Chicago'm Curry'sini kaybetmişse de ben hala umudumu korumuşum. Gerçek hayatın bu heyecanının yanında NBA Live'in bu sezonki versiyonu da çıkmış. Daha ne isterim ki? Daha iyi bir Chicago mu? Kesinlikle!

Bu yıl da birçok özelliği sabit gelen NBA Live 06'da irili ufaklı bazı değişiklikler oldu tabii. Dynasty Mode'a personel alımı eklenmiş mesela. Antrenör, izci (scout) ve asistan alabiliyoruz yanımıza. Bu da oyuna bir renk katmış. Ama bu yılın esas bombası Freestyle Superstar sistemi. Özel yeteneğe sahip oyuncularla oynarken, yine oyuna yeni eklenen Superstar Trigger tuşuyla diğer tuşlar arasında oluşturulan kombinasyonları kullanarak her maçı bir All-Star mücadelesi kıvamında yaşayabiliyorsunuz. Bu özel yetenekler altı adet olarak belirlenmiş. Highflyer, Playmaker, Scorer, Shooter, Stopper ve Power Player. Peki nedir bunların getirisi?

YOK ARTIK

Highflyer yeteneğine sahip oyuncuların yer-

Artı&Eksi

- ↑ Grafikler çok iyi. Freestyle Superstar büyük bir eğlence.
- ↓ Backdown şoku hala üzerimde.

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

den yükselişi ile yere inışı arası biraz uzun sürüyor. Bir başka deyişle havada asılı kalıyorlar. Örneğin LeBron James ve Vince Carter ile potaya yükselince hem muazzam smaçlar basabiliyoruz hem de topu potaya bırakmak ve feyk atmak için uzun bir süremiz oluyor. Playmaker oyun kurucuları belirten bir yetenek. Belki çoğunuzun aklına gelen ilk isim Steve Nash olsa da benim için oyun kurucu Kirk Hinrich'tir (en azından Chicago'da kaldığı sürece). Bu oyuncular ile birbirinden ilginç paslar dağıtabiliyoruz takıma. Takımın skor yükünü çeken oyunculara Scorer sıfatı verilmiş. Örneğin hemen hemen her maçta takımının yarısı kadar sayı atan Allen Iverson buna en güzel örnek. Shooter yeteneğine sahip oyuncular potayı görünce topu göndermekten çekinmeyen ve yüzdesi yüksek oyuncuları ifade ediyor. Peja Stojakovic'i örnek verebilirim. Stopper oyuncular ile savunmada rakibi bunaltıp pota altını onlara dar edebiliyoruz. Kevin Garnett, Ben Wallace ve Tim Duncan ile blok üstüne blok yapabiliyoruz. Son yetenek ise Power Player. Pota altının ağır topları Shaq ve Amare Stoudemire en güzel örnekler...

TEKNİK, TAKTİK, BİREYSEL

Oyunun grafikleri önceki oyunlara göre fazlasıyla



gelişmiş. Oyuncular tepeden tırnağa daha bir güzel göründü gözüme. Ayrıca salonlarda ön sıralara zengin olduklarından olsa gerek üç boyutlu seyirciler yerleşmiş. Müzikler her zamanki gibi iyi seçim, salon atmosferi de tatmin edici. Peki ya oynanabilirlik? Superstar Trigger tuşu gelince olay tamamen şova dökülmüş. Bundan pek şikayetçi değilim ama backdown tuşu nerede kardeşim! Savunurken rakibi karşıma alabildiğim, hücumda sırtımı rakibe dayayıp potaya sokulabildiğim böyle yararlı bir tuşu nasıl kaldırırsınız? Aslında bu zulüm sadece klavye sahiplerine yapılmış. Eğer elinizde bir gamepad varsa sağ analogu aşağıya çekerek bu özelliği kullanabilirsiniz. Ya yoksa? EA bunu pek kafasına takmamış anlaşılabilir. Bir de ufak bug var atlayamayacağım. Zaman zaman kontrolümüzdeki oyuncu rakibe yapışabiliyor. Ne kadar uğraşırsanız uğraşın, oyuncunuz bir süre kurtulamıyor rakipten. Gizli bir mknatis olsa gerek. ■

Son karar

NBA Live 06, grafikleri oldukça gelişmiş ve maç acıklığı artmış olarak karşımızda olmasına rağmen "biraz daha gerçekçi olamaz mı?" diye düşündürmeden edemiyor. Ama elimizdeki tek oyunun bu olduğunu ve değerini bilmemiz gerektiğini de unutmamalıyız.

NBA Live 06

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ EA Kanada Dağıtımca ▶ EA
Yaş sınırı ▶ 3+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1800 MB HDD Önerilen Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Zorluk ▶ Az
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ PS2, PSP, Xbox, Xbox 360, GameCube, Mobil
Web ▶ www.easports.com/nbalive06

level puanı 83

LEVEL 106 PC İNCELEME



▲ Durum biraz aleyhte gibi.

◀ Bu uçağın tekerlekleri niye yok çavuşum?.

Yazan Ant Köksal

SQUAD ASSAULT: SECOND WAVE

“Ciddi” stratejilerin dayanılmaz ağırlığı



“Yazar olma bayramına” gönderdiğim yazıları her nedense gidip en belalı ve sıkıcı stratejilerden seçmek gibi bir strateji hatası yaptığımdan, “sıkıcı stratejileri eğlenceli yazan adam” (bkz. kimsenin ilgilenmediği oyunları verebileceğimiz saf arkadaş) unvanını hak etmenin haklı gururu içerisinde, ilk yazımla karşınızdayım. Mutluyum. Safım. Teşekkür ederim..

Her ne kadar ülkemize korsanının bile girdiğinden ciddi şüphe duysam da, Squad Assault ismi size tanıdık geliyor olabilir. Sebebi, 2003 yılında bu oyunun ilk halinin Squad Assault: West Front ismiyle yayımlanmış olması. Bu versiyon, o ilk oyunun elden geçirilmiş ve yeni görevler eklenmiş hali. Oyunun yapımcısı, vakti zamanında Close Combat serilerinde görev almış bir tasarımcı. Haliyle her iki oyun da Close Combat’ı fazlasıyla andırıyor. Hatta diyebiliriz ki göze batan tek fark, bu oyunun üç boyutlu olması.

İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen oyun, gerçek zamanlı bir strateji ve ellinin üzerinde görev/senaryo içeriyor. Ancak bina in-

şa edeyim de şu altını çıkartayım, er Maykıl da gidip odun kessin gibi bir şey beklemeyin. Bu tür oyunlarda sıkça rastlandığı gibi, aşırı düzeyde mikro yönetim unsuru söz konusu. Herhangi bir “bütçeniz” ve inşa etmeniz gereken binalar, üretmeniz gereken birimler yok. Her görevin başında size verilen ekipmanla idare ediyorsunuz. Amacınız taraflardan birini seçerek, bir dizi görev boyunca sahip olmanız uygun görülen sayıdaki askerle belli noktaları ele geçirmek ya da o noktaları savunmak şeklinde özetlenebilir. Yapımcıların iddiasına göre oyundaki gerçekçilik zirveye vurmuş durumda. Öyle ki, “korkan” birimleriniz var. Çok fazla sayıda askeriniz ölünce örneğin, geri kalanlar kaçabiliyor. İddia bu olmasına rağmen, pratikte her askerin durumunu gösterir şemadaki bazı yerlerin (korktuklarında mesela) kızıla/maviye dönmesi dışında bir değişiklik olmuyor, en azından ben o kadar korkak bir askere rastlamadım. Bu arada belirtmek isterim ki, ilk defa bu oyunda “bale adımlarıyla yürüyen” askerler gördüm. Adamlar yaylana yaylana yürüyor yahu!

MÜKEMMEL KARMAŞA

Oyunun sorunu (ve aynı zamanda özelliği) her birimle tek tek ilgilenmeniz, her biri için ayrı strateji belirlemeniz ve arayüz karmaşası içerisinde doğru komutları doğru zamanda vermeniz gerekliliği. Her birime verebileceğiniz ayrı ayrı elli tane komut var neredeyse ve hepsini öğrenip doğru zamanda kullanmanız çok zor. Bu yüzden oyun da zor. Görev sırasında save edebilme olanağınız da yok, tek bir şeyi yanlış yaparsanız her şeye

baştan başlamak zorundasınız. Alışlageldik şekilde “bir grup birimi seç, hedefin üzerine tıkla, sonra da bırak mevlam kayırsın” demeniz mümkün değil. Gerçi yapay zekâ verdiğiniz emirlere göre şaşırtıcı derecede iyi davranabiliyor, “buraya gizlenerek git” komutunu verdiğinizde örneğin, giderken siper almayı akıl edebiliyorlar. Ancak oyunun genelinde yapay zekâ yerine kendi zekânızı kullanmanız gerektiğinden, bunun çok bir önemi yok. Düşmanlarınızın yapay zekâsı içinse ancak “fena değil” denebilir. Oyunla ve birimlerinizle boğuşmak yeterince zorlayıcı olduğundan, bu konuda net bir fikir elde edemiyorsunuz.

Grafikler uzaktan idare eder seviyesinde olmasına rağmen, yakınlaştırdığınızda ne yazık ki “bir grup odun, mavi/yeşil bir fonda dans ediyor” seviyesine düşüyor. Kendine özgü, “DAS Engine” adıyla maruf, tuhaf bir grafik motoru var. Grafik motorundan ziyade, öyle tuhaf bir seslendirmesi var ki, yapımcı çocuğu getirmiş Almanca çalıştırmış demeniz kuvvetle mümkün. Abartısız söylüyorum ki vatandaşlarımız tarafından Türkçe küfürleri İngilizce okutma dışında bir amaçla kullanılmayan Microsoft “text-to-speech” şeyi daha iyi sonuçlar verirdi. Neticede, yapımcısının şu sıralar ABD ordusu için askeri simülasyonlar geliştirmekle meşgul olduğunu da dikkate alırsak, 2. Dünya Savaşı konusunda kafayı kırmış ve mazoşist arkadaşlar dışında kimseye tavsiye etmediğimiz, bu bahsedilen arkadaşların da salyalarını üzerine rahat rahat akıtabileceği bir oyun var elimizde. ■

Son karar

Sadece profesyoneller için. Diğer arkadaşlar normal oyunlara devam etsinler.

Squad Assault: Second Wave

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Freedom Games/DAS Entertainment **Dağıtım** ▶ Got Game Entertainment/Merscom **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem** ▶ PIII700 GHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Zorluk** ▶ Yüksek **İngilizce gereksinimi** ▶ Yüksek **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ Yok **Web** ▶ www.sa2ndwave.com

level puanı 58

Artı&Eksi

- ▲ Ayrıntılı (çok ayrıntılı!) bir strateji. Her şeyi kendi belirlemek isteyenler için.
- ▼ Grafik, arayüz, sesler.

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



DUNGEONS DRAGONS

DRAGONSHARD

A REAL-TIME STRATEGY EXPERIENCE

D&D evreninde geçen RTS siparişi kimindi?

Yazan Burak Akmenek



Wizards of The Coast, hem çok saygı duyduğum, hem de oldukça kötü andığım bir firmadır (yorumcu gençlik) Bu adamlar ilk kez FRP'yi kutunun içine soktular. Yeni evrenler yarattılar, onların üzerinde oynamak üzere oyunlar hazırladılar. Muhteşem tasarımlı kitaplar bastılar. Ama bunu o

kadar çok yaptılar ki, alternatif gençliğin bir kaçış yolu olarak ortaya çıkan FRP git gide kapitalist sistemin para toplama araçlarından biri haline geldi. Gidin herhangi bir kitapçıya, yüzlerce (çoğu birbirine benzeyen kapaklı, içerikli) fantastik edebiyat ürünü görürsünüz. Hepsinin oyun setleri var, oyuncu elkitapları var, DM elkitapları var, var da var... Bütün bunlardan kazandığı paraya para demeyen Wizards of The Coast'un son evreni Eberron, son sömürü aracı da, o evrende geçen Dragonshard. Bakalım sömürülmeye değer bir oyun mu?

İLK OLMAK ÖNEMLİDİR

D&D evrenlerinde geçen oyunlar, uzun senelerdir oyun piyasasında. Ancak şu ana kadar

bunların hepsi RYO olmuştu. Dragonshard ise bir GZS. Daha doğrusu içinde kahramanlar ve RYO öğeleri barındıran bir GZS.

Eberron dünyası, yerüstü ve yeraltı olarak ikiye ayrılmış durumda. Oyunun asıl aksiyonu yerüstünde cereyan ediyor, GZS özellikleri de burada ön planda. Yeraltına indiğimiz zaman ise Dragonshard daha çok bir RYO'ya dönüşüyor. Ancak Baldur's Gate tarzından çok Diablo tarzı kes-biç-ilerle şeklinde geliyor yeraltındaki hareket. Yukarıya ve aşağıya birbirine çok bağlı, istediğiniz zaman mağaralar ve geçitler vasıtasıyla yer değiştirebiliyorsunuz. Zaten oyunun genel mantığı, yeraltında tecrübe puanı ve altın kazanıp, bunu yerüstünde harcamak şeklinde kurulmuş.

Senaryo her zamanki gibi klişe, bunu da kafaya çok takmamak gerekiyor aslında. Önemli olan klişe senaryolar içine biraz olsun kendisiyle dalga geçme, biraz olsun oyuncuyu şaşırtma gi-

Garip bir grup: Order of The Flame Kahramanları

Lady Marryn: Paladin. Grup şefi. Dekolte kıyafeti, daha ilk bölümden Kael'le atışmaya başlamaları ve aralarında filizlenmeye başlayan aşk ilişkisi ve ukala tavırlarıyla, klasik bir Hollywood kadını.



Kael: Rogue. Yakışıklı. Eskiden yasadışı işlerle uğraşırken şimdi vatanını korumak gibi kutsal bir görev edinmiş. Esprili, hırsızlık dürtüleri tarafından sık sık yoklanan, Leydi'ye laf atan klasik bir Hollywood erkeği.

Amathor: İsmi sizi yanıltmasın, profesyonel bir cüce büyücü o. Bütün cüceler barbar olup berserk yaptığı için mesleğini bir hobi olarak göstermek zorunda kalmış ırkdaşlarına, adını da buradan almış.



Bastion: Bir tip golem. İsmi büyük bir bastona benzemesinden alıyor. Kolunu kaldırdığında bilin ki, bir o koyacak bir de yer koyacak...Lady Marryn'e sıkı sıkıya bağlı, hatta aşık (!) Leydisine yazıp gönderemediği aşk mekullarını yırtıp yırtıp yiyor...



Alternatif



Battle For Middle Earth

Çok daha iyi bir atmosfer, aşına olduğumuz bir dünya ve çok sevdiğimiz karakterler, daha iyi bir oynanışla birleşmişti. İkincisini bekliyoruz.



Kalabalık ekranlar +
Maksimum grafikler=
Kasılan PC

bi ufak numaraların yerleştirilmesi. Dragonshard bu konuda vasatı aşamıyor: Eberon dünyası uzun zamandır süren savaşların ardından bir barış dönemine girmiştir ama bu barış sallantıdadır. Eski söylenceler gerçek olmaktadır, yeni bir düşman gelmektedir ve bir sürü hikâye...

ÖZENDİM BEN SANA

Her bölüm başında yapacağım gibi, kahramanımı seçip oyunu açınca gözüme çarpan ilk şey, grafiklerin Warcraft dünyasına benzerliği oldu. Dragonshard gerçekten güzel gözüken bir oyun, ancak genel atmosferi Warcraft 3'e çok benziyor. Oyunun ara yüzü ise çok kullanışlı ve güzel tasarlanmış, insanı zorlamıyor asla. Tabii okumak için kartal gözlerine sahip olmanız gereken yazıları saymazsak. Saymayalım hadi, kaç yıllık hukukumuz var şu sahilin büyücülerıyla.

Birim ve bina üretimi, Battle for Middle Earth ve Kohan karışımı olmuş. Şehrinizin kabasını, üstündeki boş bina slotlarıyla beraber hazır alıyorsunuz. Bina sayısında da sınırlısınız. Hangi binaları yapacağınızı seçebiliyorsunuz ancak burada bir şeye dikkat etmeniz lazım. Şöyle ki, kahramanlarınızın tecrübe puanı kazandıkça, üretim yapan binalarınızdan puan karşılığı birimlerinizle level atlatabiliyorsunuz. Ancak "Nexus" denen inşaat sisteminde, aynı birimi üreten ne kadar çok binanız varsa, birimleriniz o kadar sayıda level atlayabili-

yor. Yani her oyun başında, ordunuzun çok çeşitli birimlerden oluşmasını mı, yoksa birim derinliği az ama birim gücü yüksek olmasını mı istediğinize karar vermeli, bina üretimini de buna göre yapmalısınız. Bu sistem çok mantıklı değil ama oyuna stratejik bir derinlik kattığı doğru.

DERİN SULARA YELKEN AÇ!

Yine de derinlik oyunun sadece bu kısmında geçerli. Dragonshard, sizi taktiksel açıdan düşünmeye zorlayan bir oyun değil. Önemli olan kaynak toplamak ve bu kaynakları nereye harcayacağınıza doğru karar vermek. Sonrası adamları alıp başka adamların üstüne sağ tıklamak, kahramanlarınızın özel güçlerine tıklamak, seyretmek. Enerji puanının dolmasını beklemek, bir daha özel güçlere tıklamak, seyretmek... Üstelik elinizi attığınız her sandıktan altın, her paketten tecrübe puanı çıkması, enerji kaynağı Dragonshard'ların bütün bi-

rimleriniz tarafından 'avuçlanması' oyunu iyice power-up toplamaya dayalı eski zaman FPS'leri havasına sokuyor. RYO özellikleriyle de oyun basitlikten kurtulamıyor. Tamamen doğrusal, olayların akışında herhangi bir katkınızın olmadığı, diyalogları okumaktan başka bir şey yapamadığınız bir oyun Dragonshard. Bir de Ödül Dükkanı koymuşlar bölüm sonlarına, olmaz ki ama strateji bu...

Yapay zekâ değişken. Size ait birimler gayet zeki. Çatışma durumunda hemen adam paylaşıyorlar, kaynak toplama emri verdiğiniz zaman etraftaki başka kaynaklara da yöneliyorlar, haritada kolayca yön buluyorlar. Düşman ise biraz kabız. Mesela bir zindana giriyorsunuz, dört tane yaratık sizi bekliyor. Çoğu zaman siz ilkinizi öldürene kadar ikinci harekete geçmiyor, üçüncü ikincinin ölmesini bekliyor, vs...

SIĞ SULARDA EĞLENCE

Grafiklerden bahsetmiştik, diğer teknik özelliklere de değinelim. Müzikler, klasik bir fantastik strateji oyununda duyabileceğiniz türden. Geceler boyunca dinleyeceğimiz bir tema müziği yok. Ses efektleri ise oyuna başarıyla yedirilmiş, EAX desteği de var. Ama bu iki temel özellik, sizi etkilemek konusunda grafiklerin yanında sönük kalıyorlar, bu paragrafın ana fikri budur.

Derinlik konusunda söylediklerim, oyunu bir yere kadar eğlenceli tutabilir yine de. Sonuçta herkes derin oyun istemek zorunda değil. Çok başarılı grafikler, yenilikçi ve kullanışlı arayüz ve düşmeyen temposuyla, senaryo başına yedi bölümlük Dragonshard'ı bitirene kadar oynayabilirsiniz. Çok yüklenmemek lazım, güzel görünen, kolay ve hızlı oynanan, eğlenceli bir oyun Dragonshard. Ama siz bu yazıyı okuduğunuz sırada büyük ihtimalle oyun piyasası yeniden hareketlenmiş, birçok bomba oyun piyasaya düşmüş durumda olacak. Gözünüz Dragonshard'a neden takılınsı ki? ■

Son karar

Türünün iyi örneklerinin özelliklerini bünyesinde toplamış, üstüne yeni fikirler eklemiş iyi bir oyun Dragonshard. Ama yine de en iyilerin gerisinde kalıyor.

Dragonshard

Tür ▶ GZS **Yapımcı** ▶ Liquid **Dağıtımca** ▶ Atari **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem** ▶ 1.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ - **Web** ▶ www.dragonshard.com

level
puanı ▶ 77

Artı&Eksi

↑ Grafikler ve arayüz güzel gözüküyor. Oynanışı hızlı ve kolay.
↓ Bir strateji/RYO kırmısından beklenebilecek derinlik yok. Düşman yapay zekâsı saçmalayabiliyor. Seven için çabuk biter.

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



LEVEL HIT

◀ Grafik detayları bir yana o dönemin standart ekipmanlarının hepsini askerlerin üzerinde görebilirsiniz.



Yazan **Burak Akmenek**

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Kanla kazanılan kanla kaybedilir.



▶ İlk fırsatta Garand'ı atın, Alman piyade tüfeğinden şaşmayın.



Bu sayfaları okuyanlar, eğer Kıbrıs Çıkartması'nda paraşütçü olarak yer almadıysa büyük çapta bir hava indirmesinin nasıl bir düzende olduğunu ve cephe de düşman hattı arkasında olmanın nasıl bir şey olduğunu asla bilemezler. Ve dilerim hiç bir zaman da tecrübe etmek zorunda kalmazlar. Bu tip hikâyeler genelde filmlerde ya da oyunlarda gördüğümüz sahnelerden ibarettir. Daha önce yazdığımız gibi "gene mi zombiler"e benzer bir şekilde "gene mi Normandiya Çıkartması?!" demeyin. Bu kez öyle sıradan bir oyundan bahsetmiyoruz. Eğer daha önce Brothers in Arms: Road to Hill 30'u oynamışsanız ne demek istediğimi çok iyi anlarsınız.

GERÇEK HİKÂYE

Earned in Blood daha önceki oyun gibi gerçek bir hikâyeden alınarak oyuna uyarlanmış. Hatta buna hikâye de demeyelim, birebir savaş notları ve birinci ağızdan verilen raporların bulunarak oyun haline getirilmiş bir versiyonu diyebiliriz. Earned in Blood resmen bir tarih simülasyonu aslında. Savaşın yaşanmış sahnelerini, aynı karakterlerle, neredeyse birbir hazırlanmış savaş alanlarında tekrar canlandırmamızı sağlıyor. İlerde bir askeri simülasyon ya da tarih dersinde anlatım aracı olarak kullanıldığını duyarsanız hiç şaşırmanın derim. Çünkü oyunu hazırlayan ekibe danışmanlık yapan Amerikalı bir emekli savaş tarihçisi albay var. Bu albay sayesinde oyunu yapan ekip korkunç bir bilgiye sahip. Üstüne üstlük olayların geçtiği yerlere gidip birebir keşif yaparak bol bol fotoğraf çekiyorlar. Bu sayede grafik sanatçıları savaş alanlarını gerçeğe en uygun şekilde oyuna uygulayabiliyorlar. Bunun üstüne ses teknisyenleri ve seslen-

dirme sanatçıları enfes bir çalışma çıkartıyorlar. Tabii ki bu çalışmanın altında gerçek bir hikâye ve mükemmel bir senaryolaştırma yatıyor. Ben oyuna neden hayran olduğumu anlatırken oyunun ne olduğundan tamamen koştum. En iyisi biraz başa döneyim.

ÇAMUR VE KAN

Earned in Blood, önceki oyundaki gibi Normandiya'ya inen bir takımın başından geçenleri anlatıyor. Oyuncuyu ise takımı yöneten çavuş olarak biz oynuyoruz. Bu, daha önceki oyunda yer yer adı geçen ve hatta arada görünen Joe "Red" Hartstock'un hikâyesi. Oyunun başında hikâye anlatılmaya başlıyor. İşte burada hikâyenin anlatıldığı albaya dikkat edin çünkü oyunun tüm kurgusu bu albayın askerlerle birebir konuşarak topladığı raporlarından alınıyor (bu albay I. ve II. Dünya Savaşlarının yanında Kore ve Vietnam savaşlarını da görmüş). Ama bu albayı ekibe yardımcı olan diğer albayla karıştırmayın. Bu albay artık toprak olmuş tabii ki.

İlk görevlerde takımımızın elemanlarını tek tek topluyoruz. Bir süre sonra ilk oyundaki gibi

bir saldırı ve bir destek timimiz oluşuyor. Genelde destek timi düşmanı bastırırken taarruz timi ve oynadığımız karakterle düşmanın işini bitiriyoruz. Bazen destek timinin yerini bir tank alabiliyor. Oyunda dört F kuralı geçerli (Find (bul), fix (sabitle), flank (kuşat), finish (bitir)). Bu şekilde düşmanlarımızı yok ederek ilerliyoruz. Fakat bunun o kadar kolay olduğunu sanmayın.

KAÇMAYAN ALMANLAR

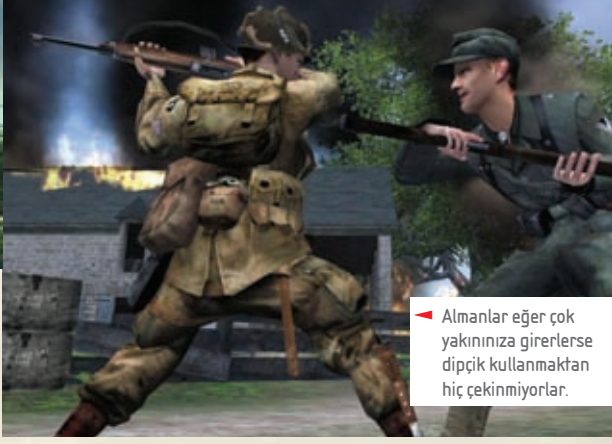
Oyunun ilk bölümlerinde dört F kuralını uygulamak gayet kolay olmasına karşın ilerledikçe daha hızlı karar verip uygulamamız gerekiyor. Ama bu oyunda, Road to Hill 30'da olduğu gibi düşman baskın ateşini yiyince yerine mihlanıp kalmıyor. Eğer sizin kuşatmaya çalıştığınızı fark ederlerse anında yer değiştiriyorlar ve sizi karşılına alıyorlar. Ben kuşatmak istediğim Al-

Alternatif



HIDDEN & DANGEROUS 2

Bir özel hareket takımını yönettiğimiz Hidden & Dangerous iyi tasarlanmış bölümleri, yapay zekası ve bazen son derece zor çarpışmalarıyla saatlerce bizi monitör başına başına bağlamıştı. Grafikleri eski olsa da Brothers in Arms'a daha iyi bir alternatif bulamazsınız.



◀ Almanlar eğer çok yakınınıza girerlerse dipçik kullanmaktan hiç çekinmiyorlar.

manların defalarca gayet düzenli bir şekilde çekilebildikleri kadar geri çekildiklerini gördüm.

Bu durum da oyunda taktik uygulama işini daha önemli bir hale getiriyor. Taktik uygulamak için V tuşuna basıp oyunu durduruyor ve analizinizi yapıyorsunuz. Daha önceki oyunda olduğu gibi tüm taktikleri klavyeden bir iki tuş ve fare ile kolayca veriyor ve emrinizdeki timleri yönlendirebiliyorsunuz. Bu bölüm oyunu diğerlerinden ayıran en önemli kısım. Çünkü Brothers in Arms serisi asla bir FPS değil. Tam tersine bir strateji oyunu ve FPS gibi oynamak çok zor. Ancak gez-göz-arpacık ile dikkatli bir şekilde nişan aldığımızda veya otomatik tüfek ile bir şarjörü yakında boşaltınca isabetli atışlar yapılabiliyorsunuz. Yalnız burada Alman piyade tüfeğinin bir ayrıcalığı olduğunu belirtmeliyim. Meret çok isabetli atıyor. Bence elinizdeki Garand'ı bırakıp oyunda Almanlar'dan düşen bu silahı kullanın.

DAHA DAHA

Bu oyun öncekinden daha zor. Özellikle son bölümlerde birçok kez direkt cepheden saldırı yapmak zorunda kalacağınızı kolaylıkla söyleyebilirim. Arkasını köşeye vermiş bir düşmana karşı yapabileceğiniz başka hiçbir şey kalmayabiliyor. Ayrıca bol bol sizden daha yüksek ateş gücüne sahip Almanlarla karşılaşacaksınız. Bu durumda kayıp vermemeniz neredeyse imkânsız oluyor. Burada size minik bir ipucu vereyim. Düşmana karşı koşarak saldırırken iyice yaklaştığınızda otomatik tüfek ile hemen başlarının üstüne doğru ateş etmeye başlayın. Dibine girdiğinizde Almanlar ayağa fırlayıp sizin mermilerinizle kafa golü atmaya çalışıyorlar. Eğer böyle yapmazsanız ayağa kalktıkları anda onlar kendi mermileriyle sizin gözünüze doğru golf oynamak isteyebilirler, haberiniz ola.

Oyundaki ara demolar -hiç tereddütsüz söylüyorum- enfes yapılmış. Red'in tonlaması ve başından geçenleri anlatma tarzı sanki savaştan çıkmış ve yorgun bir askerin tavrı gibi. Ayrıca oyunu dört farklı zorluk derecesinden hangisinde bitirdiğinize bağlı olarak açılan birçok dokümantasyon var. Bu bölümün bir önceki oyuna göre daha az etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Ama hala etkileyici ve oyunu daha zor bölüm-

lerde oynamaya değer hale getiriyor.

ÇOK OYUNCULU

İşte bu oyunu farklı yapan başka bir kısım. Öncelikle oyunu arkadaşlarınızla beraber oynayarak bitirebilmenizi sağlayan bir mod var. Bunun yanında bir bölgeyi savunmanız gereken ya da belli bir süre içerisinde düşmanı yok etmeniz gereken görevler bulunmaktadır. Yalnızca çok oyunculu olarak oynamak üzere 20 adet harita hazırlanmış. Online veya LAN üzerinden oynayabileceğiniz bu haritalarda Alman tarafını da oynayabilirsiniz. Özellikle skirmish haritalarında çok eğleneceğinize eminim.

Earned in Blood önceki oyundan çok farklı değil. Oyun tarzı aynı, hikâye yeni, değişik silahlar eklenmiş, düşman ön-

cekine göre çok çok daha zorlu, seslendirme ve videolar sizi havaya sokmakta birebir ve mükemmeller ama geri kalan her şey aynı. Tabii ki bu ÇOK kötü değil. Çünkü oyun hala çok kaliteli, bug yüzde 99 yok, hikâye gene iyi, çılgınlar gibi bilgi var ve ayrıntıyla uğraşmış. Özetle oyun iyi. Önceki oyun sevmişseniz bu oyunu mutlaka edinin cümlesi bir klişedir ama söylenecek başka bir şey yok. Özellikle multiplayer kısmı eksiksiz ve mutlaka denememiz gereken bir eğlencelik. Taktik kurmayı seven, olgun bir oyuncu ile karşılaştığınızda gerçekten zorlayıcı ve bir o kadar da eğlenceli olabiliyor. ■



Denizciler kimseyi geride bırakmaz.

Artı&Eksi

- ↑ Gerçek bir hikâyeye dayanan senaryo, oldukça fazla bilgi, hikâyeyi yaşatan atmosfer, etkileyici seslendirme, kolay oynanış, gelişmiş yapay zekâ.
- ↓ Bir iki bug, ara sıra yaşanan ses problemleri. En kolay level'da bile çok zor olabilmemesi, önceki oyundan çok farklı olmaması.

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

Son karar

İlk oyundan çok farklı değil ama onu sevenler mutlaka almalı.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Tür ▶ Taktik/FPS Yapımcı ▶ Gearbox Dağıtıcı ▶ Ubisoft
Yaş sınırı ▶ 7+ Minimum Sistem ▶ 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox Web ▶ www.brothersinarmsgame.com

level puanı ▶ **88**



CHROME SPECFORCE

Kromajına aldanmamakta fayda var

Yazan Kaan Ezgimen



2003'te Chrome ilk çıktığında hem özgün, hem de "anlamsız" kategorisine girmeyi başarmıştı. Bütün bir oyun boyunca deliler gibi savaşarak ve de sonunda hiçbir sonuca ulaşamayarak kimin ne kazandığını anlayamadan kendimizi oyunun dibinde buluvermiştik. Her ne kadar oyunun Polonyalı yapımcısı Techland'in PR müdürü Kacper Michalski "valla biz oyunun devamını yapmadık, bu Chrome evreninde bambaşka bir boyut, evrenin hikâyesine bir ön anlatım, bir giriş" dese de inanın bu oyunun kromajı ötekinden parlak değil.

Chrome Specforce, ilk oyundan önceye götürüyor bizi. Bolt Logan ve pek konuşmadığı sadık arkadaşı Pointer, 'ne idüğü belirsiz' bir maddenin teröristlere kimler tarafından sağlandığını bulmak için Estralla isimli gezegende önlerine gelene ateş ediyorlar.

Oyunun başındaki "eğitim" işkencesini atlamak mümkün değil ama neyse ki kısa sürüyor, "çıkışlar sağdan" diyen bir telsiz anonsunun ardından bir "shuttle"a binip adı güzel, kendi güzel, yalnız gezegen Estrella'ya inip

kafa patlatmaya başlıyorsunuz. Yani bu FPS'de yeni bir şey yok. Hem Estrella adındaki romantik bir gezegende çiçekler ve böcekler içinde yaşamak varken insanlar neden birbirini vurur ki?

Tabii durum böyle olunca bu "romans" modunda (easy moddan bir önceki) bir FPS oynamak oldukça eğlenceli olabiliyor. Oyunda imgelemler falan aramaya başlıyor insan. Mesela kahramanımızın adı Bolt; Türkçe meali "fırlama". Evet Fırlama Logan ve kısa tüylü bir çeşit av köpeği cinsi olan "Pointer" arkadaşı bir araya getiriyoruz... Konudan mı sapıyorum? Evet, çünkü Chrome Specforce da böyle yapıyor.

KLİŞE-PERSON SHOOTER

Oyun boyunca verilen görevleri yerine getirerek sonuca ulaşmaya çalışsanız da, bir sonraki görevler sanki daha önce konuyla ilgili hiç başka bir görev yapmamışsınız gibi anlamsız ve sil baştan olabiliyor. Biz buna tıpta "klişe"

diyorus. Semptomları arasında "esnemek" var. Birkaç bölüm ilerledikçe bölümleri birbirine bağlayan sağlam bir görev senaryosu olmadığını fark ediyorsunuz. Eh, karşınızda çok zeki düşmanlar olmayınca, bu semptomlara "gözlerin kapanması" da ekleniyor.

Bölüm geçerken sırt çantanıza aldığınız onca cephaneye ve alet edevatın sıfırlanması ve yeniden boş çanta ve fabrika çıkışı donanımla baş başa kalmak da çok sinir bozucu.

Motorlu araçlarla gezinirken, başınıza bir yerden, bir kurşun isabet etmezse gerçekten yaşamaya değer bir gezegen burası. (Buradan 'mortgage' ile bir yer kapsak). Grafikler güzel ama bir donukluk hakim. Motorlu araç demişken, oyunun motoru, ilk Chrome'da kullanıldandan daha iyi. Oyunun dinamiği oldukça akışkan ve etkileşimde bulunduğumuz bazı objeler gerçekten güzel tasarlanmış. Özellikle kullanılan motorlu araçların hareketleri yumuşak, tasarımları güzel ve hâkimiyeti kolay.

Donanımımıza gelince, bir zırhımız var (ne kadar orjinal değil mi?). Bu zırhımızın güç kalkanları, kamuflaj 'mod'ları (sadece saklanırken işe yarıyor, savaşırken kullanmayın sonu hüsrana), sinir katsayımızı artırarak konsantrasyonu sağlayan özelliği var. Silahlarımız ise bildik silahlar. Öyle ağzının suyunu akıtacak bir şey beklemeyin.

Yani Chrome cephesinde yeni bir şey yok ve siz yanlış yerdesiniz. Galakside daha heyecanlı başka yerler vardır mutlaka. ■

Son karar

"Her türden FPS'yi oynarım, ayırım yapmam" zihniyetindeyseniz, Chrome Specforce'a da bakacaksınız el mahkum. Ama piyasaya bu kadar çok iyi oyun dolmuşken, bir daha düşünün derim.

Chrome Specforce

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Techland Türkiye dağıtıcısı ▶ EuroSoft Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum Sistem ▶ 1.3 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Diğer sistemler ▶ Web ▶ www.specforcethegame.com

level puanı ▶ 60

LEVEL 106 PC İNCELEME

Artı&Eksi

- ↑ Güzel görüntüler akıcı ve kolay etkileşim noktaları, arada bir aksiyon oluyor. (Ama heyecanlanmayın kısa sürüyor...)
- ↓ Uzun süreli ara bölüm yüklemeleri, sıkıcı görevler, varlığı pek de belli olmayan müzik.

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

LEVEL HIT



İşte meşhur ideogramlar. Elbette süs olsun diye çizilmemişler!

◀ Bu manzaradan gerçekten gerçekten etkilenmek için yakından görmemiz gerek.



Çizimler oyuna hoş bir hava katmakta kalmayıp hikâyeye de destek oluyor.



VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE

Kraterler altında yirmi bin fersah!

Yazan Tayfun Tuna



Jules Verne'i bilmeyeniniz var mı? 1800'lü yılların bu ünlü fantastik bilimkurgu yazarının ismini mutlaka duymuşsunuzdur. Sizi bilmem ama Jules Verne'in çoğu eserini okumadığımı da üzülerek söylüyorum... Bu üzüntüyü ise şu anda incelemesini okuduğunuz oyuna borçluyum!

Voyage, olayları karakterin gözünden gördüğümüz bir macera oyunu. Kheops Studios, oyunun yapımında Verne'in "From the Earth to the Moon" romanından esinlenmiş.

HOUSTON, BİR PROBLEMİMİZ VAR!

Ana menüde karakterinizin ve ilginç bir uzaylının türlü şaklabanlıklarıyla dikkatinizi çeken animasyonlarına tanık olacaksınız. Arka plandaki ay manzarasında E.T.'yi anımsatan ve havada yolculuk eden bir bisikleti de görünce ister istemez "Çocuk oyununu mu bu ya?" diye düşünebilirsiniz. Neyse ki oyun çok kısa zamanda "Hayır" cevabını veriyor.

Başlar başlamaz kendinizi uzaya fırlatılmış bir kapsülün içinde bulacaksınız. Oyun kendi içinde bölümlere ayrılmamış olsa da, Ay yüzeyine varana kadar olan süreç ayrı bir bölüm havasında. Bu bölümde aynı zamanda bir storyboard söz konusu. Yani kapsülü araştırdıkça, orada ne işinizin olduğunu anlatan güzel çizimler size eşlik edecek. Ay yüzeyine indikten sonra bu storyboard oyunun geri kalanında karşınıza çıkmayacak. Yine de hikâyeyi anlatan ve sizi oyunun geri kalanına hazırlayan hoş bir öğe olarak oyuna konmuş.

AYDA YETİŞEN ÜZÜMLER
İçerik olarak da hoş bir tecrübe vad ediyor Voyage. Ay yüzeyinde yetişen bitkilerin birbirleriyle etkileşimlerini incelemek, duvarlarda gördüğünüz şekillerin (ideogram) anlamlarını çözmeye çalışmak ve adım adım öğrenmek inanılmaz eğlenceli.

Grafikler ilk başta çok cıvılcı gelecek olsa da, alışacak hatta seveceksiniz. Etrafınızda 360 derece dönebiliyorsunuz ve kullanılmış olan tekniğin kalitesi ise göz kamaştırıyor. Adventure oyunlarında tanık olduğumuz ucuz panoramalardan

çok uzak, yüksek çözünürlükte grafikler sanki gerçek zamanlı grafik motoruna sahip bir oyun oynuyormuşsunuz hissini veriyor. Ses, müzik ve diğer efektler konusunda da aynı titizliğin gösterildiğini belli eden Voyage, size aynı zamanda detaylı ve etkileşimli envanter ekranı sunuyor.

Anlatılabilecek çok şey olsa da, oyunun gizemini yok etmemek adına gerisini sizin keşfinize bırakıyorum. Voyage, içinde bolca hayal gücü, yeterince bilim, biraz da mizah bulunduran ve bunları güzelce birleştirip size sunan eğlenceli bir oyun. ■



◀ Envanter ekranı başta karışık gelse de alışınca seveceksiniz.

Son karar

Adventure oyunlarından hoşlanıyorsanız, fantastik ve gerçekçi öğeleri birleştiren Voyage'ı mutlaka deneyin. Yatmadan önce annenizin size okuduğu güzel bir masal gibi!

Voyage:

Inspired by Jules Verne

Tür ▶ Macera **Yapımcı** ▶ Kheops Studios **Dağıtım** ▶ Adventure Company **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem** ▶ 800 MHz CPU, 64 MB RAM, 64 MB GFX, 1 GB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ - **İngilizce gereksinimi** ▶ - **Multiplayer** ▶ - **Diğer sistemler** ▶ - **Web** ▶ www.adventurecompanygames.com/tac/voyage

level puanı ▶ 80

Artı&Eksi

- ↑ Büyüleyici grafikler, kolay ve kullanışlı zengin oyun yapısı, fantastik bitkiler ve şekiller!
- ↓ Herkese hitap etmeyebilir. Dolaşmak zamanla sıkıcı olabiliyor. Diyaloglar bazen teknik bilgi içerdiğinden zor anlaşılıyor.

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

Kısa Kısa

"Sindirim sorunun var!" diyenlere
"Kısa Kısa" diyorum!



Salvo!

i Yapım: Shrapnel Games Dağıtım: Spruegames Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX

Açıkçası, satranç dışında herhangi bir sıra tabanlı strateji oyununu oynamam. Satrancı sevmemden dolayı sadece atın alfabenin 14. harfi şeklinde yol alması ya da vezirin Street Fighter'daki Dhalsim gibi istediği her yere uzanıp, taşları devirmesi değil; taşların dizilimini, birbiriyle olan diyalogu da ilgimi çekiyor. Bir de şu var; dergide kimse benimle satranç oynamıyor. Uzun süre odama kapanıp bunun nedenini araştırdım, tez geliştirdim, bunu takozlarla destekledim ve şu sonuca vardım: Satranç bilmiyorlar.

Salvo!, fazla tanınmayan Spruegames fir-



masının geliştirdiği bir strateji oyunu. Ancak kontrolümüzde askerler değil, gemiler var. Yaklaşık beş dakika süren her hamlenizde; gemilerinizi ilerletebiliyor, diğer gemileri batırmak için Cin Ali gibi top atabiliyor, tayfanızı yönetebiliyor ve batmamaya çalışıyorsunuz. Savaşa ek olarak okyanusta yüzen (içtiği şeyin içinde yabancı bir madde gördüğünde "Aa, bunun içinde bi` şey yüzüyor!" diye şaşırıp insanlara karşı her zaman sempati duymuşumdur; canlı ya da cansız bir şeyin bir içeceğin içinde şnor-



kel ile yüzdüğünü dile getiren biri benim arkadaşım, dostumdur) "victory" flamalarını da toplamanız gerekiyor.

Campaign'ler ve savaşların sayısı oldukça fazla. İngiltere, Fransa, İspanya, Hollanda ve Amerika güçlerinden birine liderlik yapabiliyorsunuz. Oyunu korsan ya da privateer (hükümet tarafından savaşmasına izin verilen korsan gemisi) olarak oynayabiliyor olmanız da bir avantaj. Fakat şu var; oyun taktik açısından art arda yenilen iki orta boy pizza (promosyonlu) kadar doyurucu olmasına rağmen, arabirimle aranıza ciddi sorunlar yaşanabiliyor. Karmaşık bir arabirime sahip olan Salvo!, bu yüzden 52 barajını geçemiyor. Evet, "yüzden 52" diye bir baraj yok, haritadan baktım. Ama uykum var... 🤔

level
notu 52

Metal Heart



Kaptan Lanthan Signey ve pilotu Cheri Sheridan, Gloria adındaki kargo gemisinden sağ kurtulur. Ancak, Reha Muhtar'ın Ana Haber Bülteni'nde kırmızı daire içine alarak belirtebileceği bu masum insanlar, kendilerini terk edilmiş bir evrende, Metal Hearts evreninde bulurlar.

Eğer bir RPG oyunu gelecekte geçiyorsa, oyunun geçtiği evren ya istila altındadır, ya terk edilmiştir ya da unutulmuştur. Bu tip bir evren olmazsa (ki arkeologlar yaptıkları kazılarda olmadığına dair hiçbir ipucuna rastla-

Replicants Rampage

i Yapım: Shrapnel Games Dağıtım: Strategy First Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX

mamışlar), oyun olmaz. Diğer bir deyişle, "Evren yıkılmamışsa ben oynamıyorum!"

Sonuçta amacımız bu lanet olası yerden kaçmak (her an bir Amerikan filminde başrol oynayacakmış gibi duruyorum, farkındayım). Metal Heart, izometrik kamera açısından oynanan klişe bir RPG. Buradan şu sonucu çıkarabiliriz: Çorak topraklarda yol alıp karşınıza çıkan herkesle konuşuyor, gizemli ya da ters cevaplar alıyor ve yolunuza çıkan her şeyi yok etmeye çalışıyorsunuz. Ancak bunda zor ya da eğlenceli olan bir şey yok. Aslında hiçbir zaman eğlenceli olmadı, bu zamana

kadar bunu sizden sakladım, ama şimdi bulamıyorum. Şurada bir yerde olacaktı, bir saniye...

Oyunda bir hedef alma sistemi kullanılmasına rağmen, bu afaki kalıyor. Zira Fallout'taki gibi düşmanınızın koluna nişan alma gibi bir şansınız yok. Bu yüzden bu sistemin gereksiz olduğunu savunuyorum ve ardından eyleme gidiyorum. Beni seven arkamdan gelsin... Kutuya takılmayın... "Dikkatli olun!" demiştiniz... Hayır, bir daha "Use" tuşuna basmak istemiyorum... Başınızın çaresine bakın. 🤔



level
notu 52

Pilot Down: Behind Enemy Lines

i Yapım: Kuju Ent. Dağıtım: Oxygen Interactive Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Farkında mısınız bilmiyorum ama, İkinci Dünya Savaşı hayatımızın bir parçası haline gelmeye başladı. Artık evde, okulda, iş yerinde ve seçkin bayilerde bile İkinci Dünya Savaşı'nı yaşıyoruz. Evet, yalnızca oyun sektöründe başımıza bela değil bu savaş; her an, her yerde bizi tehdit ediyor ve "İkinci" ile başlayan her şeye tepkiyle yaklaşmamıza neden oluyor. Mesela İkinci Bahar adındaki diziyi ele alalım; yüzlerce İkinci Dünya Savaşı konulu oyundan sonra Prime Time'da en çok izlenen bu dizinin rating'leri düştü ve yayından kaldırıldı. Futbol maçları-

nın ikinci devresi için de aynı şey geçerli; Futbol Federasyonu aldığı bir kararla maçların ikinci devresini iptal etti. Bunlar, yüzleşmek zorunda olduğumuz gerçekler. Bunlar, bizim insanımız, bizim türkümüz... Hayır, Tayfun Taliboğlu'nu sevmiyorum.

Sonuçta bu da bir İkinci Dünya Savaşı oyunu. Pilot Down: Behind Enemy Lines'tan bahsediyorum. Evet, yanlış duymadınız, "Pilot Down" dedim, "Behind Enemy Lines" dedim, "tahta" demedim... Hikaye kara kışın tam ortasında, İkinci Dünya Savaşı sırasında ve 1944 yılında başlıyor; uçağımız Almanya üzerinde vurularak düşüyor. Ama adaya değil, Almanya'ya... Adaya düşseydik, yanımıza alacağımız üç şeye kafa yormak zorunda kalacaktık, ama Almanya'ya düştüğümüz için böyle bir

level
notu 30

şey söz konusu değil. Oyunun tek artısı da bu zaten; futbol oyunlarındaki "Hızlı Maç" seçeneği gibi oyuna hızlı bir başlangıç yapıyorsunuz. Ne var ki "Geri Alma" seçeneği yok. Başladığınız zaman devam etmek ve hayatınızı bu oyunun başında geçirmek zorundasınız. Bu sırada gizlilik temalı bu oyunda düşmanlarınızla savaşmayı deneyebilirsiniz. Ama yerinizde olsam bunu yapmazdım. 🤖



Tom Yum Goong

i Yapım: Game No Limit Dağıtım: Game No Limit Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX



Eskiden, VHS veya BETA videolarımızın olduğu dönemlerde videocudan en çok kiraladığımız filmler, uzak doğu ve dövüş filmleriydi. Battaniye ve sekiz kanallı kahverengi televizyonumuzla bu filmleri birleştirdiğimizde en etkili sonuçta ulaşıyorduk; eğlence. Bruce Lee'nin hızlı ataklarını, çılgınlıklarını ve Jackie Chan'in çevresindeki can-

lı/cansız her şeyi savunma aracı olarak kullanışını görmezden gelemezdik. Öyle de oldu... Ta ki büyük video kasetlerimizi Tazmanya Canavarı gibi yiyen CD çıkıncaya kadar...

Neyse, konuyu dağıtmayın; Tom Yum Goong, ikinci sınıfa giden, her zaman arka sırada oturan Tayland yapımı bir film. Oyunda ise Kham adında

mafyaya karşı tek başına savaşan genç bir adamı kontrol ediyorsunuz. Dikkat ederseniz "ediyorsunuz" dedim, kendimi dışarı aldım, ama bileğim sakat; bu şekilde oynayamam.

Oyun basit ve sıradan bir aksiyon. Tek yapmanız gereken şey karşınıza çıkan herkesle "Ofsaydo" şeklinde Japonca konuşarak dövüşmek. Buna ek olarak, dövüşebiliyorsunuz. Oyunu benzerlerinden ayıran bir diğer şeyse... Dövüşebiliyor olmanız. Evet, birbirinden farklı bu üç özellik, Tom Yum Goong'u oynanabilir kılıyor. Ya da bir saniye, vazgeçtim; oyunun oynanabilirliği çok düşük. Ama size başından bunun bir film oyunu olduğunu söylemişim, beni dinlemediniz. Ayrıca şu BETA kaset neden CD-ROM'uma girmiyor, hiçbir fikrim yok. ■

level
notu 34

Yazan
Fırat Akıldız

KONSOL USTASI

Yazan Tuna Şentuna

Bu ay neler yaptığımı sayacağım ve bunu yapmama sinir olan kitleyi bir kez daha deli edeceğim. Ya da daha iyisi, dergide henüz bir PSP bölümü olmadığına göre size oynamış olduğum PSP oyunlarını anlatayım kısaca. Guilty Gear XX Reloaded ile başlayalım. Otobüste, yolda, evde, çatıda ya da aklınıza gelen herhangi bir yerde oynayabileceğiniz bir oyun GGXX. Çünkü bir dövüşe katılıp, kısa sürede yoğun bir eğleneceye atılabiliyorsunuz. Oyun şu an Japonca, ama kesinlikle tavsiye ediyorum. Bir diğer oyunumuz SSX On Tour. PSP'de bu oyunun bu kadar iyi olabileceğini hiçbir şekilde beklemiyordum, ağzım açık kaldı. Kayakçılar ve Snowboard'cular zaten anında bu oyunu ele geçirsin, geriye kalanlar da şüphe etmesin, çünkü oyun inanılmaz eğlenceli. Bir diğer oyunumuz Burnout Legends. Onun hakkında bir şey demiyorum, tek kelimeyle mükemmel olmuş. Son olarak da NBA Street Show-down oynadım ve yine çok eğlendim. Alışması biraz zaman alıyor, fakat çok iyi bir basket oyunu. Sekiz satırda dört oyun inceledim, gururluyum, mutluyum. Siz de bir PSP alın, hayatınıza gelen renkleri tek tek sayın...

Japonya'nın en ünlü elektronik mağazasında izdiham!

PLAYSTATION, AKIHABARA'DA BOY GÖSTERDİ



Tokyo'nun en büyük manyetik alanına sahip bölgesi Akihabara (aradığınız bir elektronik alet burada yoksa, öyle bir şey dünya üzerinde yoktur) geçen haftalarda büyük bir Sony buluşmasına ev sahipliği yaptı. 2 hafta boyunca süren Akihabara Entertainment Festival PS3 ve PSP ağırlıklı olmak üzere, Sony'nin yeni oyunlarını halkla buluşturdu. TGS 2005'ten farklı olarak, gösterimde olan oyun fragmanları daha kapalı bir ortamda sunulduğundan sesler kalabalığın gürültüsünde kaybolmadı, herkes MGS4'ün sesleriyle birlikte nasıl da inanılmaz olduğuna şahit oldu. Festival alanına yayılmış PSP'ler ve Metal Gear Acid 2'nin kablosuz ağ bağlantısı ile PSP'lere indirilebilmesi de Japon halkının sağda solda ellerinde bir PSP ile dünyadan uzaklaşmasına neden oldu. Pek fazla yenilik içermiyordu festival, fakat Sony'nin Japonya'yı tavlama adına atılmış çok büyük ve başarılı bir oluşum bana sorarsanız (sorun!). Keşke Türkiye'de de böyle güzellikler olsa, gitsek eğlensek, %90'ı oyun olmuş hayatımızı, %100'e tamamlasak...

Eski usül dövüş, yeni görünümüyle...

FINAL FIGHT: STREETWISE

Yapım: Capcom | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Ocak 2006

Bir Captain Commando, bir Alien vs. Predator, yon- bir de Final Fight oynamaktan atari salonların- lardan çıkamayan bir insandım. Hala olsa, hala o- yuyla narım –ki zaten oynuyorum (itiraf). Siz de bu yere grubun bir üyesiyeniz veya üyesi olmak istemiy- yor, ama eski bir mükemmeliyeti, yeni haliyle gö- görmek istiyorsanız gelin sizi Capcom'un son çaa- kışmasıyla tanıştırayım. Final Fight: Streetwise ve kısaca eski Final Fight'in üç boyutlu "yeni nesil" çev- versiyonu. Oynanış aynı, karakterler aynı (ya da rede biraz farklı), eğlence aynı... Seçeceğimiz karakterbul- le hikaye doğrultusunda ilerleyecek, sokakta bizdu- sataşan herkesi farklı yumruk-tekme kombinasyo- nu-



muz her türlü nesneyi silah olarak kullanabileceğiz. 15-20 adet düşmanın aynı anda ekranda olabileceğini düşünürseniz, ortaya çıkacak curcunayı da tahmin edebilirsiniz. Streetwise'i hem arkadaşınızla anlaşmalı olarak oynayabileceğiniz, hem de bilgisayar kontrolünde olan dost dövüşçülerle daha rahat idare edebileceksiniz. Yani o 20 adam canınızı pek sıkamayacak. Düşmanlarınız dayak yedikçe suratlarında morluklara, yaralara kavuşacak, bizse durmayacak ve kafalarını kırmaya devam edeceğiz! Canım çektik valla. Gideyim de iki boyutlu olanı oynayayım...

BASKIYI DURDURUN!

► İngiltere, Newcastle'da ikamet etmekte olan Pitbull Syndicate Limited, Midway tarafından satın alındı ve bundan sonra Midway Studios – Newcastle olarak bilinecek. Firmanın son oyunu L.A. Rush olmuştur.
► 30 Haziran 2006'da gösterime girecek olan Superman Returns adlı filmin oyununu yaptığını açıklamaktan kaçınan, fakat artık bir kaçış olmadığını anlayan EA, sonunda her şeyi itiraf etti ve bir Superman Returns oyununun PS2, Xbox, Xbox 360 ve GC için hazırlandığını belirtti.

► Daha fazla zebani yemek, garip bir hikayeyi takip etmeye çalışırken karanlıkta kaybolmak için yeni bir ürünümüz var: Digital Devil Saga 2 ve şu an piyasada.
► 2006'nın bahar aylarında piyasada olması beklenen yepyeni bir isim, Splinter Cell 4 Ubisoft tarafından resmi olarak açıklandı. Xbox 360 da dahil olmak üzere sadece yeni nesil konsollar için hazırlanan oyunda Sam Fisher'in geçmişini, geleceğini ve hakkındaki tüm sırları öğreneceğiz.
► Kendi hayatınızı idame ettirmekten

sıkıldıysanız, bir de Sim'leri deneyin. PS2, GC, Nintendo DS ve GBA için şu sınıyelerde piyasada olması gereken Sims 2, PSP'de de 12 dakika sonra çıkmış olacak.
► Legend of Mana fanatiklerine (ülkemizde bir elin parmaklarını geçmeyeceğine eminim) müjde. Yeni LoM PS2 için hazırlık aşamasında ve artık tamamıyla üç boyutlu olacak. Hatta Havok motorunu bile kullanacak. Ancak 2006'nın ilk çeyreğinde görebileceğimiz oyun, RYO severler için ilaç niteliğinde.
► Kim ilgilenir bilemem, ama Bandai

Ejderhalar ve ölümü bekleyen zavallı insanlar...

DRAKENGARD 2

Yapım: Cavia | **Dağıtım:** Square Enix | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Ocak 2006

İncelemesini yaptığım sırada anlamsızca eğlendiğimi vurguladığım Drakengard, yakın bir süre içerisinde devam oyununa kavuşuyor. Aslında Japonya Drakengard 2'sine çoktan ulaştı, ama biz Avrupa ve Amerika halkı olarak beklemek zorundayız. Yeni oyun, bir önceki oyuna göre onlarca yenilik içeriyor. Mesela artık birkaç karakterimiz var ve hepsinin farklı özellikleri bulunuyor. Bunları çeşitli düşman tiplerine karşı farklı amaçlarla kullanacağız ve hatta oyun bize hangi düşmana karşı hangi karakterin daha etkili olduğunu söyleyecek. Her karakterin birçok farklı silahı olacak. Bunları savaş alanından da toplayabileceğiz, dükkana uğrayıp satın da alabileceğiz. Silahların yanında zırhlar ve aksesuarlarla da süslenebilecek adamlarımız. Ve tabii ejderhali bölümler de yeniden ekranlarımızda. Dilediğimiz zaman ejderhamıza atlayıp savaş alanına ateş topları yağdırabileceğiz. Yalnız bu sefer, aynı Dynasty Warriors'da olduğu gibi yanımızda ordumuz da bizimle savaştığı için ejderha saldırıları onları da etkileyecek ve sağa sola dağılmalarına neden olacak. Square Enix oynanışın yanında hikayeye de yine önem veriyor ve bu sefer hit olması muhtemel bir yapım hazırlıyor. Ya da hazırladı bile. Japonya'ya taşıyorum tez.



Sarı şapkasının altında maymun taşıyan bir adamın hikayesi.

CURIOUS GEORGE

Yapım: Monkey Bar Games | **Dağıtım:** Namco | **Platform:** PS2, Xbox, GC, PC | **Çıkış Tarihi:** Şubat 2006



Bu ismi görünce bir şeyler hatırlayan var mı? Eğer onlardan biriyse Amerika'lısınız. Ya da çok bilgili. Sonuçta uzun süredir (1980'lerden beri) ortalıkta olan bir kitap serisi Curious George ve Amerikan halkı bu maymunu ve sarı şapkalı sahibini çok iyi tanıyor. Biz de onları yakından göreceğiz kısa bir süre sonra, zira Will Ferrell ve Drew Barrymore'un seslerinin başrollerini paylaştığı yeni bir Curious George animasyonu sinemaları işgale hazırlanıyor. Eh filmi gelir de oyunu gelmez mi? Net olarak küçük yaştaki oyunculara hitap eden oyunda George adındaki maymunu kontrol edeceğiz. George Afrika'daki ormanlardan, New York'taki bir müzeye ve kargo gemilerine kadar birçok farklı mekanda ona verilen görevleri yerine getirmeye çalışacak. Her görevin sonunda "Curious Points" adı verilen puanlar alacak ve bu puanlarla çeşitli gizlilikleri açacağız. Düşmanlarıyla sıcak çarpışmalara girmeyecek George. Onların üstünden atlayacak, gizli bölmelerden dolaşacak, iplerden sallanacak ve sinsice açacak yolunu. Cel-Shade grafik tekniğiyle filmin havasını yansıtmak oyunumuz, pek bir şirin gözüküyor.

PC'lerde FPS'nin yeni kralı F.E.A.R., PS2'deyse...

BLACK

Yapım: Criterion Games | **Dağıtım:** EA | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Şubat 2006

Black'i oynayabilmeniz için gerekenler: Bir adet PS2, bir adet televizyon. Minimum 5+1 ses sistemi (gudik bir marka olmamalı) ve sesi sonuna kadar açabilmeniz için ıssız bir ada. Eğer bunlara sahipseniz, Black'in zevkini sonuna kadar çıkarabileceksiniz demektir. Başından beri çok gerçekçi sesler içerdiği iddia edilen ve internette bulabileceğiniz video görüntülerinden bunu rahatça anlayabileceğiniz Black, bir FPS, ama öyle böyle değil. Aksiyon bir saniye bile düşmüyor. Ateş ettiğiniz her yer patlıyor, dağılıyor. Şarapnel parçaları uçuşuyor. Duvarlar yıkılıyor, fayanslar, mermerler dökülüyor. Bu sırada olaya eşlik eden ses efektleri ise gerçeğin birebir kopyası. Ya da iyi bir Hollywood aksiyonunda duyabileceğiniz türden silah sesleri. Bir makineliyle ortalığı taramaya başladığınız anda olayın bir parçası olduğunuzu tüm bedeninizle hissedebiliyorsunuz. Peki ben oyunu oynadım mı da bunları böyle söyleyebiliyorum? Hayır, ama izlediğim videolar bana yetti bile. Bir de oyunu oynasam herhalde çılgınlık atarak koşardım etrafta (çok heyecanlanınca böyle yapıyorum ben, ne var?). Belki süper bir senaryo sunmayacak veya oynanışı özel yapacak öğeler içermeyecek Black, fakat PS2'nin en heyecanlı aksiyon oyunu olacağı bir gerçek. Gelsin artık ya, sıkdık beklemekten...



sürekli bir takım One Piece (Anime ve Manga'dır kendisi) oyunları üretiyor GC ve PS2'ye. Son oyunun adı da One Piece Pirates Carnival. ► PS2, Xbox, GC, PC ve Xbox 360 için piyasaya sürülmeye hazırlanan Ghost Reckon Advanced Warfighter 2006'nın Şubat ayına ertelendi. ► Kendisi bir şeye benzemeyen, sadece içinde FIFA adını barındırdığı için binlerce adet satan FIFA Street, ikinci oyuna

nuna kavuşuyor. Ancak yıl sonunda oynayabileceğimiz oyunda yeni hareketler, yeni futbolcular ve Brezilya sahilleri gibi yeni alanlar bulunacak. ► PS2 ve Xbox için Castlevania: Curse of Darkness çıktı. Hala almadıysanız ayıp ediyorsunuz. ► Sony, PSP için iki yeni ürünü Japonya'da piyasaya sürdü. Bir tanesi standart pilden %20 daha fazla kapasiteye

sahip bir pil, diğeri ise 1GB'lık Memory Stick Duo kartı. ► MTV.com'da yayımlanan bir röportaja göre Spy Hunter'ın yeni filminde ve oyununda ünlü Amerikan güreşçisi The Rock başrolde olacak. Yüksek teknoloji ürünü arabanın içinde gerçekten bir sürücü olduğunun da kanıtı sayabiliriz bu olayı. ► Japonya'da neredeyse üçüncü oyununa kavuşacak olan Naruto (Anime izleyin,

Anime'yi sevin!) ancak birkaç ay sonra İngilizce versiyonuna kavuşuyor. Üstelik ilk oyunu piyasaya çıkaracaklar. Bari ikinci yapılsalar. Rezillik! ► PSP için 2.50 Firmware Upgrade Amerika'da yayınlandı. Bazı yazma korumalı UMD filmleri oynatmaya izin veren upgrade, kablosuz internet ile televizyon yayınına da izin veriyor (Japonya, Amerika gibi ülkelerde olan bir hizmet).



YENİ NESİL GELİYOR

**PlayStation 3, Xbox 360 ve Nintendo Revolution'a hazır mısınız?
Onlar çok yakında hayatlarımızı işgal etmiş olacaklar...**

Bir gün oturuyorduk ofiste, ben Konsol Ustası'nı hazırlıyorum, Sinan da derginin geriye kalanını yapıyor, bu sırada konuşurken kendimizi yeni nesil konsollar hakkında bir şeyler anlatırken bulduk. Birimiz Killzone videosunu anlatıyordu, diğeri Gears of War diyordu. Sonra düşündük, taşındık, dedik ki neden bunları anlatacağımız bir bölüm açmıyoruz? Daha doğrusu Sinan düşünmüş, beni aramış ve "Tuna, yeni nesil konsollar ve oyunları hakkında bölüm başlatıyoruz, hazırlan!" demiştir.

Yazan Tuna Şentuna

MICROSOFT'UN ÖZEL PARTİSİ



Aranızda Amsterdam'a giden var mı? Hollanda'nın pek sevimli bir kentidir kendisi. Microsoft da bu şehri pek seviyor olmalı ki X05 fuarını burada gerçekleştirdi Ekim ayında. Olayın ana konusu Xbox 360'tu elbette. 22 Kasım'da piyasada olması beklenen Xbox 360'ın birçok çıkış oyunu hazırlıklarının final aşamasına ulaşmıştı ve bu fuarda da görücüye çıktılar bir anlam-

da. Basının işgal ettiği fuarda özellikle dikkat çeken birkaç Xbox 360 oyunu vardı. Bunlardan ilki Perfect Dark Zero, Joanna adındaki bayanı başrole koymuş ve eline geçirdiği silahlarla ortallığı birbirine katmasına izin veriyordu. Oyunu oynayanların yarısı oyuna aşık olurken, geriye kalanlar zor kontroller, yavaş oynanış diye yakınıp durdular. Yani herkesin alıp oynayacağı bir oyun değil Perfect Dark Zero.

Bu bölüm her ay fuar anlatarak geçmeyecek (geçen ay da TGS 2005'e değinmiştik), fakat X05 birçok Xbox 360 oyunu hakkında bilgi verdiği için değinmeden geçemiyoruz. O yüzden kaldığımız yerden devam edelim. Perfect Dark Zero'yu bir köşede bırakarak Kameo: Elements of Fire'a geçiş yapıyoruz. Evet yanlış duymadınız, Kameo. O kadar oyun varken bundan niye mi bahsediyoruz? Çünkü birbirine benzeyen birçok aksiyon oyunu arasında gerek grafikleri, gerek karanlık yapısı ve gerek oynanışı açısından çok başarılı gözüküyordu Kameo. Yapımcısı Rare olan platform-aksiyon oyunu, Nintendo'nun başarılı plat-

form oyunlarını andırıyor ve eminim ki Xbox 360'ta da bir kitlesi olacak.

Her ne kadar PC'de de çıkacak olsa da, fuarda insanların kalple-



rinin daha hızlı atmasını sağlayan bir oyun vardı ki, o da Call of Duty 2'den başkası değildi. CoD2 ses efektleri ve bir saniye bile düşmeyen aksiyonuyla bir kez başına oturanı en az 30 dakika karşısında tutmayı başarıyordu. Grafikselsel anlamda da Xbox 360'a çok uygun bir yapı taşıyordu. Aynı CoD2 gibi ilgi çeken bir oyun da Peter Jackson'ın King Kong'uydu. Yakında sinemalarda da gösterime girecek olan King Kong hem bir FPS, hem de King Kong'u yönettiğiniz bir canavar savaşı. Oyunda ilgi çeken etkenlerse devasa ormanlar ve her yerde görülebilecek organik doku. Snake Eater'dan iyi olmasın, buradaki orman da bir hayli gerçekçi gözüküyor. Oynanışta da iki T-Rex'in saldırısını önleme, zavallı kızı başka türdeki dinazorların saldırısından koruma gibi adrenalin dolu noktalar bulunuyor.

Şahsi merakımı üstünde toplayan bir yapıım, Ninety-Nine Nights da X05'te oynanabilir olarak bulunuyordu. Bende şöyle bir manyaklık var: Üstüme yüzlerce düşman gelsin, ben de onları bir şekilde katledeyim. Bundan anlamsız bir zevk alıyorum. Rakipleri arasında pek bir şeye benzemeyen Drakengard'ı bile kaç saat oynadım, söylesem inanmazsınız. Dolayısıyla, Xbox 360'ın gücüyle ekranda aynı anda 200'den fazla düşmanı görüntüleyen Ninety-Nine Nights'ı beklemeğim de neyle ilgileneyim diyorum ve Elder Scrolls IV: Oblivion'a adım atıyorum. Grafiklerine şahit olduğumda gözlerimin yuvalarından fırlamasına

KENDİNİZİ HAZIRLAYIN

XBOX 360

Çıkış tarihleri: Amerika 22 Kasım, Avrupa 2 Aralık, Japonya 10 Aralık.

Türkiye durumu: Microsoft Türkiye'nin resmi olarak getirmek istediğini biliyoruz. Ama bunun ne zaman olacağı belli değil.

Gelişmeler: 360 piyasaya iki versiyonla çıkacak. Temel Xbox 360 paketi 299 dolar. İçinde sadece konsol ve de kablolu bir joypad var. Full Xbox 360 paketi ise 399 dolar. Kablosuz joypad (her eve lazım), Xbox Live aboneliği ve 20 GB harddisk ve en önemlisi, HDTV bağlantı kablolarıyla geliyor. Sizi bilmiyoruz ama bu ay çıkıyor olduğuna biz hala inanmıyoruz!



Hangi konsol ne durumda görmek için, bu köşeyi takip edin.

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Belli değil. Mayıs 2006'dan sonrası hedefleniyor.

Türkiye durumu: Sony Eurasia yetkilisinden aldığımız bilgiye göre resmi olarak getirilecek.

Gelişmeler: Geçen ayki Tokyo Game Show'da oynanabilir bir PS3 oyununun olmaması hayal kırıklığıydı. Şu sıralar PS3 için Şubat 2006'da çok büyük bir şov hazırlanıyor ve söylenenler doğruysa, bu şov daha önce görülmemiş bir şey olacak. PS3'ün fiyatı hala belirlenmiş değil.



REVOLUTION

Çıkış tarihi: Belli değil. Nisan 2006'dan sonrası hedefleniyor.

Türkiye Durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Tokyo Game Show'un en büyük sürprizi, Revolution'ın kontrol cihazının açıklanmasıydı. Bir uzaktan kumandayla Nun-Chaku'nun evliliğinden doğmuş benzeyen bu cihaz oyun alışkanlıklarımızı temelden değiştirecek. Ne demek istediğimizi merak ediyorsanız, CD'deki Revolution videosunu izleyin.



neden olan Oblivion, aslında o kadar da şahane değilmiş (X05'te öyleydi). Yine de Xbox 360'ın en iyi RPG'lerinden biri olmaya aday (zaten başka aday yok sanırım). PC'lerde çıkmayacak olsa herkese bir Xbox 360 aldırır, öyle özetleyeyim.

Bu ay Xbox 360 ve Microsoft konusunu kapatıyoruz. X05'le birlikte açıklığa kavuşan birkaç konuyu da size aktarayım. Öncelikle, PS3 ile aynı kefeyle konuşur olsa da, Xbox 360 büyük bir ihtimalle hiçbir zaman PS3'ün grafik kalitesine ulaşamayacak. Yani Microsoft ve Sony, PS2 ve Xbox'daki rollerini değiştiriyorlar. Xbox 360 her açıdan çok iyi grafikler sunuyor ama PS3'ün "gerçeğe yakın" havasını yansıtmaya yetecek bir donanıma sahip değil. Bunun yanında sayılı birkaç oyun dışında, Xbox 360'ın çıkışı oyunlarının çoğu diğer sistemlerde de olan oyunların birer "yüksek çözünürlüklü" versiyonu. Çok kötü bir şey değil bu, zira kısa sürede orijinal oyunlar göreceğimize eminim, diyor ve bu aylık Microsoft'a veda ediyorum.

SONIC YENİDEN MEYDANLARDA

PS3'ün çıkışına daha uzunca bir süre olduğu için, hakkında pek fazla yeni bilgi ulaşmıyor elimize. Yine de Masato Naka-

mura PS3 için hazırlanmakta olan Sonic the Hedgehog hakkında biraz bilgi verdi. Hatta bilgi vermekle yetinmeyip hazırlık aşamasının ilk safhalarında olan oyunun oynanabilir bir halini tanıttı geçen günlerde. Gördüğümüz kadarıyla Sonic'in boyu uzamış biraz. Ayrıca daha hareketli (daha ne kadar hareketli olabilir!). Oyun Havok fizik motorunu kullandığı için de tüm oynanışa yepyeni bir boyut geliyor. Artık düşmanlarınızı duvarlara çalabilecek ve kendinize yeni yollar açabileceksiniz. İyicene macera moduna mı bürünüyor yani oyun? Hayır. Hala raylardan kayacağız, top olup yokuşlardan yuvarlanacağız ve tabii ki eğleneceğiz. Sonic'in gösterideki hali PS3'e hiç yakışmayacak derecede ilkel olsa da, ilerleyen zamanlarda grafiklerin kendine geleceğini tahmin ediyoruz.

En az Ninety-Nine Nights kadar ilgi mi çeken bir PS3 oyunu var ve adı da Possession. Olayın içeriğinde zombiler bulunduğunu söylediğimde lütfen kaçmayın. Bu sefer durum gerçekten farklı,



zira Possession'da zombilerin kontrolü bizde. Bir laboratuarda deney yapmakta olan dört akıllı, bir hata yaparlar ve kendilerini zombiye dönüştürürler. Zombiye dönüşünce kafaları karışan ekip, yapılacak en iyi şeyin çalıştıkları firmaya savaş açmak olduğunu düşünür ve dört kafadar kendini sokağa salar. Grubun lideri olarak amacımız çevredeki insanları zombiye dönüştürmek ve bize engel olmaya çalışan her türlü canlıyı ortadan kaldırmak. Bunun için beş farklı çeşitte zombimiz var ve toplamda 200 kadarını peşimizden sürükleyebiliyoruz. Bu zombileri Grand Theft Auto'daki kadar büyük bir şehirde gezdirebileceğimizi de söylediğimde hala etkilenmediyseniz, lütfen yeni nesili beklemeyin. Sanırım buna hazır değilsiniz.

Bu ay Microsoft ve Xbox 360'a biraz torpil geçtik ama gelecek aylarda durumunu eşitleyeceğiz. Umalım da Nintendo da sistemi Revolution hakkında birkaç yenilik açıklar da onları da bu sayfalara dahil ederiz. Bu aylık yerimiz doldu, hatta sınırı aştım bile ama buna değdi.



◀ Mis gibi deniz varken niye golf kardeşim! Afsana kendini aşağıya!

Artı&Eksi

- ↑ Kolay kontrol, güzel grafikler, tadında kolaylık, bol eğlence.
- ↓ Karakterlerin farkının hissedilmemesi. Yeni bir yapım olmaması.

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



Tiger Woods, en büyük rakibinin "bunlar" olacağını hiç düşünmemişti



Bazı spor oyunları vardır ki böyle "yer yarılrsa da içine balıklama atlasam" de-dirtir insana. Millet kriket, rugby, çim hokeyi, beysbol, Amerikan güreşi vb. sporlarla yatıp kalkarken biz anca böyle joystick ile terliyoruz. Adalet mi bu he, bizim neyimiz eksik ki? (Amerikan güreşi için 50 kilo kas dışında) Alın işte; Sakkol'dan tezimi (ilk cümlem) destekleyen bir kargo daha; Everybody's Golf! Evet, kesinlikle bizim de derhal, hemen, çabucak, bir çırpıda "yağlı güreş" oyunu yapıp piyasaya sürmemiz lazım. Onların da (?) yapamadığı sporlar varmış, bilsinler yani!

GOLF BİR ÇİKOLATADIR!

Açıkçası şu güne kadar, değil golf oynamak, golf sopasına dahi elimi sürmedim (Yer? Yer? Neredesin?). Bu yüzden golfün ne tüm kurallarını, ne de taktiklerini biliyorum. Eğer siz de benim gibiyse -golftan bihaber- oyundan kaçmanız yersiz. Çünkü EG3 bir golf simülasyonu değil ve herkese hitap edebiliyor. Oyunun sizden istediği sadece -kısaca- topu en az vuruşta deliğe sokmanız. Tabii bu söylendiği kadar kolay değil. Tiger Woods kadar olmasa da dikkat etmeniz gereken birkaç nokta var. Bunların ilki rüzgâr. Ekranın sağ üst köşesinde rüzgârın nereden ve ne kadar şiddetli estiğini gösteren ibreyi her vuruşta hesaba katmanız lazım. Bunun yanında, çevre koşulları da işinizi zorlaştırabiliyor. Su kanallarını, vadileri, dönemeçleri, ağaçları hatta yapraklar bile olasılıklar dâhilinde tutmanız gerekiyor çünkü topunuz ekrandaki her milimetre kareyle etkileşim halinde.

EG3'ün golf mantığı nasıl basitse kontroller de bir o kadar basit ve sorunsuz. Hatta mü-kemmell diyebiliriz. Oyun kamera açıları bakımından çok doyurucu; top ve delik arasında ne var ne yok, hangi açıdan vurulduğunda top

nereye gider vs. her şeyi vuruş öncesi görebiliyorsunuz. Hatta vuruştan sonra bile çok güzel bir otomatik kamera sistemi kullanılmış ve topun süzülüşü farklı şekillerden ekrana geliyor (çok şahane bir vuruş yaparsanız kaydedebiliyorsunuz da). Topa vurmak tek tuşla yapılıyor. Alt taraftaki güç barı o andaki mesafeyi gösteriyor ve siz de ona göre O tuşuna bir kere basıyorsunuz. İbre geri döndüğünde de, hemen alt taraftaki pembe sınır içersinde tekrar O'ya basarak en isabetli vuruşu yapıyorsunuz. Eğer sınır dışına çıkarsanız da, vuruşlarınız gittikçe kötüleşiyor. Oynadıkça zaten bu ibreye alışıyorsunuz, sorun yok yani.

HAYIR! GOLF BİR ARABADIR!

Oyunu farklı kılan en büyük ve en güzel özellik ise harika grafikleri. Ne cel-shade, ne de tamamen çizgi-film tadında; arada bir yerde ve bazı çevre tasarımları resmen fotoğraf kalitesinde. Karakterlerin (34 adet) golf ile ilgisi yok; oldukça matrak ve şirin çizilmişler. Kendinizi bazen koyu bir Japon RPG'si oynarmış gibi hissediyorsunuz. Golf sahaları ise (13 adet) çok iyi tasarlanmış. Maç esnasında zaten müzik yok, sadece siz, top, delik ve çayır-çimen. Hele yağmur yağdı mı, golf sopasını elinizden atıp bir ağacın altında "...ben köyümü özleee-ediiiiim" türküsünü söyleyebilirsiniz geliyor (ki bu tezimde iddialı değilim).

Yazan Volkan Turan



Çevre tasarımları dikkat çekiyor. İtiraf edin, dikkatinizi çekti değil mi?



Bu güzel oyunumuz hemen tüketilebilecek gibi de gözüküyor. Dört kişiye kadar arkadaşlarınızla kapışabildiğiniz gibi, online özelliği sayesinde (tabii buralarda zor; daha eskrim nedir bilmiyoruz ki!) Avrupa'ya açılabilirsiniz. Tüm turnuvaları bitirmek, tüm gizleri açmak, en iyi skorları yapmak derken kendinizi bu oyunun (özellikle PSP versiyonunda) bağımlısı olmuş görürseniz şaşmayın. Şimdi en iyisi ben bir golf sopası, topu, deliği ve sahası bulmak için alemle akayım, siz de joystick ile terleyedurun. ■

Son karar

Eğlencesi uzun ömürlü ve her türlü oyuncuya hitap edebiliyor EG3. Arcade tabanlı spor oyunlarıyla içli dışlıysanız veya en azından arkadaşınızla eğlenceli saatler geçirmek istiyorsanız, bingo!

Everybody's Golf

Tür ▶ Spor Yapımı ▶ Clap Hanz Dağıtımca ▶ SCEE Yaş sınıırı ▶ 3+ Dual Shock ▶ Yok 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround Diğer sistemler ▶ Yok Web ▶ www.scee.com

level puanı 85



◀ Teker teker gelin Tarkatan'lar...
▶ Bu adama da öbür tarafta zebani kadrosu vermezlerse ben de birşey bilmiyorum.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Ve nihayet MK evreninde gezintiye çıkıyoruz.

Yazan MegaEmin™



İlk başarısının ardından giderek başarısız olmaya başlayan Mortal Kombat serisi, Deadly Alliance ve Deception ile gözle görülür bir atağa kalkmıştı. Bir aksiyon macera oyunu olan Shaolin Monks ise, başarısız olan Mythologies: Sub Zero ve Special Forces'ın aksine bu atağı devam ettiriyor, hatta seriyi iyice depara kaldırıyor. Shaolin Monks'da dev bir harita boyunca ilerliyor, gerekli görevleri yapıyor, bulmacaları çözüyor, önünüze çıkan herkesi inciterek oyunun sonuna ulaşmaya çalışıyorsunuz. Geniş Mortal Kombat evreninin kapılarını ilk kez açan bu oyunda sınırsız hareket özgürlüğüne sahip oluyor, her bölümde tonla gizli materyal olduğundan istediğiniz yere istediğiniz zaman geri dönebiliyorsunuz. Böylelikle oyununun sonuna sadece %50 ile gelmek yerine geriye dönüp hatmedebilir, %100 oranında, hatta daha da fazla bir tamamlanma oranıyla bitirebilirsiniz. Uzatmayayım, önce hikâye...

Oyun çok güzel bir zamanda; ilk Mortal Kombat turnuvasının sonunda başlıyor. Liu Kang, Shang Tsung'u yenmiş ve dünyayı kur-

tarmıştır. Açılış videosu da tam burada başlıyor, turnuvanın yapıldığı tapınakta dünya savaşçıları ile Shang'in savaşçıları dövüşüyor. Galejana gelen Liu Kang, Shang Tsung'u haşamat edince, adamın kişisel koruması olan Goro bir hışımla meydana çıkıyor ve ortalığın tozunu attırmaya başlıyor. Herif kolonları parçalayıp dünya dövüşçüleri ile top gibi oynarken kalleş domdom Shang, Outworld'e bir portal açarak dövüşçüleri ile birlikte adadan kaçıyor. Dünya savaşçıları ise birdenbire başlayan sarsıntının oluşturduğu kırkıktan içeriye düşüyor. Oyun bu noktada yer yarılıp içine giren Liu Kang ve Kung Lao ile birlikte küçük bir eğitim için Goro's Lair'da başlıyor. Bizim kafadarlar adadan kurtulup Shaolin Akademisine döndüklerinde ise kısa bir ödül merasimi yapıyor. O sırada aniden Baraka ve onun Tarkatan askerleri turnuvanın kurallarını çiğneyerek akademiye saldırıp ortalığı yıkıyor ve her yanı ateşe vermeye başlıyorlar. Bu noktadan sonra kahramanlarımızla Yıldırım Tanrısı Raiden'in önderliğinde akademiyi kurtarmaya ve ardından da Outworld'e giderek Shang'a olanların hesabını sormaya çalışıyoruz. Yalnız oyuna ismini veren Şaolin tapınağı rahiplerinin oyun boyunca sürekli şiş kebab olarak kullanılmalarına bir anlam veremedim, yazık değil mi griplere?

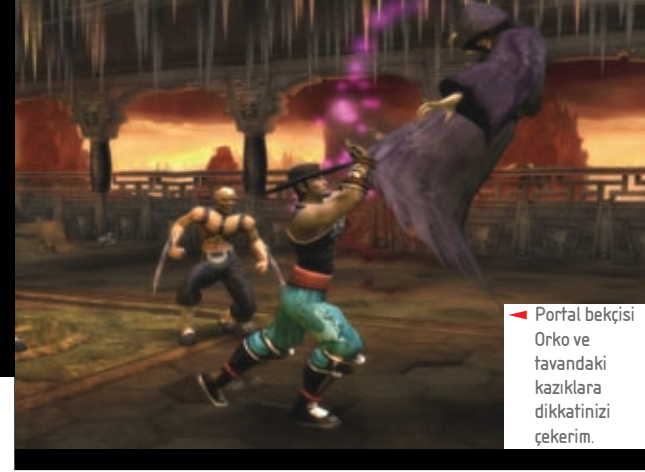
ÇEK BİR BUÇUK KEŞİŞ... YAĞLI OLSUN...

Hemen kimler var kimler yok bakalım. Hikâyede başrolleri Liu Kang ve Kung Lao paylaşıyorlar. Ayrıyetten hikâye modunda Scorpion ve Sub-Zero, versus modda ise bu dördüne ek olarak Sonya Blade, Baraka ve Johnny Cage'i sonradan açabiliyorsunuz. Bunun dışında kontrol edemediğiniz ama oyun boyunca karşılaşılabileceğiniz Mileena, Jade, Kitana, Reptile, Kano, Jax, Shang Tsung, Nightwolf, Smoke, Raiden, Goro, Kintaro ve ayıptır söylemesi Shao Kahn gibi karakterler var, Oliver Kahn yok.

Hikaye modunun güzel bir yanı istediğinize göre aynı oyunu bir arkadaşınız ile beraber tamamlayabilmeniz. Ko-op modda aynı enerji barını paylaşıyor ve sırt sırta dövüşerek çok daha fazla zevk alabiliyorsunuz. Üstelik oyundaki birçok noktaya sadece iki kişi beraber oynarken ulaşabiliyor. Bu da ko-op modda tamamlanma yüzdesinin çok daha fazla olabileceği anlamına geliyor. Maalesef tek kişilik modda buralara giremiyor, oyunu sonradan çift kişiliğe de çeviremiyorsunuz. Oyun sizi iki kişiye zorluyor denebilir. Fakat oyunu bitirdikten sonra geri dönüp gizlere kastırarak sabırlı arkadaşını nereden bulacaksınız bilemem.

Bana göre oyunun en bomba özelliği eski oyunlar üzerine yapılan dedikoduların hayata geçirilmesi olmuş. Goro's Lair'daki zindanlarda parlayan gözlü yaratıkların çıkıp size saldırması mı dersiniz, yaşayan ormandaki ağaçların beslenebilir olması mı dersiniz,





► Portal bekçisi Orko ve tavadaki kazıklara dikkatinizi çekerim.



► Su ve yılan uyumaz, elbet bir gün yoklar derler.

▼ Liu'nun karşısına çıkmak ateşten gömlek.



yoksa asit havuzundaki sarkan kancalara düşmanları geçirebiliyor olmamızı mı dersiniz, hepsi gerçek olmuş. Hatta bazen bunlar bir bulmacanın çözümü bile olabiliyor. Adamlar nostalji olayını bitirmişler, tebrik ediyorum.

“RENDELENMİŞ ŞAOLİN RAHIPLERİ”

Tekrar hikâye moduna dönelim. Mekân üç boyutlu olmasına rağmen çok rahat kullanılan güzel bir dövüş sistemi hazırlamışlar babalar. Karmaşa yok, üç vuruş, bir zıplama, bir gard, bir de atma tuşu kullanıyorsunuz. Karakteriniz, aynı tuşları koşarken kullanırsanız başka, havadayken kullanırsanız başka hareketler yapıyor. Her karakterin kendisine has klasik hareketleri, özel hareketleri, komboları ve bitirme vuruşları var. Özel hareketleri her karakterle kolaylıkla yapıyorsunuz, çünkü hepsi için R1 tuşuna basılı tutarak gerekli vuruş tuşuna basmak yeterli oluyor. Bin tane kombinasyon ezberlemeye gerek yok. Bunun dışında her karakterle havada ve yerde çok şık kombolar yapıyorsunuz. Etrafta kimi bulursanız kontrolsüzce girişebileceğiniz gibi, gard tuşunu kullanarak hedefinize kilitlenebilir ve sadece onunla da dövüşebilirsiniz. Kaldı ki bazı karakterlere karşı ancak korunduktan sonra saldırarak başarılı olabiliyorsunuz.

Mortal Kombat'ta bitirme vuruşları olmazsa olmaz biliyorsunuz. Her karakterin birçok farklı bitirme vuruşu var ve diğer hareketlerde olduğu gibi bunları yapmakta da oldukça kolaylık sağlanmış. Hepsinde rakibi L1 tuşu ile sersemlettikten sonra standart olarak dört yön tuşuna, ardından da bir vuruş tuşuna basarak hareketi gerçekleştiriyorsunuz. Artık mesafe ayarlayıp bin tuş kombinasyonu düşünmek zorunda değilsiniz. Maksat tadını çıkartmak. Tabi bu vuruş-

ları yapmanın da bir yordamı var, öle haybeye olmuyorlar. Rakiplerinizi bol kombine ile döverek bitirme hareketi barınızı doldurmanız gerekiyor ki son vuruşu yapabilesiniz. Birinci seviye dolduğunda fatality, ikinci seviyede multality, üçüncüde ise brutality yapabiliyorsunuz. Fatality bir kişiye yapılıyor ve size exp puanı da kazandırıyor. Multality ve brutality ise bir seferde birçok düşmanı öldürmenizi sağlıyor ve exp puanı kazandırmıyor. Aynı şekilde rakipleri normal dövmek yerine ölüm tuzaklarını kullanmak veya kenarlarından aşağıya atmak da size exp puanı kazandırmıyor. Artık bitirme vuruşlarını yapabilmek için rakiplerinizin enerjilerinin tükenmesini de beklemek zorunda değilsiniz. Yalnız boss'lara bu vuruşları yapamıyorsunuz, sadece size söylendiği zaman ve verilen kombinasyonu yaparsanız özel bitirişlerini gerçekleştirebilirsiniz. Onların da sizin için özel bir şeyleri olduğunu unutmayın ama:)

ŞAOLİN FUTBOLU İLE ÖLMEK...

Oyun, size bitirme hareketleri için birer örnek veriyor, geriye kalan tuş kombinasyonlarını ise gizleri çözerek sizin elde etmenizi istiyor. Siz de açtığınız kadarını Kontent kısmından öğrenmeli veya kısa yoldan bir yerlerden bakmalısınız. Bir kez yaptığınız hareket

ise artık pause menüsündeki listede yerini alıyor. Her karakterin ilk oyunlardan alışılmış klasik bitirme vuruşlarının yanı sıra Şaolin Futbolu veya tavşan gibi eğlenceli bitirişler de mevcut, ama emin olun bunlar bile friendship gibi değiller. Oynarken ne demek istediğimi anlarsınız.

Oyunun güzel taraflarından bir diğeri de içinde dolaştığımız süper etkileşimli çevrenin çok iyi tasarlanmış olması. Nereye bakarsanız bir icat görüyorsunuz: ölüm tuzakları, kırılabilir nesnelere, kafanıza inen taş bloklar, kenarından düşebileceğiniz yapılar, vs. Rakiplerinizi kazıklara, dönen rendelere, ateşe, lava, prese veya bir yerlerden aşağıya atmak gibi akla gelmeyecek bin türlü yoldan öldürebiliyorsunuz. Oyuna ruhunu veren kısım ise ilk üç oyundan alınan mekânların üçüncü boyuta taşınıp ustalıklarla birbirine bağlanması ve bu sayede bize ilk defa Mortal Kombat evreninde dolaşma şansını vermesi. Oyuna Goro'nun yerinden başlayıp hemen ardından aşağıda kazıklar olan köprüye çıkınca kendimden geçtim, ortaokul ve lise günlerime döndüm. Öğle arasında okuldan çıkıp oyun salonuna gider, sonra da derse geç kalınca “-otobüsü kaçırdık örtmenim” derdik, yemiş gibi yapardı o da; hey gidi be. Ne di-





HAYAT DEDIĞİN PAMUK İPLİĞİ

Oyunda her yerde gizlenmiş bir şeyler il-laki var. Hatta biraz su kaçırmışlar diyebilirim ama iyi de olmuş. Elinizi attığınız yer kırılıp sizi şaşırtıyor. Düşmanınızı duvardaki iskelete, asılı çana, yerden çıkan kazıklara, tavandan sarkan avizeye, yandaki katapulta, sarkan kancaya attığınızda gizli bir şeyler açılabilir. Gizli kapılar, fark edilmeyen yollar, çıkılmaz görünen yerler, alınmaz görülen ikonlar bolca mevcut bu oyunda. Hatta gizli bosslar ve güç geliştirmeleri bile var. Bunlara sahip olabilmek için sadece sabırlı olup akıllıca düşünmek gerekiyor. Acele etmemelisiniz bir kere, çünkü o ikonu alamamanızın sebebi çift zıplama yeteneğine henüz sahip olmayışınız olabilir. Oyun bitimine doğru her şeye sahip olduğunuzda istediğiniz her yere geri dönebileceğinizi unutmayın. Alamadığınız ikonlara güç atarak almaya çalışabilir, her yere ve yola burnunuzu sokabilirsiniz. Bunun yanında tek kişi ile oynuyorsanız R3 tuşu ile kameranızı perspektif moduna getirebilir veya analog kolla değişik yerlere gezdirerek gizli kalmış bölgeleri görebilirsiniz.

KIRMAK, DÖKMEK SERBEST

Oyunun grafik yönünün bir şaheser olduğunu söyleyemem, ama bu oyunun vuru-cu yönü grafikleri olmadığından dolayı yeterli sayılabilir. Aslında oyun motoru gayet güzel, etkileşimli mekân tasarımları çok iyi çalışmış, yere düştüğünüzde veya bir adamı attığınızda yer çatlıyor, kılıçla düşmanları birkaç parçaya ayırabiliyorsunuz, her şey kırılıp saçılabilir falan. Fakat çevre ve etkileşime verilen önem vide-

olara ve özellikle de karakter modellerine gösterilmemiş. Bitirme vuruşlarında ise çevrenin yok olup sadece siz ve kurbanın siyah fonda kalması hiç hoş olmamış. Buralarda gözlerinizi kapatıp kendinizi atmosfere bırakmayı başarsanız zevk almayı sürdürebilirsiniz. Yükleme ekranları göz açıp kapatınca kadar geçmiyor ama sinir bozucu derecede uzun da değiller. Hatta bazen işinize yarayacak, bazen de sizi düşündürecek mesajlar ve ipuçları veriyorlar. Bunlarla takılıp kaldığınız bir yeri geçebilirsiniz.

Sonuç olarak Shaolin Monks ile her MK hayranının ulaşmak istediği noktaya ulaşılmış, hem MK evreninin kapıları ilk kez doğru biçimde açılmış, hem de ilk defa beat-em up dışı bir tarzda başarılı olunmuş. God Of War'dan beridir bu tarz bir oyundan ilk kez böylesine zevk aldım. Tabi ki o kadar kaliteli değil ama hayranlara satmayı planlayan bir oyun için gayet başarılı. MK serisi eski kötü günleri geride bırakmış gibi görünüyor. Yaklaşık on saatlik oynanış sunan oyun kısmen çok kolay, bulmacalar ve bosslar ise bazen fazlaca zor. Shaolin Monks'u MK severlerin kesinlikle kaçırmaması gerekir. Diğerleri için ise çok eğlenceli bir deneyim olacağını garanti edemem, ancak umabilirim. Son olarak da hoş bir sürpriz, bundan sonra her yıl MK evreninde geçen bu tarz bir oyun yapılabileceği. İyi eğlenceler. ■

LEVEL 106 PS2 İNCELEME

Son karar

Mortal Kombat evreninin içinde dolaşmak için bulunmaz bir fırsat.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Paradox Development
Dağıtıcı ▶ Midway **Yaş sınırı** ▶ 7+ **Dual Shock:** ▶ Var
60Hz Modu: ▶ Yok **Hoparlör Desteği:** ▶ Dolby Surround
Zorluk ▶ Orta Zor **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ 1-2 **Diğer sistemler** ▶ Xbox
Web ▶ <http://mkmonks.com/>

level puanı ▶ **79**

Artı&Eksi

- ↑ MK Atmosferi çok iyi yansıtıyor. Oynanışı kolay, bulmacalar zekice.
- ↓ Karakter modellemeleri çok iyi değil. Hikâye her karaktere uymuyor.

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



Karakterler
ölümüne matrak ve
bunların arasında
Jak de var!



Artı&Eksi

- ↑ Modifiye edilebilir araçlar, Dexter, farklı yarış tipleri.
- ↓ Basit pistler, basit silahlar, basit oynanış, sıkıcı yarışlar.

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

JAK X

Yazan Tuna Şentuna

Jak'in yarış dünyasında aradığı
şöhret ve sıkıcı macerası...



Uzun süredir duyuyorduk bu oyunu. Jak yeni oyunuyla geliyormuş, bu sefer platform-aksiyon türünde olmayacakmış, yarış oyunu olacaktıymış, öyleymiş böyleymiş... Pardon, ama ne gerek var? Neden yarışacak ki Jak? Önceki oyunlarda iki-üç araç kullandı diye mi? Yoksa piyasada yeterince yarış oyunu yok da yarış dünyasına yepyeni bir soluk mu getirmesi bekleniyor? Hangi soruyu sorarsanız sorun, bu yapımın amacı belirsizliğini koruyacak, zira Jak X: Combat Racing basit bir yarıştan ötesi değil (ilk paragrafta sonuçta vardım, pişman da değilim).

"KÖTÜ BABA" İŞTE BÖYLE OLUR...

Babanız size bağırdı diye ona kızmayın. Ya da akşam erken gelmenizi istedi diye. Veya arabasını hizmetinize sunmadığı için. Ama eğer içeceğinize zehir karıştırıp, isteklerini yerine getirmezseniz yavaşça ölmenize izin veriyorsa ona kızabilirsiniz. Jak ve arkadaşları işte bu durumun kurbanı. Hayatta kalmak için çeşitli yarışlara katılmalı ve birinci olmalılar, yoksa ölecekler (Spielberg bile daha iyi bir senaryo yazamazdı).

Seri şekilde katıldığımız yarışlar arasına, kendimize "ne yapıyoruz biz ya?" sorusunu sormayalım diye hikâye esintileri serpiştirilmiş. Yani oyunumuz hikâyeye göre ilerliyor fakat bunu hissediyor muyuz? Hayır! Zaten hissetsek de bir şey olacağı yok. Oynanış da bir şeye benzemiyor ki (Sony birazdan gelip beni vuracak).

FARKLI TURNUVALAR, AYNI HAMAM

Tam dört değişik turnuvalarımız var. "Eco Tournament" adı verilen bu turnuvaların herbiri de bir dolu yarış barındırıyor bünyesinde. Bir yarışa giriyoruz, kazanıyoruz ve bir diğeri açılıyor.

Farklı alanlarda geçen birçok farklı yarış tipi bulunuyor. Circuit Race ile rakip araçlarla tur mücadelesi yapıyoruz. Belirtilen tur sayısının sonunda birinci olan kazanıyor. Jak X'i özel yapan Death Race'ler nispeten eğlenceli sayılır. Farklı Death Race tiplerinden bir tanesinde önmüze çıkan her türlü aracı yok ederek araç başına 1 puan alıyoruz. Her tamamladığımız tur için bu rakam artıyor. Mesela 5. turda yarışırken araç başı 5 puan alıyor ve altın madalya için gereken puana daha hızlı ulaşıyoruz. İlginç yarış tiplerinden bir diğeri Turbo Dash, yolda bulacağınız güç hücreleriyle turbonuzu kullanmanızı ve belirtilen zaman diliminde de bu turboyla son hız ilerlemenizi istiyor. Her başarılı turbo kullanımı size puan olarak geri dönüyor.

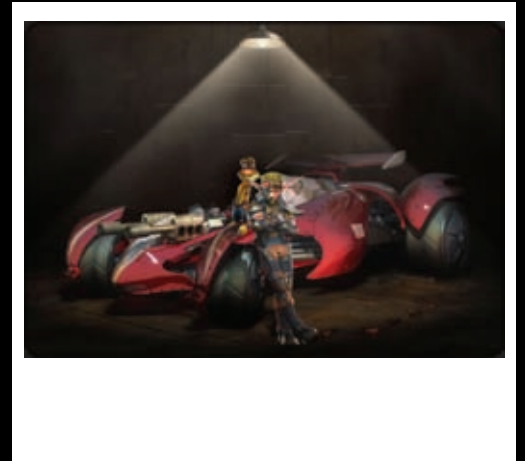
Pist yarışlarının yanında büyükçe bir alanda geçen Artifact Race gibi yarışlar da dikkat çekiyor. Bu alanda beliren cisimlere ilk ulaşan puan alıyor ve arada dilerseviz savaşarak rakiplerinizi bir süreliğine de olsa ortamdan uzaklaştırabiliyorsunuz.

KIRMIZI MI, SARI MI?

Seçim yapmanıza gerek yok, çünkü ikisi de işinize yarıyor. Pistlerde bulacağınız sarı ob-

jeler size güzel bir silah verirken, kırmızı olanlar daha çok koruyucu etkileriyle işinize yarıyor ve bunların ikisini de yanınızda taşıyabiliyorsunuz. Makineli tüfekler, takip eden füzeleler, bomba atıcılar sarı prizmaların size kattığı özelliklerden. Kırmızılardansa mayınlar, koruyucu kalkanlar, sizi takip eden füzeyi etkisiz hale getiren cihazlar çıkabiliyor. Bunlardan hangisine sahip olacağınızsa tamamıyla şansınıza kalmış.

Silahlar orijinallikten uzak ve pistler de maalesef aynı kaderi paylaşıyor. Hatta işin içinde Jak olmasa şu oyuna neden dönüp bakarız onu bilemiyorum. Modifiye edilebilir araçlar, onlarca yarış ve Dexter bile durumu kurtarmaya yetmiyor. Yapay zekâ zaten ayrı bir telden çalıyor. Bari eğlenelim diyorsunuz buna karşın ama eğlence sağlayacak bir etken bulmak ne mümkün! Burnout Revenge alın, sonsuza dek oynayın ama bu oyunla uğraşmayın. ■



Son karar

Naughty Dog'un şaşkınlığına gelmiş ve "bir yarış oyunu yapalım!" demişler. Eskiz çalışmaları sırasında da birisi köşeye Jak'in resmini çizmiş ve bunu ciddiye alan programcılar oyuna Jak'i de dahi etmişler, ortaya bu garip "şey" çıkmış.

Jak X: Combat Racing

Tür ▶ Yarış-Aksiyon Yapımcı ▶ Naughty Dog Software
Dağıtımca ▶ SCE Yaş sınırı ▶ - Dual Shock ▶ Var 60Hz

Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround

Diğer sistemler ▶ -

Web ▶ www.naughtydog.com/jakx

level
puanı ▶ 60



WRC: RALLY EVOLVED

İçinde "Evolution" kelimesi geçen bir oyun nasıl olabilirse, öyle!

BİZDE HER YOL VAR!

World Rally Championship: Rally Evolved, WRC serisinin beşinci oyunu ve her yönden ralli severleri tatmin edecek özelliklere sahip. Bunların başında da oldukça eğlenceli ve oyunun ömrünü uzatan modlar geliyor. "Ben bir oynayıp çıkacaktım" diyorsanız Quick Race sizin mekânınız. Eğer dilediğiniz pist, araç, tur sayısı vb. özellikleri belirleyip bir arkadaşınızla yarışmak istiyorsanız Single Rally'yi deneyebilirsiniz. Alacağınız aracı ve pisti stressiz bir şekilde önceden denemek istiyorsanız (sizi uyanık sizi), bakın elimizde Test Track var. "Ama beni uzun pistler tutar" da dersiniz şanslısınız çünkü Single Stage adı altında, seçtiğiniz ülke pistinin 1/3'ünü oynayabileceğiniz bir köşemiz bulunmakta. Zordan ve mücadeleden hoşlanıyorsanız da Rally Cross emrinize amade. Burada, içinde Türkiye'den Kumluca'nın da yer aldığı 16 pistten birini seçip üç rakip ile amansız bir mücadeleye girip yarışı birinci tamamlamaya çalışıyorsunuz. Kolay olduklarını da söyleyemeyiz. Kolay olmayan bir diğer yer de Historic Challenge. Karşınızda üç ülkenin (Yunanistan, İspanya ve Meksika) pisti ve her birinde yapılmış en iyi zamanlar var. Siz de altı adet eski yapım ralli araçlarından birini seçip bu en iyi zamanı geçmeye çalışıyorsunuz –ki epey ter dökmek gerekiyor

Championship kısmı ise oyunun en güzel ve en ciddi yeri. Burada tamamen lisanslı olan araçlardan ve şoförlerden birini seçip ister gerçek takvime göre, isterse de kafanıza göre ülkelere gidip toplam sürede ve markalar klasmanında birinci olmaya çalışıyorsunuz. WRC'de olan 16 ülkenin pisti, oyuna aynen aktarılmış hatta gerçek zorluk derecelerine göre bile ayrılmış durumda. Tek yıldızlık pistler genelde uzun ve dönemeçsiz yollardan oluştuğundan pek zorlanmıyorsunuz. İki yıldızlık pistler en zevkli olanları çünkü ne sürekli gaza asılıyor ne de her saniye dönmekle uğraşıyorsunuz. Üç yıldızlık pistler ise resmen baş belaları (neyse ki sadece dört ülke). Her an yol dışına çıkabiliyor ve yarışta gerilere düşebiliyorsunuz.



Yazan Volkan Turan



Araba yarışlarını genelde sevmem. İşte arada bir böyle Gran Turismo, Burnout, F1, TOCA Race Driver gibi kendisine has yapısı olan oyunlar çıkacak da, ben öyle seve seve oynayacağım. Aksi halde değerli zamanımı harcamıyorum. Ama bu araba yarışları içerisinde "ralli" oyunlarının gönlümde apayrı bir yeri vardır. İlk olarak, abartı hızlı değildirler. Sonracığıma, araç içerisinde tek değilsinizdir, ne kadar iyi olursanız olun mutlaka bir co-pilota ihtiyacınız vardır. Uçurumların dibinden gittiğinizden, heyecan had safhadadır ve U dönüşlerinde aracınızı durdurmadan, fiyakalı biçimde dönebilmek apayrı bir keyiftir. Düşündüm de, ben araba yarışlarını seviyorum galiba!

Alternatif



COLIN MC RALLY 2005

Eğer WRC'den bıkmış ve bu kaliteye yakın bir ralli oyunu oynamak istiyorsanız, maalesef size verecek bir alternatifimiz yok ama ralli açlığını bastırabilecek bir oyunumuz var. Colin Mc Rally 2005 sizi WRC kadar olmasa da eğlendirebilecek kaliteye sahip ama ne yazık ki lisanslı bir oyun değil.





DİKKAT DAŞ DÜŞEBİLÜR!

Tabii karşınızda sadece zorlu pistler olmayacak. WRC Evolved'in en güzel yanlarından biri pistlerde "rasgele" karşılaşabileceğiniz engeller. Bunlar; yol kenarına koyulan su boruları, odun yığınakları, dağdan düşen taşlar, yola devrilmiş ağaçlar, elektrik direkleri, ateş mazgalları, kaza yapmış ya da yalpalayarak giden ralli arabaları, koyun sürüleri hatta izleyiciler bile olabiliyor (eğer ezerseniz aracınız duruyor ve üç-dört saniye kaybınız oluyor). İşte bu türlü engeller çok olmamak şartıyla, rasgele yarış esnasında karşınıza çıkıyor ve bu da bir ralli oyununu şüphesiz daha heyecanlı ve ilginç kılıyor. Eğer direksiyon hâkimiyetiniz sağlam değilse bu engellere takılıp zaman kaybı yaşayabiliyorsunuz. Lakin bu engellerin yanında, kenarda köşede duran taş blokları ya da direklere ufak bir temasta dahi bulunsanız, orada takılıyorsunuz ve Select tuşuna basılı tutarak restart yapmak zorunda kalıyorsunuz. Engel olarak tasarlanmayan nesnelerin karşınıza engel olarak çıkması oldukça sinir bozucu olmuş.

Gelelim araçlara. Super 1600, WRC, Historic, Concept, Extreme adı altında ulaşabileceğiniz 30'dan fazla araç var. Bu arabalar gerçek tasarımlarını oldukça iyi yansıtıyor ve harika diyebileceğimiz bir biçimde hasar alıyorlar. Motor aksiyor, lastikler eski-



yor, soğutucu bozuluyor, far sistemi göçüyor, vitesler dağılıyor, süspansiyon diye bir şey kalmıyor, fren balataları duyarsızlaşıyor, camlar kırılıyor, egzoz patlıyor ve görebildiğiniz her şey hasar alıyor araçta. Tabii ki bir sonraki yarışa küllüstür bir araçla gitmiyorsunuz. Yarıştan sonra ekranda aracın nerelerinin tamir gerektiğini görüyorsunuz. 20 dakikalık tamir süreniz var ve eğer bu süreyi geçerseniz ek süre olarak penaltı yiyorsunuz. Bu süper hasar modellemesinin yanında araçlar oldukça gerçekçi hareket ediyor. Ama Colin Mc Rally kadar kasmıyor. Ne simülasyon kadar zor, ne de arcade tarzı gibi kolay değil Ralli Evolved. Sürüş destekleri olmadan bile orta şekerli biçimde aracı kontrol edebiliyorsunuz.

GÖRSEL ŞÖLEN 2005

Görsel bakımdan da Evolution harika bir iş çıkarmış çünkü oyunun neresine barksanız bakın çok güzel. Bunların başında da pistler geliyor. Yerdeki çamurun, suyun, toprağın ekrana yapışmasından mı söz etsem? Her ülkeye göre değişen pist tasarımlarını mı anlatsam (örneğin Japonya pistinde kenarlarda sanat eserleri gibi yetiştirilmiş çiçekleri, ağaçları görebilirsiniz)? Bir anda hava koşullarının değişmesiyle ekrandaki ışık oyunlarını mı yazsam (lastikler yağmura, çamura, kara gayet duyarlıdır, belirteyim)? Yapıların ve insanların grafiklerinin harika olduğundan mı bahsetsem, bilemedim bir türlü (klasik yazar numaraları işte)! Bildiğim tek nokta ise, yarış severlerin, özellikle ralli sever PS2 sahiplerinin, bu oyuna mutlaka sahip olmasıdır. Bu kadar basit işte. ■



BU YARIŞ BURADA BİTMEZ...

F1 2005 oyununda yaptığımız gibi, atık kendimizi yine Türkiye pistlerine. Bu sefer asfalt zeminle değil çamurla karşılaştık. Alışmakta zorlandık ama olsun. Her yönden ralli oyunlarını severiz, sayarız. Ama co-pilot olayına alışamadık galiba. Yükümüz hafif olsun diye co-pilotu yarı yolda atmışız... İşte Rally of Turkey'de yaptığımız toplam zamanlarımız:

Volkan: 8 dakika. 30 saniye
Tuğbek: 8.43
Sinan: 8.44
Fırat: 9.04
Rocko: 9.05
Olcay: 9.20



... Fark ettiğiniz gibi, Sinan ve Rocko sadece 1 saniye gibi (hatta daha az) sürede rakiplerine geçilerek hüsrana uğradılar. Sinan joker (!) hakkını kullanıp bir maç daha yapmaya yeltense de, umduğunu bulamayıp olay mahallini terk etti. Olcay ise gördüğümüz gibi sindire sindire yarıştı. Önemli olan da yarışmayı zaten.

Son karar

Eksisi pek az olan Rally Evolved'u oynamak, bir oyuncu için gerçekten farz. Bitmeyen temposuyla ve rasgele hazırlanmış hadiselerle eğlence bitmek bilmiyor. Hele bir arkadaşınız varsa, keyfinize keyif katabilirsiniz. En iyi ralli oyununu kaçırmak istemezsiniz herhalde?

WRC: Rally Evolved

Tür ▶ Ralli **Yapımcı** ▶ Evolution **Dağıtım** ▶ Sony **Yaş sınırı** ▶ 3+ **Dual Shock** ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Var **Hoparlör Desteği** ▶ Dolby Pro Logic II **Zorluk** ▶ Orta **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok **Multiplayer** ▶ 1-4 / 16 Online **Diğer sistemler** ▶ - **Web** ▶ www.wrcrallievolved.com

level
puanı ▶ 92

Artı & Eksi

- ↑ Enfes görsellik, tadında ayarlanmış zorluk seviyesi, birçok lisanslı pist ve araç, uzun vadeli modlar, çok işe yarayan co-pilotunuz.
- ↓ Çarpışmalarda aracın kibrit kutusu gibi davranması. Ufak bir taşta bile takılıyor olunuz.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

SLY 3

 **LEVEL HIT**

Bir hırsızın görevi arkada iz bırakmamak ve bir rakun olmaktır!

Yazan Tuna Şentuna



Sly'la tanıştığımız yıllarda –ki o zaman adı Sly Raccoon'du- çok heyecanlıydım. Nedense oyunun görüntülerini çok beğenmiştim ve bir an önce oynamak istiyordum. Oyunu oynamayı başardım ve bekliyordum ki yazayım, sizlere oyunu anlatabayım, anılarımla incelemeyi genişleteyim, eğlenelim, çoşalım... Fakat ne oldu? Bir baktım Fırat almış oyunu oynamış, oynamakla kalmamış, yazmış, bitirmiş! O an neler hissettiğimi anlamam. Çimim acıdı. Kalbim kırıldı. Sanki bir parçam koptu gitti gecenin karanlığında. Kötü günlerdi... Ama sonra intikamımı aldım. Sly 2'yi ben inceledim. Eminim ki Fırat çok kötü hissetti kendini. Sonuçta oyuncağını elinden almıştı. Ve bakın yine aynısını yapıyorum. Ben söylemişim ama intikamım acı olacak diye! Yaa Fırat efendi... Fırat? Bu yazıyı okuyacaksınız değil mi? Lütfen oku ühümn...

HIRSIZLAR ARASINDA İTİBARIN OLMALI

İkinci oyunumuzun sonunda Bentley sakat kalmış, Bentley'in sakat kalmasında parmağı olduğunu düşünen Murray dağlara bayırlara kaçmış ve tüm olanlara kayıtsızca bakan kişinin adı da Sly'dır (düşük cümle). Tabii gruptan iki kişinin böylesine kolay ayrılmasına izin veremezdi Sucker Punch ve Bentley'i tekerlekli sandalyeye oturttuk grubu yeniden toparlama adına başarılı bir adım attı. Murray'i de bir şekilde geri döndürdüler ve grup eski haline geldi. Baktılar ellerinde hala aynı isimler var, Sly 3'e özel olarak kenarda köşede gördüğümüz isimleri de oynanabilir kıldılar bu sefer fakat onları dilediğimizde seçip kullanamıyoruz maalesef. Oynanış bunun yanında neredeyse Sly 2'yle aynı ama bölümler biraz fazla-

sıyla mini-oyunlarla bölünmüş durumda. Neredeyse ana görevinizi unutturacak derecede çok, ufak ve garip oyunlarla uğraşıyorsunuz. Bunlar zevkli değil demiyorum; sadece sayıları fazla.

THIEFNET'E ÜYE MİSİNİZ?

Üye olmalısınız, çünkü yeni hareketlerin, güçlendiricilerin adresi yine ThiefNet. Görevler sırasında düşmanlarınızı ortadan kaldırarak veya daha iyisi yan kesicilik yaparak elde edeceğiniz paralarla daha sonra kendinize çeki düzen verebiliyorsunuz. Bunu yapmak zorunda değilsiniz ama oyunun bazı yerlerinde buradan alacağınız özellikler şart olabiliyor. Gereken yerde uygun karakteri kullanmak da yine buna benzer bir tavra örnek. Murray hala güçlü ve kapıları, kolonları kaldırıp bir kenara koyabiliyor. Sly iplerde yürüyor. Bentley onlarca farklı ekipmanla açıyor yolunu. Neyse ki hangi bölümde hangi karakterin gerektiği görev yerlerinde gösteriliyor da görevin yarısına gelince "aa yanlış karakter seçmişim ehi ehi" demiyoruz (böyle de denmez ama neyse).

Sly 3'ü orijinal olarak alırsanız (şüphelerim var bu konuda) içinden çıkacak 3 boyutlu gözlükle, oyundaki neredeyse her bölümü farklı bir bakış açısından göreceksiniz. Ekrandaki her şey fırlayıp gözünüzün önüne geliyor bir IMAX filmi gibi, ya da oyun bambaşka bir eğlence yaratmıyor. Yine de hoş bir düşünce olmuş.

Tek başınıza, özellikle



oyunun sonlarına doğru bayağı eğleneceksiniz. Tabii sonra oyun bitecek. Bu durumda yapmanız gereken bir arkadaş bulmak, varsa eve davet etmek, gelmiyorsa ona bir kız arkadaş bulduğunuz yalanını ileri sürmek ama ne olursa olsun oyunun multiplayer bölümlerine göz atmak. Tek kişilik oyundaki dört farklı mini oyunda başabaş mücadele imkânı sunan multiplayer bölümleri gayet zevkli, denemeden geçilmemeli.

Küçük yaşta oyunculara da, dünyayı teröristlerden kurtarmaktan sıkılmış, biraz renkli ve kolay bir oyun arayanlara da hitap eden Sly 3, seriyi yeni bir boyuta taşıyor ama eski eğlenceyi neredeyse aynen devam ettirmeyi başarıyor. Gerçek hayatta hırsızlık yapmayın, ama Sly 3'te en iyisi olmaya çalışın (mesajımı da verdim, rahatım). ■

Son karar

Çok kolay olmasından dolayı gerçek bir mücadele sunmayan ama renkli karakterleri, eğlenceli oynanışıyla kaliteli bir platform zevki yaratan, yeni, şirin bir Sly Raccoon. Önceki oyunları sevdiyseniz, bunu da denemelisiniz.

Sly 3:

Honor Among Thieves

Tür ▶ Platform-Aksiyon **Yapımcı** ▶ Sucker Punch
Dağıtıcısı ▶ SCE **Yaş sınırı** ▶ - **Dual Shock** ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var **Hoparlör Desteği** ▶ Surround
Zorluk ▶ Kolay **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ 2 oyuncu **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97464/Site

level puanı **83**

Artı&Eksi

- ↑ Yeni karakterler, hareketler. Zevkli ve bol sayıda mini oyun.
- ↓ Genel olarak çok kolay. Hikâye anlatımı zayıf.

Grafik					
Ses					
Oynanabilirlik					
Multiplayer					
Eğlence					



Rainbow Six bu sefer eteğindeki tüm taşları dökmüş, ama...

ATOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN



◀ Hadi koçum, önden ayla bakım. Ölmezsen geliyorum.



▲ Oyundaki Sniper'lı bölümlerden biri. Sadece acele edin.



Yazan Volkan Turan



İlk başta, kendi kendime "Black gelene kadar başka hiçbir FPS oyununu oynamayacağım!" diye yemin etmiştim. Gel gelelim karşınıza çıkan oyun Rainbow Six olunca ne yemin kalıyor, ne de PS2'deki FPS oyunlarına karşı sitemleriniz. Her ne kadar Tom Clancy'nin romanlarını takip etmesem de PS1 yıllarından beri R6'yı takip ediyorum. Hiç biri kötü olmadığı gibi muhteşem yapımlar da değildi. Hepsinin kendine has bir yapısı vardı, saygı duyduk. PS2'de ise durum çok farklı olmadı; PC'den devşirilen orta şekerli (Mouse deyip geçmemek lazım işte) oyunlar birbirini kovaladı ve sıra Lockdown'a kadar geldi. Bakalım yeminimi bozduğuma değmiş mi?

- EMREDİN KOMUTANIM...

Lockdown, zemin olarak diğer R6 oyunlarından farklı değil. Yine lider Ding Chavez'i kontrol ediyoruz ve yanımıza üç adet yardımcı alarak (ki bunların arasında Eddie, Weber gibi tanıdık simalar da bulunuyor) teröristlerin kökünü kurutmak için enerjimizin son damlasına kadar

Artı&Eksi

- ↑ Yönlendirmeler basit ve yeterli. Kontroller kasmıyor. Görevler kendini tekrar etmiyor. Çok oyunculu geniş modları sağlam.
- ↓ Takım stratejisinin önemi pek yansıtılmamış. Seslendirmeler itici.

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

mücadele veriyoruz. Birinci şahıs kamera-sından oynadığımız oyun, yer yer takım bazlı bir stratejiye bürünebildiği gibi, hızla önümüze çıkanları öldürdüğümüz klasik bir Run&Gun da olabiliyor. Bazı bölüm başlarında ise Silent Scope'takine benzer Sniper tüfeği ile takımımıza yol açabiliyoruz ama çok kısıtlı olduğundan heyecanımız uzun sürmüyor.

Aslında oyunu takım bazlı oynamak daha eğlenceli. Kör dönemeçlerden ya da kilitli kapı önlerinden takıma emirler vererek tam bir "lidercilik" oynayabiliyoruz. Tabii bu emirleri sadece egomuzu tatmin etmek için değil, hayatta kalmak için de vermemiz gerekli. Kilitli bir kapıyı menteşelerinden vurarak açabildiğimiz gibi (çilingirliğin sınırı yoktur) "İçeri girin, dağıtın lan ortalığı" emrini de verebiliyoruz. İçeri el bombası, göz kamaştırıcı, sis bombası vb. patlayıcılar atabilen takım arkadaşlarımız, direk pastadan çıkarmışçasına sürpriz de yapabiliyor (Red Kit geldi aklıma bir an. Ne izledik he). Peki, kapının ardında ya bir şey yoksa? Boşuna mı heyecan yapacağız? Hayır! Oyunda duvar arkasındaki her canlıyı gösteren bir görüş özelliğimiz var. Ancak bu kullanışlı gözlüğümüzün çabucak biten bir pili var (tekrar dolabiliyor). Zaten kullanım yeri belli; bir kapıdan girmeden önce kullanıyor ve içeride kaç kişi olduğunu öğrenip atağımızı gerçekleştiriyoruz.

- EMİR DEĞİL, RİCA EVLADIM

Yukarıda da belirttiğim gibi, oyunu çoğunlukla klasik bir FPS şeklinde de oynayabiliyorsunuz. Oyun, görüş mesafesindeki düşmanı bize kare içinde gösteriyor. Crosshair'ı düşmana tuttuğumuzda da

otomatik nişan alıyor ve kolayca düşmanı avlayabiliyoruz. Bu yüzden düşmanların sürpriz yapma olasılığı büyük ölçüde azalıyor. Bunun yanına ekip üyelerinin tam teşekküllü birer ölüm makinesi olduğunu da ekledik mi, emirler verip strateji kurmak "zaman kaybı" oluyor anlayacağınız gibi. Buradan, yapay zekânın kötü olduğunu çıkarmamak gerek. Üstümüze direk koşmuyorlar, bir nesneyi siper olarak kullanıyorlar, ses duydukları zaman daha temkinliler ve bomba atarak takımı geri bile püskürtebiliyorlar. Tabii karşılarında iyi bir FPS oyuncusu varsa, ne yaparlarsa yapsınlar, pek zorladıklarını söyleyemem.

Her görev başında gösterilen CGI videoları, Red Storm'a yakışır derecede harika ama aynı şeyi oyun içi için söyleyemeyiz. Mekânlar biraz boş gibi ve var olan nesnelere de çok sönük. Karakter modellemeleri iyi olsa da yaptıkları hareketler çok başarısız ve yetersiz. Aynı yetersizliği oyunun modlarında göremiyoruz (şükürler olsun). Senaryo görevleri 16 adet ve hatırı sayılır derecede zamanımızı çalabiliyor. Çok oyunculu modlar başarılı. Aynı TV karşısında, ekranı ikiye bölerek kapışabildiğiniz gibi online üzerinden 16 kişiye varan turnuvalara katılabiliyorsunuz (ya, ya, hep öyle olur!). Oyunun da yer yer heyecanlı olduğunu düşünürsek, yeni olan bu Rainbow Six Lockdown'a göz atabilirsiniz... Bense bu oyunu ne oynadım, ne de yeminimi bozdu! Bir daha, Black gelene kadar asla! ■

Son karar

Basit konfigürasyon ve kontrollerle herkesin oynayabileceği bir FPS. Parasının hakkını veren bir süreye de sahip. Takım bazlı FPS'ler hoşunuza gidiyorsa, Lockdown sizler için var.

Rainbow Six: Lockdown

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Red Storm Dağıtımçı ▶ Ubisoft Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Multiplayer ▶ 1-2 / 16 Diğer sistemler ▶ PC, Xbox, GameCube, Mobil Web ▶ www.ubisoft.com

level puanı 78

WE LOVE KATAMARI



Yazan Fırat Akyıldız



"Ah şu Japonlar yok mu..." diye rek Mehmet Ali Birand tavrıyla programı açmak istemesem de, bir gerçeği kabul etmeliyim: Akılları bizi ters köşeye yatırıyor ve top, bakışlarımız arasında yuvarlanarak ağlarla buluşuyor. Bir şekilde bizi şaşırtmayı başarıyorlar. Bir düşünün, iki düzlemi yapıştırma-ya yarayan bir karışım neden Japonyalı olsun ki? Ama hepimiz gibi insan olan bu yapıştırıcı gerçekten Japonyalı ve bu yüzden ismi Japon yapıştırıcısı. Veya şöyle düşünün: Pro Evolution Soccer gibi bir oyunun yaratıcısı neden bu yumuk gözlü insanlar? Bilim adamları yıllardır bu sorulara cevap bulmak için tezler geliştiriyor, deneyler yapıyorlar. Biz de 36. Gün ekibi olarak Japonlar dosyasını açıyoruz.

SEVİYORUM!

King of All Cosmos'un üzerimizde kurduğu büyük bir baskı var; artık evde, okulda, iş yerinde gördüğümüz her şeyi toplamamız gerekiyor. Kafamızı kaldırdığımızda ise Olıps reklamındaki "Eröl"ün annesi yerine; onun aşağılayıcı, alaycı bakışlarıyla karşı karşıya kalıyoruz. Kötü haberse şu: King of All Cosmos döndü!

Katamari Damacy'de görevimiz, King of All Cosmos tarafından yok edilen yıldızları geri getirmektir. King of All Cosmos'un yıldızları yok etme nedeni basitti: Canı sıkılmıştı. Gökyüzünü yeniden inşa etmek için iki şey vardı elimizde, Prince of All Cosmos, yani prens ve doymak bilmeyen bir top; Katamari. Prens boyu kısaydı, ancak yuvarladığı

Katamari fabrikaları yutabilecek kadar büyüye biliyordu. Uzun uğraşlar sonunda yıldızlar yeniden gökyüzünde parladı ve Katamari Damacy, Çiçek Abbas gibi mutlu sonla bitti. Bu, Prens'in başarısıydı. Ama Prens fazla başarılı olmuş olacak ki, ünü tüm dünyaya yayıldı ve insanlar Katamari'nin gökyüzünde daha fazla yükselmesini istediler. Ve King of All Cosmos insanların isteklerini yerine getirmek için bir kez daha Prens'i görevlendirdi. Ama bu kez onu yalnız bırakmadı ve kuzenini de kadroya dahil etti. Aslına bakarsanız, oyundaki en köklü yenilik de bu konuyla ilgili; We Love Katamari'de yardımlaşmalı bir mod var. Bu modda oyunu kuzeninizle birlikte aynı anda oynuyorsunuz. Ancak tahmininizin aksine ekran ikiye bölünmüyor ve oyunda iki farklı Katamari aynı anda bulunmuyor. Tek Katamari'yi iki kişiyle yuvarlıyorsunuz. Bu gerçekten garip ve başlangıçta oldukça zor. Çünkü Katamari'yi hareket ettirmek için iki kişinin aynı hareketi, aynı anda yapması gerekiyor. Yani yardımlaşmalı mod, iyi bir zamanlama, iyi bir takım oyunu gerektiriyor. Bu, eskiden derme çatma iki kişilik hale getirdiğimiz oyunları hatırlatıyor. Mesela tilt oyunlarında iki flipper'ı aramızda paylaşırdık ve bu yolla oyunu iki kişilik hale getirirdik.

Tabii ki bunun bir dezavantajı var; devamlı kavga çıkıyor. We Love Katamari'de de bunu yaşadık. Katamari'nizi paylaşmak, yani oyunu iki kişiyle oynamak istiyorsanız takım arkadaşınızla devamlı konuşmalı ve onunla aynı anda hareket etmelisiniz. Ama ben Amerikan

filmlerindeki FBI ajanları gibi tek çalışırım.

YUVARLAK KONUŞMA BENİMLE!

Dediğim gibi, We Love Katamari'de amacımız insanların, diğer bir deyişle Katamari fanatiklerinin isteklerini yerine getirmek. Bu da oyunun rengini tamamıyla değiştiriyor. Çünkü insanların ne zaman ne isteyecekleri belli olmuyor ve bu sayede oyun değişken, dinamik bir hal alıyor. Mesela iki kardeş bizden dev bir şeker yapmamızı istiyor. Biz de Hansel ile Grater'in köyüne gidiyoruz ve şekeri yeterli boyuta, yani yaklaşık iki metreye ulaştırdıktan sonra oyuna başladığımız yere dönüp kardeşlere veriyoruz. Aslında bunun tam tersini yapabilir, bu iki kardeşi yuvarlayıp iki metrelik şekere verebilirdim. Zira bu şekeri yiyebilecek kadar büyükler. Neyse, bu noktada oyunun iki yeni özelliği ortaya çıkıyor: Birincisi, oyunda artık tam anlamıyla görev alıyoruz. Yani eskiden tek yapmamız gereken Katamari'mizi belirli bir süre içinde belirli bir boyuta ulaştırmakken, We Love Kata-

Alternatif



WE LOVE KATAMARI

Evreni yeniden inşa etmek için bir top yuvarladığınız, çekik kafalı bir karakter olduğunuz oyuna alternatif bulamazsınız.

LEVEL 106 PS2 İNCELEME



mari'de Katamari'mizi bir yere ulaştırmamız istenebiliyor. Görev merkezli oynanış sisteminin beraberinde getirdiği bir diğer yenilikse, farklı bölüm tasarımları. Görevin akışına uygun olarak bölüm tasarımları da yenilenmiş ve daha ilginç hale getirilmiş. Örneğin Hansel ile Grater'in şekerden evi kesinlikle mükemmel tasarlanmış. Evi bir anda talan edebilirsiniz ve bu his Katamari Damacy'den bu yana hiç değişmemiş.

Bir diğer görevinizse bir kampçıya yardım etmek. Bu dünyanın sizden istediği tek şey devasa bir kamp ateşi. Bölümlerle birlikte Katamari'niz de değişiyor ve alev topuyla yuvarlanmaya başlıyorsunuz. Uzun süre bir obje toplamazsanız ateşiniz gitgide sönüyor ve sonunda oyunu kaybediyorsunuz. Bu bölümde oyunu kaybetmenin bir diğer yoluysa suya girmek. Evet, alev topuyla ilk suya temas ettiğimizde oldukça şaşırımdım. Çünkü ilk Katamari'deki düz (kötü an-

lamda değil) oynanışın ardından böyle bir şey beklemiyordum.

Birçok bölümde buna benzer zorluklar ve engeller mevcut. Zaten oyunun genel olarak da daha zor olduğunu söylemek zorundayım. Son olarak yarış bölümünden bahsetmek istiyorum; F1 pilotu olmak isteyen psikopat bir dünyalı sizden fazla sayıda araba istiyor. Bölüme bir pistte ve normalden iki kat hızla, bir yarışın ortasında başlıyorsunuz. Yoldaki objeleri topladıkça büyüyor ve büyüdükçe arabaları toplamaya başlıyorsunuz. Hızlı olmasının yanında bölümü ilginç kılan bir şey daha var; Katamari'nin tepkileri bir yarış arabasından farksız. Bu yüzden devamlı kaza yapıyor ve yoldan çıkıyorsunuz. Ne var ki yoldan çıkmak da bir sorun değil; seyircileri ya da denizdeki yelkenlileri de toplayabilirsiniz. We Love Katamari, Carmageddon'dan sonra seyircileri yutabildiğimiz ilk oyun. Bu yüzden Katamari'yi seviyorum. Veya evrensel dilde; I love Katamari, I am going to school.

BATSIN BU DÜNYA!

Oynanış sisteminde saydıklarım dışında değişiklik yok. Yani yine amacınız, bu kez farklı şekillerdeki Katamari'nizi devasa boyutlara ulaştırmak ve Godzilla gibi şehri yok etmek, ele geçirmek, yakmak, yıkmak... Nerede insanlığa yardım etmek? Bu yaman çelişkiyi bir kenara koyup yazıma devam etmek istiyorum: Kontrollerde ufak tefek birkaç değişiklik var. L1, FPS kamerasıyla, R1 ise kuşbakışı olarak haritayı incelemenizi sağlıyor. Bu da nereye gitmeniz gerektiği konusunda

karar vermenizi kolaylaştırıyor. Diğer yandan, bazen objelerin ardında kaldığınızda hiçbir şey göremiyorsunuz. Normalde, bu tip durumlarda objeler geçici olarak siliniyor ve ne olup bittiğini görebiliyorsunuz. Ancak dediğim gibi, bazen bu devre dışı kalıyor.

Gözüme çarpan bir diğer yenilik de hediyeler konusunda oldu. İlk oyunda zar zor denk geldiğiniz hediyelere We Love Katamari'de daha kolay bir şekilde ulaşabiliyorsunuz. Ama fazla bir şey beklemeyin; çoğu sizi rezil etmek için. Her yeni hediye biraz daha alay konusu oluyorsunuz. Mesela kullanabileceğiniz ilk üç hediye alfabetik sırayla şunlar; anten, uzun burun ve at. Bunlar oynanışı etkilemiyor tabii ki. Yalnızca eğlence için...

İlk Katamari yazımda da böyle olmuştu; bu oyunun incelemesini yazarken aynı oyunda olduğu gibi hızla yuvarlanıyorum ve yazının ne zaman başladığının, ne zaman bittiğinin farkına varamıyorum. Zira biraz önce yerimin bittiğinin farkına vardım ve az kalsın düşüp kafamı sayfa numarasına vuruyordum. Sonuçta, spotta da belirttiğim gibi Katamari'yle düzeyli bir ilişkimiz var ve onu seviyorum; kimseye yar etmem. ■

Artı & Eksi

- ↑ Yeni görev merkezli oynanış sistemi, farklı Katamari'ler, mükemmel bölüm tasarımları, mükemmel oynanış.
- ↓ Kameranın zaman zaman objelerin arkasında kalması. Kısa oyun süresi.

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

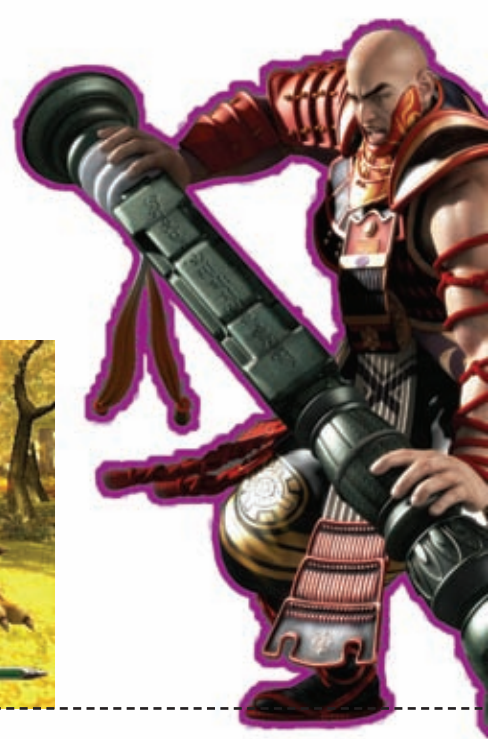
Son karar

İlk Katamari'yi sevenlerin ve ilk Katamari'yi sevmeyenlerin alıp oynaması zorunlu. Tersine bir durumda yarım bıraktığınız Katamari'lerin arkanızdan kovalaması söz konusu.

We Love Katamari

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Namco Dağıtımıcı ▶ Namco Yaş sınırı ▶ + Dual Shock: ▶ Var 60Hz Modu: ▶ Yok Hoparlör Desteği: ▶ - Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ 2 oyunculu Diğer sistemler ▶ - Web ▶ katamari.namco.com

level puanı ▶ 90



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Yazan | Tuna Şentuna

İki savaştı, ezilen köylüler, şeytani güçler ve kılıçların eşsiz melodisi...



Dünya bir gaz bulutundan katı hale dönüşükten hemen sonra, su, ağaç, bitki ve organizmalar ortaya çıktığı sırada, kimsenin bilmediği birtakım "cisimler" de yeryüzündeki yerini almıştır. Bunların ne olduğuna akıl sır erdiremeyen insanlar, onları "büyülü" olarak adlandırmış ve bir "büyülü taş" konusu almış başını gitmiştir tarih boyu. Kâh kendisini büyücü ilan etmiş insanların boyunda görülen, kâh hastalık tedavisinde kullanılan bu taşlar aslında düpedüz oyun yapımcılarının uydurmasıdır. Evet arkadaşlar, oyun yapımcıları üretti bu taşları, çünkü oyunlarda konu edilen inanılmaz güçleri açıklamanın başka bir yolunu bilmiyorlar! Ve evet, dünya oluşmadan önce de onlar vardı ortalıkta! Hatta "Dünya" onların oyun alanının adı bile olabilir. Evet öyle olmalı (kafamdaki huni falan değil, şapkam!).

YOSHITSUNE-SAMA DA?

Genji'deki büyülu taşların adı Amahagane ve onlara sahip olanlar da kötü güçler elbette. Yoshitsune ve Benkei olarak Japonya'yı birbirine katan bu güçleri durdurmak zorundayız ve bizim de Amahagane'lere ihtiyacımız var. Bunun için de ne yapıyoruz? Boss'ları öldürüp büyülu taşları ele geçiriyoruz.

Müzikleriyle olsun, görseiliğiyle olsun, tamamıyla Japonya kültürüne sadık kalan Genji, oynanış açısı

Son karar

Japonya, samuray, katana gibi kelimeler sizin için önemliyse Genji'yi kesinlikle oynayın ama sağlam bir aksiyon arıyorsanız veya hikâye-senaryo olmazsa uyuyamıyorsanız, Genji'de aradığınızı bulamazsınız.

Genji: Dawn of the Samurai

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Game Republic Dağıtımçı ▶
SCE Yaş sınırı ▶ 13- Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.genji-thegame.com

level
puanı

73

sından biraz Onimusha'yı, biraz da Bujingai'yi andırıyor. Bir hikâye çerçevesinde ilerliyoruz, fakat hikâye "taşları bul, kötülerini yok et!" felsefesinden ileri gidemediği için sadece dövüşüyoruz desek yeridir. Oyunun başında sadece bir karakterimiz var, adı da Yoshitsune. Elinde iki adet kılıç taşıyan ve düşmanlarını hızla kesip biçen karakterimiz bence çok iyi tasarlanmış; hem görüntü olarak, hem de hareketlerinin koreografisi açısından. Birkaç bölüm sonra da aramıza Benkei katılıyor. Elinde odun, meşe ağacı, sokak lambası gibi "büyükçe" silahlar taşıyan Benkei, Yoshitsune'ye göre daha yavaş ama fazlasıyla güçlü. İlerleyen bölümlerde, bölüme başlamadan önce bu karakterler arasında seçim yapma şansımız doğuyor, rakiplerimizi farklı hareketlerle kesiyor ve çok eğleniyoruz.

KAMUI: ICHIBAN ABUNAI RAISHUU KATA

Tabii öyle basit kombolarla savaşmanın bir zevki yok. En azından Genji'de olay bu şekilde değil. Burada savaştıkça Kamui barımız doluyor (illa dolacak bir şeyler, illa...). Tam olarak dolduğunda da Kamui moduna geçiyoruz. Zaman yavaşlıyor ve düşmanlarınızı geri çekiliyor, kendi koreografilerini sergilemek için zaman kolluyorlar. Her düşman tipinin Kamui sırasında farklı bir saldırı biçimi var. Saldırının sizinle teması sırasında eğer Kare tuşuna basmayı başarırsanız, düşmanınıza ya çok ağır hasar veriyorsunuz ya da onu tek hareket-

le ortadan kaldırılıyorsunuz. Kamui zamanlamasını tutturmak çok önemli, zira boss'ları yenmenin en etkili yolu buradan geçiyor.

Oyunda ilerledikçe bulacağınız Amahagane taşları size ekstra Kamui barı ve güç-defans-saldırı kuvveti olarak geri dönüyor. Her üç Amahagane parçası ile kendinizi geliştirme imkanınız bulunuyor. Silah, zırh ve aksesuarlarla da karakterinizi güçlendirebiliyorsunuz. Yani neymiş? Ya güçleneceksiniz ya güçleneceksiniz, başka yolu yok.

OWARINAGARA...

Sürekli aynı şeyi yaptığımız ve feci şekilde çizgisel olarak ilerlettiğimiz için Genji derinlik açısından sınıfta kalıyor maalesef. Kamui'nin kattıkları da bir süre sonra yavan gelmeye başlıyor fakat yapımcıların grafikler üzerindeki başarısı oyunun karşısında öylece durup bakmanıza yol açacak derecede iyi. Ben 12 saat oturdum baktım mesela, şimdi hiçbir şey görmüyorum. Tamam anne bitti yazı. Anne yazma bunları. Anne..! ■

Artı&Eksi

- ↑ Sanat eseri gibi mekânlara, Yoshitsune'nin modellemesi, Kamui özelliği.
- ↓ Sıradan aksiyon, çizgisel ve sıkıcı olmaya müsait oynanış.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

LEVEL 106 PS2 İNCELEME

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Bütün kahramanlar top-lan-dık, top-lan-dık...

Yazan Volkan Turan



Marvel, elinde bulundurduğu tüm süper kahramanları masaya dökse, şüphesiz ki geniş bir futbol oyunu yapabilecek düzeyde karaktere sahip. Zaten bunu da ispatlarcasına firmalara var gücüyle çalışıyorlar ve en son olarak Marvel Nemesis de piyasaya sürüldü. Açıkçası oyunun oldukça iyi olacağını düşünüyordum çünkü "bir oyunun arkasında Mark Millar ve Electronic Arts olunca ortaya kolay kolay kötü bir oyun çıkmaz" felsefesini benimse-

miştim. Yanılmışım...

DÖVÜŞE GEL DÖVÜŞE

Marvel Nemesis, 3D ortamlarda salına salına dövüştüğünüz sıradan bir beat 'em up. Hikâye modunda, ilk önce Fantastic 4'dan The Thing ile oynamaya başlıyorsunuz. Görevlerde ilerledikçe yeni karakterler açılıyor (Wolverine, Electra, Daredevil, The Wink...) ve konuya bu açılan karakterle devam ediyorsunuz. Bölümler hep aynı tempoda, sönük geçiyor. Birkaç basit düşman karşınıza çıkıyor ve siz de elinizden gelen kombolarla efendi efendi pataklıyorunuz hepsini. Bu sıkıcı bölümlerin aralarında da diğer heybetli Marvel Boss'ları ile (Johnny Ohm, Paragon, Hazmat, Brigade...) karşılaşıyorsunuz ki tempo yine değişmiyor.

Bir de Versus mod yapmışlar (vay vay!). Burası, arkadaşınızla biraz daha keyifli hal alıyor ama maalesef burayı oynamak için hikâye görevlerinde ilerlemeniz gerek. Bu sürprizin(!) yanında, tüm karakterler hareket ve kombo bakımında kısırlar. Şöyle vurdu mu inleten özel güçleriniz yok. Çevre ile etkileşime girebilsek de bunlar varilleri, direkleri fırlatmaktan öte gitmiyor ve eğlencesiz bir dövüş sistemi kullanıyor. Bir karakterle öğrendiğiniz mi, geri kalanları da biliyorsunuz sayılır. Animasyonlar, dövüştüğünüz arenalar, ara sahneler, seslendirmeler güzel. Tabii bunlar oyunu kurtarmaya yetmiyor ve gördüğünüz gibi yarım sayfada ameliyatı bitiriyoruz! ■

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Tür ▶ Dövüş Yapımcı ▶ EA Dağıtımca ▶ EA
Yaş sınırı ▶ 16+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II
Diğer sistemler ▶ XBOX, GC, NDS, PSP
Web ▶ www.marvelnemesis.co.uk

level
puanı ▶ 62

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

Varlık içinde "yokluk" çeken bir oyun!

Yazan Volkan Turan



Jack Skellington'ın son zamanlarda morali çok bozuktur. Çünkü artık eski Halloween günleri yoktur ve "korkutmak" yeterince korkutucu değildir. Daha zekice ve dâhice şeyler bulup Halloween'i daha korkutucu hale getirmek için yollara düşer Jack. Bu arada da iki münasebet-

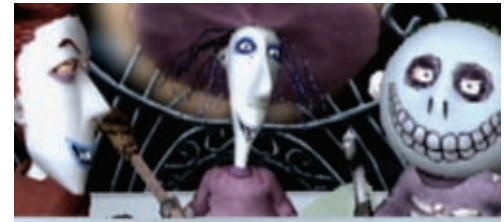
siz, Oogie Boogie'yi uyandırır ve şehrin tüm huzuru kaçar. Sen misin çağırın he? Jack'in de şehre geri dönesi tutmuştur. Manzara sonrası aşkı Sally'yi ve bu pisliği tüy gibi vücuduyla temizlemeye ant içer... Yani, oyunun arkasında Tim Burton olmasa ne olurmuş merak ettim bir an!

BAL KABAĞI BAYRAMI

TBTNBC: OR (hey maşallah) biraz platform biraz da aksiyon tabanlı, - sanırım 0-1 yaş grubu için tasarlanmış- Capcom yapımı bir oyun. Kahramanımız Jack, görünüşüne rağmen pek hünerli. Elindeki kamçı ile karşısına çıkan her türlü ucubeye kombolar yapabiliyor. Akrobatik biçimde yaptığı kaçma hareketleri ve bazı özel (geliştirilebilir) güçleri de var. Bunların hepsi aynı tür, sadece renkleri değişiyor. Birini ufak iskeletlere, diğerini irice boss'lara yapıyorsunuz. Aksiyon deseniz, büyük oyuncuları asla tatmin etmez. Oyunun Capcom'dan çıktığı konusunda şüphelerim var ayrıca!

Neyse ki çevre tasarımları ve karakterler biraz Tim Burton filmi kokuyor. Oldukça ilginç

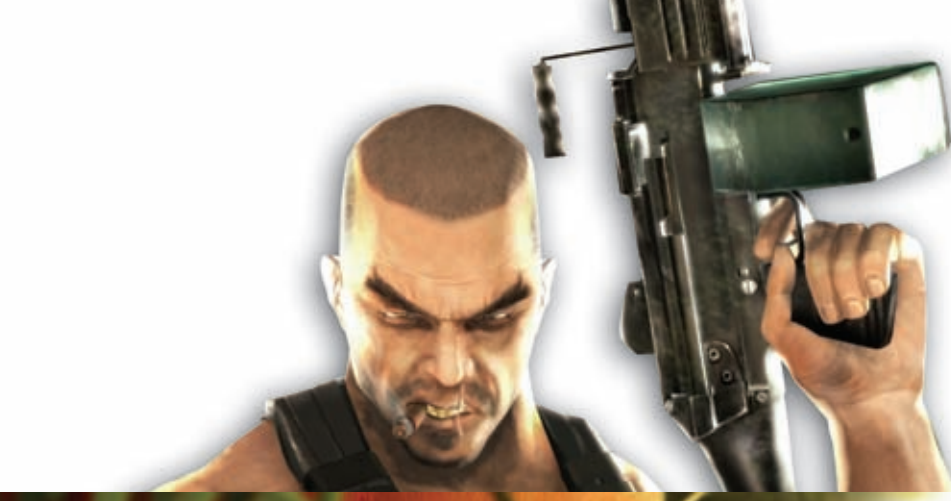
ve hayal gücüyle süslenmişler; yeri gelince gotik yeri gelince komikler. Evler ve dizaynları da aynı şekilde uçuk kaçık. Keşke grafik kalitesi iyi olsaydı. Aslında ben bu "keşke" hakkımı daha sağlam bir oynanabilirlik ve daha akıcı aksiyona kullanmak istiyorum. Müsaadenizle... Ufak bir akrabanız varsa, güzel bir bayram hediyesi olabilir. Daha fazlası değil. ■



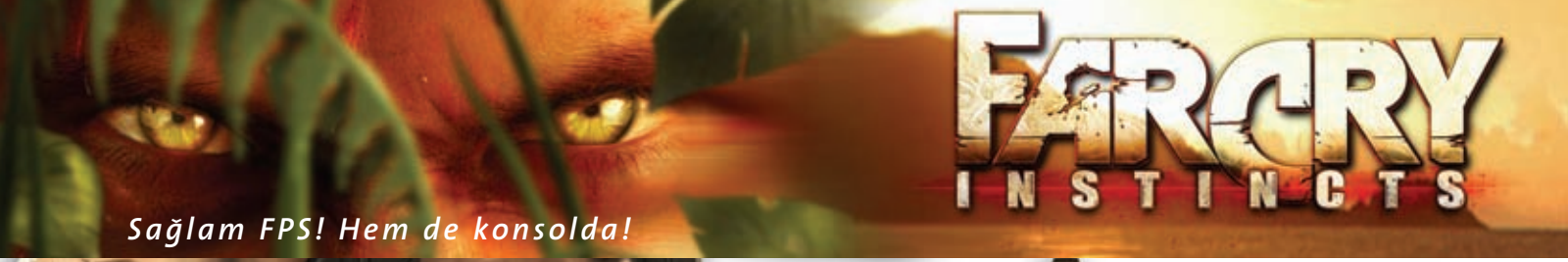
The Nightmare Before Christmas

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Buena Vista Games
Dağıtımca ▶ Capcom Yaş sınırı ▶ 7+ Dual Shock ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II
Diğer sistemler ▶ -Web ▶ www.capcom.com

level
puanı ▶ 54



LEVEL CLASSIC



Sağlam FPS! Hem de konsolda!

Yazan Ali Güngör



ya çalışır.

Oyunun başlarında genellikle gizlenip düşmanlarımızı arkadan bıçaklamak, bubi tuzakları kurup onlara çekmek ve bazen de direk çekip vurmak suretiyle def ediyoruz. Gayet keyifli, hele mekân çeşitliliği ve yapabileceğimiz atraksiyonların güzelliği düşünüldüğünde süper. Mesela yerden direklerle yükseltilmiş tipik bir tropik kulübenin altına çaktırmadan süzülüp sonra sırt üstü dönerek tahta arasındaki boşluklardan içeridekileri tarayabilirsiniz! Böyle tonla aksiyon filmlerinden fırlama olay var ve hastası olmamak elde değil. Ayrıca düşman yapay zekâsı da birkaç hata dışında çok iyi, ama PC'deki acımasız yapay zekâ ile kıyaslanamaz bile. Eğer öyle olsaydı konsol kontrollerini klavye ve fare ile değiştirmeleri gerekirdi, çünkü PC'deki FarCry gibi davranan düşmanlara karşı X-Box joypad'ile ezilirdiniz. Şu haliyle dengesi mükemmel kurmuşlar doğrusu.

Alternatif



HALO 2

XBox ve FPS birlikte anıldığında başka ne gelebilir ki aklımıza?

LEVEL 106 XBOX İNCELEME

FarCry oynadıktan sonra “acaba aynı elemanlar kendi oyunlarının daha iyisini yapabilirler mi?” diye düşünmüştüm. Zaten her iyi oyundan sonra böyle düşünürüm ve cevabım aynı olur bebek: Oh evet, yaparlar! O gün bilgisayarımın karşısına oturmuş ekran kartımın sürücüleriyile boğuşuyordum, bugün ise X-Box'a FarCry Instincts DVD'sini takmış, karşısına geçmiş ve keyif çatıyordum... Daha ilk sahneden anladım ki, oh evet, daha iyisini yapıyorlar!

KİRALIK, TROPİK ADA MANZARALI OYUN

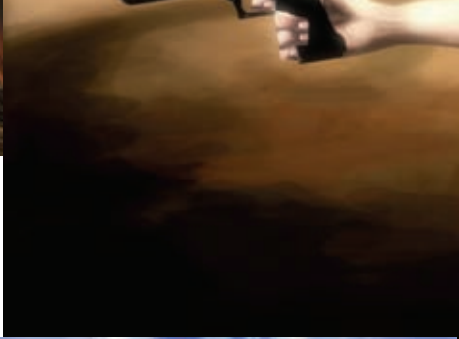
X-Box teknik özellikleri belli, sabit bir cihaz. Haliyle FarCry gibi bir oyunun nasıl olup da bu cihazda çalışacağı, grafiklerin kim bilir ne kadar kısıllacağı merak konusuydu. En sağlam PC'lerde bile yavaşlayan bu oyunu X-Box'ta zorlaya zorlaya yapsalar bile kim bilir ne kadar yavaş çalışacaktır? Ama öyle olmadı, FarCry Instincts programcılarının azminin bir anıtı gibi X-Box'un limitlerinde çatır çatır çalışıyor ve de grafikleri bu konsolda görüp görebileceğiniz en sağlam grafikler. O rengârenk ormanın dokusunu da kokusunu da adeta hissediyor, suya ve ışığa hayran kalıyor, ardından da “oharaş!” diye aksiyonun içine dalıyorsunuz! Hızlı,

güzel hem de gayet güzel.

Hem X-Box'a hem PC'ye çıkan tüm oyunlarda olduğu gibi FarCry'nin de konsol versiyonunun çözünürlüğü PC'dekinden düşük. Ee, ben boşuna mı ekran kartı sürücüleriyile boğuşuyorum? (korkarım ki evet). Ama işin ilginç yanı çözünürlük farkına rağmen grafiklerin bu kadar muhteşem görünmesi, ne kaplamalarda ne efektlerde bir eksilme olmaması.

KARANLIK KORİDORLARDAN AYDIN ŞAFAKLARA

Kahramanımız Jack Carver uzun yıllar PC FPS'lerinin karanlık koridorlarında, Resident Evil tadında atmosferlerinde rol aldıktan sonra üzerine Hawaii desenli tişörtünü geçirip tropik ortamlara açılmış bir insan evladıdır. Yani tebdil-i mekanda ferahlık vardır, o kadar çok Doom tadında FPS'den sonra bu ortam cidden iyi geliyor insana. Ama bu demek değil ki korkmayacaksınız! Adaya zengin ve tek tek turistler için turlar düzenleyen kahramanımız neler olduğunu anlamadan paralı askerlerin saldırısına uğrar. Olay mahallinden ağır atış altında kaçmayı başarır ama artık adada bir sürü asker onu aramaktadır. Kaybettiği müşteriyi aramaya ve kendi hayatını da kurtarma-



TEMEL İÇGÜDÜLER

FarCry'in konusu, Instincts'te de konu aynı başlıyor ama bir noktada olan garip bir olayla birlikte inanılmaz bir şekilde yön değiştiriyor. Av iken avcı olmamıza yol açan olay kendi adamları üzerinde de deney yapan bir profesörün denk getirip de bize bir iğne yapmasıyla vuku buluyor. Bu iğne ben diyeyim padişah macunu, siz deyin at dopingi, işte öyle kuvvetli bir ilaç. Aslına bakarsanız bu kimyasal bizi zamanla mutasyona uğratarak ormanda bin kaplan gücü kazanmamızı sağlıyor. Süper hızlı iyileşme, in-

sanüstü güç, hız ve dayanıklılık ve de tabii ki Predator'dan arak algılar. Oyunun bundan sonrası ister çift pençe, ister çift PN90 devam ediyor ve fazlasıyla kolaylaşıyor, tabii yeteneklerinizi adam gibi kullanırsanız. Yoksa direk düşmanların karşısına dikilip ateş açarak hayatta kalamazsınız.

CÜMBÜR CEMAAT AKSİYON

X-Box Live aboneliğiniz varsa Instincts'in kıymeti biraz daha artıyor çünkü PC'de FarCry'in multiplayer zayıflıkları X-Box'da oldukça halledilmiş. Deathmatch, Capture the Flag modları ve bir de en zevkisi olan Predator modu var ki bunda sadece bir kişi bütün güçlere sahip oluyor, diğer oyuncular ise silahlarına güvenmek ve hayatta kalmak zorunda.

Çeşitli oyun modları konulmuş tamam ama beni esas şaşırtan bir de harita editörü konulmuş olması! Konsol kumandası ile burada harita yapmak beni kastıysa da şunu gördüm ki dünyanın pek çok ülkesinde insanlar deli gibi bu oyun için harita yapıp paylaşıyor, bir arada oynuyor. Bu da oyunu bitirdikten sonra bile hayran kitlesinin, diğer oyuncuların haritaları ile aynı oyunu uzun bir süre daha oynamaya devam edece-

ğinizdir.

Şurası açık ki FarCry Instincts deli güzel bir oyun, zevkle de oynanıyor. Oyundaki silah çeşitliliği, harita ve eğlenceli olay çeşitliliği de bol bol. Araç kullanma kısımları da oldukça zevkli ama araçlar biraz dengesiz ve tam gaz giderken bir şey vurmak ancak bal ile orantılı bir kabiliyet. PC'deki versiyonu ile son bir kıyaslamada bulunacak olursam şunu belirtmeliyim: X-Box'taki FarCry Instincts'de oyun çok daha belirli harita kısımları ve bunların arasındaki tercihlerimizde geçiyor, oysa PC tamamen özgür bütün bir ada sunuyor. Yani Instincts daha çizgisel. Peki, bu bir eksi mi? Kimi oyuncu için bu büyük bir eksi ama doğrusunu isterseniz beni pek ırgalamadı. Gittiğim yolun atraksiyonlarla dolu, düşünülmüş ve eğlenceli olması daha bile hoşuma gitti. X-Box'unuz varsa ve FPS seviyorsanız mutlaka ama mutlaka alıp oynamalısınız, paranızın karşılığını kesin kez veriyor. Benden söylemesi...

Artı&Eksi

- ↑ Tek rakibi kendisi; geliştirilmiş multiplayer, harita editörü; oyun boyunca gelişen, tatmin edici oyun tecrübesi.
- ↓ Biraz daha yavaş bir yapay zeka(artı bile olur aslında); araç dinamiklerindeki hatalar.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Son karar

PC'de FarCry'yi oynamış olsanız dahi tuzak kurmak, vahşi güçler gibi yenilikleri yüzünden FarCry Instincts'i de almalsınız. Oynamadıysanız, durduğunuz kabahat.

FarCry Instincts

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ CryTek Studios Dağıtımca ▶ Ubisoft
Yaş sınırı ▶ 17+ Zorluk ▶ Kolay
İngilizce gereksinimi ▶ Az
Multiplayer ▶ X-Box Live üzerinden Diğer sistemler ▶
Web ▶ <http://www.farcry-instincts.com>

level
puanı ▶ 90

GUILD WARS REHBERİ -2-

LONCALARDA SAVAŞ VAR DİYORLAR

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Arada kalmaktan daha kötü ne olabilir?



↑ Gruplar summon nedeniyle Death Magic Necro'ları pek severler.

Oyun yağmuruna aldırış etmeden GW oynayanların el kitabı ikinci bölümüyle devam ediyor.

ALEMİN DEBUFF'ÇISI: MESMER

Mesmer düşmana hasar vermek yerine ondan aldığına ona satan bir akadaş. Direkt hasar veren büyülerin azlığı nedeniyle oyuncuları tarafından daha çok ikincil olarak tercih ediliyor. Açıkçası PVE'de eksiliği hissedilmiyor, fakat PVP'de caster'ları susturan hex büyülerine çok etkili. Yalnız hex için caster'ın yakınına gitmek gerektiğinden, çarpışma başında rakip grup formasyonu almadan yola çıkmalısınız, yoksa en öndeki Warrior'un çekici kafanıza iner. Fast Casting özelliğiyle caster'lar tarafından tercih edilmesi dışında, Necro ile seçildiğinde Conjure Phantasm-Blood Siphon birlikteliğiyle düşman healer'ını sefil ediyor.

- Fast Casting: Büyü yapımını hız-

landıran yetenek. Bir yüzde verilmediğinden ne derece hızlandığını ve verilen puanların havaya gidip gitmediğini söyleyemiyorum. Fakat büyüleriniz zaten hızlı olduğundan abanmaya gerek yok.

- Domination: Düşman büyülerini kesen grup. Favorilerim Backfire ve Chaos Storm. İlki rakibin 10 sn içinde büyü yaptığında hasar almasını sağlıyor ki bu hasar, verilen puanlarla 100'e kadar çıkıyor. Yani rakip Monk'a yapıldığında ya kendi ya da arkadaşlarının ölümünü seçmek zorunda kalıyor. İkincisi belli bir alandaki düşmanın saniye başına hasar almasını ve enerjilerinin çalınmasını sağlıyor (bir üst versiyonu Energy Burn).

- Illusion: Çoğunlukla düşmanın aklını karıştıran, atağını kesen ve özelliklerini düşüren büyülerden oluşur. Saniye başına HP kaybettiren büyüler de içerir.

- Inspiration: Düşman enerjisini çalarak Mesmer'e ekleyen veya rakibin enerji ihtiyacını artıran etkilere sahip büyüler. Ayrıca düşman buff'larını silen büyüler de burada.

OKEYE 4. SUMMON ETMEK: NECROMANCER

Gücünü kan ve ölüm büyülerinden alan çok yönlü kara büyü ustası. Necro'nun direkt hasar veren büyülerini sınırlı olduğundan çoğu oyuncu ikincil meslek olarak Warrior'u seçiyor ve düşmandan HP çalmak için Blood Magic'e abanıyor. Buna rağmen gruplar summon nedeniyle Death Magic Necro'ları daha çok seviyor. Özellikle uzun soluklu PVE görevlerinde summonlarla düşmanın dikkatini üzerine çekerek healer'ın üzerindeki baskıyı alıyor.

Necro PVP'de ise farklı bir kimliğe bürünüyor. Etrafta muamele edecek ceset olmadığından ilgi Fa-intheartedness, Enfeebling Blood ve Shadow of Fear gibi düşmanın etkinliğini azaltacak büyülere kayıyor. Örneğin kullanmadan önce bir düşman öldürülmesi gereken Well büyülerini (Well of Suffering vs.) düşman grubunun HP'sini 10 saniyelikliğine

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **Mythic Entertainment'ten Haberler** • Online oyun severlerin gönül dostu Mythic Entertainment oyun sektöründeki 10.yılıni kutladı. "Kimmiş bunlar, ne yapmışlar?" diyenler bir web sitesine göz atabilirler: <http://www.mythicentertainment.com>

- Bu arada Mythic Entertainment Dark Age of Camelot ile EverQuest'in ek paket rekorunu tarihe gömmeye kararlı. LEVEL 30 üstü karakterler için hazırlanan paketin adı Darkness Rising olarak belirlendi. Çıkış tarihi için söyleyebileceğimiz Aralık'tan itibaren her an gelebileceği. İlgili bilgi şuralarda bir yerde: <http://www.darkageofcamelot.com/DarknessRising>

@ **FINAL FANTASY XI Xbox 360'da, ek paketi yolda** • FINAL FANTASY XI'in Xbox 360 versiyonu Amsterdam'da X05'de tanıtıldı. Ayrıca ek paket Treasures of Aht Urhgan resmi olarak duyuruldu. Ayrıntılı bilgi olmadan yaşayamam diyenler için: <http://www.playonline.com/ff11us/events/X05/index.html>

@ **WoW'da LEVEL 70 olmak?** • Dergi baskıya gittiği saliselerde World of Warcraft'in resmi ek görev paketi Burning Crusade açıklanmıştı. 70. level'a çıkma, orkların anavatanı outland'e geçiş ve Warcraft I'den öncesine açılan zaman portalları gibi müthiş yenilikler açıklandı. İlk bakış Aralık'ta.



↑ Saldırı öncesi bir hex iki Fireball'a bedeldir.

hızla azaltırken kendi grubunda tam tersi bir etki yaparak savaşın seyrini bir anda değiştirebiliyor. Ayrıca Chiblains ve Strip Enchantment ile Warrior/Monk'ların Retribution ve Mending'ini etkisiz kılıp, biraz da hızlı davranarak Healing Breeze'i kesebilirsiniz. Savaşçı olmak istemeyenler için Elementalist ve Mesmer seçerek iyi bir destek elemanı olabilirsiniz.

- Soul Reaping: Verilen her puan için ölen düşman başına daha çok enerji kazanılıyor. Özellikle düşmanın üzerinize aktığı PVE'de işe yarıyor. PVP'de daha zahmetli ve uzun süren çarpışmalar nedeniyle mantıklı değil.

- Curses: Düşman etkinliğini azaltmasıyla (yavaşlama, HP dejenerasyonu vs) ideal PVP büyülleri. Rakip iyileştirme büyülleri etkilerini kaybedince takım arkadaşlarınızın işi kolaylaşacak.

- Blood Magic: Genelde bir miktar HP karşılığında düşman üzerinde etkili olan büyülerden oluşur. Örneğin daha başlarda gelen Blood Renewal yüzde 33 HP karşılığında 10 saniyelik bir HP yenilenmesiyle daha fazla HP kazandırıyor. Bunun üzerine bir Monk size Healing Breeze uygularsa saniyede 10 HP kazanabilirsiniz, yani teknik olarak 10 sn. hasar almazsınız. Well of Power dispel edilememesiyle tam bir PVP büyüsü. Bir başka PVP büyüsü olarak Spinal Shivers'ı öneririm. Bunun üzerine vurduğunuz cold hasarıyla düşman 30 sn. kadar dondurulabilir. Büyüyü bir Wand'la kullanarak düşman büyüsünü kesebilirsiniz.

- Death Magic: Düşman cesedinden enerji ve summon gibi faydalar sağlayan büyülleri barındırır. Soul Feast, Putrid Explosion ve Deadly Swarm PVP adına faydalı büyülerdir. Summon büyülleri kısa ömürlü olduklarından PVE'de düşmandan düşmana hızlı hareket etmeniz gerekiyor.

HERKES NEREYE KAYBOLDU?

GW'nin WoW'dan ilk farkı Instance yapısının şehirler dışında her yerde geçerli olması. Yani şehirden dışarı adımınızı atar atmaz sizin için dışarıdan erişilemeyen bir bölge oluşturuluyor. Dolayısıyla zor durumda sizi iyileştirecek oyuncuları da unuttun, arkanızdan vuracak olanları da. Bu bilgiyi aldıktan sonra oyuna girebiliriz. Karakter yaratımından sonra kendinizi Tyria'nın başkentlerinden Ascalon City'de bulacak ve başında yeşil işaret olan arkadaştan ilk görevlerinizi alacaksınız. Görevleri görev ekranı (L), harita (M) ve ekranın köşesindeki pusula sayesinde kolayca takip edebilirsiniz. Tyria'nın hikayesini daha iyi anlamak için görevler arasında ara sahneleri atlamamanızı öneririm. Şehirden çıktığınızda kendinizi Lakeside County'de bulacaksınız. Burada kapının yanındaki quest trainer'ın vereceği görevi tamamladıktan sonra artık ilk iki yeteneğe sahipsiniz.

SKILLS (YETENEKLER)

GW'nin akranlarından farklılaştığı bir diğer nokta yetenek sistemi. Yetenekler diğer oyunlarda olduğu gibi level atladıkça şehirlere giderek, para karşılığında alınabiliyor. Fakat birçoğu tamamladığınız görevler sonucunda ödül olarak geliyor. Zaten GW'de görev yapmadan level atlamak pratik açıdan mümkün olmadığından, yetenekleri çoğunlukla bu yolla elde edeceksiniz. Fakat elde ettiğiniz yeteneklerin ancak bir kısmı maceralarınızda size eşlik edebiliyor. Hatırlarsanız son dönem aksiyon oyunlarında gerçekçilik açısından ancak belirli sayıda silah taşımanıza izin veriliyordu. Burada gerçekçilikle alakası olmasa da benzer bir sistem geçerli: Şehirdeyken yetenek penceresinden (K) ihtiyacınız olacak sekiz yeteneği seçerek ekrandaki yetenek çubuğuna yerleştiriyorsunuz (daha fazla yetenek için şehirde Haversdan'ın vereceği Trainer görevini alın). Kullanmayacağınız yeteneklere ne para kesenizde ne de yetenek çubuğunda yer ayırın: Hammer Warrior'un Sword kasma gibi. Yeteneklerin tanımındaki yeşil rakamlardan yatırım yapıldıkça veya puan kestikçe yetenekte oluşacak değişimi görebilirsiniz.



↑ Silah satıcıları silahları özelleştirerek hasarlarına yüzde 20 ekleyebilir.

Şehirlerde üç tip tüccar bulunuyor. Tüccarların sattığı eşyalarla ilgili ayrıntıları gelecek bölümde eşyalar başlığında anlatacağım.

- General Merchants: Genel tüccarlar hemen her şehirde bulabileceğiniz satıcılardır. Bu arkadaşlardan identification ve salvage kit'leri alacaksınız. Identification kit ile eşyaları tanımlarken salvage ile eşyaları parçalayarak başka eşyaların yapımında kullanabilirsiniz. Bunun dışında oyun başında bulduğunuz gereksiz eşyaların sadık alıcısı olacaklar.
- Weapons Merchants: Silah satıcıları silahları sizin için özelleştirerek (customize) hasarlarına yüzde 20 ekleyebilirler fakat özelleştirilen eşyaları yalnız siz kullanabilirsiniz. Oyun ilerledikçe bu silahları ek parçalarla geliştireceksiniz.
- Crafters: Zanaatkarlar getireceğiniz parçaları işe yarar malzemelere dönüştüren arkadaşlar. Onlar da silahçılar gibi oyun ilerledikçe değerlenecekler. Searing'e varıncaya kadar crafting eşyalarını saklayın derim. Crafting önerilerimi eşyalar başlığında bulacaksınız.

MERCHANTS (TÜCCARLAR)

Şehirlerde üç tip tüccar bulunuyor. Tüccarların sattığı eşyalarla ilgili ayrıntıları gelecek bölümde eşyalar başlığında anlatacağım.

- General Merchants: Genel tüccarlar hemen her şehirde bulabileceğiniz satıcılardır. Bu arkadaşlardan identification ve salvage kit'leri alacaksınız. Identification kit ile eşyaları tanımlarken salvage ile eşyaları parçalayarak başka eşyaların yapımında kullanabilirsiniz. Bunun dışında oyun başında bulduğunuz gereksiz eşyaların sadık alıcısı olacaklar.

- Weapons Merchants: Silah satıcıları silahları sizin için özelleştirerek (customize) hasarlarına yüzde 20 ekleyebilirler fakat özelleştirilen eşyaları yalnız siz kullanabilirsiniz. Oyun ilerledikçe bu silahları ek parçalarla geliştireceksiniz.

- Crafters: Zanaatkarlar getireceğiniz parçaları işe yarar malzemelere dönüştüren arkadaşlar. Onlar da silahçılar gibi oyun ilerledikçe değerlenecekler. Searing'e varıncaya kadar crafting eşyalarını saklayın derim. Crafting önerilerimi eşyalar başlığında bulacaksınız.

TEK MESLEK KARIN DOYURMUYOR

Bu kadar "Eşyalar, aaaaaz sonra!" dedikten sonra eşyalarla devam etmeyi planlıyordum ama ikincil mesleğimi öne almanın faydalı olacağını düşündüm. İkincil olarak önerilerimi göz önüne alabileceğiniz gibi oyun tarzınızı göre seçim yapabilirsiniz. Yeni mesleğiniz için eğitmenini bulup, onun vereceği görevleri tamamlamanız gerekiyor. Verilecek ana görev öncesi görevde kullanmanız için 1-2 yeni yetenek de edineceksiniz. Görevi tamamlayıp 250 XP'yi cebe attıktan sonra mesleği seçip seçmediğiniz sorulacak. Bir kere seçince değiştirme şansı olmadığından kesin karar öncesi kabul etmeyin. Başka bir ikincil denemek için eğitmenine gittiğinizde önceden verilen ikincil yetenekleriniz kaybolacak. Peki hangi eğitmen nerede?

- Mesmer: Lady Althea, Ascalon City dışında Actor's Stage'de. Sizden bir haydut öldürmenizi isteyecek. Haydutun zırhı nedeniyle pek fiziksel hasar veremeyeceksiniz. Çözüm: Conjure Phantom.
- Monk: Brother Mhenlo, Ascalon City güney batısındaki yolu izleyin Ashford, Abbey'de. Sizden bir muhafıza Catacombs'a kadar eşlik edip bir artifact getirmenizi isteyecek.
- Ranger: Master Ranger Nente, Regent Valley'e doğru

yürüyün. Orada pet kullanmayı öğreneceksiniz. Bunun için Melandru Stalker üzerinde Charm Animal kullanacaksınız.

- Elementalism: Aziure, Ashford Abbey'in güneyinde Wizard's Folly yakınında bir kulede. Öncelikle Ascalon City'deki Wayward Wizard görevi için Foible's Fair'e yol almalısınız. Aradığınız kule buranın güney doğusunda level 3 buz elementallerince korunan bir yer. Bu nedenle bir arkadaşla giderseniz rahat edersiniz. Aziure'u bulunca bir ritüel boyunca onu korumanızı isteyecek ve Glyph of Lesser Energy ve Fire Storm gibi büyüler verecek.

- Önerim, elementaller toplanmışken üzerlerine önce Glyph sonra Fire kullanmanız.
- Necromancer: Munne, Catacombs'da. Ashford Abbey'den ulaşılabilir. Sizden bir mezara girerek Nightmare'i öldürmenizi isteyecek. Ateş tuzaklarına kapılmamak için Animate Bone Horror'la kaldıracığınız arkadaşları yem olarak kullanın.
- Warrior: Warmaster, Ascalon City'nin batısından çıkınca Green Hills County'de. Size bir kılıç ve birkaç yetenek vererek altı Grall Invader öldürmenizi isteyecek.

Gelecek ay üçüncü bölümde görüşmek üzere.■

Düşmanı MU'layarak öldüren tek oyun

Mini MU Online rehberimizin son bölümüyle tekrar merhabalar. Bu bölümde ünvan ve lonca sistemlerinin işleyişini bulacaksınız.

LEVEL, KAHRAMAN DERGİNİZ

MU'da bir oyuncuya CTRL+Sol tıklama ile saldırabilirsiniz. Eğer saldırılan sizseniz otomatik olarak kendinizi savunma hakkına sahipsiniz fakat katil olmaya niyetli tarafsız ünvan sistemi sayesinde işler değişiyor. Çünkü alınan ünvanlar düşüreceğiniz eşya miktarından kaybedeceğiniz XP'ye kadar birçok şeyi değiştiriyor. Şöyle anlatalım: Oyuna Commoner olarak başladığınızda simi açık mavi renkte olan, %6,25 ihtimalle bir eşya düşüren ve öldükçe %4 XP kaybeden bir oyuncusunuz. Eğer masum birini öldürürseniz birinci dereceden suçlu olacak ve tu-

runcuya döneceksiniz fakat eşya düşürme olasılığınız %12,5'e çıkacak ve öldüğünüzde kaybedeceğiniz XP %6 olacaktır. Bu durum üç saat sürüyor. Ancak bu zaman zarfında ikinci cinayeti işlerseniz ikinci dereceden suçlu olacaksınız. Yeni ünvanın karşılığı kırmızı renk, %25 ihtimalle düşen eşyalar, %8 XP kaybı olacak ve altı saat sürecektir. Commoner katliamınız devam ederse dokuz saat boyunca katil (Murderer) ünvanına kavuşup rahatlayacaksınız. Sonuçlarıysa şunlar: Koyu kırmızı renk, %50 (!) ile düşen eşyalar, %10 XP kaybı. Bu ünvanlardan kurtulmak için bol bol yaratık öldürmeniz gerekiyor; öldürdüğünüz yaratığın level'ı ne kadar yüksekse cezanız o kadar saniye kısılacak. Tabii işin bir de diğer tarafı var. Commoner katili haklarsa bir saatliğine kahraman (Hero) statüsüne ve mavi

renge kavuşuyor. Böylece eşya düşürme şansını %1'e iniyor (adalete karşılık ceza?), buna karşılık öldüğünde kaybettiği XP %2'ye iniyor. Özetle eşya istiyorsanız katil, bol level istiyorsanız kahraman olacaksınız.

LONCALAŞALIM GÜZELLEŞELİM

Level 6'dan itibaren /party komutuyla kendi partinizi kurabilirsiniz. Parti oyuncuları arasında en fazla 120 level farkı izin var. Unutmayın ki oyuncular arasındaki level farkı arttıkça kazanılan XP düşecektir, tabii tersi de geçerli. Partilerle oynayarak arkadaşlıklar kurdukça gücünüzü bir lonca (guild) altında birleştirmek isteyeceksiniz. Lonca kurmak için gereken seviye global sunucuda 100, özellerde ise genelde 180. Yapmanız gereken şey Davias'a giderek Guild Master'la konuşmak. Loncanın maksimum üye sayısı kurucu level'ının %10'udur. Bir loncaya girmek içinse fareyle kurucusunu gösterirken /Guild komutunu girmelisiniz. Lonca kurucusu sizseniz lonca mesajını @> işaretinden sonra istediğinizi yazarak değiştirebilirsiniz. O an



↑ Hızlı level atlamanın yolu kahramanlıktan geçiyor.



↑ Katillerin öldürdüğü iki yaratıktan biri eşya düşürür.



online olan üyeleri görmek için G'ye basabilir veya sağ alttaki kılıçlara tıklayabilirsiniz. Burada X'e basarak loncadan ayrılabilirsiniz. Loncaların en zevkli yanı başka loncalarla savaşmak. Oyunda iki çeşit savaş bulunuyor. Bunlardan Guild War'a girmek için /war [Düşman Loncanın Adı] komutu yeterli. Savaş boyunca öldürdüğünüz düşman başına puan alacak ve kazanırsanız ekstra puanlar edineceksiniz. Savaş başlayınca rakipten on kişi öldüren kazanır. Soccer Fight için /battle-soccer [Düşman Loncanın Adı] komutu gerekiyor. Komutla beraber oyuncular bir stadyuma ışınlanacaklar. Amaç buradaki

Soccer adlı hareketsiz düşmanla gol atmak. Her gol 20 puan ve 100'e ulaşan maçı alıyor. Ayrıca öldürdüğünüz düşman başına iki puan alıyor. Her iki savaşta da Murderer ünvanı alınmadığından peşinize kelle avcılarını düşmeyecek. Lonca savaşları dışında biriyle kapışmak için /duel komutunu vererek şanslı arkadaşla tıklayın. Çarpışma boyunca en fazla puanı alan düelloyu kazanacaktır. ■

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

Rome Total War: Warhammer 1.2 Warhammer seven bir bünye Rome Total War oynadığında aklından geçmiştir: Bir Warhammer Total War olsa. Kalpleri temizmiş, mod da olsa oldu (aslında gönlüm W40K'daydı ama). Mod şimdilik dört taraf içeriyor: High Elves, Chaos ve iki Empires grubu. Şu an için bir senaryosu bulunmayan oyuna geçen yılın başarılı masa üstü senaryosu Storm Of Chaos ve yeni ırk olarak Dwarves hazırlanıyor. Mod bazı bug'lara rağmen her iki oyunu sevene de eğlenceli dakikalar vaat ediyor. CD ve DVD'mizde bulabilirsiniz.

Web: <http://www.zodiak-productions.com/>

Boyutu: 46.6 MB

LEVEL Puanı: 7,5/10 ■



↑ Rome Total War Warhammer: Total War masa üstüne iniyor, yok yok Warhammer yukarı çıkıyor, hmm neyse.



↑ WoD 2: WoD 2 yeni harita ve düşman tasarımlarıyla ilgi çekiyor.

Half-Life: Wail of Death 2 1.0

Oynayanlar hatırlayacaktır: Türk Half-Life modu WoD'un sonunda Angelic, var olan tek şehir Artagarath'da bulunan gizli üsse giderek bütün demonileri öldüren ve dünyayı kurtaracak enerjiyi aramaya

başlamıştı. Sonuç olarak Angelic dünyayı yok etmişti, kendi hayatı pahasına bile olsa. Mert Güçlü'nün devam oyunu

WoD 2, Half-Life 1'i tozlu sandığından tekrar çıkartıyor. Yeni mod ilkinde göre daha karanlık bir yapıya sahip. İlk moddaki kurtarıcı Angelic burada cehennem efendisi olarak karşımızda.

WoD 2, ilk bakışta harita çizimleri, script'ler ve düşman sayısı göze çarpıyor. Türk emeği bir mod oynamak gerçekten keyifli. Sonuç olarak kalbinde ve sabit diskinde HL 1'e hala yer olanlara öneririm.

Not: Wail of Death ve Steam pek anlaşamıyor. Orijinal HL 2 sahiplerine duyurulur.

CD ve DVD'de bulabilirsiniz.

Web: <http://kovangames.sitemynet.com/>

Boyutu: 25 MB

LEVEL Puanı: 7/10 ■

Generals Zero Hour: The First Tiberian War 1.0

TFTW, Generals'î özüne yani C&C dünyasına geri döndürüyor ve bu oyun motoruyla bir Tiberium Dawn görmek isteyenleri mutlu ediyor. Hatta şöyle diyelim: Mod tamamen yeniden yapılmış modern grafiklere sahip bir Tiberian Dawn. Sadece birim ve modeller olarak değil aynı zamanda birim/bina fiyatları, zırh ve hasar kapasiteleri olarak da. Modla beraber on civarı harita geliyor. Yalnız bazı modeller Generals arka planı üzerinde biraz sırtmış. Açıkçası uzun zaman sonra Tiberium toplamak hoşuma gitti. Modun ek özelliklere sahip versiyonu TFTW: Xtended adıyla yakında hazır olacak. Özleyenlere tavsiye edilir.

DVD'de bulabilirsiniz.

Web: <http://tftw.cnc-source.com/>

Boyutu: 121 MB

LEVEL Puanı: 7/10 ■



↑ The First Tiberian War: TFTW Generals'î özü olan Tiberian Dawn'a döndürüyor.

KISA KISA KISA

GSM GÖKLERDE

Uçaktayken cep telefonuyla konuşamamanın ve hatta o telefonu kapalı tutmak zorunda olmanın Türk insanını nasıl da mutsuz ettiğini, daralttığını bildiğimizden bu haberi es geçmedik. Siemens'in OnAir ismini verdiği ve uçaklarda cep telefonu kullanmaya yarayan sistemden sonra Ericsson da harekete geçti. 2006'nın üçüncü çeyreğinde Airbus A320 tipi uçaklarda kullanılmaya başlanacak OnAir, Boeing'lerle de uyumlu. Artık Ankara üstünde uçarken Sami dayınızı arayıp "senin evin üstün geçiyorum hee" demek hayal değil!

ZELDA VE FAST FOOD

Nintendo DS kullanıcıları sadece Wi-Fi marifetiyle buluşmayı başaramadıklarından olsa gerek, araya elçi olarak Mc Donald's'ın girmesine karar verildi. Amerika çapındaki 6 bin McDonald's restoranına yerleştirilen hot-spotların, Japonya'daki karşılığının elektronik dükkânları olması ayrıca dikkate değer. Amerikan gençliği, "şişman-nerd" kimliğini böylece meşrulaştırmış sayılabilir mi?

PSP v2.50

Sony, Kuzey Amerika için PSP 2.50 belenimini (firmware) çıkarttı. PSP'nin Network Update özelliği kullanılarak ya da Sony'nin web sitesinden indirilebilen yeni belenim (firmware - alışmaya çalışıyorum ben de) LocationFree Base Station denen Sony sistemini kullanarak PSP'den TV ve kendi videolarınızı izlemeyi mümkün kılıyor. LocationFree cihazları, ev-eglençe sistemizden videolarınızı bilgisayara akıtmanızı (streaming) sağlıyor.

Nintendo TR

Nintendo'nun Türkiye'ye girmesiyle birlikte www.nintendo.com.tr de açıldı.

KISA KISA KISA

Nintendo Türkiye'de

Tabii DS de yanında

Geçtiğimiz ay sonunda, bir güzel işleri toparlamışız, Eylül sonu rehaveti denen ama kesinlikle Eylül'e özgü olmayan gevrek ruh halimize bürünmüşüz, yazı yazmaktan küçülmüş gözlerimizi dünyaya henüz çevirmişiz ki... Nintendo'nun Türkiye ofisinin açılış davetini kaçırmamıza birkaç saat kaldığını fark ettik. Paldır küldür girdiğimiz kapıda bizi Mario karşıladı. Ondan şapka'yı kaptık ve tanıtımın yapılacağı salona doğru ilerledik. Donkey Kong kapıyı tutmuş, bongoya bir tur vurmaları içeri almıyor. Ayaküstü bir Donkey Konga turnuvası düzenledikten sonra nihayet toplantıyı izleyebildik. Toplantıda Nintendo Avrupa Başkanı Satoru Shibata, Pazarlama Başkan Yardımcısı Jim Merrick ve firmanın Türkiye temsilci-

liğini üstlenen Nortec Eurasia'nın Türkiye Sorumlusu Hasan Çolakoğlu birer konuşma yaptı. Bu konuşmalarda Nintendo'nun Türkiye'de önemli yatırımlar yapma kararı verdiğini duymak hoştu.

Toplantı sonrası Game Boy Micro'larla yakın görüşme şansımız oldu. Standart bir cep telefonundan daha büyük ve daha ağır olmayan, hatta pek çoğuna göre daha 'mikro', daha şık bir ürün olduğunu bizzat gördük. Bundan böyle Nintendo'nun tüm konsol ve oyunları Avrupa ile aynı anda ve Türkçe kullanma kılavuzuyla birlikte, iki yıl garantili olarak yetkili Nintendo satış noktalarından alınabilecek. ■



Opera Mini

Hayatı kolaylaştıran minik buluşların hastasıyız

Piyasadaki 700 milyon cep telefonunun WAP mahkûmiyeti sona eriyor. Şimdiye dek sadece WAP sitelerine girebilen cep telefonlarını internete taşıyacak yeni browser Opera'dan geldi. Opera Mini adı verilen yeni browser, J2ME çalıştırabilen cep telefonunuz üzerinden HTML tabanlı sitelere erişim imkanı sağlıyor. Aslında sistem çok basit; Opera Mini'yi telefonunuza indirdikten sonra, herhangi bir sayfaya ulaşmak için doğrudan o adrese değil, Opera'nın ilgili sunucusuna yönlendiriliyorsunuz ve sayfa bu sunucu üzerinden, telefonunuza uygun hale gelmiş olarak karşınıza çıkıyor.

Opera Mini'yi telefonunuza kurmanın herhangi bir melodiyi yüklemekten farkı yok (tabii biraz daha pahalı). Bir SMS'le ya da telefonunuzun WAP browser'ına ilgili adresi yazarak yazılımı satın alabiliyorsunuz. Şimdilik dünyanın büyük bölümü gibi Türkiye'de de kullanılmayan bu uygulama için şimdilik verecek bir adres yok. Norveç, İsveç, Danim, Finlandiya ya da İzlanda'daysanız başka... Opera Mini şimdilik beta aşamasında. Final sürümünün Avrupa'nın birçok ülkesinde kullanılabileceği belirtiliyor. ■

PSP artık 4 GB

Nurtopu gibi...

Sony PSP için her gün yeni bir donanım/yazılım haberi geliyor. Bunlardan sonuncusu ve en faydalılardan biri de Datel Has'in yakında çıkacağı 4 GB'lık harici hard disk ve iki kat daha fazla dayanan pil ikilisi. 4 GB'lık hard disk, PSP'ye Memory Stick slotundan bağlanıyor ve bize kalırsa cihaza tek ayaklı küçük bir kahve sehpa görüntüsü kazandırıyor. Kuşkusuz elde edeceğimiz alan büyüklüğü karşısında bu küçük görüntü deformasyonu son derece makul sayılabilir. PSP'nin kendi piliyle birlikte kullanıldığında pil ömrünü düşüren hard diskin yanında bir de daha uzun ömürlü pile sahip olmanız, bu dezavantajı da ortadan kaldırıyor. Ayrıca pili de takınca kahve sehpanız daha sağlam ve bütüncül bir görüntüye kavuşuyor.

Üretici Datel, ürün için henüz Avrupa çıkış



tarihini ve fiyatını belirlemedi ama 249.99 dolara ön sipariş yapabileceğiniz web siteleri mevcut. ■

Mobil meseleler

Bağlam kapsamında trivia! (ne dedim ben?)

Kapsayıcı ve anlaşılır bir giriş cümlesi bulamadığım için birbirinden bağımsız gibi görünen ama anlayana "hmm" dedirtecek iki haberi direk sıralıyorum sevgili okuyucu. Buyurun okuyun.

Biz bayram tebriklerini artık kartla değil SMS'le yapabilmemizin ne büyük bir nimet olduğunu konuşaduralım, İsviçre'nin Bülach kentinde insanlar artık oy vermek için sandık başına gitmeyecek, cep telefonlarına uzanmaları yetecek. Şehirdeki tüm seçmenler, kendileri için özel olarak belirlenen kullanıcı numaralarıyla birlikte oylarını da bir SMS olarak seçim merkezine iletebilecek. Yetkililer böylece genç seçmenlerin de daha fazla katılım göstereceğini düşünüyor.

İkinci SMS haberimiz bir "ibret



vesikası". İlk 'SMS bağımlılığı' vakası İskoçya'da gerçekleşti. 19 yaşındaki Paisey, haftada 700 SMS ve ayda 8 bin e-posta göndermekten muzdarip olduğu ve hayatı altüst olduğu için tedavi ediliyor. Sadece vaktinin değil parasının da çoğunu (hatta galiba hepsini) alıp götürülen bu hastalığı için Paisey "tıpkı ping-pong oynamak gibi" diyor, "atıyorsunuz, gelen yanıtı göre bir hamle daha yapıyorsunuz ve bu eğlenceli." Bu durumda ping-pong masasının öteki ucunda kim olduğunu da merak etmişsinizdir. Paisey'nin mesajlarının çoğu kız arkadaşına gidiyormuş. Ama kızın Paisey'i terk ettiğini de belirtelim ve giderek magazinleşen haberi midemiz kalkmadan, burada bitirelim. ■

İNCELEME

SAMSUNG D600

Salon salamanje akıllı telefon

2005'in en popüler ve kalitesi tescilli telefonu Samsung D500'ün ardından serinin nasıl bir telefonla devam edeceği merak ediliyordu. İlk kez Mart 2005'te Hannover CeBIT'te tanıtımı yapılan D600 bu sorunun cevabı oldu. Önümüzdeki ay Türkiye'de piyasaya çıkacak olan D600'ü bu ay test etme şansı bulduk ve sonuçların epey etkileyici olduğunu en baştan söyleyebiliriz.

Samsung D600, tıpkı öncülü D500 gibi her şeyden önce şık bir telefon. Ön yüzeyi kayarak açılabilen, geniş ve parlak ekranı göz alan, rahat ara yüzü ve ergo-

nomik tuşlarıyla sürekli bir "kurcala beni" mesajı veren D600'ün D500'e benzerliklerinden ziyade farklılaştığı noktalardan bahsedelim. D500'ün 96 MB'lık dâhili hafızaya karşılık hafıza kartına izin vermemesi sinir bozucuydu, D600'de ise bu durum, dahili hafıza 76 MB'a düşürülüp bir microSD kart yuvası eklenerek giderilmiş. Ayrıca D500'deki 1.3 megapixel kameranın yerini 2MP'lik ve son derece kaliteli fotoğraflar çeken (1600x1200) bir kamera almış. Cihazın ebatlarında bir değişiklik yok, 96x46,5x21,5 mm boyutlarındaki D600'ün ağırlığı 103 g. Ama ekranı D500'e göre daha kaliteli (240x320 piksel). Cihazın sesleri de görüntüsü kadar iddialı. Aynı zamanda bir MP3 çalar olarak kullandığınız D600'ün stereo hoparlörleri, ortalama büyüklükte bir odada herkese yetecek kadar ses veriyor.

Cihazın en ilginç özelliklerinden biri TV-out'a sahip olması. Yanında TV-out kablosuyla birlikte gelen D600 üzerinden kişisel fotoğraflarınızı ya da daha ciddi MS Office dosyalarınızı (mesela bir ödev sunumu) Pictel Viewer yazılımı sayesinde televizyona ya da projeksiyon cihazına aktarabiliyorsunuz. Telefonun menü tuşlarını kullanarak da sunumunuz sırasında görüntüler arasında ilerleyebilirsiniz. Yeterince fantastik bir insansanız telefonunuzdaki oyunun görüntüsünü bir dev ekrana yansıtıp orada oynamayı



bile deneyebilirsiniz, tabii bu durumda oyunun içeriği pikselleri saymaya dönüşebilir ama teknik olarak mümkün.

Telefonun Edge uyumlu olmaması bir dezavantaj gibi görülebilir ama Samsung, henüz yeterince yaygınlaşmadığı için Edge'i standart D600 sürümüne eklemek yerine D600-E isimli versiyonda kullanmayı tercih etmiş. Saydıklarımız dışında yeni nesil bir telefonda görebileceğiniz hemen her şeye sahip olan D600, birçok telefona göre daha hızlı olmasıyla beğenimizi kazandı. Geriye bir tek fiyatı kalıyor... Onu da önümüzdeki ay Türkiye'deki elektronik marketlerinde yerini aldığı zaman göreceğiz. ■



Baskette ofsayta düşmek

Yapım: Jamdat Dağıtım: Mobilink Tür: Spor PLATFORM: J2ME Multiplayer: var



Giderek kendisini aşsa da, bir sürü insanın Staples Center'da maç izleme hayalini tatmin edecek kadar gelişmiş ve gerçeğe yaklaşmış olsa da EA'nın NBA serisiyle aram hiçbir zaman iyi olmadı. Tabii bunda ligi ancak play-off'lardan itibaren sıkı bir şekilde takip etme alışkanlığımın da etkisi olabilir... NBA benim için yılın bir ayı boyunca sabah 5.30 civarı NTV izlemekten ibaret. FAKAAT!... Jamdat'ın Java NBA'ı, EA'nın anlı şanlı oyununun yapamadığını yapıp beni bir süre oyalamayı başardı. Nasıl

mi? Emin değilim.

Oyunlar için dezavantaj sayılan bazı özellikler, Jamdat Sports: NBA 2005'i nasıl oluyorsa daha oynanabilir bir spor oyunu yapmış. Elbette bu, "NBA'de 46 numara ayakkabı giyen oyuncuların maç başına rebound ortalamaları" türünden istatistikleri ezberleyen NBA takipçileri için yeterli olmayacaktır ama gerçekçi olsun diye kendini de oyuncuyu da kasan bir NBA yerine daha sığ ama daha eğlenceli bir NBA meğer hiç de kötü bir fikir değilmiş. Örneğin maçların beşli takımlar yerine ikiyeşerli olması kulağa pek bir yavan gelebilir. Ama bu bir mobil oyun ve birbirine giren adamcıklar arasında imkansız paslar ve şutlarla uğraşmak yerine iki adamı koordine etmek çok daha kolay. Buna karşılık, oyunda 30 NBA takımının hepsi, en popüler iki oyuncusuyla birlikte yer alıyor. Ayrıca isterseniz farklı

takımlardan iki oyuncuyu alarak kendi all-stars(!) takımınızı kurabiliyorsunuz.

Oyunda yapabileceğiniz çok fazla değil ama eksik de değil. Paslaşma, blok, top çalma gibi, rebound alma, çalım gibi temel hareketler cebinize sığan bu model için yeterince makul ve eğlenceli.

Topun saha dışına çıkması gibi derdin olmaması belki kuralların fazlasıyla esnetildiği (ortadan ikiye yardıldığı da denebilir) fikrini doğurabilir ki doğrudur da... Ama NBA 2005 gayet arcade bir oyunda gayet güzel gazozuna basket oynayabileceğiniz bir eğlence.

Web: wap.mobilink.com.tr

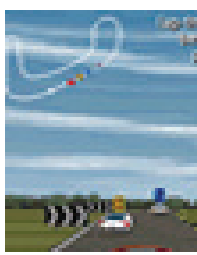
NOT

84

TOCA Race Driver 2

Takma kafana TOCA'dan başka

Yapım: Jamdat Dağıtım: Mobilink Tür: Yarış simülasyonu PLATFORM: J2ME Multiplayer: -



Codemasters'ın tüm konsollarda boy göstermiş ve sevenleri tarafından yalın yutulmuş sürüş simülasyonu TOCA Race Driver 2'yi birilerinin mobil platforma taşıması gerekiyordu. Bu sosyal sorumluluğu cevval Jamdat ekibi üstlendi ve sağından solundan bir hayli kırılmış olarak da olsa bu güzide oyunu her dakika oynama şansına kavuştuk. Bir yarış simülasyonu hakkında, içerdiği arabalar, etaplar ve modlar dışında söylenebilecek bir şeyler olsaydı TOCA 2 için "kızgın kumlarla serin sular arasındaki koşu bölümü" gibi derdim (ayrıca söyleyebilirdim). Tıpkı o koşu esnasında olduğu gibi TOCA'da da canınızın yanmaması

için en kısa mesafeyi hesaplayıp, yönünüzü hiç bozmadan, depar atarak varış çizgisine ulaşmanız gerekiyor. Çünkü rakiplerinizin yaptığı şey bu ve onlar pek az hataya düşüğü için sizin de sağa sola çarpmak, yoldan çıkmak, hatta virajı birkaç milimetre daha geniş almak gibi bir lüksünüz yok. Gerçekçilik diye buna derim...

Oyunda üç rakibe karşı, Nissan Skyline ya da Koenig C62 modellerinden birini seçerek oynayacaksınız. İddialıysanız World GT serisini, değilseniz (ki başlangıçta iddialı olmamanızı öneririm) Bağdat Caddesi modunu (tek yarış) oynuyorsunuz. Etaplar giderek zorlaşsa da rakiplerinizin istikrarı hiç bozulmuyor. Yarışlar boyunca "ben yolu biliyorum, arkadan takip et" havalılarında önden önden giderek sizi (beni) hafiften eziyorlar. Fren, oyunda b planını temsil ediyor. Mecbur kalmadıkça basmayacağınız, basarsanız da en iyi ihtimalle ikinci olacağınız için zaten ayağınız gitmiyor basmaya. Diyelim bastınız ama biraz fazla abanmışsınız... O zaman da c planı devreye giriyor

ve yarışı terk ediyorsunuz. Yeni yarış, yeni planlar, yeni yenilgiler derken bir bakıyorsunuz ki ailenizin sizi bir motor sporları yarışçısı olarak yetiştirmemiş olması hiç de fena olmamış. Sizde o ışığı görmüşler meğer...

Oyunda çevre grafikleri ve arabalar çok parlak görünmüyorsa da birçok yarış oyununa göre daha temiz, daha çekici oldukları bir gerçek. Bu da daha uzun süre oynamanızı, çok eğlenmeseniz de kendinize birkaç yüz bin şans daha tanımanızı sağlıyor. Kontrolleri öğrendikten sonra (gaz, fren, direksiyon gibi karmaşık şeyler – alışmak birkaç saniye sürüyor) işiniz kolaylaşıyor diyemeyeceğim ama profesyonelce kaybetmeyi öğreniyorsunuz. Tamam o kadar da değil, gereksiz hareketler yapmazsanız kazanmak gibi bir şansınız da var (ama ben beceremedim).

Web: wap.mobilink.com.tr

NOT

85

Cebime korsanlar doluştu...

Yapım: Red Lynx Dağıtım: Nokia Tür: Strateji PLATFORM: N-Gage



Deniz korsanlığı oyunları önce Pirates of the Caribbean sonra da Sid Meier'in Pirates!'ı ile yıllar sonra yeniden hayatımıza girdi diye sevinmiştik. High Seize de bu ekolün cep temsilcisi. Ve N-Gage için çıkmış en güzel oyunlardan biri olma ünvanını kazanacak kadar da sağlam bir oyun. 17. yüzyılda, babasını kaçıran korsanların peşine düşen bir kaptanı (ve onun tayfasını ve gemilerini) canlandırdığınız High Seize her şeyden önce hikâyenin anlatıldığı videolarıyla farkını ortaya koyuyor. İyi çizimler ve son derece başarılı seslendirme ve müziklerle renklenmiş bu görüntülerden sonra real-time dümen kırıp, sıra tabanlı savaştığınız oynanış geliyor. Hem kara birliklerinizle hem de ana gemi ve küçük filonuzu kullanarak yaptığınız savaşlar, Heroes'daki

gibi. Ne kadar hareket edip kime saldıracağınıza karar verdikten sonra çarpışma anını izliyorsunuz. Hasar almış aynı tür birliklerinizi birleştirerek güç toparlayabiliyorsunuz. Olmadı, fıyrıyorsunuz (delikanlılığın onda dokuzluk bölümü).

Pathway to Glory'den de gayet iyi bildiğimiz Red Lynx ekibinin geliştirdiği High Seize, küçük bir oyunda görmeyi beklemeyeceğiniz kadar bol oynanış özellikleriyle donatılmış. Oyunda 37 tane tek kişilik, 34 de multiplayer görev bulunduğunu söyleyelim önce. Sonra da bunları oynayabilmek için, asıl görevinizin bir haritanın parçalarını toplamak olduğunu hatırlatalım. Yani bulduğunuz harita parçası size dünyanın hangi parçasını gösteriyorsa oraya gidiyor ve maceraya giriyorsunuz.

Oyuna renk katan unsurlardan biri de birliklerinizin başına hangi kumandanı atayacağınıza karar vermek. Bazısı denizde bazısı karada daha iyi savaşan bu kaptanlar, birliğinizin başarısı üzerinde etkili oluyor. Ayrıca tüm deniz savaşları kıyıya, tüm karar savaşları da denize yakın yerlerde olduğundan, o anda hangisi

lehinizeyse savaşı o tarafa taşıma şansınız olabiliyor. Bunun yanında tüm birlikleriniz ve gemileriniz de savaştıkça level atlayıp, sizin eklemelerinizle gelişip güçlenebiliyor.

High Seize hem N-Gage'e yeni bir soluk getirdiği hem de Pirates!'dan bu yana açık denizlerde hazine avına çıkmadığı için ruhu sıkılan oyunculara bu şansı yeniden verdiği için hem zamanlama hem de içerik açısından çok doğru bir oyun. Pathway to Glory'yi hazırlayan ekibin kötü bir oyun yapmasını zaten beklemezdik ama öncekinden bu kadar farklı bir konseptte de aynı başarıyı göstermelerini de ummuyorduk. Red Lynx bizi yanılttı, Allah da onları yanıltсын (hmm, yok bu böyle olmadı), gönüllerine göre versin... Yazarın notu: Bir yandan İhsan Oktay Anar'ın Amat'ını okurken bir yandan da High Seize oynamanın tadı bambaşka.

Web: www.n-gage.com/highseize

NOT **90**

Rifts: Promise of Power

Fallout'a saygı duruşu

Yapım: Backbone Entertainment Dağıtım: Nokia Tür: RYO-Strateji PLATFORM: N-Gage



Yıllardır masaüstü FRP olarak oynanan Rifts, dijital dünyaya girişini N-gage'le yapıyor. Üstelik oyun, konudan bihaber bir grup geliştirici tarafından değil, Rifts serisinin yazarı Kevin Siembieda'nın da dahil olduğu Rifts severler tarafından hazırlanmış. Bu da fazlasıyla hikaye ağırlıklı ve ana konuya sonuna kadar sadık bir oyun anlamına geliyor. Zaten N-Gage'e oyunu takıp "New Game" dediğiniz andan itibaren bunu siz de göreceksiniz. Bir taraftan olayları yavaşlatıp, aksiyonu zayıflatırsa da, bir yandan da derinlik kattığı ve RPG damarını genişlettiği için bu durumu objektif bir "iyi" ya da "kötü" sözcüğüyle değerlendirme şansımız yok. Sizin

beklentilerinize göre değişecek bir yoğunluğu var oyunun.

Yeni oyuna başladığınız anda göreceğiniz ama bu kez muhtemelen üzerinde herkesin uzlaşabileceği bir başka konu daha var. Grafikler... Rifts'in izometrik dünyası, 360 derece dönebilen kamerasıyla rahat rahat keyfini çıkarabileceğiniz bir görsel hoşluk taşıyor. Oyunun ara sahneleri, renkleri, 3D karakterlerin görünüşleri ve bunların gerisinde kalsa da animasyonları gayet şık ve N-Gage ekranı için bile gayet ferah bir hava sağlıyor. Elde özgün bir hikâye ve iyi grafikler olunca seçim şansınız kalmıyor; oynamaya başlıyorsunuz.

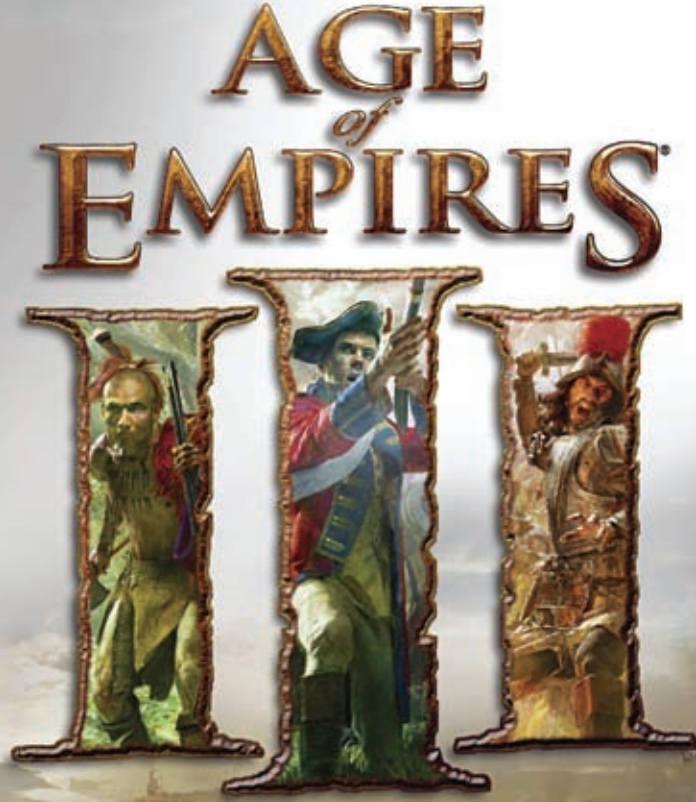
Rifts de az önce bahsettiğimiz High Seize gibi real-time dolaşım turn-based savaştığınız oyunlardan. 12 farklı sınıf arasından seçeceğiniz karakterlerinizle partinizi kurup kendi kuralları olan, tuhaf bir dünyada yolculuğa başlıyorsunuz.

Başta sık sık konuşmalarla bölünen ama siz oyuna ısındıkça ketumlaşan oyunda girdiğiniz her şehirde sizi bekleyen yeni silahlar, zırhlar, hikayeler ve yeni yeni düşmanlar var. Biz hepsini görmedik ama oyunda 50 çeşit kadar düşman bulunuyor. Bunların zayıflıklarını saptayıp, kime hangi silahla ve hangi parti üyesiyle saldıracağınızı saptamak epey vakit alacak. Ama oyun sararsa, hikaye boyunca gezeceğiniz onlarca farklı mekanda hepsini öğrenmek için de vaktiniz olacak. 40 saati aşkın bir oynama süresi vaat eden Rifts: Promise of Power, RPG seven N-Gage oyuncuları için 2005'in son dakika sürprizlerinden biri. Tadını çıkarmanızı öneririz.

Web: www.nokia.com/rifts-promise-ofpower/

NOT **88**

Hmmmm, bu ismi bir yerden hatırlıyorum, ama...



Yazan Eser Güven

İşte yine o oyun. Yine geldi. Yine birçoğunuzu uykusuz bırakacak. Yine birçoğunuz arkadaşlarınıza kimin en iyi olduğunu göstermek için meydan okuyacaksınız. Yine birçoğunuz belki de İnternet kafelerde kendinizi dünyaya kanıtlamak için uğraşacaksınız. Belki çoğunuz "Age of" oyunlarını avucunuzun içi gibi biliyorsunuz, belki de bazılarınız bu türle AoE III sayesinde tanışacak. Hangisi olursa olsun, umarım bu sayfalarda bulacağınız genel tüyo ve ipuçlarından faydalanırsınız.

GENEL TAKTİKLER

- Her bölümün en başında yapılması gereken ilk bina Market'tir. Market sayesinde işçilerinizin odun, yiyecek ve altın toplama hızlarını arttırabilirsiniz ki böyle bir RTS'de başarıya ulaşmanın kilidi kaynak yönetimi olduğundan, ne kadar çok ve hızlı mal toplarsanız o kadar çabuk gelişirsiniz.
- Erken dakikalarda saldırıya uğradığınız bölümlerde düşmanların geldiği yönü hesaba katarak yerleşim biriminizin önüne mutlaka duvar örmelisiniz. Bu sayede oldukça ucuza mal olan duvarların sağladığı koruma sayesinde askerlerinizin ve binalarınızın

sağlığını koruyabilirsiniz.

- Yerleşim birimi önüne ya da çevresine kurduğunuz duvarlara sık aralıklarla gözcü kuleleri yerleştirin. 250 oduna mal olan bu kulelerin ilerleyen çağlarda top atan versiyonlarına sahip olacak ve kale savunmasında ne kadar işe yaradıklarını fark edeceksiniz.
- Her yeni bölüme başladığınızda haritanın çeşitli noktalarına gözcülerinizi yollayarak düşmanın yerini, hazineleri, ek kaynakları, yerel kabileleri tespit edin.



• Oyun sırasında her haritada sık sık karşınıza çıkacak olan ve genellikle 2-3 hayvan ya da haydut tarafından korunan hazineleri mutlaka toplamaya çalışın. Bu hazineler size para, deneyim gibi artı değerler kazandırmanın yanı sıra, askerlerinizin görüşü ya da atış menziline arttırmak gibi gelişim etkileri de yapabilirler.

• Oyundaki en önemli gelir kaynaklarından biri de ticaret yollarıdır. Belirli bir hat üzerinde bulunan, oyunun başlarında at arabaları ve ilerleyen zamanlarda tren kullanımıyla kaynak taşıyan bu ticaret yollarının kontrolü size sürekli bir gelir akışı sağlayacaktır. Bir ticaret yolu üzerinde genellikle 3 ya da daha fazla durak bulunur. Bu durakları elinize geçirmek için haritada ticaret yolu üzerinde gösterilen ve daha önceden belirlenmiş olan alana Trade Post'lar kurmalısınız. Eğer düşmanlarınız sizden önce davranmış ve kendi duraklarını kurmuşlarsa bunları yıkıp yerlerine kendi binanızı yapabilirsiniz.

Ticaret yolları üzerine kurduğunuz her durak size sık zaman aralıklarıyla 4 farklı kaynaktan birini sunar. Ticaret durağınız üzerine tıkladığınızda ekranın sağ alt tarafındaki bilgi penceresinden o duraktan hangi kaynağı alacağınızı seçebilirsiniz. Bu kaynaklar odun, yiyecek, altın ve deneyim puanıdır. Unutmayın; eğer içinde bulunduğunuz haritada ek olarak kazanacağınız normal kaynaklara ihtiyacınız yoksa, tüm ticaret duraklarınızı deneyim puanı getirecek şekilde ayarlayın. Sonuçta kazandığınız deneyim puanları tüm oyun boyunca işinize yarayacağından en mantıklı seçim bu olacaktır.

Bu kadar önemli bir gelir kaynağı olan ticaret yollarını kesinlikle savunmasız bırakmamalısınız. Etrafına yerleştireceğiniz bir gözcü kulesi ve yakınlarda bırakacağınız birkaç asker gerekli korumayı sağlayacaktır.

• Neredeyse tüm bölümlerde karşınıza çıkacak olan bir diğer yardımcı unsur da yerel kabilelerdir. Ticaret yollarını ele geçirmekte kullandığınız Trade Post kurulumunu, kabile yerleşimi içerisinde ayrılmış olan alana yaparak o kabilenin dostluğunu kazanabilirsiniz. Yine ticaret yollarında olduğu gibi, her kabilenin dostluğunu sadece tek bir taraf kazanabilir.

Yerel kabilelerin dostluğunu kazanmak, her kabilenin kendine özgü savaşçıları ve diğer askerleri iyileştirme yeteneğine sahip şifacılarını yetiştirebilmenizi sağlar. Bunun dışında, dostluğunu kazanmış olduğunuz kabilenin sağlayabileceği bazı ek özelliklerle de kendi askerlerinizi geliştirmeniz mümkün olur.

• Kasaba merkezlerinde "Minuteman" adı verilen özel birlikler üretilebildiğini göreceksiniz. Bu birlikler sadece 3-4 saniye içerisinde üretilirler ve uzun menzilli atışlar yapabilirler. Ucuz ve çabuk üretilebilir olmalarının karşılığında, aynı anda sadece tek bir grup yetiştirilebildiğini ve bunların normal şekilde ölmeseler bile zamanla sağlıklarının azaldığını fark edeceksiniz. Minuteman'lar hızlı savunma yapmanız gereken durumlarda çok işe yarayabilirler.

• Toplumların kahramanları olarak görülen birimlerin özel saldırıları bulunur. Bu saldırılar, ekranın sağ alt kısmındaki pencere aracılığıyla kullanılabilirler. Kalabalık gruplarla gireceğiniz çatışmalarda, etrafınızdaki bir çok düşmanın sağlığını birden bire yarıdan aza indirebilen saldırılar yapabilir; güçlü düşman birimlerini tek kurşunla yere serebilirsiniz. Oldukça etkili olan bu saldırılar bir kez kullanıldıktan sonra yeniden aktif hale gelebilmek için belirli bir zamana ihtiyaç duyarlar.

BAŞKENT DESTEĞİ

Age of Empires 3'ü serinin önceki oyunlarından ayıran ve oyun sırasında belirleyeceğiniz stratejinin sadece harita üzerindeki kaynaklarla sınırlı kalmasını engelleyen en büyük yenilik Başkent (Home Town) desteğidir.

Senaryo, Skirmish ya da LAN üzerinden oynadığınız oyunlarda seçmiş olduğunuz Başkent zamanla 30. seviyeye kadar çıkabilir ve her yeni seviye oyun sırasında başkentinizden alacağınız yardım seçeneklerinin artmasını sağlar. Senaryo sırasındaki bölüm aralarında ya da diğer tek haritalık oyun aralarında başkentinize döner, bölüm sırasında kazandığınız deneyim puanlarıyla ulaştığınız her seviye için yeni bir destek kartı seçme hakkı kazanırsınız.

Başkent'ten destek almak için kullanabileceğiniz bu kartlar ekonomik katkılar yapabilecekleri gibi, bedava köylü ya da askeri birimler verebilir, savaş makinelerinizin özelliklerini arttırabilir, hızlı kaynak toplamanızı sağlayabilir ve bunlara benzer bir çok kritik destek sağlayabilirler.

Başkent desteğinden iyi bir şekilde yararlanabilmek için oyun sırasında kazanabileceğiniz tüm deneyim puanlarını kazanmaya özen göstermelisiniz. Harita üzerinde öldürdüğünüz her düşman, yıktığınız her bina, ele geçirdiğiniz ticaret yolları, yerel kabileler ve hazinelerin hepsi size deneyim puanı kazandıracaktır. Hemen fark edeceğiniz gibi herhangi bir senaryo bölümünü kazanmak için tamamlamanız gereken ana görevin dışında, ikincil görevlerle de karşılaşacaksınız. Eğer şehrinizin hızlı bir şekilde seviye atlamasını istiyorsanız mutlaka bu ikincil görevleri de yerine getirmelisiniz.

Şehrinizi 30. seviyeye kısa sürede taşıyabilmek için,

- Tüm ikincil görevleri tamamlayın.
- Hareket eden her şeyi öldürün.
- Görevde sizden sadece kasaba merkezinin yıkılması istense bile, diğer tüm binaları yıkmadan, her bir düşmanı öldürmeden kasaba merkezini yok etmeyin. Yani bölümün bitmesini geciktirin.
- Harita üzerindeki tüm hazineleri ele geçirmeye çalışın.
- Mümkün olan en çok sayıda ticaret yoluna ve yerel kabileye sahip olun.
- Eğer ekstra kaynağa ihtiyacınız yoksa, ele geçirdiğiniz ticaret yollarını deneyim puanı getirecek şekilde ayarlayın.
- Yeterli kaynağa sahip olduğunuz bölümlerde tam nüfus hacmine (200) ulaşmak için gerekli evleri yapın ve insan yetiştirin.
- Yine yeterli kaynağa sahip olduğunuzda o harita üzerinde kurabileceğiniz tüm binaları kurun ve hem binalar hem de birimler için gerekli tüm geliştirmeleri yapın.

Oyun sırasında belirli sürelerle verilen şehir desteğini akıllıca kullanmak da, en az yüksek seviye bir şehre sahip olmak kadar önemlidir.

• Eğer bedava köylü veren bir toplumu kontrol etmiyorsanız (İngilizler ve Osmanlılar) oyunun hemen başında köylü desteği istemelisiniz.

• Senaryoda ya da çokluoyuncu modlarından birinde "Rush" (oyuna başlar başlamaz elindeki güçlerle düşmana saldırmak) sever bir rakibe karşı oynuyorsanız, şehrinizden alacağınız ilk destek ücretsiz gözcü kuleleri ya da çok sayıda askeri birlik olacaktır.

• Kaynak toplamanın zor olduğu haritalarda şehrinizden isteyebileceğiniz odun, yiyecek ve altın desteğiyle ani kaynak sıkıntılarını aşabilirsiniz. Kazandığınız yeni seviyelerle elde ettiğiniz kart-

lardan birkaç tanesini kaynak desteğine harcarsanız, bir seferde 700'lük kaynak paketleri alabilirsiniz.

TOPLUMLAR

İSPANYOLLAR

İspanyolları seçtiğinizde Başkent'ten gelen desteğin diğer toplumlara oranla daha hızlı bir şekilde gönderildiğini fark edeceksiniz. Age of Empires 3'ün klasik RTS kaynak yönetimine en büyük katkısı olan Başkent desteğinin ne kadar önemli olduğunu çok kısa süre anlayacağınızdan, bu desteğin hızlı gelmesinin aslında İspanyollara ne kadar büyük ölçüde yardımcı olduğunu da göreceksiniz.

En iyi birimler: Pikeman, Rodelero, Lance

Rodelero

Özellik	: Hızlı, kılıç ve kalkan kullanan piyade birliği
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 65 Yiyecek 35 Altın
Sağlık	: 130
Hız	: 6
Korunma	: 40% - Göğüs göğüse
Bonus	: x3 – Atlı birlikler

Pikeman

Özellik	: Eski tip ağır piyade birliği. Atlılara ve binalara karşı etkili.
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 40 Yiyecek 40 Odun
Sağlık	: 120
Hız	: 5
Korunma	: 10% - Göğüs göğüse
Bonus	: x5 – Atlı birlikler

Lancer

Özellik	: Piyadelere karşı son derece etkili mızraklarla donanmış ağır atlı birlikleri.
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 110 Yiyecek 90 Altın
Sağlık	: 350
Hız	: 6,5
Korunma	: 30% - Menzilli atışlar
Bonus	: x3 – Piyade

İNGİLİZLER

Kaynak toplama ve yönetiminin başlıca unsuru olan köylülerin yetiştirilmesi nispeten uzun zaman aldığı ve 100 yiyeceğe mal olduğundan, köylü yetiştirme konusunda avantajlı olan iki topluma işi biraz daha kolay oluyor. İngilizleri seçtiğinizde inşa ettiğiniz her ev için ücretsiz olarak ek köylüler alırsınız ve bu köylüler herhangi bir üretim sürecinden geçmeden evle birlikte kullanımınıza sunulurlar.

En iyi birimler: Musketeer, Hussar

Musketeer

Özellik	: Atlı birliklere karşı etkili ağır, menzilli piyadeler.
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 75 Yiyecek 25 Altın
Sağlık	: 150
Hız	: 4
Korunma	: 20% - Göğüs göğüse
Bonus	: x3 – Atlı birlikler

Hussar

Özellik	: Hızlı ve güçlü atlı birlikler
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 120 Yiyecek 80 Altın
Sağlık	: 290
Hız	: 6,8
Korunma	: 10% - Menzilli atışlar

FRANSIZLAR

Fransızlar, İngilizler gibi her ev karşılığında bedava köylü almasalar da, diğer toplumların kullandığı standart köylülerden daha hızlı kaynak toplamayı başarabilen "Coureurs" adı verilen farklı tip bir işçi sınıfına sahipler. Sadece Fransızların kullanabildiği bu yeni işçi sınıfı sadece daha hızlı kaynak toplamakla kalmıyor, ayrıca iyi bir savaşçı olarak kendilerini savaş alanlarında da faydalı kılabiliyorlar. Tabii bunun bedelini az da olsa daha pahalı maliyetleriyle size ödetiyorlar.

En iyi birimler: Skirmisher, Cuirassier

Coureur des Bois

Özellik	: Daha pahalı ancak çok hızlı kaynak toplayan köylüler.
Maliyet	: 120 Yiyecek
Sağlık	: 180
Hız	: 4,5
Korunma	: 40% - Menzilli atışlar
Bonus	: x2 – Kaynak toplama

Cuirassier

Özellik	: Diğer topçu birliklerine karşı etkili, hafif topçu birliği.
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 100 Odun 400 Altın
Sağlık	: 280
Hız	: 3,5
Korunma	: 75% - Menzilli atışlar
Bonus	: x4 – Menzilli atışlar

Skirmisher

Özellik	: Çok uzun menzilli atışlar yapabilen, ağır piyadelere karşı etkili
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 50 Yiyecek 65 Altın
Sağlık	: 120
Hız	: 5
Korunma	: 30% - Menzilli atışlar
Bonus	: x2 – Ağır piyadeler

PORTEKİZLİLER

Yeni kasaba merkezleri kurmanın masraflı, ama masraflı olduğu kadar da kontrol alanınızı genişletmek için etkili bir yöntem olduğu düşünürsek, Portekizlilerin geçtikleri her çağ için bedava bir "Covered Wagon" olarak herhangi bir masraf yapmadan yeni kasaba merkezleri kurabildiklerini öğrenmek aranızdaki Portekiz severleri mutlu edecektir.

En iyi birimler: Musketeer, Dragoon

Covered Wagon

Özellik	: Yeni bir kasaba merkezi kurmakta kullanılan atlı araba.
Kullanılabilirlik	: Discovery Çağı
Sağlık	: 250
Hız	: 4
Korunma	: 30% - Kuşatma birlikleri

Dragoon

Özellik	: Atlı birliklere karşı etkili uzun menzilli atışlar yapabilen atlı birlik.
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 90 Yiyecek 90 Altın
Sağlık	: 200
Hız	: 7,3
Korunma	: 30% - Menzilli atışlar
Bonus	: x3 – Ağır piyadeler & x0,5 – Köylüler

FELEMENKLER

Oyundaki kaynak yönetiminin esas unsurunun köylüler olduğunu söylemiştik, ancak galiba bunlar Felemenk toplumunda pek

sevilmiyorlar. Köylü nüfusu açısından diğer tüm toplumların gerisinde kalan Felemenkler yine de diğer hiç bir toplumda bulunmayan iki farklılığa sahipler. Bunların birincisi, diğer toplumların aksine köylü yetiştirmek için yiyecek değil altın harcamaları, ikincisi ise bu kadar altını bulabilmek için Banka kurabiliyor olmaları.

En iyi birimler: Skirmisher, Ruyter

Bank	
Özellik	: Felemenklere özgü, altın üretebilen bina.
Kullanılabilirlik	: Discovery Çağı
Maliyet	: 350 Yiyecek 350 Odun
Sağlık	: 4000

Ruyter	
Özellik	: Düşman atlılarına ve topçu birliklerine karşı etkili silahlı atlı birlikler.
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 30 Yiyecek 75 Altın
Sağlık	: 140
Hız	: 7,3
Korunma	: 10% - Menzilli atışlar
Bonus	: x3 – Ağır piyadeler

ALMANLAR

En iyi savaş birliklerinin başında gelen atlı Uhlan'ları bedavaya alabilme şansı Almanlar için önemli bir avantaj oluşturuyor. Almanlar, her gönderiyle beraber ücretsiz Uhlan birlikleri kazanmalarının yanında, köylü nüfusu açısından da bir avantaja sahipler. Normal köylü yetiştirmeye devam etmekle birlikte, Başkent'ten her gönderi zamanı 1 adet "Settler Wagon" adı verilen özel bir köylü tipi isteyebiliyorlar. Tahmin edebileceğiniz gibi bu özel köylü tipi, normal köylülerinizden çok daha hızlı kaynak toplayabiliyor.

En iyi birimler: Skirmisher, Uhlan

Settler Wagon	
Özellik	: Daha pahalı ancak çok hızlı kaynak toplayan köylü arabaları.
Kullanılabilirlik	: Discovery Çağı
Maliyet	: 100 Yiyecek 100 Odun
Sağlık	: 300
Hız	: 4
Korunma	: 30% - Menzilli atışlar
Bonus	: x4 – Kaynak toplama

Uhlan	
Özellik	: Hafif atlı birlikleri.
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 50 Yiyecek 100 Altın
Sağlık	: 190
Hız	: 6,5
Korunma	: 10% - Menzilli atışlar

RUSLAR

Ruslar'ın çok önemli iki avantajı bulunuyor. Bunlardan ilki, köylülerini ve piyadelerini toplu olarak yetiştirebiliyor olmaları. Mesela diğer toplumlarla tek bir köylü yetiştirmek için 100 yiyecek ve belirli bir zaman harcarken, Ruslarla aynı zaman içerisinde tam 3 köylüyü tanesi 90 yiyecekte yetiştirebilirsiniz. Önemli savaşlar ve kasaba savunmaları sırasında hızlı asker üretimine ihtiyaç duyduğunuz zamanlarda, 5'erli ve 10'arlı gruplar halinde yetiştirilebilen askerler kasaba savunmasına oldukça yardımcı olacaktır. Ruslar'ın bir diğer avantajı ise hem gözetleme kulesi, hem de kışla görevi görerek bir yandan asker yetiştirip, diğer yandan sınırlarınızı etkili biçimde koruyabilen "Blockhouse"lara sahip olmalarıdır.

En iyi birimler: Grenadier, Cavalry Archer

Blockhouse

Özellik	: Ruslara özel, gözcü kulesiyle kışlanın birleşiminden oluşan bina.
Kullanılabilirlik	: Discovery Çağı
Maliyet	: 250 Odun
Sağlık	: 2000

Cavalry Archer

Özellik	: Düşman atlılarına karşı etkili uzun menzilli atışlar yapabilen atlı birlikleri.
Kullanılabilirlik	: Fortress Çağı
Maliyet	: 45 Yiyecek 115 Altın
Sağlık	: 265
Hız	: 6,8
Korunma	: 10% - Göğüs göğüse
Bonus	: x4,5 – Ağır atlı birlikler & x0,5 – Köylüler

OSMANLILAR

Osmanlılar'ın avantajları saymakla bitmez desek yeridir. Öncelikle, sürekli olarak etrafınızda "Tamam, Emrin, Satıcı, Yapı Ustası, Haydi Bakalım" diye konuşup duran adamlara sahip olmak gerçekten çok eğlenceli ve gaza getirici oluyor. Askerlerinizi iyileştirmesi için doktor yerine imam yetiştiriyor olmak biraz garip olsa da, iş kaynak yönetimine geldiğinde Osmanlılar'ın çok büyük bir avantajı var: bedava köylü. AoE yapımcılarının Türk nüfusundan haberleri olsa gerek; Osmanlılar durmadan ücretsiz olarak köylü üretiyor ve nüfus kapasitesinin izin verdiği ölçüde sürekli çoğalıyorlar. Eğer bu üretim hızı size az gelirse, kasabanız içerisine bir de cami yaparak köylülerinizin yetişmesini daha da hızlandırabilirsiniz.

En iyi birimler: Grenadier, Hussar

Grenadier

Özellik	: Binalara ve piyadelere karşı etkili el bombaları atan piyade birlikleri.
Kullanılabilirlik	: Colonial Çağı
Maliyet	: 120 Yiyecek 60 Altın
Sağlık	: 200
Hız	: 4
Korunma	: 50% - Menzilli atışlar
Bonus	: x1 – Binalar & x1 – Kılıçlı atlı birlikleri

Elbette Age of Empires gibi oyunlarda başarının sırrı çoğunlukla kendi stratejinizi geliştirmenizde yatıyor, ancak yine de bu stratejiyi geliştirmeden önce oyundaki toplulukların avantajlarını göz önüne almanız, genel taktikler hakkında fikir sahibi olmanız yarışa bir adım önde başlamanızı sağlayabilir. Hepinize bol Age'li, bol Empire'li günler... ■



BLACK & WHITE 2

“İçinizdeki tanrıyı uyandırmaya hazır mısınız?”. İlk Black & White yazımızın üzerinden dört yıldan daha uzun süre geçti; umarım bu süre içinde paslanmamış, elinizdeki güçleri, yaratığınızla uğraşmanın zevkini unutmamışsınızdır. Her ne kadar bu sefer mikro yönetime daha çok önem vermeniz gerekse de, temellerin aynı olduğunu fark edeceksiniz. B&W ile ilk kez tanışıyorsanız da aşağıdaki taktiklerden oldukça faydalı bilgiler kapabilirsiniz.

ŞEHİRİMİZİ KURUYORUZ

İlk oyunda şehir kurmak oldukça basit bir işti. Ancak B&W’de şehirler oyunda başarıya ulaşmanın en temel unsurlarından biri haline gelmiş. Binaların çeşitliliği, bunların insanların üzerindeki etkileri çok önemli. Zaten çoğu bölümde örneğin ‘tarlaları verimli bir araziye kurmak’ gibi amaçlarınız olduğunu göreceksiniz. Ayrıca kuracağınız şehrin güzelliği de büyük önem taşıyor. Öyle sağa sola, gelişigüzel evler yaparak insanların memnun edemezsiniz. Halbuki güzel bir manzarası olan bir tepeye kuracağınız şehir insanların mutlu edecek, çiftçilerin evinin verimli tarlalarına yakın olmasından memnuniyet duyacak, işçilerinin akşam stres atacaklarını tavernalarının olmasını beğeneceklerdir. Tüm bu mutluluk beraberinde üremeyi ve daha verimli kaynak toplamayı getirecek, böylece ordularınızı da daha rahat oluşturabileceksiniz. Özetleyecek olursak, şehir oyunun vazgeçilmez bir unsuru. Şimdi biraz daha ayrıntıya girelim...

Şehirlerin en önemli öğelerinden biri yollar. Yol yapımı ücretsiz olduğundan tüm şehrinizi yollarla sarmanız köylülerinizin doğuşunu hızlandıracak ve binaları birbirine bağlayarak şehrinizin etkileyciliğini arttıracaktır. Dolayısıyla şehrinizdeki tüm binaların mutlaka yollara erişimi olmasını sağlamalısınız.

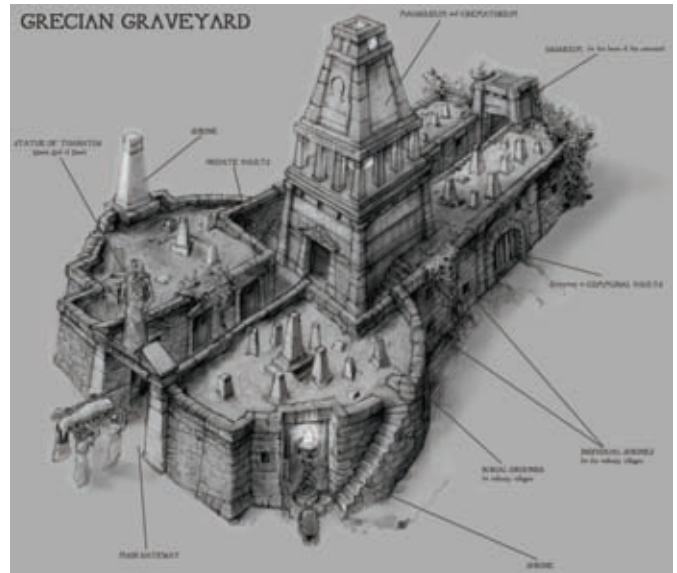
Yol yapmaya kalktığınızda alışık olduğunuz türden yollar göremeyince şaşırmayın. Bu sayede aslında bir patika oluşturuyorsunuz ve bunlar köylüleriniz kullandıkça yol haline geliyorlar. Eğer şehrinizin etrafındaki yeşilliklerde izler görürseniz buradan köylülerinizin bazı yerlere ulaşmak için yolun dışına çıktığını anlayabilirsiniz. Bu durumda yapılacak en akıllıca şey yolları bu izleri de kapsayacak şekilde uzatmaktır. Ayrıca depoların her kaynak türü için ayrı girişleri olduğundan, bu binaları yol ile sarmak ve bunları da tarla ve madenlere bağlamak iyi bir fikirdir.

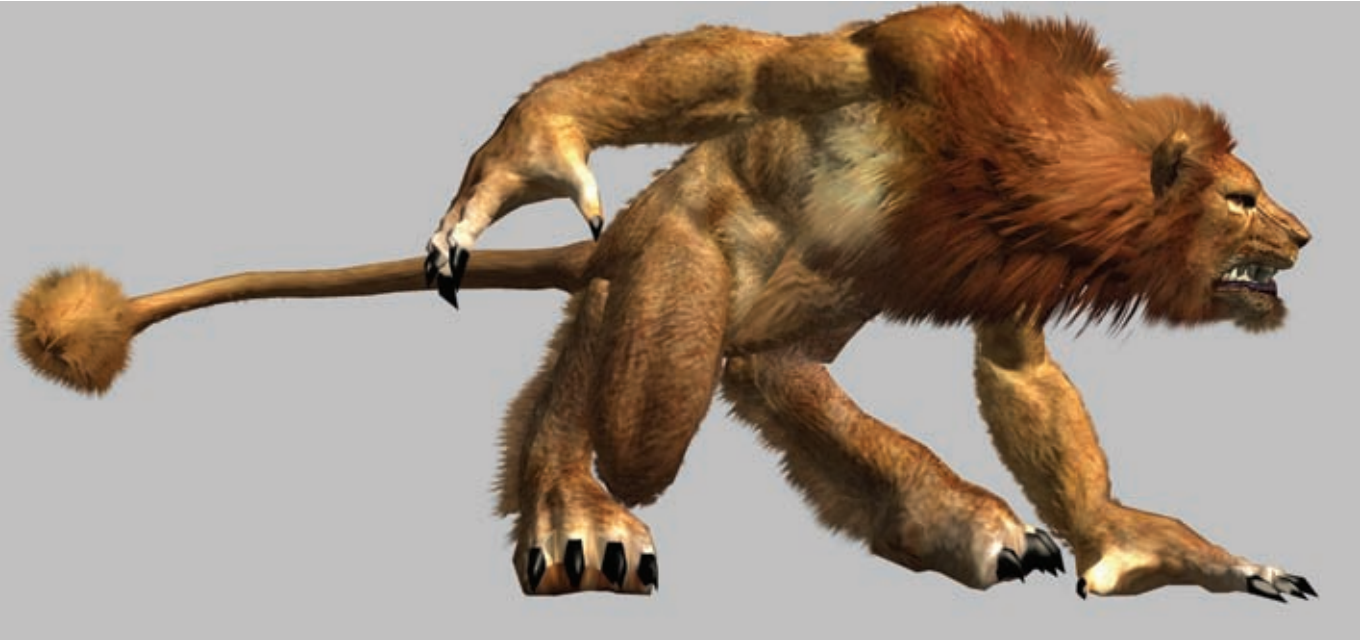
İlk paragrafta da değindiğim gibi evlerin ve evlerin etraflarındaki bina ve diğer aksesuarların yerleşimleri önemli, çünkü köylüleriniz yalnızca başlarını sokabilecekleri bir yer değil, aynı zamanda rahat da edebilecekleri bir yer istiyorlar.

Eğer evleri birbirine çok yakın yaparsanız ev sakinleri bundan rahatsız olacaktır, bu yüzden evlerin aralarına lambalar, kuyular gibi mutluluk artırıcı yapılar ekleyerek tasarımınıza renk katmalısınız. Ayrıca büyük mutluluk bonusları veren Temple gibi binaların etraflarına da yapacağınız evlerdeki halk bundan büyük keyif alacaktır. Eğer çok katlı binalar yaparsanız, bunları mutlaka yüksek ölçüde mutluluk sağlayan binalara yakın yapmaya çalışın.

Elbette evlerin yakınlarındaki her bina mutluluk verecek diye bir kaide yok. Aksine evlerin yakınına halkın beğenmediği binalardan yapmamaya özel olarak özen göstermeniz gerekir. Örneğin iyi bir tanrı iseniz Armory, Smelter gibi binalar (askeri ve endüstri) yakınlarda yaşayan insanların moralini bozacağından böyle bir şey olmasını istemeyeceksiniz. Bunları şehrinizin farklı bir köşesinde bir arada tutarak bu olumsuz etkiyi elinizden geldiğince azaltabilirsiniz. Tabi Kötü bir tanrıysanız halkınızın mutluluğu sizin için pek de önemli olmadığından bu konuda daha rahat davranabilirsiniz. Sonuçta Kötü bir tanrının tek dikkat etmesi gerek insanların açlıktan ölmemesi, yoksa şehir planlama falan gibi şeyler size göre değil. Bırakın şehri güzel yapmayı, evlerin tam ortasına koyacağınız bir Sacrifice Pit insanların korkutarak çalışmaya şevk edecektir.

Oyuna girdiğinizde (daha doğrusu üçüncü bölüme, çünkü ilk iki bölüm öğretici bölüme) şehrinizin etrafındaki yeşil sınırı fark edeceksiniz. Bu sınır etki alanınızı gösteriyor ve yapmak istediklerinizi (bina inşa etmek, mucize kullanmak vs) bu sınır içinde yapabiliyorsunuz. Etki alanını genişletmeniz elbette sizin açınızdan





daha iyi, dahası eğer iyi bir tanrıysanız bu öncelikli hedeflerinizden biri olacak.

Sınırlar hem kendilerine yakın olan etkileyici binalar, hem de şehrinizin genel etkileyiciliği ile belirlenir. Sınırı yapacağınız bina ne kadar etkileyiciyse, sınırınız da o kadar genişleyecektir. Bu tür bir etkileyici binayı şehrin ortasına yaparsanız sınırınız bir yönde fazlaca değil, her yönde bir miktar genişler. Bu yöntemlerden hangisini kullanacağınız tamamen size bağlı, ama örneğin yakınlardaki bir madene bir an önce erişmek istiyorsanız o yöndeki sınıra ekleyeceğiniz etkileyici binalar bu amacınıza kısa sürede ulaşmanızı sağlayabilir. Sınırların dışına yapabileceğiniz istisna yapı duvarlardır. Her ne kadar duvar yapmaya sınır içinde başlasanız da bunları istediğiniz gibi sınır dışına doğru uzatabilirsiniz.

İYİ TANRI, KÖTÜ TANRI

İşte oyunda vermeniz gereken en zor kararlardan biri. Kimi oyuncular hiçbir zaman kötü olmayı beceremiyorken (daha doğrusu becerememek değil de içi el vermemek diyelim, insanların kafasına taş atıp öldürmek herkesin rahatça yapabileceği bir şey değil sonuçta), kimi oyuncular da ellerine ender olarak geçen 'kötü olma fırsatını' değerlendirmek isteyebilirler. Bu açıdan vereceğiniz karar bölümlerde izlemeniz gereken yolu tamamen değiştiriyor; çünkü iyi tanrılar diğer şehirleri etkileyicilikle, Kötü tanrılar ise savaşlarla ele geçiriyorlar.

Eğer iyi bir tanrı olarak oynuyorsanız amacınız inanılmaz etkileyici bir şehir kurup düşman şehirlerini etkilemek ve kendinize katmak. Bu pek de kolay bir iş değil, dolayısıyla aslında iyi tanrıyı oynamak, Kötü tanrıyı oynamaktan biraz daha zahmetli.

İyi bir Tanrı olarak dikkat etmeniz ilk şey ordularla aldığınız şehirlerin etkileyiciliklerinin, genel toplama etki etmiyor olması. Dolayısıyla bu şehirlerde büyük etkileyici binalar yaparak boşu boşuna kaynaklarınızı heba etmeyin, bunun yerine yalnızca temel ihtiyaçlarını karşılayın. Bir şehirde aynı bina türünden çok fazla sayıda yaparsanız etkileyiciliklerinin azaldığını göreceksiniz. Her ne kadar bölümleri kazanmak için aynı binalardan birkaç tane yapmanız gerekcek olsa da, bu sayının dördü geçmemesine özen gösterin ve çeşitlilik yarattın.

Binaları yapacağınız zeminlerin de etkileyiciliklerine artı ve eksi yönde etki edeceğini unutmayın. Bir bana yapmadan önce temel zeminde dolaştırdığınız zaman çıkacak olan pencerede binanın etkileyicilik değerinin yanı sıra, zeminin kazandıracağı artı veya eksi puan da gösterilecektir. Genellikle binaları ne kadar yükseğe yaparsanız, o kadar etkileyici olurlar. Hatta bazen 200 puana kadar bonus kazanmanız mümkündür, eğer böyle bonus zengini bir nokta bulursanız tek bir binayla harcamak yerine, birden çok bina kurmayı tercih edin. O noktaya kurabileceğiniz üç ev size 600 ekstra puan verirken, tek bir Tapınak yalnızca 200 ekstra kazandıracaktır. Bu puanların özellikle negatif olanlarına dikkat etmeniz gerekir, çünkü eğer -80 negatif puanı olarak bir yere 50 puan etkileyicilik değeri olan bir ev yaparsanız şehrinizin etkileyiciliği azalır.

Binaları yollara bağladığınızda 45 etkileyicilik puanı alırsınız, özellikle içinde birçok ev ve bina bulunan büyük şehirlerde yollar çok önemli bir puan kaynağıdır.

Tamam, iyi bir tanrıysanız, kuşlar, böcekler, her şey çok güzel ama şehrinize saldıracak olan düşmanlara da çiçek uzatacak haliniz yok. Böyle durumlarda direkt olarak sopayı elinize almak istemeyebilirsiniz, ama yine de şehrinizin kendisini savunabilmesini sağlamalısınız. Bunun için en büyük yardımcınız duvarlar olacaktır. Özellikle de düşmanın şehrinize ulaşmak için geçmek zorunda olduğu dar bir yer görürseniz mutlaka sınırınızı bu tarafa kadar uzatın ve o dar geçidi duvar ile kaplayın. Düşmanın duvarı aşması için ya yaratık kullanması, ya da kuşatma araçları getirmesi gerekir. Eğer isterseniz bu duvara bir de Gatehouse yaparaksanız bu yolu istediğiniz zaman açık kapatabilirsiniz.

Duvarların üzerlerine yerleştireceğiniz Archer'lar duvarınıza yaklaşmak isteyen düşmanları ve yaratıkları engelleyecektir. Eğer yeterince savunmanız olduğunu düşünüyorsanız kapıları açabilir ve yaklaşan düşmanların bu fırsatın aslında bir tuzak olduğunu öğrenmeden ölmelerini sağlayabilirsiniz. Yalnız iyiliğe inanan bir oyuncu olarak dikkat etmeniz gereken bir husus var. Sınırlarınız dışında gireceğiniz çatışmalar size Kötü puan kazandırabilir. Özellikle de bunu alışkanlık haline getirirseniz sizin için pek de hayırlı olmaz. Bunu önlemenin yolu sınıra yakın, büyük etkileyici-

liğe sahip bir bina yaparak o yönde sınır genişletmektir. Böylece hem Kötü puan kazanmaktan kurtulabilir, hem de çatışma sınırlarınız içinde olduğundan Mucize kullanabilirsiniz.

Eğer düşman duvarınızı yıkmak için yaratığıyla gelirse yukarıdaki taktik çok işinize yarar. Yaratıklar duvarı yıkmak için yakından saldırmak zorundadır, eğer sınırınızı duvarın ötesine kadar genişlettiyseniz yaratık sizin serbest bölgenize girmiş demektir ve bu da kafasına taşlarla vurabileceğiniz anlamına gelir. Elinize alacağınız kayaları yaratığa atarak ondan kurtulabilirsiniz. Kuşatma silahları ise genellikle uzun menzilden saldırırlar, bunlara yetişmek içi duvarınızın diğer yanına Siren ekleyerek gerekli menzile sahip olabilirsiniz.

sınır genişletmektir. Böylece hem Kötü puan kazanmaktan kurtulabilir, hem de çatışma sınırlarınız içinde olduğundan Mucize kullanabilirsiniz.

Eğer düşman duvarınızı yıkmak için yaratığıyla gelirse yukarıdaki taktik çok işinize yarar. Yaratıklar duvarı yıkmak için yakından saldırmak zorundadır, eğer sınırınızı duvarın ötesine kadar genişlettiyseniz yaratık sizin serbest bölgenize girmiş demektir ve bu da kafasına taşlarla vurabileceğiniz anlamına gelir. Elinize alacağınız kayaları yaratığa atarak ondan kurtulabilirsiniz. Kuşatma silahları ise genellikle uzun menzilden saldırırlar, bunlara yetişmek içi duvarınızın diğer yanına Siren ekleyerek gerekli menzile sahip olabilirsiniz.

Eğer Kötü bir tanrı olarak oynuyorsanız dikkat etmeniz gereken çok fazla ince ayrıntı yoktur, çünkü zaten düşmanları etkilemeye değil, yok etmeye çalışacaksınız. Bunun için şehrinizde yeterince büyük bir ordu oluşturmanız gerekir, ordunun ihtiyacı olan iki şey ise geniş bir nüfus ve bolca yiyecektir. Askerler normal köylülerden daha fazla yiyecek kullanırlar; hareketli askeri birimler ise hareketsiz olanların iki katı yiyecek harcarlar.

Kaynaklarınızı halkınızın mutluluğunu sağlamak için kullanmak zorunda olmadığınızdan, aslında büyük bir ordu kurabilmek için gerekli ortamı hazırlamak sizin için pek de zor olmayacaktır. Bulduğunuz verimli arazileri tarlalarla doldurun ve aralara toplama binaları yerleştirin, işte bu kadar. Kısa süre içinde ciddi miktarda yiyecek akışı başlayacaktır. Eğer bu işleme kendiniz de yardımcı olmak isterseniz geniş bir tarla üzerinde Water mucizesini kullanarak ortaya çıkan tahılları depolara taşıyabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken önemli unsurlardan biri sahip olduğunuz ve olacağınız tüm yiyecekleri saklayabilecek kapasitede depolar kurmaktır. Ayrıca askerleriniz madenlere de ihtiyaç duyacaktır, yani tüm adamlarınızı yiyecek toplamakla görevlendirmeniz büyük bir ordu kurabilmenizi sağlamaz. Sürekli olarak belli sayıda madencinizin size yeterli miktarda maden sağladığından emin olmalısınız.

Ordunuzun geniş olması gerektiğini söylemiştim, bu büyüklüğe erişmek için şehrinizde yoğun biçimde bebek yapılıyor olması gerekir. Bu hedefe erişmek için işi olmayan herkesi Breeder olarak görevlendirebilir ve evlerinizin yakınlıklarına Nursery ve Fertility Statue yapabilirsiniz. Nüfus artışınız ne kadar hızlı olursa, ordunuzu da o kadar hızlı kurar ve sağlamlaştırabilirsiniz. Yalnız ilk birkaç bölümde buna çok da fazla önem vermeniz gerektiği söylenemez, hızlı ve saldırgan bir tutum yerine defansif bir taktik benimseyebilir ve nüfus artışının doğal yollarla olmasını bekleyerek yavaş yavaş ordunuzu büyütebilirsiniz.

Savaş alanında çarpışan askerlerinizin yaralanması kadar doğal bir şey olamaz. Burada belki bir ikileme düşebilirsiniz, sonuçta yaralı askerleri iyileştirmek iyi bir hareket ve dolayısıyla iyi puan kazanmanıza neden olabilir. Ancak o askerlerin yarattığı yıkım size bundan çok daha fazla Kötü puan kazandıracaktır, yani içiniz rahat olsun. Etki sınırı içindeki askerler üzerinde Heal mucizesi kullanarak bu şekilde askerlerinizi iyileştirebilirsiniz. Ayrıca eğer yaratığınıza Heal büyüsünü aldıysanız o da iyileştirme yeteneği-



ne sahip olur. Yalnız yaratıklar genelde kendi sağlıklarını her şeyin üzerinde tutuyorlar, yani büyüünün öncelikli hedefi kendisi olacağından askerlerin sağlığına yine de dikkat etmeniz gerekebilir.

Yine de istediğiniz kadar iyileştirme yapın, bazı askerlerin ölmesini engellemeniz mümkün değildir. Bir müfrezenin üzerine imlecini götürerek o müfrezede eksik olarak asker sayısını görebilirsiniz. Böyle bir durumda avucunuza alacağınız köylüleri müfrezeye sürükleyerek asker yaratabilir ve boşlukları doldurabilirsiniz. Elbette alacağınız köylülerin yetişkin erkekler olmasına dikkat etmelisiniz. Bu şekilde müfrezenin büyüklüğünü de arttırabilirsiniz. Normalde 40 kişi olan müfrezede 10 kişi ölürse ve siz müfrezeye 20 kişi bırakırsanız 50 kişilik bir grup oluşturmuş olursunuz.

Saldırdığınız şehirlerin savunmaları da sizinki gibi iki kısımdan oluşur; duvarlar ve askerler. Askerlerin size pek zorluk çıkaracağını sanmıyorum. Bunlarla en iyi kendi askerlerinizi üzerlerine göndererek veya yaratığınızı üzerlerine salarak başa çıkabilirsiniz. Yaratıklar okçu ateşlerine karşı bir hassas olduklarından arada bir yaratığının saldırdığı yerleri ve kendisine saldıranları kontrol etmeyi unutmayın. Ayrıca yaratığının ve askerlerinizin aynı hedefe saldırmaması hatasına düşmeyin, çünkü yaratığının saldırıları hedefli saldırılar değildir ve kendi askerlerinize de zarar verebilir.

Normal bir ordu çok sayıda yakın dövüş askeri ve bunlara bağlı olan okçu grubundan oluşur. Müfrezeleri birbirine bağlamak için bayrağını alıp bağlamak istediğiniz müfrezeye tıklamalısınız. Yakın dövüş askerleriniz düşman askerleriyle ilk teması sağlayacak ve bu sırada menzile giren okçularınız da onları arkadan destekleyeceklerdir. Birbirine bağlı müfrezeler aynı lideri takip ettiklerinden, okçularınız kendileri için uygun olmayan yakın dövüşlere girmeyecekler ve ilerideki düşmanları temizleyebileceklerdir.

Duvarları yıkmak için ise askerlerinizi kullanamazsınız. Duvarları ya mancınık, ya da yaratığınızı kullanarak halletmelisiniz. Normalde her tür yaratık duvarları yıkmayı becerebilir, ama kendisini güçlendirmiş veya Advanced Soldier geliştirilmesi yapılmış bir yaratık hem duvarları daha hızlı yıkar, hem de okçuların saldırılarına daha iyi direnebilir. Mancınıklar uzaktan saldırı yapabilmelerine ve okçulardan korunabilmelerine rağmen yakından saldırabilecek askerlere karşı savunmasızdır. Bu yüzden duvardaki kapılardan çıkabilecek askerlere dikkat etmelisiniz.

TATLI, ŞİRİN YARATIK

İşte oyunun en eğlenceli yanlarından biri, kendinize özel bir yaratık yetiştirmek. Bu sefer yaratık eğitimi önceki oyuna göre nispeten daha kolay tutulmuş, sanırım bu sayede aldığınız zevk daha da artacak. Yaratığının eğitime onu üçüncü bölümde uyardıktan sonra başlayacaksınız. Yine klasik olarak size yaratıkla ilgili temel bilgiler öğreti şeklinde verilecek. Önceki oyundan da hatırlayacağınız üzere yaratığınızı uygun bulmadığınız bir hareket yaparsa ona tokat atabilir, hoşlandığınız bir hareket yaparsa göbeğini okşayarak doğru yolda olduğu mesajını verebilirsiniz.

Yaratığınıza vereceğiniz emirlerle de onun iyi veya kötü yönde gelişmesini sağlayabilirsiniz. Yaratığının kaynak toplamasını sağlayarak daha hızlı kaynak biriktirebilir, yaratığınızı köylüleri yemeye teşvik ederek güçlü ve şeytani olmasına ve böylece savaşlara hazır olmasına neden olabilirsiniz.

Yaratığınızı için seçebileceğiniz dört hazır yapay zeka ayarı

bulunuyor: bunlar Builder (Yapıcı), Entertainer (Eğlendirici), Gatherer (Toplayıcı) ve Soldier (Asker). Bunlardan bir tanesini seçtiğinizde yaratığının hareketleri daha çok bu ayar üzerinde yoğunlaşır, ama yapacak birşey bulamadığında diğer işlerle de ilgilenebilir.

Yapıcı – Yaratığının yapılar için gerekli olan kaynakları toplayacak ve bunları temellerin yanına işçiler için bırakacaktır. Eğer isterseniz tasmayı kullanıp temele tıklayarak yaratığın inşaatı da katkıda bulunmasını sağlayabilirsiniz. Eğer yaratığınızı için Advanced Builder yeteneğini alırsanız, kendi başına da inşaat işlerine katılabilir.

Eğlendirici – Yaratığınızı etrafta dolaşarak insanlarınızı eğlendirmek için dans edecek, böylece insanlarınızın mutluluğunu ve üretkenliklerini arttıracaktır.

Toplayıcı – Yaratığının odun, tahıl, maden gibi kaynakları toplayacak ve depolarınıza taşıyacaktır. Yaratığının öncelikle toplamasını istediğiniz kaynakları onu cesaretlendirerek veya cesaretini kırarak öğretebilirsiniz. Yalnız yaratığınızı topladığı kaynakları doğrudan depoya götürdüğünden rafinerilerinizin avantajlarından yararlanamazsınız.

Asker – Yaratığınızı bolca besleyerek, vücudunu geliştirmesini sağlayarak güçlendirebilir ve onu müfrezelerin üzerlerine yollayarak savaş yeteneklerini ilerletebilirsiniz. Oyunun başlarında düşmanların üzerinize göndereceği 20'li müfrezelerinizi yaratığınızı iyi kalpli, kimselere zarar vermeyen bir yapıda olsa bile rahatça savuşturabilir. Bu yüzden onu şehrinizin girişine yakın bir yere tasmalayıp bu ayarı kullanarak düşmanları dert etmeden gelişiminizi sürdürebilirsiniz.

Artık bu noktadan sonra yapmanız gereken tek şey bilgisayarınızın başında rahatça oturmak, vicdanınızın sesini dinlemek ve insanlarınızı ister sevgi, ister korkuyla yönetmek. Bu tarz ciddi anlamda kafa dinlendirici oyunlarla çok fazla karşılaşmıyoruz ne de olsa. ■



PC hilekar

Sıkıntıdan ne yapacağını şaşırın kaynanalar, ilgili programdaki gelinleri “hile yapmakla” suçlayarak olay çıkardılar. Hızını alamayan kaynana ekibi Ebru Akel’in stüdyosunu basarak konuklara sataştı, kah eğlendi, kah kendilerinden geçti...

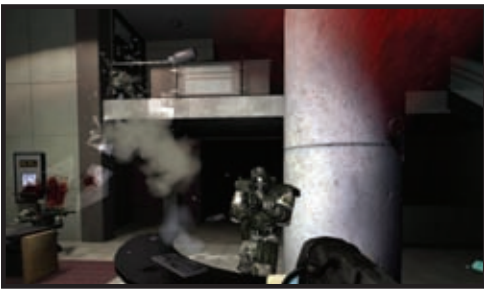
F.E.A.R.

Oyun sırasında T tuşuna basın. Oyun donduktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Bir kodu yazdıktan sonra ENTER tuşuna basın.

Cephane – ammo
Görünmezlik – notarget
Ölümsüzlük – god
Tüm silahlar – guns
Zırh – armor
Tam sağlık – health
Tüm silahlar ve sınırsız cephane – tears
Hayalet modu – poltergeist
Silahlar, tam cephane, zırh, sağlık – kfa
Sağlık ve refleks artırma – gear
Bölüm atlama – maphole
Silah elde etme – gimmegun [silah ismi]

Silah isimleri

Assault Rifle – assault rifle
Top – cannon
Çift tabanca – dual pistols
Frag Grenade – frag grenade
Roket atar – missile launcher
İğne atar – nail gun
Pipe bomb – remote charge
Tabanca – pistol
Plasma Railgun – plasma weapon
Yarı-otomatik tüfek – semi-auto rifle
Pompalı tüfek – shotgun
SMG – submachinegun
Mayın – proximity



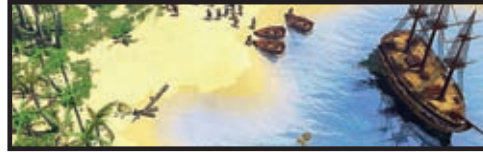
SERIOUS SAM 2

Oyun sırasında é veya ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sam_iEnableCheats=1 yazın. Tekrar é veya ~ tuşuna basın, ardından ESC tuşuna ve sonra F1 tuşuna basın. Artık menüde yer alan hileleri çalıştırabileceksiniz. Hileleri kapatmak istiyorsanız, konsolu açtıktan sonra sam_iEnableCheats=0 yazın.

AGE OF EMPIRES 3

Kaynak değiştirme

Oyunu yüklediğiniz klasörde “data” klasörünü bulun ve bunun içindeki “proto.xml” dosyasını bir metin editörüyle açın (yapabileceğiniz herhangi bir hata için bu dosyanın bir yedeğini almanızı öneririz). Eğer dosya “Salt-Okunur” ise bunu “Arşiv” dosyasına çevirin (dosyanın özellikler kısmından). Proto.xml içerisinde “Crate” sözcüğünü aratın. Arama sonucunda CrateofFood, CrateofCoin, CrateofWood, CrateofFoodLarge, CrafterofCoinLarge, ve CrateofWoodLarge sözcüklerini bulacaksınız. Bunların karşılığında da bir rakam yazıyor olacak. Bu rakamları dilediğiniz bir rakamla değiştirerek ilgili bölümde o kaynaktan daha fazla bulunmasını sağlayabilirsiniz (örnek: 100.000 yazıyorsa, onu 99999.000 yapın). Bu, o kaynağın o bölümde daha fazla bulunmasını sağlayacaktır, fakat işçileriniz yine de kaynakları yavaş taşıyacaktır. Bir işçinin maksimum taşıma kapasitesini artırmak için de “Settler” sözcüğünü aratın ve altında GatherCrate sözcüğünü bulun. Bu sözcüğün karşısındaki sayıyı ne kadar artırırsanız, işçiniz bir seferde o kadar fazla kaynak taşıyacaktır.



BLACK & WHITE 2

Bina ücretlerini düşürme

“\black & white 2\data\balance\” klasöründe gamebalancabuilding.txt dosyasını bulun ve bunu bir metin editörüyle açın. Dosyanın içerisinde şöyle satırlar göreceksiniz:

```
AZTEC_ABODE_A 280 0 3.5 80 6 2 3 2 3 2 10 0 1 1 1.5
```

```
150 0.7 0.6 0.5 0 0.4 -0.008
```

Burada birbirinden birer boşlukla ayrılmış 26 tane rakam var, ama bizi sadece baştaki ikisi ilgilendiriyor. Bu örnekteki Aztec binasının yapım ücreti 280 Wood ve 0 Ore. Bir başka binanınki 3000’e 1500 olabilir. Her binanın isminin altında bu rakamları düşürerek (örneğin 3000’e 1500’ü, 1’e 1 yapabilirsiniz) ilgili binaya bedava kavuşabilirsiniz. Bu dosyayı bir oyuna başlamadan önce de, başladıktan sonra da değiştirebilirsiniz.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Grup Yetenek Bonusları

2 kat hasar – Tüm grup Age of Apocalypse kostümü giymeli.

%5 fazla tecrübe puanı

Nightcrawler, Sunfire, Toad, Deadpool veya Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad’dan oluşan parti.

Yendiğiniz düşman başına 20 enerji – Juggernaut, Colossus, Wolverine, Rogue veya Cyclops, Jean Grey, Gambit, Rogue’dan oluşan parti.

Hasarın %5’i sağlık olarak geri döner – Rogue, Deadpool, Gambit, Wolverine veya Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey’den oluşan parti.

Hasar %5 artar – Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man veya Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit’ten oluşan parti.

Tüm dayanıklılıklar 10 artar – Storm, Iceman, Sunfire, Magneto’dan oluşan parti.

Tüm özellikler 10 artar – Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto’dan oluşan parti.

Grup sağlığı %15 artar – Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine, Bishop veya Nightcrawler, Storm, Colossus, Sunfire’dan oluşan parti.

Daha fazla techbit düşme oranı – Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool’dan oluşan parti.



PS2 hilekar

Geçen ay protestolarını oyun yapımcılarının ofislerini basarak dile getiren oyuncular amaçlarına ulaştılar ve oyunlara daha fazla “gerçek” hile eklenmesinde etkili oldular. Tebrik ediyoruz onları.

SSX ON TOUR

Aşağıdaki hile kodlarını “Extras” menüsünün altındaki “Cheats” bölümünden girin.

Tüm kıyafetler – FLYTHREADS

Tüm sinematikler – THEBIGPICTURE

Bonus karakterler – ROADIEROUNDUP

Ekstra para – LOOTSNOOT

Özelliklerinizi artırma – POWERPLAY

Sonsuz boost – ZOOMJUICE

Bölüm seçme – BACKSTAGEPASS

Conrad olarak oynama – BIGPARTYTIME

Mitch Koobski olarak oynama – MOREFUNTHANONE

Nigel olarak oynama – THREEISACROWD

Ski Patrol karakteri olarak oynama – FOURSOME

Süper hareketler – JACKALOPSTYLE

Kartopu atma – LETSPARTY (R1 tuşuyla kartopu atabilirsiniz)



DEVIL KINGS

Frost'u açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Venus ile bitirin.

Hornet'i açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Devil King ile bitirin.

Iron OX'u açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Scorpio ile bitirin.

Puff'ı açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Azure Dragon ile bitirin.

Q-Ball'u açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Lady Butterfly ile bitirin.

Talon'u açma

Conquest modunu herhangi bir zorluk seviyesinde Red Minotaur ile bitirin.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında girin. İlgili tuş kombinasyonlarını girerken her zaman L1 + R1 + X tuşlarına elinizi basılı tutun. Eğer işlemi doğru yaptıysanız, bir uyarı mesajı alacaksınız.

Gonzo Gun dışındaki tüm eşyalar ve silahlar – Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, R2, Aşağı (3 kez), R2 (2 kez).

Tüm haritalar – Sol, Sağ, Aşağı, Sağ, R2, Sol, Yukarı, Sol.

Temiz Torque – Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.

İntihar – Aşağı (4 kez).

Tam Blood – Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ.

Tam Flashlight – Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, R2.

Tam Sağlık – Aşağı (3 kez), R2, Yukarı (2 kez), Aşağı, Yukarı, R2.

Tam Insanity – Sağ (3 kez), R2, Sol (2 kez), Sağ (2 kez), R2.

Gonzo Gun – Sol, R2 (3 kez), Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, R2 (3 kez), Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, R2.

Bombalar – Sağ (3 kez), Sol (3 kez).

Ölümsüzlük – Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı.

Kötü Karma'yı Maksimum yapma – Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, R2.

İyi Karma'yı Maksimum yapma – Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, R2.



CONFLICT: GLOBAL STORM

Hile menüsü

Ana menüde sırasıyla L1, R1, L1, R1, Daire, Daire, Daire tuşlarına basın.

Extreme Zorluk Seviyesi

Oyunu Normal veya Hard zorluk derecesinde bitirin.

L.A. RUSH

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında girin.

5000\$ – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Sol, R2, Yukarı.

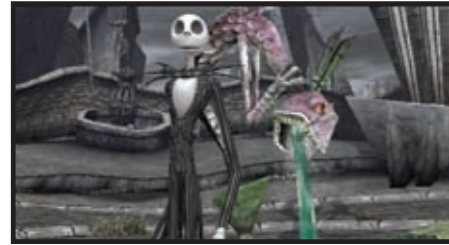
Garajdaki tüm arabaları modifiye etme – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Kare, R2, R1, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.

Trafik son hızda – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Sağ, Daire, Sol.

Street Race'de hep birincilik – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, R2, Sol, Daire, Yukarı.

Polisi iptal etme – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, R2, Kare, Sağ, R1, Sol.

Sonsuz nitro – Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Yukarı, Aşağı, Daire, Yukarı.



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Dans eden Jack, PJs Jack kostümü

Oyunu bir kez bitirin.

Phantom Jack kostümü

Tüm bölümlerden “S” başarı derecesini alın ve gizli bölümleri tamamlayın.

Pumpkin King kostümü

Örümcek Boss'u yenerek bu kostümü açabilirsiniz.

Noel Baba kostümü

Doktor'u yenerek bu kostümü açabilirsiniz.

Thespian Jack kostümü

Tüm bölümlerden “A” başarı derecesini alın.

donanım

DONANIM VISTA

Yıllar önce XP dendiğinde aklımıza sadece rol yapma oyunlarındaki tecrübe puanı gelirdi. Sonra Microsoft Windows'ların modellerini piyasaya çıkış yıllarına göre adlandırmaktan vazgeçip Windows XP'yi piyasaya sürünce bir anda yer gök XP oldu. Önce yazılımlar ardından da pek çok donanımın XP modelleri çıkmaya başladı.

Microsoft'un amacı başta model adı yüzünden işletim sistemlerinin eskidiği hissinden kurtulmaktı. Ama sonunda sıkı bir moda başlamış oldular. Şimdi Windows Vista'nın gelişi ile bilgisayar dünyası Vista model yazılım ve donanımlarla dolacak mı diye merak ediyorum.

Aslında bu muhtemel modaya balıklama atlayıp yenilikleri tamamlanmış Donanım bölümümüze Donanım Vista desek mi? Açıkçası biraz riskli bir durum kimse Vista ismini tutmazsa sazan durumuna düşmüş oluruz. Hem aklımızda gelecek sene için daha başka yenilikler de var. Yeniliklere de "yama" diyecek halimiz yok ya!

Tuğbek Ölek

HP BOZUK PİLLERİ DEĞİŞTİRİYOR

Dizüstü bilgisayarları olanlar dikkat!



Bu sene içinde HP veya Compaq marka bir dizüstü bilgisayar aldıysanız, bilgisayar ile birlikte gelen piliniz sorunlu olabilir. HP dünya çapında sattığı 135.000 bilgisayarda üretim hatasına sahip piller kullanıldığının tespit edildiğini açıkladı. Bu piller bilgisayara zarar verebileceği için mutlaka değiştirilmesi gerekiyor. Neyse ki HP bütün bozuk pilleri ücretsiz olarak yenileriyle değiştiriyor. Kendi pilinizin sorunlu olup olmadığını öğrenmek ve sorun varsa sağlam bir pil siparişi etmek için <http://bpr.hpordercenter.com/bpr/> adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

İNTERNET FİKRI RUSLARDAN ÇIKMIŞ

Çılgın prensin fantezisi



Bir Rus web sitesine göre internet fikri ilk ortaya atan 1800'lü yılların başında yaşamış bir Rus prensi olan Vladimir Odoevsky. Bilim kurgu fantezileri yazmaya meraklı bu prens bundan 170 sene önce evler arasında iletişim kuran manyetik bir telgraftan bahsetmiş ve e-postayı bile ön görmüş. Üstelik dahası da var. Bu çılgın prens yazılarında açık ve net olarak günümüzün yükselen modası blog'ları anlatmış. Herkesin halka açık olarak tuttuğu ve manyetik ağlarla yayılan günlüklerden dem vurmuş. Hatta zenginlerin bu günlükleri kendilerinin yazmakla uğraşmak yerine yazıcı uşaklar tutacaklarını (webmaster) bile tahmin etmiş.

Tanımların günümüz teknolojisini bu kadar iyi anlatması enteresan. Dünyaya yaklaşan bir kuyruklu yıldızın Rus roketleriyle parçalanarak tehlikenin giderilmesi gibi fanteziler bile geliştirmiş Prens Vlad'ın, bir Türk'ün çıkıp manyetik telgraf dünyasını tarumar edeceği ve internetin prensi haline geleceğini tahmin edememesi çok da ileri görüşlü olmadığını gösteriyor. Biz de bu yüzden internet prensi payesini efsanevi kişi Mahir'den alıp kendisine vermiyoruz. ■

GOOGLE VS MICROSOFT

İşler kızıyor



Bir süredir Microsoft'un en büyük hedefi Google. Microsoft yetkilileri bir yandan zamanında doğru internet stratejileri belirleyememiş olmaya hayıflanırken bir yandan da Google'in önünü kesmenin yolunu arıyor. Google ve internet hakkında yapılan sert açıklamalar bir yana, Google Earth gibi popüler servislerin kopyalanması sonunda işi ciddi bir çatış-

maya döndürdü ve Google da savaş bayrağını çekti. Geçen ay ücretsiz olarak dağıtılan OpenOffice yazılımının geliştiricisi Sun ile masaya oturan Google bu yazılımın dağıtım konusunda anlaşmıştı. OpenOffice'in Google üzerinden dağıtımının detayları tam açıklanmadı. Ama gelen haberler bu komple ofis yazılımının bir araç çubuğu kullanılarak yüklenmeye gerek kalmadan kolayca kullanılacağı yönünde. Kullanılan yöntem ne olursa olsun Google'in yaratıcı ve yetenekli yazılımcılarının Microsoft Office paketlerinin satışını en çok etkileyecek yolu seçeceğine ve bunun Microsoft'u çok kızdıracağına şüphe yok. Uzun sözün kısası önümüzdeki sene dünyanın en büyük yazılım devi ile en büyük medya devi arasındaki savaşı izlemeye hazırlanın. ■

PLAYSTATION 3'E KLAVYE VE FARE

Ve kimbilir daha neler...

Önceki ay Londra'da düzenlenen bir toplantıda Sony PlayStation 3 ile ilgili yeni detaylar açıkladı. Bunlar arasında başlangıçta PSP'nin kontrol cihazı olarak kullanılmayacağı da vardı. Ama güzel haber PlayStation 3'ün ilk günden itibaren klavye ve fare desteğine sahip olacak olması. Böylece Unreal Tournament gibi FPS oyunlarını klavye/fare ikilisi ile oynayabileceğiz. Daha da güzeli PS 3 ile Linux kullanılabilir olacak olması, bu detayın da çözülmesiyle hemen hemen kesinleşmiş gibi.

Her geçen gün yapabildikleri artan PlayStation 3'e bundan sonra ne



gibi özellikle ekleyecekler gerçekten merak ediyoruz. Ama şımaran kullanıcılar şimdiden çılgınca fikirler üretiyor. ■

FİLTRESİZ LCD'LER

Samsung'dan güzel haber



Samsung geçen ay LCD monitörlerde renk filtresi kullanımını ortadan kaldıran yeni bir teknoloji geliştirdiğini duyurdu. Renk filtreleri monitöre parlaklığını veren beyaz arka plan ışığının ekranda gördüğümüz renklerden ayrılmasını sağlıyor. Yani filtrenin görevi ekranda doğru renklerin oluşturulması. Bu filtrenin kullanılmaması daha ucuz, daha az güç tüketen ve 5ms'nin altında tepki sürelerine sahip monitörler üretilmesini sağlayacak. ■

CREATIVE I-TRIGUE 3600

Sesin labirentleri

Üretim: Creative (www.creative.com),
İthalat: Multimedya (www.multimedya.com), Koyuncu (www.koyuncu.com),
Fiyatı: 173\$ + KDV



I-Trigue 3600'un önceki modellerden farkı daha gelişmiş bir kasa yapısı olması ve her yan hoparlörde 3 adet bulunan yeni NeoTitanium hoparlörler. Kasa yapısındaki farkı hoparlöre ilk baktığınızda fark edebilirsiniz. I-Trigue 3600'de her NeoTitanium hoparlörün arka tarafına doğru uzanan bir tüp bulunuyor. Sesi küçük bir labirentten geçirip yandaki boşluklardan geçiren bu sistem titanyum hoparlörlerin en zayıf noktası olan orta seviye sesleri daha güçlü almanızı sağlıyor.

Normalde titanyum hoparlörler tiz sesleri daha iyi verirken orta seviye seslerde zayıf kalıyor. Buna subwoofer'in güçlü basları da eklenince orta sesler iyice kayboluyor. I-Trigue 3600, hem yan hoparlörlerde üçer NeoTitanium olması hem de ALM (Acoustic Loaded Module) isimli bu yeni sistem sayesinde orta seviye seslerde önceki modellere göre çok daha başarılı. Elbette ses spektrumu çok hoparlörlü pahalı ev sinema sistemleri kadar geniş değil ama yine de bir masaüstü hoparlörü için çok iyi.

I-Trigue 3600, 8.5 watt gücündeki yan hoparlörleri ve 24 watt gücündeki subwoofer ile oldukça yüksek ses seviyelerine ulaşabiliyor. Üstelik yüksek seviyelerde bile ses patlaması yaşanmıyor. Elbette önceki modellerde olduğu gibi çok şık tasarımı ve kulaklık bağlanabilen kablolu kumandası ile artı puan topluyor. Bu yeni hoparlörün fiyatı dışında yakınlabileceğiniz hiçbir zayıf noktası yok. ■

Artılar: Az yer kaplıyor, şık, ALM teknolojisi.

Eksiler: Yüksek fiyat

EN KOCAMAN VIDEO KAYDEDİCİ

Terrabyte dolusu video



Geçen ay düzenlenen ev elektroniği fuarı CEATEC'de Hitachi, tam 1Tb (Terabyte) kapasiteli bir video kaydedici duyurdu. Üzerinde 500GB kapasiteli iki sabit disk bulunan cihaz MPEG 2 formatında 200 saatten fazla video kaydedebiliyor. Tam açıklanmamış ama eğer DivX olarak video kaydedebiliyorsa televizyonunuzdan 2000 saate yakın video kaydedebilirsiniz. Bu da neredeyse bir TV kanalının üç aylık yayınına komple kaydetmek demek.

Ayrıca yine Hitachi CEATEC'de dünyanın en kullanışlı ve sevimli uzaktan kumandasını tanıttı. Küçük bir robot tavşan olan Lapinou insan yüz ve sesini tanıma özelliğine sahip. Söylediklerinize tepki verebilen, sizinle iletişim kuran bu robot tavşan bilgisayarınız da dâhil olmak üzere evdeki bütün elektronik cihazları kontrol edebiliyor. Tek yapmanız ne istediğinizi tavşancığa söylemek. "Lapi beşinci kanaldaki yemek programını kaydediver, tavşan yahni tarifi vereceklerdi", "Bzzzztttt!". ■

SABİT DİSK YERİNE FLASH BELLEK

Sabit disk yerine Flash bellek

Geçen ay size Samsung'un 32GB kapasiteli NAND flash bellek modülleri geliştirdiğini ve bu ürünün masaüstü sistemlerde sabit diskin yerini alabileceğini duyurmuştuk. Bu ay Samsung tahminimizi doğruladı ve 32GB'lık NAND belleklerin sabit disk yerine kullanılabileceğini açıkladı. Hatta bununla da yetinmeyen firma kendisinin üreteceği bu tip disklerin 2008 yılında sabit disk piyasasının %20'sini ele geçireceğini bile iddia etti. ■

nForce4 ile X-Fi ANLAŞMADI

Uyumsuzluk sorunları can yakıyor

Creative'in geçen ay piyasaya sürdüğü muhteşem X-Fi ses kartlarının nForce4'lerle çalışmadığı haberleri geliyordu. Bu ay ortalarında önce Creative bunun doğru olduğunu açıkladı ardından da bazı anakart üreticileri sorunu çözen BIOS güncellemeleri yayınlamaya başladılar. Anakart üreticisi böyle bir BIOS yayınlamayanlar için de Creative X-Fi'leri firmware'i değiştirilmiş yeni bir kartla değiştirebileceklerini söylüyor. Ancak bu değişim nasıl olacak henüz tam belli değil. ■

SPEED LINK MEDUSA 5.1 USB

Üretim: Speed Link <http://www.speedlink.net>
İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 90 EURO + KDV

Bugüne kadar Razer'in distribütörü olması sebebiyle tanıdığımız Speed Link son aylarda kulaklıklarıyla dikkat çekiyor. Bunun en önemli sebebi bu ay incelediğimiz Medusa 5.1 USB'nin World Cyber Games'in resmi kulaklığı ilan edilmiş olması. Biz de WCG öncesi bu yeni ürünü incelemeye karar verdik.

Adındaki USB ekinden de anlayabileceğiniz gibi Medusa bilgisayara ses kartından değil USB'den takılıyor ve kendi DSP'sine (Digital Sound Processor) sahip. Böylece ses kartınız olmasa bile Medusa'yı kullanabiliyorsunuz. DSP'ye sahip kulaklıkların amacı ses kartından tasarruf etmek değil elbette. Sesi kulaklığın kendisi işlediği için sanal olarak 5.1 ses etkisi sağlıyor. Böylece oyunlarda hangi sesin ne taraftan geldiğini fark edebiliyorsunuz. Üzerinde oldukça kaliteli bir mikrofon bulunan Medusa ayrıca DPS modülü üzerinde ses ayarı ve açma kapama düğmesine sahip.

Medusa'nın diğer bir özelliği oldukça geniş olması ve kulağınızı tam olarak kapatması. Bu sayede sizi dış seslerden tamamen izole ediyor ve oyun sesleri dışında hiçbir şey duymuyorsunuz. Bu tip kulaklıklar kulaklarınıza baskı uyguladığı için konforsuzdur. Ancak Medusa'nın kenarlarındaki kadife kaplı yastıklar çok geniş ve kulağınıza değil çevresine temas ediyor. Böylece kulağınızı hiç rahatsız etmiyor. Diğer yandan kulaklığın kendisi çok ağır ve uzun süre kullandığınız zaman kafanızda kask varmış hissi doğuruyor. Büyük kulaklıklara alışkansanız bu pek sorun olmayacaktır ama benim gibi daha hafif ve küçük kulaklıkları tercih ederseniz rahatsız olmanız kaçınılmaz.

Medusa kesinlikle her oyuncunun ihtiyacını karşılayabilecek bir ürün. Tercih ederken dikkat etmeniz gereken tek konu bu denli büyük bir kulaklıkla rahat edip edemeyeceğiniz.

Artılar: DSP modülü, dış sesleri kesiyor

Eksiler: İri ve ağır olması rahatsız edebilir



LOGITECH G5

Herkesin faresi kendine

Üretim: Logitech (www.logitech.com.tr),
İthalat: Hızlı Sistem (www.hs.com.tr),
Fiyatı: Belli değil



bize özel bir fare haline geliyor.

G5'in özelleştirilebilirlik konusunda getirdiği asıl devrim farenin ağırlığında. Kendisi çok hafif olan fare beraberinde 16 küçük ağırlıklı (1.7g ve 4.5g) geliyor. Farenin altına yerleşen plastik muhafazaya bu ağırlıkları yerleştirerek farenin ağırlığını ve dengesini değiştirebilirsiniz. Böylece hızlı fare kullananlar çok hafif, daha fazla kontrol isteyenler oldukça ağır bir fareye sahip oluyor.

G5 ile birlikte gelen Set Point yazılımı da oldukça geliştirilmiş. Yazılımı kullanarak her oyun için ayrı ayrı 5 farklı hassasiyet seviyesi ayarlayabiliyorsunuz. Fare tekerleğinin altında yer alan +/- tuşları ile oyun sırasında anında bu 5 farklı seviyeden birine geçebilirsiniz. Üstelik o an hangi hassasiyet seviyesinde olduğunuz farenin solundaki küçük led ekrandan görülebiliyor. Pek çok oyun için ihtiyaç olmasa da Battlefield 2 gibi farklı hassasiyet seviyelerini kullanabileceğiniz oyunlarda performansınızı fazlasıyla artırıyor.

Logitech'in MX500'den bu yana standart olarak kullandığı ergonomik tasarıma sahip olan G5'te detayda da bazı değişiklikler var. Mesela farenin yüzeyi kaymayı engelleyen kumlu bir dokuyla kaplanmış ve kablosu plastiğe göre daha dayanıklı olan ip kaplama ile üretilmiş. Sol taraftaki 4 ve 5 numaralı tuşlar tek bir tuşa indirilmiş. Fare tekerleği sola sağa yatar hale gelerek fazladan fonksiyon kazanmış. Asıl

önemlisi farenin altında yer alan ve kaydirmayı kolaylaştıran yüzeyler hem büyütülmüş hem de daha dayanıklı ve kaygan olan Polytertrafluoroethylene'den üretilmiş (ilk seferde doğru okuyana G5 bedavaymış =)).

Fare tekerleğine tuş olarak basmanın zor olması dışında G5'de ne unutulmuş bir özellik ne de bir hata bulmak mümkün değil. Yeni fare alacak oyuncuların Logitech G5'i başka bir fareye tercih etmesi pek mümkün görünmüyor. ■

Artılar: 2000 dpi yüksek hassasiyet, değiştirilebilir ağırlıklı, oyun sırasında hassasiyet değiştirme
Eksiler: Fare tekerleği zor basılıyor



Logitech G5, daha ilk elinize aldığınızda üstün bir ürün olduğunu hissettiriyor. Kullanmaya başladığınızda da oyunlardaki potansiyelinizi sonuna kadar kullanmanıza izin verecek kadar hassas ve her oyuncuya tek tek uyum sağlayacak kadar esnek olduğunu görüyorsunuz. Cihazın hassasiyeti 2000dpi'lık özel lazer hareket algılayıcıdan geliyor. Bu hassas gözün kaydettiği hareketleri, G5 saniyede 500 kere bilgisayarınıza iletiyor ve toplamda her saniye 6.4 megapiksel görüntü taranmış oluyor. İsterseniz fareyi fıldır fıldır döndüren düşük hassasiyetli (sensitivity) oyuncuların olun, isterseniz fareyi milimetrik hareketlerle kullanın, G5'in en ufak hareketinizi bile atlaması söz konusu değil. Bu gelişmiş lazer fare, saniyede bir metrelik bir hareketi bile algılayabiliyor.

G5 piyasadaki tek 2000dpi fare değil. Bu yüzden Logitech farenin özelleştirilebilmesine, yani her oyuncuya mükemmel uyumuna, çok büyük özen göstermiş. Bana sorarsanız G5'in asıl önemli yanı da bu.

Benim G5'im en güzeli

Her G5'i oyuncusuna özel kılan ilk özelliği görünümü. Bütün G5'ler fabrika üretiminden sonra tek tek elle boyanıyor. Önce üzerine siyah ve kırmızı renkte farklı boyalar atılıyor, ardından su zımparasıyla bu renklere farklı bir tarz veriliyor. Böylece hiçbir G5 bir diğerine benzemiyor, sıradan bir fareden



Geniş ayaklar
Çıkımlı hareketi artırır ve sağlar

Ayarlanabilir ağırlık kartuşu
Farenin ağırlık ve dengesi 28 gram'a kadar değiştirilebilir.

Hassasiyet ayarları
Oyunlar oynamadan önce farklı hassasiyet seviyeleri arasında geçiş yapılabilir.

BENQ FP91E

Hız, ses ve zarafet

Üretim: BenQ Link www.benq.com.tr İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr Fiyatı: 449\$ +KDV

LCD monitörlerde akıl almaz bir hızla tepki süreleri düşerken BenQ bu konuda liderliği kimselere bırakmıyor. Geçtiğimiz aylarda 6ms ve 4ms duyuruları yapıldıktan sonra bu ay da 2ms LCD monitörleri duyurdular. Alında bu ay sizin için 5ms'lik yeni modeli incelemeyi umuyorduk ama bu ürün sonunda bu aya yetişmeyince onun yerine 8ms'lik modeller içinde ne güçlüsü olan FP91E'yi inceleyerek yeni LCD'lere ısınalım dedik. Gelecek ay 6ms'lik (belki de 4ms) modeli de inceleyeceğiz.

BenQ FP91E başta da söylediğimiz gibi 8ms tepki süresine sahip bir LCD monitör. 8ms'lik tepki süresinin performansın yaklaşık olarak CRT'lerdeki 120Hz'e denk geldiğini düşünürseniz oyunlar için oldukça iyi bir performans veriyor. Monitörü piyasadaki diğer ürünlerden farklı kılan iki özelliği daha var. bunlardan ilki 1000:1'lik kontrast seviyesi. Piyasadaki çoğu LCD ancak 700:1 kontrasta ulaşabiliyor. Düşük tepki süresi ve yüksek kontrastın yarattığı görüntü farkını oyun ve filmlerde çok net hissedebiliyorsunuz.

BenQ FP91E'nin üçüncü çarpıcı özelliği ise üzerinde bulunan SRS hoparlörler. Her biri 2 watt gücündeki titanyum hoparlörler elbette iyi bir masaüstü hoparlörünün yerini tutmaz. Ama bugüne kadar gördüğüm tüm entegre hoparlörler

içinde en iyisi. Özellikle oyunları kulaklıkla oynayıp hoparlörü sadece Windows sesleri ve ara sıra müzik dinlemek için kullanıyorsunuz. Bu mini hoparlörlerin en büyük eksiği elbette bass seslerde çok zayıf kalması. Ama tiz seslerde ve bir parça da orta seslerde gayet iyi. Ekolayzır ayarlarınızla biraz oynarsanız sonuçlar daha da düzelinebilir. Üstelik monitörün ön paneline bir kulaklık çıkışı koymayı da ihmal etmemişler.

BenQ FP91E'nin tasarımı oldukça şık ve 19" bir LCD için oldukça dar kenarlara sahip. Monitörler ilgili olarak yakınlabileceğimiz tek konu ise alt tarafta bulunan ayarlar. Görüntüyü bozmaması için çok alta saklanan tuşlara ulaşmak ve kullanışsız menüde yolunuzu bulmak bir parça zor. Ama bu küçük hatasını görmezden gelirse BenQ FP91E oyuncular için uygun, dört dörtlük bir monitör.

Artılar: SRS hoparlör, 8ms tepki süresi, 1000:1 kontrast
Eksiler: Kullanışsız ayarlar



INTEL OCAK'TA FİYAT KIRILACAK

Ocak ayında 65nm ile üretilen yeni çift çekirdek işlemcilerini piyasaya sürecektir olan Intel aynı dönemde şu an piyasada olan işlemcilerin fi-

yatlarını %5,5 ila %13,6 oranında düşürmeyi planlıyor. Oran çok büyük olmasa da üst düzey işlemcilerde önemli bir fiyat farkı yaratacak. ■

FİZİK KARTI ARALIK'TA GELİYOR

Oyun desteği hala düşük

E3'te yeteneklerini görüp bir hayli üzerine konuştuğumuz Aegia fizik işlemcisine sahip kartlarının aralık ayında piyasada olacağı söyleniyor (DVD'deki videoda kartın yapabildiklerini görebilirsiniz). İlk olarak Asus tarafından pi-



yasaya sürüleceği ve 249\$ fiyatla satılacağı önceden açıklanan kartlar bir ihtimal bu ayın sonuna da yetişebilirmiş. Bu kartın özelliklerinden faydalanan oyun sayısı ise hala az. Ama oyunlar arasında Rise of Legends, Warhammer 40K devasa online oyunu, Ghost Recon Advanced Fighter ve üçüncü nesil Unreal motoru gibi önemli isimlerin bulunması gelecekte ciddi destek göreceğini gösteriyor. ■

KENDİ KÜÇÜK HAFIZASI BÜYÜK

Telefonda sabit disk dönemi

Telefonların cep bilgisayarlarına, bilgisayarların gelişmiş medya oynatıcılarına, oyun konsollarının web tarayıcılarına dönüştüğü bir çağdayız. Ve artık hemen hemen her taşınabilir cihaz MP3 çalma özelliğine sahip. Cep telefonlarında MP3 çalma özelliği de bir hayli yaygınlaştı. Hatta geçen ay SonyEricsson bir Walkman telefon bile üretti. Ama bu ay Samsung bir adım ileri giderek 3GB'lık sa-

bit diske sahip bir cep telefonunu Kore'de piyasaya sürdü. 700 şarkı kapasitesine sahip telefon üzerindeki iki hoparlör sayesinde kulaklık olmaksızın da kullanılabilir. Hatta bununla yetinmeyip yüksek kaliteli (elbette kendi ekran ebadında) video dahi oynatabiliyor. Kore'de 700 dolara satılan cihazın GSM kullanan Avrupa versiyonunun olup olmayacağı henüz belli değil. ■



EN İYİ ÜÇ SATA DİSK

En hızlı sabit disklere kısa bir bakış

Biliyorsunuz Donanım bölümünde sadece oyunlarla ilgili donanımlar ve ev elektroniği ürünleri ile ilgileniyoruz. Ama ne zamandır kardeş dergi Chip'in meşhur testlerinden faydalanarak size diğer donanımlarda son durum hakkında bilgi vermek aklımızdaydı. Chip'in geçen sayısında hazırlanan kapsamlı sabit disk testini görünce buna başlamanın tam zamanıdır diye düşündük.

Artık serial ATA diskler paralel ATA'nın yerini tamamen alma yolunda. Hemen hiçbir yeni sistem PATA disklerle piyasaya

sürülmüyor. Ama daha SATA'ya geçiş tamamlanmadan SATA 3GB/s standardı duyuruldu. SATA II olarak da anılan bu yeni standardın doğru ismi SATA 3GB/s aslında. Ama bu da kafa karıştırıcı bir durum çünkü yeni standardın veri transfer hızı 3GB/s değil 300MB/s. Bu karışıklığın teknikleri açıklaması var elbette ama siz SATA 3GB/s adında ve 300MB/s hızında yeni bir standart olduğunu bilin yeter.

PATA'nın 100MB/s veri transfer hızının SATA ile 150MB/s'ye çıktığını hatırlarsak

yeni standart'ın çok daha yüksek oranda bir kazanım getirdiğini görüyoruz. Üstelik SATA ve SATA 3GB/s birbiri ile hem geri hem de ileri uyumlu. Yani ana kartınız ve sabit diskinizin standartlardan hangisini desteklediğine bakmaksızın bütün SATA diskler bütün SATA ana kartlarda çalışıyor. Ancak hem ana kartınız hem de diskiniz SATA 3GB/s standardındaysa veri transfer hızınız 300MB/s olarak çalışıyor.

CHIP testinde yer alan 25 üründen sizin için en iyi üç SATA diskin test sonuçları derledik. Hem sabit disklerle ilgili daha geniş bilgi almak, hem de tüm ürünlerin performans sonuçlarına ulaşip CHIP editörlerinin hangi modelleri seçtiğini görmek için CHIP'in Ekim sayısına bakabilirsiniz. ■

CHIP SABİT DİSK TESTİ / EN İYİ ÜÇ SATA

Marka		Western Digital	Samsung	Samsung
Model		WD1200JS	HD120UJ	HD080HJ
Kapasitesi	GB	120	120	80
Tampon Bellek	MB	8	8	8
Dönüş Hızı	rpm	7200	7200	7200
Disk Sayısı		2	2	2
Kafa Sayısı		4	4	4
Harcadığı Güç	Watt	9,5	8,5	8,5
Veri erişim Hızı	ms	13,2	14,7	14,8
Rastgele okuma Hızı	mbs	169	189,3	188,7
Ortalama veri transfer hızı (okuma)	mbs	55,1	51	49,6
Ortalama veri transfer hızı (yazma)	mbs	47,1	46,1	45,1
Gürültü oranı	dB	65,8	65,2	70
Isınma sıcaklığı	C	24	24	22
Fiyat	Dolar	93	97	72
Mbyte Başına düşen Fiyat	Dolar	0,775	0,808333333	0,9



FATALITY FS-C77

Hızlı ve öfkeli

Üretim: Zalman (www.zalman.com), İthalat: Dijital Center (www.dijitalcenter.com), Fiyatı: 75\$ +KDV

Kasalarda modifikasyon çılgınlığı devam ederken (bkz. Level sayı 104, sf103) aksesuar üreticilerinin de elleri boş durmuyor ve birbirinden değişik ürünleri kullanıcılarla buluşturuyorlar. Sektörün ağır abilerinden Zalman'ın son ürünü Fatal1ty FS-C77 de bunlardan biri.

Fatal1ty FS-C77, ismini efsanevi oyuncu Johnathan "Fatal1ty" Wenzel'den alıyor. Yani oyuncular için tasarlanmış bir ürün. Ancak ismi dışında genel tasarımı, Zalman'ın CNPS7700-CU modelinden pek de farklı değil. Teknik değişikliklerden çok kullanıcıların görsel ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanan Fatal1ty FS-C77, CNPS7700-CU'nun klasik siyah fanını kullanmak yerine, kırmızı ışıklı şeffaf bir fanı kullanmayı tercih ediyor. Bu sayede kasaya şık bir görünüm kazandırıyor.

Fatal1ty FS-C77, Soket 775 ve 478 Pentium 4 işlemcilerin yanı sıra, Soket

754/939/940 Sempron ve AMD 64 işlemcilerle de kullanılabilir. Ancak ebatları büyük olduğu için her ana karta ve kasaya sığmayabilir, güç kaynağına ya da ekran kartına sıkışabilir. Fatal1ty FS-C77, CNPS7700-CU gibi 918g saf bakırdan yapılıyor ve çapı ise yaklaşık 14 santim. Eh bu haliyle her yere sığması elbette kolay değil. Bu nedenle kesinlikle bu ürünü almadan önce ana kartınıza uygun olup olmadığını kontrol etmenizi tavsiye ederim.

Fatal1ty FS-C77, aşırı ısınmadan şikâyetçi olanların veya overclock yapmak isteyenlerin rahatlıkla kullanabileceği bir soğutucu. Performans bakımından CNPS7700-CU'dan kesinlikle aşağı kalır yanı yok. Ama kasanın içini göremedikten sonra Fatal1ty FS-C77 almanın da pek de bir esprisi kalmıyor. Bu arada CNPS7700-CU ile birlikte gelen FAN MATE 2 ayar parçası maalesef Fatal1ty FS-C77'de mevcut değil. Ayrıca CNPS7700-CU'dan farklı olarak, fa-



nın dönüş hızı 2400 RPM'e kadar çıkabiliyor ve bu noktada ses kirliliği ise 42 dB'ye kadar ulaşabiliyor.

Modifiye tutkunlarına ve özellikle de kasalarının içini akvaryum gibi seyretmek isteyenlere tavsiye edebileceğimiz bir ürün. Anakartınız Fatal1ty FS-C77'nin takılmasına elverişliyse, ana kart-güç kaynağı arası uzaklık yeterliyse, paranız yetiyor ve niyetiniz de varsa, kesinlikle kaçırmayın derim. ■

Artılar: Çok iyi soğutma, muhteşem görünüm

Eksiler: Kasanıza sığmayabilir, FAN MATE 2'nin olmaması



Aylar önce Valve, HDR (High Dynamic Range) grafik teknolojisini duyurmuş ve bu teknolojiyi kullanan Lost Coast isminde küçük bir Half-life 2 bölümü hazırlamaya başlamıştı. Başta kâğıt üzerinde gördüğümüz HDR'dan pek etkilenmemiş, hatta Lost Coast gecikince unutmuştuk bile.

Ama bu ay Valve Lost Coast'u Steam üzerinden ücretsiz dağıtmaya başlayınca merakımız yeniden canlandı ve biz de hemen yükleyip denedik. Denedik denemesine ama kendi bilgisayarımızda çalışan bu grafiklere inanmakta zorlandık. Çünkü PS 3 demolarını bir kenara bırakırsak, Lost Coast bugüne dek bir oyunda gördüğümüz en iyi grafiklere sahipti.

HDR GİBİSİ YOK

Lost Coast'un özelliği ilk defa HDR teknolojisinin kullanılıyor olması. Diğer grafik teknolojilerinden farklı olan HDR'in temel prensibi, gözümüzün gerçek hayatta ışığa karşı verdiği tepkileri oyuna yansıtma. Bunu basit bir örnekle açıklayalım. Karanlık bir koridordan ilerleyip aydınlık bir mekâna çıkıyorsunuz. Gözünüz karanlıktan aydınlığa geçişe hemen adapte olamaz ve genişlemiş göz bebeğimiz yü-

zünden aydınlık ortamı olduğundan daha da aydınlık görürüz. İşte HDR'in yeteneklerinden biri bu. Gözümüzün gerçek hayatta bize yaşattığı bu küçük illüzyonları, oyunlarda bire bir yaşıyoruz.

HDR'in diğer bir özelliği çok parlak ışık kaynaklarını olması gerektiği gibi göstermesi. Güneş veya güçlü bir projektör gibi ışık kaynaklarına baktığımızda ışık kaynağının kendisi dışında, ışığın şiddetine göre büyük veya küçük bir ışık halesi görürüz. Bu kaynağın önünde kalan objeler de bu halenin içinde eriyip gitmiş gibi görünür. HDR'in marifetlerinden biri de işte bu etki.

HDR sayesinde artık bütün yüzeylerde yansımalar veya parlamalar olabiliyor. Ancak parlamaların oluşup oluşmaması veya ne kadar parlayacağı tamamen ışık kaynağının gücüne bağlı.

Bu üç örneğe bakınca HDR'in güneşli havada ve açık alanlarda geçen bölümlerde işe yarayacağını düşünebilirsiniz. Haklısınız da, Lost Coast'un başlangıcı da böyle bir ortam ve bu yeni ışık oyunları atmosferi %100 değiştiriyor. Ancak kapalı mekânlarda da HDR hoş etkiler yaratabiliyor. Lost Coast'un ilerleyen kısımlarında girdiğiniz eski bir kilisede, yan taraftaki camlardan süzülen ışık gözlerinizi ka-

maştırıyor.

DiĞER GÜZELLİKLER

Lost Coast, HDR teknolojisini tanıtmak için hazırlanmış olsa da Valve, HL 2'den bu yana diğer konularda ne kadar yol aldığını da göstermek istemiş. Mesela karakter modelleri HL 2'de de muhteşimdi ama Lost Coast'da çok daha iyiler. Gerçi oyunda kayda değer tek bir karakter var ama bu bile bize Valve'in gelecek oyunlarının kalitesini gösteriyor.

Lost Coast'la Normal Map'lerin ne kadar başarılı kullanılabileceğini de görüyoruz. Özellikle bölümün başında sahildeki kayalıklar inanılmaz güzellikler. Ayrıca Valve, HDR ile uyumlu olması için su ve su altındaki objeleri çizen shaderları da komple elden geçirmiş. Ortaya çıkan sonuç Half-Life 2'den bile çok daha iyi gözüken grafikler olmuş.

Elbette HDR gibi teknolojinin bir performans bedeli de var. Ama korkmanıza gerek yok. Çünkü yaptığımız testte HDR'i açıp kapamak sadece 5 fps'lik bir fark doğurdu. Grafiklerdeki kazanımla kıyaslandığında çok küçük bir bedel bu.

Eğer sisteminizde Steam kurulu ise bedava dağıtılan Lost Coast'u hemen yükleyip bu güzellikleri kendi gözlerinizde de görün. Ayrıca bütün bölümü yapımcılarının teknolojilerle ilgili yorumlarını dinleyerek oynayabilirsiniz de. Şimdi heyecanla Valve'in Half-Life 2'nin genişleme paketi Aftermath'ı bitirmesini ve bu güzellikleri bize gerçek bir oyunla sunmasını bekliyoruz. ■



◀ Güneşin önünde duran borular ışık huzmesinin içinde eriyor.

▶ Karanlık bir mekândan aydınlığa çıktığımızda gözleriniz işte böyle kamaşıyor.

Performans Testi

1024x768 / 4X AA / 8X AF /

Maksimum Ayarlar

HDR Olmadan 62.21 FPS
Tam HDR 57.88 FPS

Test Sistemi: Intel Dual Core 3.2GHz, PNY GeForce 7800GT, 1GB Kingston DDR2 RAM



LCD TV'LER UCUZLUYOR

Hem de çok!

Henüz ülkemizde yüksek fiyatlara satılıyor olsa da dünya çapında LCD TV fiyatları çok büyük bir hızla düşüyor. Hyundai'nin Japonya'da satılan 80 ekranlık bir modelinin fiyatı geçen ay 720 avroya kadar düştü. HDTV desteği olmasa



da televizyon 1366x768 çözünürlüğü destekliyor ve 600cd/m2 gibi hiç de fena olmayan bir parlaklık oranına sahip. Bizde de fiyatlar bu seviyelere inerse herhalde kimse CRT'lerin yüzüne bakmaz artık. ■

KARMAŞAYA SON

Yeni monitör kabloları

Video ile ilgili cihazlarda standartları belirleyen VESA organizasyonu gelecek senenin başında yeni bir ekran kablosu standardını açıklamaya hazırlanıyor. Sadece 4-pin kullanılacak olan DisplayPort isimli bu yeni ekran kablosu muhtemelen USB bağlantılarına benzecek. Bilgisayarlarımızı monitör, projeksiyon ve TV'lere bağlamamızı sağlayacak olan yeni kablo aynı zamanda DVD oynatıcı ve uydu alıcılarda da kullanılacak. Kısacası

VGA, DVI, Scart, S-Video, RCA, HDMI şeklinde uzayıp giden kablo karmaşasına son verecek.

DisplayPort çift yönlü veri iletişiminin yanı sıra, bugünkünden çok daha yüksek kalitede görüntülerin transferine de imkân tanıyacak. Bu formatı destekleyen ilk ürünlerin gelecek sene sonunda çıkacağı tahmin ediliyor ancak yeni standart ancak bir kaç sene sonra yaygınlaşabilecek. ■

RIO'YA VEDA

Yeni monitör kabloları

Eski ekran kartı efsanesi Diamond tarafından kurulan ve dünyanın MP3 çalar üreten ilk firmalarından biri olan Rio geçen ay kepenlerini sonsuza dek indirdi. Diamond ile birlikte önce VIA'ya satılan ardından elden ele dolaşan firma son sahibine bir hayli zarar ettirmesinin ardından kapatıldı. ■



VISTA GRAFİKLERİ DAHA STABİL

Ama gereksinimler yüksek

ATI'nın geçen ay yaptığı açıklamaya göre Windows Vista'da ekran kartı sürücülerini daha stabil olacak ve işletim sistemini çökertmeyecek. Hepimizin bildiği ve sık sık yaşadığı gibi Windows XP'de ekran kartı sürücülerini hataya çok açıklar ve genelde sürücülerde yaşanan bir hata bütün sistemi çökertiyor. Ayrıca bilgisayar sistemlerinin Windows Vista Ready logosu alabilmek için minimum 64MB grafik hafızası ve DirectX 9.0 desteğine ihtiyacı olduğu söyleniyor. Vista'dan tam performans alabilmek için ise 256MB grafik hafızası gerekecekmiş! ■



ANTEC

Neo Power 480

Üretim: Antec <http://www.antec.com>

İthalat: Dijital Center,

www.dijitalcenter.com

Fiyatı: 139 EURO +KDV

Ağız tadıyla oyun oynamak için işlemciye, ekran kartına yüzlerce YTL harcadıktan sonra bu sistemi 15-20 YTL'lik markasız, hatta ne idüğü belirsiz güç kaynaklarına emanet etmek olmaz. Sisteme o kadar para verdikten sonra kasa ve güç kaynağına para vermeyerek bilgisayarınızı riske atmak bana mantıklı gelmiyor. Ama neyse ki güçlü firmaların sağlam ürünleri var da bilgisayarlarımızı onlara emanet edip oyunlarımızı kaygısızca oynayabiliyoruz. Antec NEOPOWER 480 de bunlardan biri.

Antec NEOPOWER 480'in ilk göze çarpan özelliği gelişmiş bir kablo yönetim sistemine sahip olması. Ürünün 4 adet kablo çıkış yuvası ve değiştirilebilir toplam 5 kablo seçeneği sunuyor. Siz de sisteminizin ihtiyaç duyduğu kabloları seçerek güç kaynağı üzerindeki yuvalara takabiliyorsunuz. Böylece gerektiği kadar kablo ve kablo çeşidini kullanıp, gerekme-yeni çıkartabiliyoruz. Bu sayede hem kasadaki hava akımı minimum ölçüde etkinleşmiş oluyor, hem de görüntü kirliliği belli bir ölçüde azalıyor.

Bunun dışında ısı sensörü ile fan hızını otomatik ayarlayarak gürültüyü minimuma düşürüyor. Bu da NEOPOWER 480'in hem sessiz hem de etkin kullanılmasını sağlıyor. 480W maksimum güce ulaşabilen ürün, Voltage-Feedback özelliği sayesinde sistem kararlılığı daha kolay sağlıyor ve 24 pinden 20 pinlik çevirici ile ayrı ATX yapılarını çalıştırabiliyor.

Kasa içinde kabloların karmaşa yaratması ve güç kaynağının yetersiz kalmasından şikâyetçiyse, bir de 139 EURO buldunuz mu, tamamdır. ■

Artılar: Akıllı kablo yönetimi, sessiz çalışma.
Eksiler: Yüksek fiyat, yetersiz sayıda kablo seçeneği ve çıkış.



ATI yeni ekran kartlarını
nihayet duyurdu ama hem
geç hem güç oldu

NERELERDEYDİN SEN BAKAYIM FUDO?

Radeon serisinin duyurulduğu ilk günden bu yana takdire değer bir yükseliş içindeydi ATI. Ancak NVIDIA önce FX 6800 ile kendini topladı ardından da FX7800 ile liderliği yeniden ele geçirdi. NVIDIA'nın şahlandığı bu iki sene içinde ATI'nın da ona cevap vermesi gerekiyordu. Ama ATI yılların koşusundan yorulmuş olmalı, önce affladı, sonunda ekran kartları tarihinin en büyük fiyaskolarından biri ile karşımıza çıktı, "Fudo".

Fudo kod adı verilen R520 çipsetinin aslında bundan altı ay önce piyasaya sürülmesi gerekiyordu. Ancak ATI üretimle ilgili sorunlar yaşadı ve bu sorunların çözülüp kartın piyasaya çıkması için altı ay gerekti. Nihayet ATI Eylül ayında sonunda resmi adı X1800 olarak kesinleşen kartın Ekim ayında piyasaya çıkacağını duyurdu. Ancak bu ay içinde gördük ki X1800 XT, GeForce 7800 GTX'den ne daha iyi, ne de Ekim ayı içinde piyasa-

ya çıkabilecek halde.

ATI'nın yeni ekran kartları üç farklı seriden oluşuyor. Gelin isterseniz önce yeni kartlara topluca bir göz atalım:

Tabii bu tabloyu oluştururken ATI'dan aldığımız verileri kullandığımızı unutmayın. Bu kartların hiçbirisi henüz ülkemizde çıkmadı

ve çıktıklarında fiyatları %20 ile %50 arasında daha pahalı olacaktır.

Tablo da da görüldüğü gibi ATI alt seviye ve orta/üst seviye birer kartı piyasaya sürmüş olsa da ailenin asıl önemli üyeleri olan orta seviye ve en üst seviyeyi hala piyasaya sürebilmiş değil. Üstelik Kasım ayı içinde piyasaya çıkacak olan X1600 XT ve X1800 modellerinin küçük ebatlarda piyasaya sürüleceği, bu ürünlerin yüksek

kapasiteye ulaşmasının yıl sonunu bulabileceği söyleniyor. Bu durumda bu kartlar ülkemize hiçbir zaman gelmeyebilir bile. Bir ürünü altı ay geciktirip, yine de piyasaya adam gibi sürememek çok ciddi bir dezavantaj elbette. Hele de NVIDIA GeForce 7800 serisini ilk duyurduğu günden itibaren yüksek kapasiteyle piyasaya sürmüşken. Ama biz şimdilik kart piyasaya çıkmış veya çıkacakmış gibi düşünüp bize neler sunabileceğine bakalım.

Gönül elbette Radeon X1800 XT'yi alıp güzelce GeForce 7800 GTX ile karşılaştırmayı isterdi. Açıkçası altı aydır güzel bir karşılaştırmalı ekran testi için ATI'nın kartlarını bekliyorduk. Test sistemimizi hazırladık, FEAR ve Quake 4 gibi son çıkan oyunları sisteme ekledik ve merakla X1800 XT'nin gelişini bekledik. Ama gidip gelen bir dolu e-posta ve geçen bir ayın ardından ATI'nın basına (en azından Türk basınına) yollayacak kadar X1800 XT dahi üretmediğini öğrenmiş olduk. Biz de mecburen Vogel Almanya ofisinde yapılan testlerde nasıl bir sonuç çıkmış baka-



ATI X1000 Serisi

	Radeon X1300 Pro	Radeon X1600 XT	Radeon X1800 XL	Radeon X1800 XT
Vertex Pipelineleri	2	5	8	8
Pixel Pipelineleri	4	12	16	16
Çekirdek Hızı	600	590	500	625
RAM	256 MB	256 MB	256 MB	256/512 MB
RAM Hızı	800 MHz	1.38 GHz	1 GHz	1.5 GHz5
Ne zaman Piyasada?	Çıktı	30 Kasım	Çıktı	Kasım
Tahmini Fiyat	149\$	249\$	449\$	449/549\$

3D Performans Testi (fps)

	Radeon X1800 XT	GeForce FX 7800 GTX
Doom 3 1024x768 4x AA, 8X AF	90,3	95,2
Doom 3 1600x1200 4x AA, 8X AF	43,4	51,2
Half-Life 2 1024x768 4x AA, 8X AF	102,6	93,6
Half-Life 2 1600x1200 4x AA, 8X AF	90,3	71,5

lım dedik.

Tanıdık şekilde NVIDIA kartlar sponsoru olduğu Doom, ATI kartlar da sponsoru olduğu Half-Life'da daha hızlı. Ama burada gözden kaçırmamamız gereken bir nokta var. Testteki Radeon 512 MB belleğe sahipken GeForce 256 MB'lık model. Özellikle Half-Life 2 gibi çok yüksek dokular yüzünden belleğe bağımlı olan bir oyunda iki kat fazla bellek ciddi



bir avantaj. 1600x1200 çözünürlükte farkın iyice açılması bunu net olarak gösteriyor. Bu ay içinde 512 MB belleğe sahip GeForce 7800 GTX'ler piyasaya çıktığında bu tablo çok değişebilir.

Ortalıkta dolanan diğer testlere de göz atınca fazladan belleğe rağmen X1800 XT'nin altı ay önce piyasaya çıkan 7800 XT'yi açık ve net olarak geçemediğini görüyoruz. İşin kötüsü X1800 XT çok daha yüksek

saat hızları yüzünden aşırı güç tüketip, aşırı ısınıyor. İki PCI-X slotu kaplayan fanının gürültüsünü GeForce FX 5800 ile kıyaslayanlar bile var. Kartın güç tüketimi de GeForce 7800 GTX'den 30 watt ile 50 watt arası fazla. Üstelik GeForce'ların fiyatı geçen altı ay içinde hayli düştüğünden X1800 XT daha pahalı bir kart.

Özetlemek gerekirse bizi altı ay belettikten sonra ATI karşımıza daha çok gürültü üretip daha çok güç tüketen, açıkça daha pahalı olan ve daha hızlı olduğu tartışılır bir kart ile çıkıyor. Üstelik hala piyasaya da çıkmış değil. Geçtiğimiz yıllarda bu yüzden NVIDIA'ya o kadar çok kızmıştık ki şimdi aynı şeyleri ATI için söylüyor olmak garibime gidiyor. Demek ki firmalar sadece kendi hatalarından değil rakiplerinin hatalarından da ders çıkarmalı. Bana sorarsanız ATI bu seriyi komple pas geçseydi daha iyi ederdi. Hatta siz de öyle varsayarsanız kimse sizi suçlamayacaktır. Yok "Benim için tek yol ATI" diyorsanız da tavsiyem fiyatları düşen X8xx serisi kartların keyfini çıkarmanız. ■

CREATIVE ZEN NEEON

Küçük, şık ama hantal!

Üretim: Creative (www.creative.com), İthalat: Multimedya (www.multimedya.com) Fiyatı: 249\$

İlk gördüğümüz günden beri rüyalarımıza giren bir MP3 çalardı Zen Neon. Küçük, şık, yüksek kapasitesi ve bol özellikleriyle bir MP3 çalardan isteyebileceğimiz her şey sahip gibi görünüyordu. Zen Neon'un duyurulmasının üzerinden aylar geçti ve nihayet ülkemizde satılmaya başlanmasıyla birlikte deneme şansı yakaladık. Zen ailesinin bu son üyesi gerçekten de vaat ettiği her şeye sahip ama maalesef beraberinde tatsız sürprizler de geliyor.

Zen Neon'un en önemli özelliği sabit diske çalışan MP3 çalarlar içinde en küçüğü olması. 5 GB kapasitesi olmasına rağmen iPod Mini'den bile daha küçük. Cihazın ön yüzü 8cm x 4.7cm ebatlarında ve kalınlığı sadece 1.6cm, ağırlığı ise sadece 75gr. Bu kadar küçük bir cihazın bu denli yüksek kapasiteye sahip olması dikkat çekici.

Ancak küçük ebatların dezavantajı küçük bir LCD ekran olarak yansımış tasarıma. Sadece dört satırlık küçük tek renkli ekran, çalan müzikle ilgili yeterli bilgi vermede zorlanıyor. Ne yazık ki Creative kayan yazılarla ID3 Tag bilgilerini vermeyi de tercih etmemiş. Bu yüzden ekranda sadece şarkı ismini görebiliyorsunuz. Neyse ki ekranın geri aydınlatmasına farklı renk seçenek-

leri var ve bunları değiştirerek Zen Neon'un görünümünü biraz daha renklendirebiliyorsunuz.

Hantallık

Ekranın yetersiz olması cihazın küçük ebatları yüzünden affedilebilir. Ancak menüler ve kullanımı daha ilk kullanışta hayal kırıklığı yaratıyor. Play/Pause ve ses ayarı hariç Zen Neon'un bütün fonksiyonları yan tarafta bulunan, düğme olarak da kullanılan bir tekerleğe bırakılmış. Bu plastik zayıf kumanda tekerleğiyle menüler arasında boğuşmak bir hayli zor. Ayrıca genel olarak Zen Neon çok yavaş çalışıyor. Hafızasını doldurduğunuzda açılıp kapanması, şarkıları çalıp durdurması bazen can sıkıcı derecede gecikiyor.

MP3 çaların yanı sıra Zen Neon'u ses kayıt cihazı ve taşınabilir disk olarak kullanabiliyorsunuz. Yurt dışında satılan modeller FM radyo ve radyodan kayıt seçeneğine de sahip. Üstelik Zen Neon hem MP3 çalma hem de



ses kaydetme de yüksek ses kalitesi ile dikkat çekiyor. USB üzerinden 6 saat, adaptörünü kullandığınızda ise 3 saatte tam şarja ulaşan Zen Neon ile 16 saat boyunca MP3 dinleyebiliyorsunuz. Küçük bir cihaz için yüksek bir pil kapasitesi.

Yüksek hafıza ve pil kapasitesine rağmen Zen Neon yavaş çalışması ve kullanışsız menüleri ile sizi yıldıracılıyor.

Açıkçası ben Zen Micro'yu, özellikle de yakında piyasaya çıkacak Zen Micro Photo'yu, Neon'a tercih ederim. Yine de şık tasarımı, pürüzsüz piyano siyahı ön yüzü, on farklı renkteki arka kapak seçeneği ve ön yüze yapıştırılarak Neon'u şekilden şekle sokan Stick-On seçenekleri ile estetiği kullanım kolaylığına tercih edenler için çok cazip bir MP3 çalar. ■

Artılar: Yüksek kapasiteli hafıza ve pil, harika tasarım, uygun fiyat
Eksiler: Kullanım zorlukları

Teknik Servis



Geçen ayki aksilikler yüzünden Teknik Servis'e bir ay ara vermek durumunda kalmıştık. Bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

ALSAK ALSAK NE ALSAK?

İyi günler bütün Level ekibi! Ben yeni bir ekran kartı alacağım, 9800 Pro ya da NX6600GT'den birini düşünüyorum. Hangisini almalıyım sizce?

SORU F.E.A.R., Quake 4, Call of

Duty 2 gibi oyunları yüksek ayarlarda daha performanslı hangisi daha iyi çalıştırır? 350-400 YTL fiyat aralığında bir ekran kartı almayı düşünüyorum. Cevabınızı bekliyorum, saygılar...
Mustafa Nazem

Merhaba Mustafa,
İster 9800 Pro, ister 6600GT olsun her ikisi de iyi ekran kartları ama aralarında farklılar, bayırlar kadar da fark var. GeForce 6600GT hem çok daha hızlı, hem de desteklediği yeni teknoloji sayısı çok daha fazla. Üstelik fiyat farkları da yüksek.

Ancak senin cevap araman gereken daha önemli bir soru var: "Anakartım PCI-X mi destekliyor yoksa AGP mi?"

CEVAP Çünkü 9800pro AGP

uyumlu bir ekran kartı iken, NX 6600GT PCI-X destekli bir ekran kartı. Zaten NX6600GT'nin NX'i PCI-X'i simgeliyor. Şimdi anakartının hangisini desteklediğinden emin olman gerekiyor. Eğer PCI-X. desteği varsa ve AGP yuvası mevcut değilse 9800

Pro alamıyorsun, çünkü sadece AGP uyumlu olarak üretildi bu kart. Ayrıca piyasada 9800 Pro bulmakta çok ama çok zorlanacaksın. Eğer anakartın AGP kullanıyorsa hem 9800 Pro hem de 6600GT serisinin AGP uyumlu bir kartını alabilirsin. Sonuç olarak 6600GT daha yeni, 9800 Pro'dan daha performanslı, bulunması daha kolay ve verdiği fiyat aralığında alabilirsin.

AYARLARIMI GERİ İSTİYORUM

Sevgili Level donanım uzmanları, ekran kartım 6600GT Top Edition, sorunum ise nVidia Forceware'in 6x.xx sürümlerinde olan oyun çözünürlükleri ayarlama kısmının 78.xx sürümlerinde olmaması. Yeni sürücüde sadece ekran çözünürlükleri yenileme hızı çıkmakta, eski sürücüde oyunlarda kilitlenme yaşıyorum.

SORU Yeni sürücülerde nasıl oyun çözünürlükleri ayarlama kısmını nasıl aktif yapabiliriz. Regedit ile "Coolbits" dword değeri oluşturarak clock hızlarını çıkartabildiğimiz gibi, onu da çıkartılabilecek bir yöntem var mı? Oyunları 60 Hz oynamaktan gözlerim bozuldu. Monitorüm 800x600 de 100 Hz gösterirken bu ne kadar acı bir durum anlıyorsunuz. Mektubuma cevap verirseniz çok sevinirim, iyi çalışmalar...
Ferhat Duman

Selam Ferhat,

İlk önce sorunun çözümünü Regedit gibi alengirli işlerde aramak yerine, sürücünün doğru güncellenmesinde arayalım. Zira böylesi hem daha kolay hem de kaş yaparken göz çirkama olasılığımız daha düşük. İşe sorumlu sürücünü sisteminden kaldırarak başla. Aslında eski sürücüleri sadece sorun çıktığında değil, tüm yeni sürücüleri yüklerken kaldırman her zaman daha sağlıklı olacaktır. Ardından da makinene güzelce restart at, artık bilgisayarın yeni sürücüyü kurmaya hazır. Bana sorarsan nVidia'nın 78.01 sürücüsünü kurmana gerek yok çünkü GF 6500 desteği ve birkaç SLI ayarı dışında 77.77'den pek de farklı değil. Yani 78.01 yerine 77.77 kurmanda bir sakınca olmayacaktır. Sanıyorum ekran kartının markası ASUS, eğer öyleyse tabi ki ilk etapta ASUS'un kendi sitesinden ekran kartın için çıkan bir sürücüyü indirip kurmayı da deneyebilirsin.

CEVAP Çünkü 9800pro AGP

uyumlu bir ekran kartı iken, NX 6600GT PCI-X destekli bir ekran kartı. Zaten NX6600GT'nin NX'i PCI-X'i simgeliyor. Şimdi anakartının hangisini desteklediğinden emin olman gerekiyor. Eğer PCI-X. desteği varsa ve AGP yuvası mevcut değilse 9800

DEAMON TOOLS'DAN KURTARIN BENİ

Merhaba sevgili Teknik Servis. Benim sorum Deamon Tools programı ile ilgili. Elimdeki bazı oyunları sabit diskten çalıştırmak için bu melun programı kurmuştum. Bir ara başka bir programı denemek için kaldırdım ve tekrar kurmadım. Ama gelin görün ki Deamon Tools'un yarattığı sanal sürücüler yerli yerinde duruyor. Bunların programla birlikte kalkması gerekmez miydi?

SORU

Neyse ben bunlardan kurtulmak umuyla Deamon Tools'u tekrar kurayım dedim. Ama eski sürücüler durduğu için yeni kurulum yapmak da istemedi. Bu sanal sürücülerden kurtulmanın bir yolu var mı yoksa Bilgisayarım'a girdiğimde bir 10 sene daha onu göreceğim miyim?
Şefik Akkoç

Selam Şefik,

Sorunu cevaplamadan önce editörlerimizden biri ile aynı ad ve soyadı taşıyor olmanın yarattığı şaşkınlığı belirtmek istedim. Dünya o kadar da küçük değil demek ki. Neyse senin sorununun... Aaa... dur bir dakika ya. Senin e-mail adresin de level.com.tr uzantılı ama? Ama sen bizim editör olan Şefik'sin. Tüh demek dünya küçükmüş. Ama Şefik Teknik Servis hizmetimiz okurlar için sen koskoca editör oldun artık sorunlarını kendin çözemiyor musun? Neyse buraya kadar geldin madem aynı sorunu yaşayan okurlarımızın hatırına cevaplayalım.

Öncelikle suçu Deamon Tools'da değil kendinde ara. Bu güzide yazılımı adam gibi kaldırırsan sürücüler de gidiyor. Ama sen kaldırırdıktan sonra uyarılara dikkat etmez, sistemi yeniden başlatmadan başka program kurarsan veya yeniden başlarken bir sorun oluşmuşsa bu sanal sürücüler de kalır.

CEVAP

Elbette ki bunlardan kurtulmanın bir yolu var. Öncelikle Bilgisayarım'a sağ tık yapıp özelliklere gir ve Donanım sekmesine gel. Buradaki Aygıt Yöneticisine tıklayarak kurulu tüm donanımların listelendiği ekrana gel. Her ne kadar sanal olsalar da Deamon sürücüler de burada yer alır. Listede biraz aşağılara git

ve "SCSI and RAID" bölümünü bul. Burada D347PRT isimli bir SCSI Controller göreceksin (D-Tools sürümüne göre isim değişebilir). Öncelikle işe bu D347PRT'yi kaldırarak başlayacağız.

Şimdi ikinci adım olarak C:\WINDOWS\system32\drivers klasörüne gitmemiz gerekiyor. Buradaki d347bus.sys ve d347prt.sys dosyalarını bulup sileceğiz.

Son adım için Registry editörümüzü açıyoruz. Bunun için Başlat'daki Çalıştır'a "Regedit" yazıp enter tuşuna basman yeterli. Regedit açıldıktan sonra HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services dizinini bul ve buradaki d347bus ve d347prt anahtarlarını sil.

Şimdi sistemi yeniden

başlatabilirsin. Artık sanal sürücülerin yok.

DİZÜSTÜNDE FORMAT

Selam Level ailesi. Benim bir dizüstü bilgisayarım var ve ona format atmak istiyorum ama nasıl atacağımı bilmiyorum. Çünkü disket sürücüsü bulunmuyor. Acaba Win XP

CD'sinden atabilir miyim? Lütfen yardımcı olun yoksa babam kafamı kıracak...

Halil Burak Erdun

Selam Halil,

Seni baba gazabından kurtarıp hemen sorunu çözelim, acele etmem lazım daha babamla alışverişe çıkacağız geç kalırsam feci kızar =) Masaüstü bilgisayarlarda olduğu gibi dizüstü bilgisayarlara da Win XP CD'si ile format atabilirsin. Ama açıkçası bunu tavsiye etmiyoruz. Çünkü diz üstü sistemler daha hassas canlılar. Hemen her diz üstü sistem bir Recovery CD ile gelir. Bazen iki CD de olabilir bu. Kılavuzunda kullanımı anlatılan bu CD'lerle sadece bilgisayarı formatlamakla kalmaz sistemi satın aldığı ilk günkü haline döndürürsün. Yani sürücü-

lerini ve sisteme özel araçları da kurar. Tabii bunu yapmadan önce dosyalarını yedeklemeyi unutma. Bazı Recovery CD'leri dosyalarını silmeden de bu işi yapıyor ama garantisizdir.



Eğer bende böyle bir CD yok diyorsan üreticiden temin etmeye çalış. Yok hiç mümkün değilse yine Win XP CD'si ile format atman gerekiyor. Sistemi Win XP'den açtığın zaman Windows kurulumu format atmana da olanak veriyor.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Yine okurlarımızın Donanım sorunlarını çözmüş olmanın rahatlığıyla evlerimize dönüp babalarımızla alışverişe çıkabiliriz artık. Tabii Teknik Servis'in sayfa sayısını azalttık diye ofisin önünde kızgın bir kalabalık birikmemişse =)

DONANIM PAZARI

Bir ay boş bıraktık Donanım Pazarında neler neler olmuş demek isterdim. Ama gelin görün ki pek de bir şey yok olan biten. Biz de bu ay incelediğimiz ürünlerden ve Sabit Disk testinden gelen yeni ürünlerimizi eklemekle yetindik. Ne yapalım piyasa daha hareketlenmemiş.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754) \$100	Pentium 4 640 (LGA 775) \$251	AMD Athlon 64 FX-57 (939 Pin) \$992
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$80	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$108	MSI K8N SLI Diamond \$245
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$58	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$115	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$220
Sabit-disk	Samsung HD080HJ 80GB \$72	Western Digital WD1200JS 120GB \$93	Seagate ST3400832AS \$350
Ekran Kartı	Sapphire X600 Pro 256MB \$101	Asus Extreme N6600TD \$143	Asus N7800 GTX \$691
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$130	BenQ LCD 17" \$214	BenQ LCD 17" \$463
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$40	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Live 24-bit \$30	Sound Blaster Audigy 4 \$313
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$60	Logitech G5 \$60
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-5500 \$523
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$756	\$1,324	\$4,117

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

BİR JEDI'İN ANATOMİSİ

Anakin'i gerçekten anlayabiliyor muyuz?

yazısı aldığına şahit olmayız. Onunkinin yanında Jabba the Hutt'ın sefil sümüklü yaşamı bile daha caziptir.

EŞSİZ BİR JEDI

Diğer yandan Anakin Skywalker'ın yaşamı gelmiş geçmiş tüm Jedi'lar içinde en renklisidir. Daha çocuk yaşta hız tutkusuyla yanıp tutuşur. Galaksinin en hızlı veledidir ve köle olmasına rağmen çocukluğu kendi ürettiği büyük ve pahalı oyuncaklarla geçer (mesela kişisel droidleri). Büyüdükçe güzel kadınlara olan ilgisi başlar. Star Wars tarihinin en çekici kadınıyla en büyük aşkı yaşar. Jedi'lığın erdemi kadar dünyevi zevkler de hayatında yer alır. Jedi güçlerinin günlük yaşamdaki faydalarını göz ardı etmez, her fırsatta değerlendirir gücün aydınlık tarafından gelen bu hediyeyi. En heyecan verici maceralarda hep o vardır. Darth Vader gibi imparatorluk gemilerinde var olmayan bir rüzgara karşı karizma durmak yerine, elinde ışın kılıcı aksiyondan aksiyona koşar.

Kısa ömrüne rağmen çarpıcı bir iş yaşamı vardır Anakin'in. Çocuk yaşta Pod Racing kupası kazanır, en genç Jedi şövalyelerinden biridir ve ergenliğini atlatır atlatmaz Jedi Konseyi'ne girmeyi başarır. En tepedeki güçlü insanlarla işbirliği yapmanın yolunu açacağını genç yaşta öğrenir. Bu muhteşem kariyer hikâyesi Bill Gates'in geçmişinden bile başarılıdır. Taniyan herkesin hayran kaldığı genç bir adamdır Anakin Skywalker.

Ama bu renkli, heyecanlı ve başarılı yaşam karakterini bozamaz Anakin'in. Yaşlıtlarına göre daha ağır başlıdır, galaksidede olan bitenin farkındadır. Gücün yolu, hayatın anlamı üzerine kafa patlatır. Gençlik heyecanı, Jedi bilgeliği ile birleştiğinde isyankârlık çıkar ortaya. Tüm Jedi'lar içinde en anarşist ruhlusudur. Geçmişte karanlık tarafın cazibesine kapılan sefil Jedi'lar gibi kişisel tutku ve egoları ya da diğer Jedi'ları çekememezliği değildir onu isyana sürükleyen. Tersine Anakin, Jedi kurumu içindeki teokrat düzen, konsey üyelerinin kibirleri ve Jedi'ların halktan kopuk keşişvari yaşamını sorgular. Onu isyan ettiren Jedi düzenindeki bozukluklardır. Bu düzenin girdiği çıkmaz

sokağı herkesten daha iyi görür.

İYİNİN ÖMRÜ KISA OLUR

Dünyanın temel kurallarından biridir: Çöplükteki bir inci çevresindeki her şeyden daha parlak olsa da kirlenmeye, bozulmaya ve kaybolup gitmeye mahkûmdur. Onun diğer tüm Jedi'ları kıskandıran yaşamı ve meziyetleri hem aydınlık hem de karanlık tarafın hedefi olmasına yol açar. Anakin'in sonunu getiren Palpatine'in deşip durduğu gençlik ateşinden çok, Jedi Konseyi'nin sonu gelmez güvensizliği ve Anakin'i kendi doğrularına uymaya zorlamalarıdır. Hem Obi Wan hem de Yoda başta olmak üzere tüm konsey üyeleri onu olmadığı ve asla olamayacağı bir kişi haline getirmeye çalışır. Bu gencin hayatını, aşkını ve ideallerini yaşamasına izin yoktur. Onun içinde kaynayan büyük güçten öylesine korkarlar ki, Anakin'i bastırmak ve boynuna sıkı bir tasma takabilmek için çırpınırlar. Bir çığ gibi büyüyen Sith tehlikesini görmekten aciz, bu gencin yaşamını köreltmekle meşguldürler. Sonunda Anakin kaçınılmaz sona geldiğinde ve bütün galaksi ellerinden kayıp giderken hatalarını kabul etmek yerine Anakin'i suçlamayı daha kolay bir yol olarak görürler.

Tüm bunları düşündükçe Anakin'in yaşamı bana Huxley'nin Ada romanını hatırlatıyor. Gerçek olamayacak kadar güzel olan her şey, aslında başkalarının çarpıklığının kurbanı olduğu için gerçek olmaz zaten. ■

Tüm fantastik kahramanlar içinde en karizmatik olsa da Darth Vader'ın hayatı pek bir sıkıcıdır. Solunum cihazı yüzünden sinir bozucu bir ses çıkarmaktadır sürekli. Dişlerini fırçaladığı şüpheli olduğu için bu sese kötü bir koku da eşlik etmektedir muhtemelen. Korkutucu görünümünü de buna eklerseniz herhangi bir dişinin bu canavara yanaşması zordur. Geçmişte en yakın dostlarına ihanet ettiği, hocalarını ve küçük çocukları kesme huyu bulunduğu için kimsenin onunla arkadaşlık etmek istediğini de sanmam. Zaten nefret ve intikam duygularıyla doludur ve kalbinde sevgiye yer yoktur (en azından altıncı filmin sonuna kadar).

Haliyle kendini işine adanmıştır Darth Vader, hatta bir işkoliktir. Ama ne iş! Evreni demir bir yumrukle ezip maksimum eziyet seviyesini her türlü canlıya yaşatma gibi sadistçe bir uğraş. Ama kariyer konusunda da başarılı olduğunu söylemek zordur. Sith çırağıyla başlayan kariyeri bütün başarılarına rağmen aynı seviyede biter. Günümüz iş dünyasında pek sık yaşandığı gibi patronu daha iyi bir eleman bulur bulmaz gözden çıkarır onu. Hizmet verdiği süre boyunca herhangi bir ikramiye ya da teşekkür



Jabba the Hutt'ın sefil sümüklü yaşamı bile Darth Vader'ından daha caziptir.

ŞAMPIYON !!!

Devasa Online devrim yaşıyor



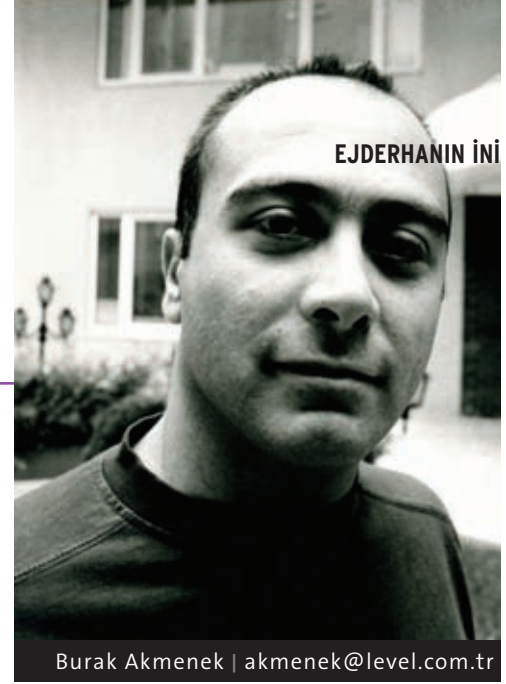
Devasa Online dünyası ilk tanıştığımız dönemlerden bu yana belli bir olgunluğu yakaladı. Artık gününün belli bir aralığını bu tip oyunlara ayıran insanlar. Tüm dünyada bizim gibi yaşayan birçok insan var. "Büyük" kelimesini biraz daha ayrıntılı bir hale getirmemiz gerekirse, Everquest II 500 bin oyuncuya sahip. Bu oyuncuların yüzde 80'i Kuzey Amerika'da yaşıyor. Bir sene önce bu rakam piyasa için çok iyi bir büyüklük olarak kabul ediliyordu. Fakat NC Soft'un Lineage I ve II'si 1.8 milyon oyuncuya sahip. Bu oyuncuların büyük çoğunluğu ise artık online oyunların bir yaşam biçimi haline geldiği Güney Kore'de bulunuyor. Fakat çıktığından bu yana tüm dünyayı kasıp kavuran bir kral tahtı kapmış durumda; World of Warcraft. WoW, 4,5 milyon üyeye sahip. Bunların 1,5 milyonu Çin'de, 1 milyonu Amerika Birleşik Devletleri'nde ve geri kalanı Avrupa ağırlıklı olmak üzere dünyanın birçok ülkesinde. Oyuncuların 30 ila 50 dolar harcayarak satın aldıkları ve aylık 15 dolar ödedikleri WoW'un yıllık geliri şu anda 700 milyon dolar!!!

WoW iki şeyi başardı, birincisi pazarı genişletti. Daha önce Devasa Online oynamamış birçok insan WoW ile bu oyun türüne giriş yaptı. Aynı zamanda bu tip oyunları bırakmış olanları da kendine çekti. İkincisi ise daha önce Warcraft oyunları ile tanınmış olmasının avantajını sonuna kadar kullandı. Oyuncularının yüzde 10'u kadın olan bir Devasa Online daha önce hiç olmamıştı. Fakat bu başarı yanında başka bir soruyu daha getirdi. Devasa Online'lar özellikle zaman ayırmanız gereken oyunlar. Zaten

oyunu almak için belli bir para ödüyorsunuz. Bunun üzerine bir de aylık gideri var. Böyle bir yatırım yapılan oyun varken acaba oyuncular yeni bir Need for Speed ya da Dungeon Siege için para ve zaman ayırabilirler mi? Acaba WoW kendi pazarını büyütürken aynı zamanda pazarı genel olarak büyütmesinin yanında online olmayan oyunların pazarından da çalıyor mu? Hiç şüphesiz çalıyor.

OYUN PAZARI NEREYE GİDİYOR? **Hep aynı mı?**

Farkında mısınız oyunlar kendini tekrarlıyor. Daha iyi grafikler, daha iyi ses efektleri ama temel aynı. Gene adam vuruyoruz, gene görev bitiriyoruz, gene prensesi kurtarıyoruz. Futbol oyunları aynı, yarış oyunları aynı. Sektör kendini tekrarlamaktan başka bir şey yapmıyor. Türler iç içe girdi. GTA gibi bir oyun var mesela. Hem adam vurup hem araba yarıştıran, aynı zamanda karakter geliştirme kızıları kurtarıyoruz. Tamam, herkes ilgisini çeken türleri her şeye rağmen oynuyor. Mesela bana RPG ya da Devasa Online dediğiniz zaman akan sular duruyor. Ama onlar da hep aynı değil mi? Yeni oyun türlerinin yaratılmasının zamanı artık gelmedi mi? Üstelik benim gibi oyun oynayan nesil büyüdükçe iş, çocuk, daha çok sorumluluk gibi faktörler artıyor ve oyuna daha az zaman ayırabiliyoruz. Ben, karısını ve çocuklarını uyutabildikten sonra WoW'a giren birçok insan tanıyorum. Oyun oynamak illa ki öğrencilik zamanında yapılabilecek bir hobi mi? Ne bu, bir tekel mi? İlla ki 15 dakika oyun oynayıp geri kalan zamanlarda koşuşturmamız mı gerekiyor? İşte bu anda hayatımıza Japonlar giriyor. Teknoloji delisi bu ülkede her şeyin çözümü var. El konsolu denilen aletler de burada çözümü getiriyor. PSP, Nintendo DS, Game Boy, Gizmondo gibi minik bir oyun konsolunuz varsa oyun hep yanınızda oluyor. Online olmasa da bu makinelerde binlerce oyun var. Üstelik de her türden... Ben aylardır Ga-



Burak Akmenek | akmenek@level.com.tr

meBoy'umda Final Fantasy Tactics oynuyorum. Fallout Tactics'e benziyor ve beni deli gibi oyalıyor. Bu tip el konsollarını çocuk işi olarak düşünmeyin. Sonuçta araba yarışını hepimiz oynayabiliriz, bunun için çocuk olmak gerekmiyor. Üstelik yalnızca bu konsollar için üretilen farklı ve yaratıcı birçok oyun var. Bu, bizi "hep aynı oyun" devriminden kurtarıyor. Ayrıca Wi-Fi veya kablo bağlantısı ile en azından aynı mekân içerisinde arkadaşlarınızla oyun oynama imkanınız olabiliyor. Ben bir PC oyuncusu olarak uzun zamandır pazarı iki boyuttan izledim. Konsollar ve PC. Fakat el konsollarıyla tanıştıktan ve pazarın büyüklüğünü gördükten sonra fikrim değişti. Artık pazarı üç boyutlu olarak algılayabiliyorum ve takip edebiliyorum. Hatta interneti de dördüncü boyut olarak işin içerisine katmamız gerektiğini düşünüyorum. Ama bu başka bir yazının konusu... ■





Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

TABULA RASA

Boş zihnin sonsuz ışıltısı

Zihnin boş, beyaz sayfalarla dolu bir defterden fazlasını içermediği durumların bir ismi var; tabula rasa diyorlar ve bu boş sayfanın doğduğumuz andan itibaren deneyimlerimizle doldurulmaya başladığını söylüyorlar. Bu felsefi yaklaşıma göre, tüm kırtasiyelerde ve ısrarla istediğimiz takdirde tüm bakkal ve marketlerde bile bulabildiğimiz boş, beyaz defterlerin aksine tabula rasayı bulmak ya da evde, kendi imkânlarımızla imal etmek o kadar da mümkün görünmüyor. Evet, “kafayı boşaltmak” gibi deyimler var. İnsanlar kıpırtısız bir manzara karşısında ya da bir halı saha maçında kafasını boşaltmanın geçici mutluluğunu yaşıyor ama bu hiçbir zaman o ana kadar karalanmış sayfaları yırtıp lekesiz, boş sayfalar elde etme işlemiyle kıyaslanabilecek çapta bir temizlik değil. En iyi ihtimal-

le o hafta içinde karaladığınız birkaç can sıkıcı hatırayı kötü bir silgiyle silmiş kadar olabiliyorsunuz. O kötü silgileri bilirsiniz, birkaç git-gelden sonra silmeyi bırakıp sayfayı karalamaya ve aşındırmaya başlarlar. Bu noktada yaşadıklarınızı hangi koyulukta ve kalınlıkta bir kalemle zihninize işlediğinizin de büyük önemi var elbette. Kalemi ne kadar bastırdığınız, el yazınızın karakteri, sayfaların kalınlığı ve tabii ki içeriğin ne kadarını kaydetmeye değer bulup, gerçeğe ne kadar uygun sözcükler kullandığınız da diğer kriterler. Ne olursa olsun, eski sayfalarını yırtmadığınız bu anı defterini tabula rasaya dönüştürmek de, eldekini bir kenara atıp, yerine bir tabula rasa edinmek de mümkün değil. O yüzden her rüzgarda başka sayfası açılan ve alâkasız vakitlerde alâkasız şeyleri hatırlamanıza neden olan bu defteri iyi kullanmak zorundasınız. Sayfaları çevirmek için esen rüzgar ruhunuzu üşütmemeli. Yaşayacaklarınız, hatırlamaktan ürkemeyeceğiniz şeyler olmalı. Sadece sizin erişiminize açık bu günlük-gecelik-yaşamlık kayıtlar

toplamı, baktığınızda kendinize amma da çok yalan söylemiş olduğunuzu düşündürecek sahtelikler içermemeli. Özenle yazılmalı. Hem madem sonradan okumak zorunda kalacağız, en azından bir tarzı, bir dili, sürekli kendini tekrar etmeyen, okumaktan sıkılmayacağımız bir içeriği olmalı. Yani? Yaşadıklarımızı bir yandan da kaydediyor olmamız aslında bize kusursuz bir yaşam sahibi olmayı dayatıyor bir yandan da. Ve hepimiz biliyoruz ki kusursuz yaşam diye bir şey yok. Bu da bizi başladığımız noktaya döndürüyor; yaşadıklarımızı kaydetmek istemiyorum. Ama bunun net bir cevabı var: Hayır! En azından, sadece sonradan hoş bir tat alarak okuyabileceklerimi kaydetsem, hani bir antoloji tadında mesela? Olmuyor mu? Peki...

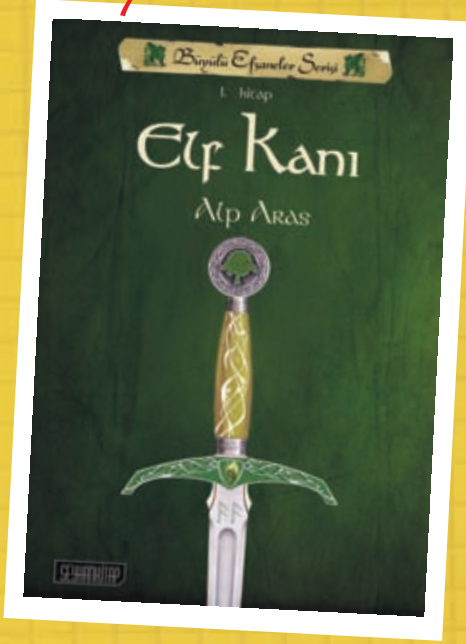
Yazıya başlarken aklımda Eternal Sunshine of the Spotless Mind vardı, yukarıda “boş

zihnin sonsuz ışıltısı” diye bahsedilen film. İzlerken, istemediğiniz anılardan kurtulmanın o kadar da hafifletici bir şey olmadığına iknâ etmesine rağmen şahsen aklımın boş zihinlerde kaldığını itiraf ediyorum. Hatta yaşadığınızı her şeyi sürekli unutmanın ne denli acı verici ve tehlikeli olduğunu gösteren Memento filmine rağmen de fikrim değişmiyor. Bilmekle aranızdaki en güçlü bağlardan birini kopartacak olsa da, aynı hataları tekrar tekrar yaşamak zorunda bırakacaksa da, sizin için çok kıymetli bazı mutlulukları ve acıları sonsuza kadar ortadan kaldıracak olsa da, kendinizle aranızdaki mesafeyi açığı araya bir de sürekli toslayacağınız görünmez bir duvar örecekse de unutmanın çekici bir tarafı var. Hele de zihin defterinin sayfalarının karman çorman olduğu ve orada okuduklarından da derin bir huzursuzluktan başka, ipe sapa gelirden bir şeyler anlayamadığı anlarda, şiddetle yeni bir deftere başlama ihtiyacı duyabiliyor insan. Sonra bunun mümkün olmadığını fark edip ya sıkıntınızı hafifletmek için kayda geçecek iyi bir şeyler yapmaya ya da herhangi bir kafa boşaltma aktivitesini (halı saha maçı/karton iyiler karton kötülere karşı temalı herhangi bir TV dizisi/uyku, bol uyku/RoN’da 6 bin 500’üncü defa aynı görev/vesaire vesaire) seçip bir dahaki sefere kadar krizi atlatmış oluyorsunuz. Bundan sonra yapacağınız şey ne olursa olsun, değişmeyecek ve unutulmaması gereken tek kuralınız var: Kayıttayız! ■



SANALDAN GERÇEĞE

Meğerse Elf'ler de Türk'müs



Şaka bir yana Elf'ler gerçekten Anadolu'da, en azından Alp Aras'ın "Elf Kani" adlı ilk kitabında. Tolkien sayesinde tanıştığımız Elf'leri, fantastik edebiyatın (ve artık sinemanın), en zarif ama aynı zamanda en güçlü ırklarından biri olarak tanıyoruz. Onları bu sefer daha yakından tanışma fırsatı elde edeceğiz. Zira Alp Aras'ın, toplam dört kitaptan oluşacak "Büyülü Efsaneler Serisi"nin ilk bölümü olan Elf Kani, zamanın birinde, Anadolu'nun bir yerinde geçmekte: "Büyük gücü ellerinden alınmış insan ırkı diğer ırklardan kurtulmak ve tüm dünya üzerinde hakimiyet kurmak için

harekete geçer. insanların içinde yetişmiş olan yetim elf Enuthea, insan ailesi öldürülünce, yeni tanıştığı ve aşık olduğu savaşı-şifacı dişi elf Eriensa'yla birlikte kaçmak zorunda kalır. Peşlerinden gelen korku ve karmaşayla hiç ummadıkları bir maceranın içine sürüklenen ikili, aynı zamanda farkında olmadan büyük bir sır taşımaktadır... Her fantastik edebiyat düşkünü, aynı zamanda Aikido hocalığı yapan yazarı, bu ilk kitabında desteklemeli. Elf Kani, Seyhan Kitap etiketiyle bayilerde. Bakalım, bir Türk'ün kaleminden Elf'ler nasıl Anadolu'da hayat buluyor?

Kısalara bir destek de bizden



Dergimiz, 6. İzmir Uluslararası Kısa Film Festivali'ne basın sponsoru olarak katılmış bulunuyor. Festival bu sene ulusal kısa film yarışmasını,

uluslararası platforma taşımış durumda. Ulusal ve uluslararası kısa film yarışmalarının yanı sıra festival,

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV bölümüyle birlikte "Kısa Filmin Geleceği" konulu bir sempozyum da düzenliyor (gerçekten nolucak bu kısa filmcilerin hali). 18-27 Kasım arasında düzenlenecek olan festivale, dünyanın dört bir yanından kısalara katılması bekleniyor. İlk bomba, Cannes Film Festivali'nde, 1995-2005 yılları arasında en iyi kısa ödülleri alan filmlerin topluca gösteriliyor olması. İkinci bir bomba ise stop-motion oyununun babası Jan Svankmajer'in (www.illumination.co.uk/svank/) ve çatlak animatör Phil Mulloy'un (www.philmulloy.com) toplu gösterimlerinin festivale yer alıyor olması. Şimdilik başka bomba ihbarı almadık ama yine de gözünüz www.izmirkissafilm.org adresinde olsun. Böyle kapsamlı festivallerle



kısa filme ve kısa filmcilere verilen değer artması gerçekten çok sevindirici ve ümitlendirici. Yolunuz Kasım'da İzmir'e düşerse, festivale mutlaka uğrayın.



ilk defa bir TV rehberinde yazan biri hakkında bir şeyler yazıyorum. Ama 'Uzaktan Komando' köşesiyle beni kirip geçiren Kaan Sezyum hakkında iki satır gevik yapmazsam işim rahat etmezdi herhalde. Her Cumartesi Radikal gazetesinde verilen TV rehberinin en arka sayfasında yer alan bu köşe, artık dumur sınırlarımızı zorlayan televizyon programlarıyla bir güzel dalga geçiyor ve ilginç tespitleri ve tamlamalarıyla keyifli Cumartesi sabahları geçiriyor. Sağa sapan TV programlarından size de gına geldiyse, en azından deşarj olmak için Uzaktan Komando'yu okuyun ve bir hafta boyunca kaçırdığınız TV dumurlarına bir güzel maruz kalın derim.

Çin Büfesi

Çin yemeği sever misiniz? Açıkçası ben de sevip sevmediğimden pek emin değildim, hatta çubukları bile doğru düzgün kullanamıyordum ta ki Beyoğlu'ndaki Çin Büfesi'ni keşfedene dek. O günden beri ne zaman yolum düşse, yanımda kim varsa sürükleyip, Çin Büfesi'ne dalıyorum. Hatta çubuklara iyice alıştım, artık sinek bile yakalayabiliyorum! Yalnız yanlış anlaşılmasın yemeklerde sinek falan yok. Eskiden, şu

an adını telafuz edemediğim bir rock-bar olan Çin Büfesi, hemen istiklal Caddesi üzerinde, sol kolda; meydandan aşağı inerken, Galatasaray'dan iki önceki sokakta. Mekan gayet şirin ama biraz küçük olduğundan bazen sıra beklemek zorunda kalabiliyorsunuz. Yemekler gayet leziz, hızlı ve ekonomik. Özellikle tatlı ekşi soslu ve Mançurya usulü tavuğu tavsiye ederim. Tabii öncesinde Çin mantısı ve sonrasında



dondurmasıyla. Çıkan kavgalarda uçan tekme yeme ihtimaliniz de mekanın ikramı. Ya nerde kaldı bu siparişler?

Ne yapardık onlarsız?

Halimiz harap olurdu herhalde, özellikle dört bir yanımızın terörist tehditler altında olduğunu düşünürsek. Neyse ki Team America var ve her zaman yardıma hazırlar. Kaş yapayım derken göz çıkartıyorlar ama o kadar olur canım; ne de olsa bizi teröristlerden kurtarıyorlar ya (!).

Evet, Team America: World Police, South Park ekibinin son bombası. Bizde daha gösterime girmedi ama en azından DVD'sini bulmak mümkün. Olaylar gayet klişe ve bir o kadar da komik. Dünyayı ele geçirmek isteyen güç delisi bir diktatör (ki kendi

sini Cartman seslendiriyor) ve onun karşısında da gazı alınması gereken tam gaz bir Team America var. Hemen belirtmek gerek, filmdeki karakterlerin hepsi kukla ve her mekan bir dekordan ibaret. Film, baştan sona Amerika'nın terör politikasıyla, sahte kahramanlarıyla, saçma sapan idealleriyle, kısacası her şeyiyle dalga geçiyor. Ama öyle güldürürken düşündüren bir film de değil yani. Olay daha çok eğlence odaklı. Zaten South Park ekibinden de ciddi bir film beklene mezdi herhalde. Tema şarkısına ve ana karakterin filmin sonundaki dünyayı kurtaran konuşmasına özellikle dikkat.



Enine enine müzik dergisi

Kaç aydır yazıcam, bir türlü fırsat olmuyor. Basatap diye bir dergi çıktı. Çok da yeni sayılmaz, hatta bu ay altıncı sayısı bayilerde. Gayet eliyüzü düzgün bir dergi, içeriği de

öyle. Özellikle elektronik müzikle ilgileniyorsanız, kesinlikle göz atmalısınız. Geçen sayılarda Rec diye bir dergiden daha bahsetmiştim. ikisini kıyaslayacak olursak, Basatap elektronik müzik kültürüne ve

trendlerine odaklanmış durumda. Rec ise daha çok olayın teknik boyutunu kurcalıyor. Bu bakımdan derginin oldukça 'hip' bir tasarımı var; boyutu, renkleri, tipografisi, kısacası her şeyi dur durak bilmeyen elektronik müziğin takipçisi. Ama merak etmeyin olay sadece ambalajda değil. Basatap içerik olarak da çok zengin. Elektronik müzik yapan insanların ve grupların yanı sıra yurtdışı ve yurtiçi cereyan eden her türlü olayın nabzını tutmayı da ihmal etmiyor.



İşgal

Tüm rock/metal dinleyicilerine selam olsun! Gorcan abi yeniden Level sayfalarında... Bir süredir yazmıyordum, yeniden bindim tepenize. İhtiyarların ensesine tokat çalaraktan kendine getirmek, yeni yetmeleri Britney Spears dinlemekten vazgeçirmektir amacım. Bir derdi tasası olan mail atabilir, şunu bunu merak ediyorum diyebilir. Ama "falanca grubun bilmemesini bilmiyorsun" veya "filanca gurubun 43456. albümü çıktı sen 232344. albümü yazmışsın" diye mail atanların enselerine tokat itinayla çalınır baştan söyleyeyim!

DVD

Motörhead Stage Fright

İşte babalar! Motörhead hakkında ne denir ki? Veya ne denmez? Bu işin babası mı desem... Ama baba da 40'ından sonra oturup evde gaste okuyan bir canlı. Motörhead öyle mi ya... Lemmy 60 yaşında bir dev! Ve işin güzel yanı adamların ilk albümü nasılsa son albümü de öyle. Tamam ilk albümdeki kadrodan bi Lemmy kaldı ama müzik hala Motörhead. Metallica'ya Metallica olmasında yardımcı olan, Slayer'ı tüysüz metalciyken destekleyen Motörhead hala ilk günlerindeki heyecanını koruyor. Belki de DVD'nin adı bu yüzden Stage Fright.

Nerden başlasam bilmiyorum. Gördüğüm en dolu DVD bu sanırım. İki DVD'den oluşuyor (DVD 9). İlk diskte konser ve commentary yer alıyor. Konseri izleyebilir veya grup elemanlarının konser hakkındaki geyiklerini dinleyebilirsiniz. Geyiği geçip konserden bahsederek... Konserin teknik altyapısı gayet iyi.

Kamera açıları, görsellik vs. süper. Şarkı seçimine gelirse; konserde yeni eski birçok şarkı var. Eskilerden Stay Clean, Shoot You In The Back, Love Me Like A Reptile, Sacrifice, Iron Fist, Ace Of Spades (olmazsa olmaz) ve Overkill gibi şarkılar var.

Ayrıca grubun 2004 albümü Inferno'dan In The Name Of Tragedy, Killers gibi mükemmel şarkılar da var. Bence Inferno albümünün ilk şarkısı Terminal Show da olmalıydı ama yok (bence bu şarkı 2000'li yıllarda yapılmış en iyi şarkıdır).

İkinci DVD'ye gelince yarıyoruz! Üç DVD'lik materyal var. "We are the road crew" bölümünde Motörhead arkasındaki tüm ekip ve ekipmanlar anlatılıyor. Aşçısından gitar teknisyenine kadar bu yaşayan efsanenin elemanlarını tanıyabilirsiniz. DVD çekimi öncesi soundcheck görüntüleri de burada yer alıyor. "Fans" kısmında anlıyoruz ki metal



ortamında en çok dövmesi yaptırılan grup Motörhead! Sirtını kaplatandan koluna yaptırana kadar...

Ayrıca bu bölümde hoşuma giden başka bir olay da 40 yaş üstü seyirci yanında 18 yaş altı seyirci de olması. İşte bu, Motörhead'in ne kadar büyük bir grup olduğunu gösteriyor.

Demons & Wizards Touched By The Crimson King

Blind Guardian baş gitarist ve vokalisti Hansi Kürsch ve Iced Earth gitarist ve bestecisi Jon Schaffer'den oluşan Demons&Wizards '99 yılında bomba gibi bir ilk albümle çıkmışlardı. Hem iki grubun özelliklerini taşıyan hem de çok farklı bir sound yakalamışlardı. Özellikle gitar ritimleri gümbür gümbürdü ve çok güçlüydü.

Şimdi gelelim bu yeni albüme. Yine aynı ton, yine gümbür gümbür bir sound. İlk albüme göre daha da bir oturaklı olmuş. İlk dinleyişte bir önceki albümden daha yavaşladıklarını düşünmüştüm ama aslında olay öyle de-

ğilmiş. Albümde genel bir konsept var. Öyle güzel dağıtmışlar ki sert ve yavaşlığı, zamanla alışıyorsunuz; sanki tek şarkı dinler gibi. Crimson King gibi gazlı bir şarkıyla başlıyor albüm. İlk albüme çok yakın bir şarkı bu. Sonra Seize the Day diye bir akustik şarkı var ki mükemmel. Bu şarkıdaki gitar solosuna dikkat edin diyorum. Mükemmel! Bu albümdeki bir fark da gitar sololarında olmuş bence. Klasik metal solosu değil çoğu.



Albümün prodüktörlüğünü de yapan gitarist Jim Morris atmış gitar sololarını. Sanırım sadece soloları atmış. Jon Schaffer çalacak enstrüman bırakmamış zaten! Bu albümde ritm gitar, bas, lead ve akustik gitarı o çalmış.

Albümdeki bir sürpriz de son şarkı olan Immigrant Song. Led Zeppelin'in '70 tarihli III albümünden... Şarkının orijinalini biliyorsanız oldukça güzel bir cover olduğunu anlarsınız. Güzel yorum katmışlar.

Yngwie Malmsteen's Rising Force Unleash the Fury

Baştan söyleyeyim pek virtüöz sevmem. Bir müzik aletini en iyi şekilde çalmak çok da maharet değildir bana göre. O aletle çaldığın müziğin kitlelere hitap etmesi, sevilmesi daha büyük mesele bence. Kurt Cobain ne kadar iyi gitar çalabiliyordu sizce? Ama kırdı geçirdi ortalığı müziğiyle...

Ben de Steve Vai, Joe Satriani, John Petrucci gibi adamlardan uzak durdum hep. Malmsteen'den de tabii. Malmsteen'in adam gibi dinlediğim ilk albümü bu. Çok sıcak bakmamama rağmen albüme çok ısındım. Isınmamın nedenlerinden biri de albümde iki şarkısında vokal yapmasıdır. Müzikal hayatında albümlerinde çok az şarkıya vokal yapmış (bazen konserlerde Jimi



Hendrix söylüyor) ve bence tüm diğer vokalistlerden daha güzel bir sesi var. Jimi Hendrix ile David Coverdale arası gidip gelen bir sese sahip ve bence mükemmel! Albümde Cracking the Whip ve Cherokee Warrior şarkılarına vokal yapmış. Umarım yeni albümlerinde daha çok şarkıya söyler.

Albümün diğer şarkıları tahmin edeceğimiz üzere yine Malmsteen'in gitarını konuşturduğu tarzda şarkılardan oluşuyor. Malmsteen'in klasik müziğe sempatisi bu albümde de devam ediyor. Fuguetta ve Paraphase şarkıları J.S. Bach'dan...

Yazıyı Malmsteen'in albümdeki lafıyla bitireyim: Do you know what time it is? It's time to Rock!!!!

Crossfire Aggression Treaty

Crossfire Thrash ve Heavy Metal tarzında müzik yapan yerli gurubumuz. Bu tarzda artık pek grup çıkmıyor. Genelde '90 yılından sonra patlayan Black/Death Metal furyası sonucunda hep bu tarzlarda gruplar çıkıyordu. Çoğu kişinin ağzında da "metal öldü" cümlesi vardı. Bir durgunluk yaşadı klasik metal piyasası ama Crossfire gibi kaliteli gruplar çıktıkça metalin biraz yaşlandığını ama ölmediğini görebiliyoruz!

Albüme geçerse... Müzik oldukça kaliteli. Elemanların enstrümanlarına hakim oldukları anlaşılıyor ilk dinleyişte. Biraz vokale takıldım ben ama... Sanki biraz daha gelişse süper olacaktı gibi geldi. Belki vokal değil de vokal melodisi garip geldi biraz bana. Neyse... Buna takılmazsanız albüm, grubun ilk albümü olmasına rağmen oldukça başarılı olmuş. Eternal Lies (Non Serviam), Nightwolf ilk dinleyişte

dikkat çeken şarkılardan. Hatta grubun Nightwolves adında bir fan kulübü de var. İlginizi çekecek nightwolves.crossfirenet.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Albümdeki diğer dinlenesi şarkılar ise enstrümantal bir parça olan Gates ve grup için özel anlamı olan Gelibolu. Grup bu parçanın anlamına uygun olarak Çanakkale Zaferi'nin 90. yılı olan 18 Mart 2005'te çıkarmış albümü.

Sonuç olarak şu zamanda çıkmış kaliteli albümlerden biri. Bu tip grupların harcanıp gitmemesi için destek olmamız lazım diye düşünüyorum.



Pallas The Dreams of Men

Şu 20 senelik gurubu daha önce duymamışım ya helal olsun bana. İlk elime geçen albümleri bu oldu. Hakkında sadece progresif rock olduğunu biliyordum. İlk önce bir ürttüm. Kasıcı müzikten korkarım da ben. "En iyi gitarı ben çalıyorum, en iyi

davulu sen çalıyorsun, e en iyi bası da o çalıyor. E o zaman bir de en iyi vokali yapan adamı bulduk mu tamam" mantığında grup olduğu zaman çıkan müzik

hiç samimi olmuyor benim için. En iyi çalma abi. En iyi çalınca en güzeli mi oluyor? İşte Pallas'ı da böyle sanmıştım. Ama albümü dinleyince anladım ki samimi oğlu samimi bu adamlar!

Baya ağır giren albüm genel olarak teatral bir anlatıma sahip. Şarkılarda bazen tek başına vokal kalıyor, bazen gitar sololar ağır basıyor. Genelde her şarkıda bir iniş-çıkış söz konusu. Ama albümün geneline yavaş diyemem. Bazı şarkılar var ki adamı gaza getiriyor. Mr. Wolfe bu şarkılardan biri. Gitar, bas, davul felaket uyumlu, oturaklı bir şarkı. Ardından gelen Invincible da albümün en sert şarkılarından. İnşileriyle çıkışlarıyla çok hoşuma gitti. Özellikle gitar soloları kaydırma değil, çok dolu ve kasıntı da değil. Arada "Pink Floyd mu bu çalan" dedim yani...



**İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtıcısı
Atlantis Müzik'tir.**

ATLANTIS
M U Z I K

NERE LOLOYOR

» Dave Mustaine son Megadeth albümü olan The System has Failed'den sonra solo olarak devam edeceğini söylemişti. Ama şimdiki grupla yeni albüm yapacağı açıklanmış.

» İtalyan Power Metal gurubu NANOWAR! Other Bands Play Nanowar Gay adlı albümlerini çıkarmışlar! Daha fazla yazamayacağım. Gidin kendiniz görün diyorum: www.nanowar.it

» Guns'N'Roses eski davulcusu Steven Adler ve eski gitaristi Izzy Stradlin yeni bir proje üzerinde beraber çalışabilirlermiş.

» Iron Maiden coverlarından oluşan yeni bir albüm çıkmış. Numbers from the Beast adındaki albümdeki şarkılardaki kadrodan örnekler: Michael Schenker (MSG), Dee Snider (TWISTED SISTER), George Lynch (DOKKEN), Di'Anno (IRON MAIDEN), Chuck Billy (TESTAMENT), Mikkey Dee (MOTÖRHEAD), Kilmister (MOTÖRHEAD), Inez (ALICE IN CHAINS), Scott Ian (ANTHRAX), Jimmy Bain (DIO, RAINBOW), Chris Slade (AC/DC). Dinlemeyen ölsün diyorum!

» Slipknot elemanları PSP için hazırlanmış Infected adlı oyunda karakter olmuş. Ekran görüntüleri için <http://metabolic666.com/main.php?page=site/infected> adresine bakabilirsiniz.

» Dream Theater Avustralya'da verdiği konserde Pink Floyd'un Dark Side of the Moon albümünü baştan sona çalmış. Daha önce de Metallica – Master of Puppets ve Iron Maiden – Number of the Beast albümlerini çalmışlardı.

» Polonyalı grup Darzamat yeni albümleri Transkarpatia'nın kayıtlarını bitirmiş. Albümün prodüktörü ise King Diamond'ın efsanevi gitaristi Andy LaRocque imiş.

» Manowar kurucu üyelerinden gitarist Ross the Boss tekrar Manowar'da çalmanın çok da imkansız olmadığını söylemiş. Helloween eski vokalisti Micheal Kiske de Helloween ile konserlerde şarkı söyleyebileceğini söylemiş.

» Black Metal devi Emperor gurubun dağılmasından 4 yıl sonra 3 şarkılık sürpriz bir konser vermiş. Grup bu seneki Wacken Open Air festivalinde de çıkabilirmiş.

» Iron Maiden başcısı Steve Harris'in kızı Lauren Harris albüm çıkarıyormuş.

» Grubu dağıtma kararı alan Sentenced son albümleri The Funeral Albümü'ü çıkartmış ve 1 Ekim'de Finlandiya'da son konserlerini vermişler.

Konserler:

Therion: 11 Kasım, İstanbul / 13 Kasım, İzmir
Steve Vai: 18 Kasım, İstanbul
Agnostic Front: 30 Kasım, İstanbul (18 yaş sınırı var)
Candlemass+Destruction: 4 Aralık, İstanbul
Haggard: 24 Eylül, İstanbul / 26 Eylül, İzmir

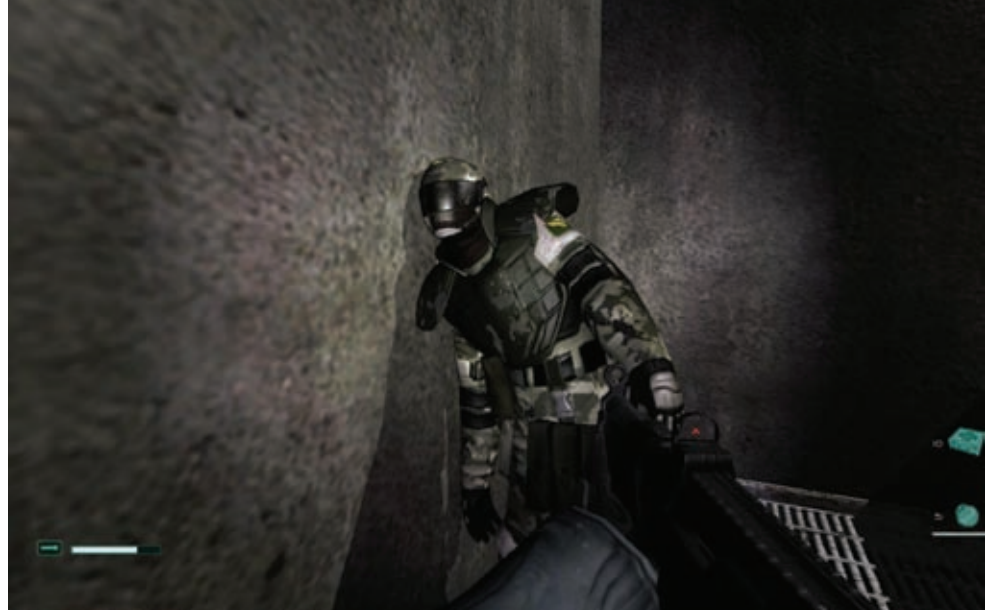
INBOX&OUTBOX

Ohh, sabah sabah insanı kendine getirmesi için iki raund F.E.A.R. oynamak gibisi yok valla. Madem çayımızı içemiyoruz, adrenalin salgılayalım değil mi? Bu arada, yeni bir inbox'a hoş geldiniz sevgili okuyucular.

HANGİ SANDALYE?

Merhabalar Level Ailesi,
1- Merhaba Sinan abi ve diğer Level çalışanları. Sinan abi, geçen gün eski Level'lara bakıyordum ve Level'in 99. sayısında F.E.A.R.'in ilk bakışında "Kim alacak sandalyeyi altımızdan?" demişsin. Bu sandalye olayını sonra anlattım da demişsin ama anlatmadın be abi merak ettim. Doğru ya, unuttuğum ben onu tamamen. İşin özü şu ki gecenin köründe Thief oynarken sandalyeden uçtum. Olayı anlatayım hemen, Thief 1'in son bölümlerindeyim. Bir boyut kapısından bitki-yaratıkların düzlemine geçmişim ama yaratıklar nasıl geliyor. Bölükler halinde. Oyunu oynayanlar hatırlarlar, bu bitki-yaratıkların gayet yabancı ve korkunç sesleri vardı. Gecenin yarısı olduğu için de o koca DJ kulaklıkları var ya, onlardan takmıştım ev ahaliye tepeme binmesin diye. Neyse efendim, ben gölgelere sinmiş, böyle yusuf yusuf, kenardan kenardan gidiyorum. Ne olduysa, kulaklığın kablosu kolumun altında kalmış. Tam o sırada hemen dibimden bir yaratık "ÖEEEE-ARGHH!" diye çığırınca ani bir hareket yaptım, ama kablo kolumun altına sıkışık olduğu için o kocaman kulaklık kafamda 90 derece döndü. Oyuna o kadar kaptırılmışım ki kulaklığın kafamda olduğunu tamamen unuttuğum. "Anam! N'oluyorsun!" diye o korkuyla geriye sıçramışım. Sen sandalye altından uçma mı? Ben yere kapaklanma mı? Gecenin köründe milleti ayaklandırdı mı? Neymiş, Blax Thief oynuyor! Yaa, yaa, işte böyle sevgili Alicaaan... Gülme!

2- PS3 için bir SpiderMan



▲ Şşş, abi bi saniye. Kadın kocasını dövüyor galiba... Bi saniye bekle, az sonra vurursun.

oyunu yapıyormuş doğru mu? He bu arada Ultimate SpiderMan'ı çok beğendim başından kalkamıyorum ama geçen oyunundaki (PS2) combolar daha fazlaydı biraz hayal kırıklığına uğradım.

PS3 için bir SpiderMan oyunu duyurulmadı. Sadece E3'teki basın toplantısında altta Gran Turismo arabaları yarışırken, üstte SpiderMan'ın ikinci filmdeki gibi ağ atarak dolaştığı bir video gösterildi. Bu video PS3'ün işlemci gücünü göstermek içindi. Ama SpiderMan 3 filmi çekildiğine göre, oyunu da mutlaka çıkacaktır.

Ultimate SpiderMan'ı ben de bekliyordum. Ama o kadar çok iş yığıldı ki tepeme, önümüzdeki üç ay oynayabileceğimi sanmıyorum, o yüzden bir yorumda bulunamıyorum.

3- Şu PS3'ün fiyatı belli oldu mu? Henüz belli olmadı. Açıklandığı anda Yeni Nesil Geliyor! bölümümüzde duyuracağız.

4- DVD oyunlar 100 milyon TL civarındayken Blu-Ray oyunlar biraz pahalı olmayacak mı? 50 GB yani!

Oyunların fiyatları, üzerine yazıldığı medyanın kapasitesiyle değil, o oyunu yapmak için harcanan paraya göre belirlenir. 2-3 ayda yapılmış düşük bütçeli bir oyun (ValuSoft oyunları mesela) 10-15 dolara satılırken, Battlefield 2 gibi üzerinde yıllarca çalışılan bir oyun

50 dolara satılır. Ama yeni nesil konsolların oyunları biraz daha pahalı olacak, çünkü bu aletlerin hakkını verecek oyunları yapmak için daha fazla grafik/doku/ses sanatçısı gerekiyor. Xbox 360'ın oyunlarının standart fiyatı 60 dolar, yani normalden yüzde 20 daha pahalı.

5- Eski sayılarda yükleniyor diye bir bölüm vardı küçük olmasına rağmen çok yararlıydı. N'oldu o bölüme?

Geri geldi :)

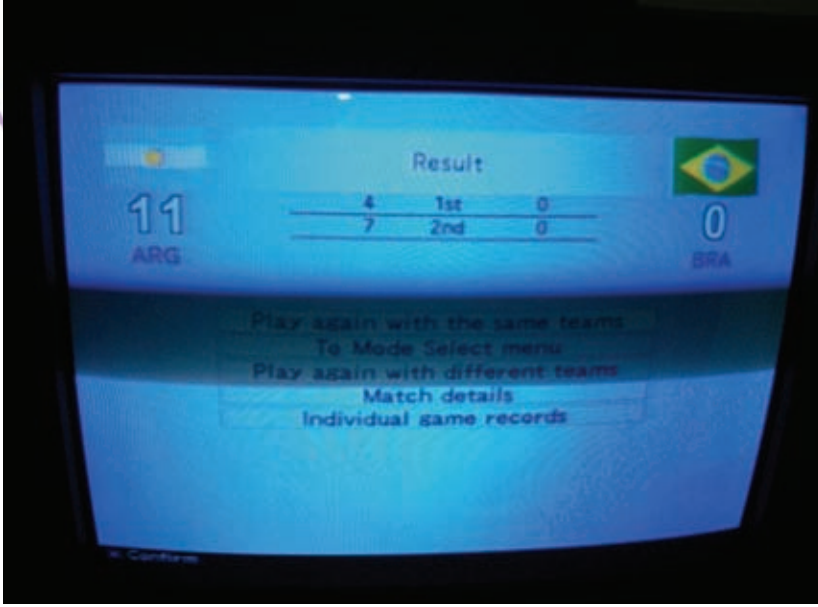
6- Sinan abi senin en sevdiğin oyun karakteri hangisi? Benim Monkey Island'dan Guybrush Threepword ve tabii ki Solid Snake.

Alican "Esthell" Uncu

Solid Snake'i tek geçerim. Ayrıca MGS serisinden sürüyle yan karakter var sevdiğim. Ocelot, Gray Fox, The Boss, The End... Diğer oyunlardan da Gordon Freeman ve Riddick şu an aklıma gelenler. (Selamını Maniac'a ilettim.)

İÇİNDEKİLER & İÇİNDEKİLER

Merhaba,
Bunun için mail atmanın doğuluğu, gerekliliği vesairesi gibi konularda şüphem son derece büyük olsa da, mesele bende takıntı haline geldiği için dayanamadım ve...öhhö.



▲ Evet, bu dergide böyle de bir maç yapıldı, böyle bir skor görüldü. Maçın kimle kim arasında olduğu ise meçhul (ben biliyorum ama söylemem!)

Daha önceki sayılarda da vardı da benim mi dikkatimi çekmedi bilmiyorum ama (açıkçası bakmak da zoruma gitti) Ekim 2005 sayısında İçindekiler sayfasına İçindekiler sayfasının sayfa numarası yazılmış. Az ve öz bir şekilde bunun sebebi/mantığı nedir? Yani İçindekiler bölümünde İçindekiler bölümünün sayfası yazıyorsa; İçindekiler bölümünün sayfasını bulmak için İçindekiler bölümünü açıp oradan İçindekiler bölümünün sayfasına bakmak mı gerekir?

Amacı bu mudur? Çok kafama takıldı da... Okumaya zahmet ettiğiniz için teşekkürler.

Pınar Orbay
Neden olmasın Pınar? İçindekiler de bir bölümü bu derginin, o da bir parçası. Onun da canı var. Bak küstürdün sayfayı, gitti... Şaka bir yana, daha önce hiç düşünmemiştim bunu. Düşündükçe bize de saçma geldi ve kaldırdık. Bu arada, o ne dikkat öyle?!

CO-OP DA GEL

Selamlar. Nasılsınız? Umarım ramazanınız iyi geçiyordur. Bir şey soracağım izinizle. Yeğenimle ağda 2 kişilik (co-op) oyun oynamak istiyoruz. Özellikle FPS. Ama bu konuda oyun bulamadım. Neden beraberce oynanabilecek oyun pek yok piyasada? Misal eski Doom 1-2 co-op oynanıyor. Diablo da öyleydi. Ama Call of Duty oynanmıyor misal.

Ayrıca bende Midnight Club 2 var, onda da bilgisayarı katamıyoruz yarışa yarışamıyoruz. Yani koca şehirde sadece ikimiz varız. E iki kişi de zevkli olmuyor. Eskiden Lotus vardı valla ne eğlenirdik. Neyse anladınız demek istediğimi. Böyle oyunlar varsa bildiğiniz güzel isimlerini alabilir miyim? Yoksa Worms oynamaya devam etçez (hiçte fena olmaz:)) İyi çalışmalar dilerim, saygılarımla...

Muhammed Tekin
Ben de aynı şeyden şikayetçiyim Muhammed, iki kişi bir araya gelince zevkle oynayabileceğimiz oyun kıtlığı içindeyiz. Son yıllarda bütün multiplayer oyunlar giderek artan sayılarda oyuncuların bir araya gelmesini gerektirir oldu. Ben belki tanımadığım insanlarla oynamak istemiyorum? Belki evimde de 4 tane bilgisayar yok? Bence multiplayer seçenekler arasında Deathmatch, Capture the Flag modlarının yanında çok Co-Op seçeneği de olmalı. Neyse ki önemli FPS'lere bizim istediğimiz gibi Co-Op modları yapılıyor. Eğer bu cevabı okuduğunda hala yeğenimle oynayacak güzel bir Co-Op multiplayer oyun bulamadıysan şu modları denemelisin: Half Life 2 için Sven Co-Op ve Synergy, Halo için Spartan, Doom 3 için Last Man Standing. Tüm bu modlara [HYPERLINK "http://www.moddb.com"](http://www.moddb.com) www.moddb.com adresinden ulaşabilirsin.

CEDDİN DEDEN!

Selam Level ahalisi..Ben Kayseri'den Sadık Serdar. Şu Age of Empires III'e bittim yaw! Oynaya oynaya bi hal oldum, Age of Empires serisine yakışır olmuş. Oyunda İngilizler ve Osmanlılar en güçlüleri gibi görünüyor ama tabii ki Osmanlım ezer geçer.. Türk bayrağı da sallanıyor ki binaların üstünde, heyt beah.. Black & White II de elimde ama daha oynayamadım. İşin kötüsü Lise 3'üm. Neden yok AoE III, yok Black & White II, hepsi bu sene geliyor? AoE III sayfanızı sabırsızlıkla bekliyorum. Bu arada WoW Hero klasmanı ne zaman açılacak ya da açılacak mı? Haberiniz var mı? (Bu yazı E-mdi-gaku'ya)

Sadık Serdar

Tabii Osmanlı'da kırmızı ay yıldızlı bayrağı kullanmaları Ensemble'ın tarih dersine çok da iyi çalışmadığını gösterir. İnşallah ikinci yamayla düzeltirler. Bu arada haline şükret, anladığım kadarıyla sen sadece stratejiden hoşlanıyorsun ve Age of 3 ile Black & White 2 arasında seçim yapmak zorundasın. Bizim halimiz nice olacak bu ay ve önümüzdeki üç ay. Ondan sonra da yeni konsollar, onlar yüzünden PC'ye sıçrayacak yeni oyun teknolojileri ve oyunları derken önümüzdeki 1.5 yıl deli danalar gibi koşturacağız içerik yetiştirmek için. Oyun dünyasını hiç bu kadar hareketli görmemiştim, heyecandan yerimde duramıyorum ayol!

COVERLESS

Merhaba tüm Level ailesi. Umarım hepiniz iyisinizdir.

1- Ben çiçeği burnunda bir ADSL kullanıcıyım ve tarifem de öğrenci tarifesi. Bir online oyun oynamaya karar verdim ve etrafımdakilere sordum 'Ya bu online oyunlar kotayı doldurur mu?' diye. Kimi evet dedi, kimi hayır. Bu işin doğrusu nedir?

Hemen kaba bir hesap yapalım: Sağlıklı ve lagsiz bir şekilde devasa online oyun oynaman için gerekli bağlantı hızı saniyede ortalama 12KB diyelim (6KB veri gelişi, 6KB veri gidişi). Yani dakikada 720 KB veri transferi yapacaksın. Bu da saatte 42 MB eder. Yani 3 GB kotalı ADSL'le ayda 73 saat devasa online oyun oynayabilirsin. Tabii internetten bir şeyler indirmek istemediğini varsayarsak. Devasa online oyunlara gönlünü kaptırırsan kotalı ADSL almaman en iyisi.

2- 512 kbit/s bağlantı olacak diyorlar. Kasım 1'den itibaren bu hız ile online bir oyunda sorun yaşar mıyız?

Kotalı 256 Kbit ADSL'lerin hızını 1 Kasım'dan itibaren 512 Kbit yapacaklardı, doğru. Ama az önce dediğim gibi, senin sorunun hız değil, kotaların dolacak olması.

3- Berker Abi bir daha yazar olarak dönmeyecek mi? Gerçi dergiye uğradığını yazmışsın ama.

Dergiye uğruyor, ama yazarlık yapar mı yapmaz mı, onu kendi bilir. Adam hür general, ne isterse onu yapar artık :)

Ailedeki bütün herkese selam, özellikle Tuğbek Abiye. Okulunda başarılar ona.

Emrehan KILIÇ

LEVEL DIRECTOR'S CUT

Nasılsınız? İyisinizdir umarım. Ben direkt sorularıma geçiyorum.

1- Star Wars Galaxies'i almalı mıyım sence? Nasıl bir oyun?

Ne tür oyunlardan hoşlanırsın? Star Wars sever misin? Daha önce devasa online oyun oynadın mı? Tüm bunları bilmeden sana para harcatamam, senin zevklemlerim benim zevklemlerim ayrı sonuçta. Ama Galaxies incelemelerinden bir sonuca varamadıysan, muhtemelen



▲ Sam Gordon:

-“Hey Freeman! Üçüncü oyunda gölgelerde gezecekmışsin, Stealth-Action olacaktımın diyorlar!”

-“...”

-“Ekmeğimle kimseyi oynatmam ulan! Ben senin levyeini alıyormuyum elinden?!”

-“...”

-“Konuşsana be adam! Ümüğünü sıkıyoruz burada!”

-“...”

oyundan da hoşlanmayacaksın demektir.

2- Benim uzun zamandır istediğim bir şey var. Level'in ?öyle 1. sayıdan 100. sayıya kadar olan bir Collector's Box gibi bir şeyini yapsanız güzel olmaz mı?

Olabilirdi, ama iki yıl öncesinden itibaren birçok sayı bizde de tükenmiş durumda. O yüzden bu istediğin ne yazık ki imkânsız. Ama 10. yaşımız için çok daha müthiş bir sürpriz düşünüyoruz sizlere. Bekleyiniz.

3- XBOX 360 300 \$ gibi bir fiyatla çıkacak. Sence o çıkar çıkmaz internetten onu mu alsam? Yoksa PS3 çıkana kadar beklesem mi? **Bu da ne tür oyunlardan hoşlandığınla ilgili bir soru. Mesela ben sırf Gears of War için Xbox 360 almayı ciddi şekilde düşünüyorum, çünkü sadece Xbox 360'a çıkacak. Bizim YGT! bölümümüzü takip et, hangi konsolun oyunları seni daha çok çekiyor bak, ona göre kararını ver.**

4- Sence şimdiye kadar çıkmış en iyi FPS hangisi?

Half Life 2. Kesin ve net olarak.

Umarım sorularımı cevaplarsın. Kalın sağlıcakla.

Murat Bıçakkaya

YRD.DOÇ.DR.PYD.UZ.ÇVŞ.

Selam Level ailesi, komple kolay gelsin.

Ben size tahmin edersiniz ki bir kaç soru

soracaktım. Bu soru size biraz gülünç gelebilir ama ben inanıyorum ki bunu bilmeyen bir alay insan vardır: Oyunlarda adı geçen birçok terim var ve ben bunların çoğunu (hepsini) bilmiyorum. Örneğin; FPS, RPG, Adventure, GZS, RYO ve bunlar gibi bir sürü oyun türü var. Bunların anlamını, açılımını, Türkçe açıklamasını öğrenmek istiyorum. Ne nedir? Ne değildir?

Ayrıca bunu cevabı dergide yayınlanırsa çok iyi olur. Çünkü bunun cevabını bilmeyen bir sürü insan tanıyorum (oyunları takip edenlerden bahsediyorum). Şimdiden teşekkürler, sağlıcakla kalın.

Yekta "İZMİR" Karakoç

Oyun türleri konusu aldı başını yürüdü Yekta. Biz hala standart tür isimlerini kullanmakta direniyoruz, ama bir yandan bütün oyun türleri iç içe girerken diğer yandan isimsiz yepyeni oyun türleri çıkıyor. Mesela, geçen ay incelediğimiz Fahrenheit'in türüne adventure dedik, ama gerçekten adventure türünün tanımına uyuyor mu? Hayır. Adventure'ları oynarken mantık, zeka veya hafızanızı kullanarak çözeniz gereken zor bulmacalar çıkar. Fahrenheit ise resmen herhangi bir noktada takılmamanız için yapılmış interaktif bir film. Veya bu ay incelediğimiz We Love Katamari, bir aksiyon oyunu mudur? Bir topu yuvarlayarak etraftaki nesnelere bu topun üstüne yapıştırıp topu büyütmeye çalışıyorsunuz. Şimdi bunun türüne ne dersin ki? Eski moda oyun türleri artık anlamını kaybetmeye başladı aslında. Oturup yeni açılımlar düşünmeli.

Senin sorununa gelince, küçük çaplı bir oyun türleri sözlüğü vermemin faydalı olacağına haklısın. Buyurun:

FPS: First Person Shooter. Oyunu yönettiğin karakterin gözünden gördüğün, genellikle elinde bir silah önüne çıkana ateş ederek ilerlediğin oyunlardır. Half-Life 2, F.E.A.R., Halo gibi oyunlar en iyi örnekleridir. FPS'ye Türkçe ama mantıklı uzunlukta bir karşılık bulmak için beynimizi yedik ama beceremedik (Almanlar Ego-Shooter diyor, ama Almanca mı bu, değil.)

RPG: Role-Playing Game. Masaüstündeki RPG'lerle karışmasını diye C-RPG (computerized RPG) dendiği de olur. Biz ise bu türe artık rol yapma oyunu (RYO) diyoruz. Çokook geniş bir oyun tarzını içerse de, kabaca bir veya birkaç karakteri yönettiğin, oyunda ilerledikçe o karakterlerin çeşitli yeteneklerini geliştirdiğin, hikâye örgüsü genellikle daha olgun olan oyunlardır.

Adventure: Artık çok az sayıda çıksa da, en yaygın oyun türlerinden biri. Birçok alt türü vardır, temel olarak yaptığın karışına çıkan çeşitli bulmacaları ya mantıkla, ya doğru eşyayı kullanarak veya konuşarak çözdüğün sakin yapıları oyunlardır.

GZS: Gerçek zamanlı strateji. Eskiden RTS derdik (real-time strateji). Savaşların ve üretimin gerçek zamanlı olduğu tüm strateji oyunları bu kategoriye girer (Age of Empires, Command & Conquer, Dawn of War, Starcraft...)

BAYİDEN TEMİZ COMBO

Sinan sana Level dergisini sürekli aldığım bir bayinin sahibiyle aramda geçen muhabbeti yazıyorum:

- Aleyküm selam abi, Level geldi mi?

- Canım kardeşim bu suali bana 18 gündür yöneltiyorsun. Fakat yok, gelmedi Allah bel..rını versin yok yooooo-oooooook!!!

- Aman abi, sinirlenme neyse abi, senin telefon varsa ben buraya kadar yorulmiim. Telefonda sorarım Level geldi mi diye.

3-4 saniye sonra adam yüzüme öyle trene bakar gibi

baktı ve 5. saniyede Level'a ve bana 2000'lik combo küfür yağdırmaya başladı. Hepisi sizin yüzünüzden!

D_J

Valla ne diyeyim, sana bayımı yok? Bayini değiştirdi.

CIV TUTKUSU

Bütün Level çalışanlara sevgiler saygılar... Sıkı bir Civilizasyon tutkunu olarak öğrenmek istediğim şey şudur ki; Orijinal Civ 4 Türkiye'ye gelecek mi?

Mithat Sözmen

Oyunun dağıtıcısı 2K Games, 2K Games'in Türkiye dağıtıcısı ise Aral İthalat. Bu konu hakkında irtibata geçtiğimde aldığım cevap malesef olumsuzdu.

KOÇA KAFALI HÜRMÜZ

Selaam ey Level ve saygıdeğer Sinan abi. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. Girişe bir şey yazamayacağım herhalde. Direk sorulara geçiyorum:

1- Şu "Kısa Kısa" iyi hoş. Fırat abi hakkını veriyor ve çatlayana kadar gülüyoruz. Ama zannımca Fırat abi kendini biraz fazla kaptırmış. Diğer incelemelerinde de bazen coşup konudan uzaklaşabiliyor. Bu arada başka laf mı yok, her iki lafından 1.5'i "Burak koca kafalı". Yetti be! Hem adama soruyor musunuz "abim kızımı musun böyle dediğimize" diye, ha?! Fırat hayattan zevk almasını bilen, Kısa Kısa aralıklarla etrafına neşe salan bir insandır. Haliyle tüm yazılarında okuyucuları neşeye boğmak için uğraşmaktadır. Diğer yanda ise kendisine her fırsatta koca kafalı dediği için ise Burak onu boğmak istemektedir. Olaylar gelişir...

2- Bu arada 2-3 aydır -ben mi göremiyorum, yoksa siz mi koymuyorsunuz- nerede şu YKLNRY? Tarihler bakıyorduk ne güzel. Geri geldi kardeşim, ne vuruyunuz?

3- Bir ara Spellforce 2 lafi geçtiydi. Sonra pek ses seda çıkmadı. Ayrıntılar hakkında bir bilginiz var mı?(Gerçi bilmeniz haber verirsiniz değil mi?) Yok, kendimize saklarız koca Spellforce'u.

4- Berker abi gitti diye iyice koyuverdiniz kendinizi! Evrenler yazı dizisini (büyük ihtimal) herkes dört gözle bekliyor. Devam etmeyecek misiniz? Çok önemli iki Evrenler yazısı planımızda, merak etmeyin.

5- Şu T-shirt olayı harbi ciddiymiş ha? Şaşırdım sonra şüpheyle derginin arasında iğne, iplik de var mı diye baktım. Neyse ki yokmuş. Bu arada elbette size cimri diyecek değiliz. T-shirt dağıtmak masraflı iş sonuçta. Ama posterlere devam edin artık. Her Level geldiğinde çocuk poster diye ellerime bakıyor.(Telif hakkı falan demeyin artık. Tam sürüm oyun (Bloodrayne) verdiniz insaf) Verdiğimiz baskıdan T-Shirt bastırın oldu mu hakikaten? Her sokağa çıktığımda (ki bu çıkışların arası korkutucu bir şekilde giderek açılıyor) gözlerim bizim T-Shirt'lerden aradı ama hala göremedim. Poster vermenin telifle alakası yok, sadece oraya vereceğimiz bütçeyi dergi içeriğiyle ilgili çok daha önemli konulara ayırıyoruz. Elbette bir gün poster veririz, merak etme.

ARUH DER Kİ:

TÜRKİYE'DE OYUN SEKTÖRÜ!

Türkiye'de oyun yapılmıyor diye üzülmeyin. Çünkü oyunların isimlerinin Türkçe olması tuhaf sonuçlar doğurabiliyor. Mazallah, şu en oyunlar Türkiye'de yapılsaydı da isimleri öyle olsaydı, nice olurdu halimiz?

Splinter Cell ->

Kıymık Hücresi

Tomb Raider ->

Mezar Yağmacısı

Grand Theft Auto ->

Büyük Araba Hırsızlığı

Resident Evil ->

Kalıcı Kötülük

Civilization ->

Medeniyet

Pro Evolution Soccer ->

Profesyonel Evrim Futbolu

World of Warcraft ->

Savaş Sanatı Dünyası

Devil May Cry ->

Dikkat! Şeytan Ağlayabilir!

Juiced ->

Sulu

Halo ->

Tekerlek

Driver ->

Şüfer

Bomberman Hardball ->

Bombacı Adam Serttop

Donkey Kong: Jungle Beat ->

Eşşek Goril: Orman Dayağı

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga ->

Öeh!

İNBAKSCIK

...Şimdi ben 8. sınıfta olduğum için bana bir tane yıllık yazısı yazarsanız çok mesut olacağım. -Onur

Onur süper bir insandır.

Hep bizim işimize yarayacak sorular mı soracağız? -Ediz Dazkır

Olayın ana fikri bu.

Merhaba sevgili Level ailesi. Ben 14 yaşında vergileri ödenen biriyim... - Berkayy90

Ne diyorsun?! Bizim vergilerimizle ödeniyor senin vergilerin!... (ha?)

Bende oluşan bir hatadan dolayı kendimi ifade etmekte güçlük çekiyorum. Bildiğiniz bir teknik servis varsa bana iletir misiniz? - İsimsiz

Doktor Ötker

6- Kafa ayarına gelince. Eli öpülecek bölüm olmuş. CD'de nostaljik oyunlara yer vermeme-niz üzücü. Hele Liero gibi bir oyunu bugün bile zevkle oynuyorsam... eee... Oynuyorum işte, ne var?!

Liero oyna sen, kim karışır? Nostaljik oyunlara CD'de yer ayırmak kolay, ama eski oyunlar yeni sistemlerde büyük ölçüde sorun çıkartıyor. DOSBox gibi aracı programlar kullanmak gerekiyor. Emulatörler için oyun vermek ise hala yasa dışı, çünkü batmış bir firma olsa dahi 75 yıl geçmeden bir oyunu herkes istediği gibi dağıtamıyor. Yine de arada sırada eski klasikler yapımcıları tarafından serbest bırakılıyor. Bu ayki DVD'mizdeki Apogee'nin Star Gunner'ını bu sayede verebildik.

7- Kesinlikle DVD'li sayınızın daha iyi olduğunu düşünüyoruz. Ama öğrenci adamız sonuçta. 3-5 Ykr'nin hesabını yapıyoruz. Ama sanki dergi, CD'li alanları aşağılıyor gibi. CD-DVD içerik bölümünü zevkle okurken güzel demoların, videoların yanında parantez içinde DVD yazıp bir nevi "sen bunu oynayamazsın!" di-yorsunuz. Madem içerikler ayrı CD'li olana sadece CD'lerin içeriğini yazın. Ühü, valla öyle düşünmemiştik! Sadece DVD'li almayanların neler kaçırdığını görmelerini istiyoruz (e bu aynı kapiya çıkmaz mı? İki-lemmm!)

Kendinize iyi bakın.

Ömer YOLAL

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Böylece muhteşem bir ayın daha sonuna geldik. Age of, FE-AR, B&W2 derken kendimizi kaybetti. Ama gelecek ay daha da muhteşem olacak. Bu arada bu "muhteşem" lafından da bıktım artık, ortamda "muhteşem" olmayan hiçbir şey kalmadı. "Muhteşem" olmayana kız vermeyecekler yakında. Kalın sağlıcakla! ■

LEVEL CD/DVD İÇERİK

DEMOLAR

Call of Duty 2
Brothers in Arms: Earned in Blood (DVD)
Bone: Out of Boneville
Blitzkrieg 2 (DVD)
Warhammer 40.000 Dawn of War: Winter Assault (DVD)
Deadhunt
Deep Sea Tycoon 2 (DVD)
Football Manager 2006
Peter Jackson's King Kong (DVD)
Nibiru: Age of Secrets (DVD)
Dr. Blob's Organism
Serious Sam 2
Total Overdose (DVD)
World Racing 2 (DVD)

VİDEOLAR

Aeon Flux (DVD)
Auto Assault (DVD)
Colossus (DVD)
Condemned
Ghost Recon 3 (DVD)
GUN
Huxley (DVD)
Kabus 22
MGS4: Guns of the Patriots
Nintendo Revolution
Paraworld
PsysX fizik çipi
Shadowgrounds
Splinter Cell 4 Next Gen
Starcraft Ghost (DVD)
SUN
The Darkness (DVD)
Visisector: The Beast Inside (DVD)
War Front: Turning Point (DVD)
Warhammer Mark of Chaos

VIDEO ÖZEL

SADECE XBOX 360
99 Nights (DVD)
Chromehounds (DVD)
Dead Rising (DVD)
Full Auto (DVD)
Gears of War (DVD)
Kameo: Elements of Power (DVD)
Mass Effect (DVD)
Perfect Dark Zero (DVD)
Project Gotham Racing 3 (DVD)
Test Drive Unlimited (DVD)
The Outfit (DVD)
Too Human (DVD)
Wardevil (DVD)
XBox 360'in diğer oyunları (DVD)

FULL OYUNLAR

Adventures in the Galaxy
Clonk Planet (DVD)
Connect More
Holofz Castle
Icon Shuffle
Star Gunner (DVD)

MODİFİKASYONLAR

Rome Total War: Warhammer
Warhammer 40K: Unified Conflict (DVD)
C&C Generals: First Tiberian War (DVD)
Double Doom 3
Half Life 1: Wait of Death 2
GTR: King of Ovals (DVD)

EXTRALAR

Street Fighter Björk
Quake 3 Kaynak Kodları
Star Wars: Ison'un Sırrı (DVD)
NBA 06 Güncel Kadrolar
WallPaper

YAMALAR

Age of Empires 3 v1.01
Diablo 2 LOD v2.2
Dungeon Siege 2 v1.11
FIFA 06 patch 1
Imperial Glory v1.1 (DVD)
Psychonauts v1.03 (DVD)
Sid Meier's Pirates v1.0.2.0 (DVD)
UT2004 64bit
Vampire Bloodline v1.6 (DVD)

CALL OF DUTY 2 (Infinity Ward) CD/DVD



Fazla söze gerek var mı? Gelmiş geçmiş en iyi 2. Dünya Savaşı FPS'si muhteşem bir şekilde geri döndü. CoD 2'de gelişmiş grafikler, gerçek savaş taktikleri yapmanızı sağlayacak geniş savaş alanları, çok daha zorlayıcı bir yapay zekâ sizleri bekliyor.

BLITZKRIEG 2 (CDV) DVD



Blitzkrieg 2, Avrupanın kalbinden, Afrikanın kızgın çöllerine kadar, 2. dünya savaşının pek çok önemli cephesinde çarpışmanıza imkan veriyor. Yüzlerce değişik silah, araç ve birimler ile tarihi yeniden yazmaya çalışıyoruz.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD (Ubisoft) DVD



2. Dünya Savaşı oyunlarından sıkıldığımız anda yetişen Brothers in Arms, aksiyon ve stratejiyi birleştiren yapısıyla ilgi çekmişti. İlkini üzerinden kısa bir süre geçmişken gelen bu ikinci oyunda, oynanış ve grafiklerde çok büyük yenilikler yok. Ancak yeni bölümler, daha iyi bir yapay zeka ve senaryo dışında birçok yeni görevi arkadaşlarınızla birlikte oynamanıza izin veren Skirmish modu ilginizi çekecektir.

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT (Thq) DVD



Yerle bir olmuş bir şehrin yıkıntıları arasında, İmparator sınıfı bir Titan yatmaktadır. Şehir boyutlarında bir savaş makinası olan Titan'ı ele geçiren bir gezegeni yok etmek veya her türlü saldırıdan koruma gücüne sahip olacaktır. İmparatorluk olarak iyilik, Chaos olarak da kötülük için Titan'ı ele geçirme görevi bize düşüyor. 2004'ün en iyi RTS'lerinden birisi olan Dawn of War'un ek görev paketi Winter Assault'ta.

PETER JACKSON'S KING KONG (Ubisoft) DVD



Peter Jackson'ın yönettiği King Kong filmi sinemalarda gösterime girmek üzereyken, filmin oyununu da Beyond Good & Evil'dan tanıdığımız Michael Ancel ve ekibi yapıyor. Oyun filme sadık kalınarak yapılıyor.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirim sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.



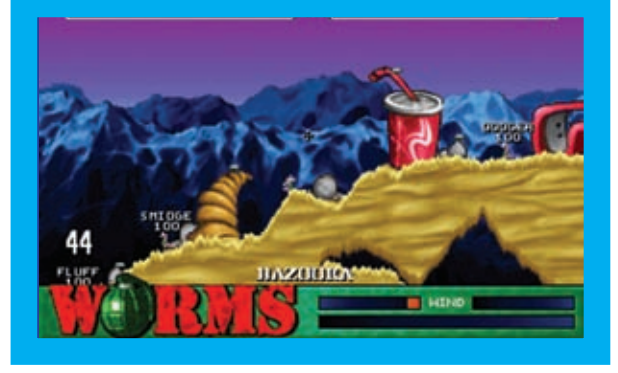
kafa
ayarı



Team 17

16bit'ten fazlası...

FIRAT AKYILDIZ



Karton dosyaların içindeki A4 boyutundaki listelerden gözümüzü yumup oyun seçtiğimiz dönemler... Piyasada birkaç dergi vardı, ama mavi disketlerimiz o dergilere sığmayacak kadar fazlaydı; daha fazlasını istiyorduk, hem de daha Pepsi'nin sloganı ortada yokken. Bilgisayarcuların yanından geçerken kalbimizin "yazma korumasının" (çift taraflı, tornavidayla delinmiş) devre dışı kalması, daha hızlı atması bundandır. X-Copy'nin cama yansıyan siyah ekranına, sokakta yankılanan "dong!" sesine takılmak işten değildi. Listeden oyun seçme kültürünü bu yolla, yani hipnoz yoluyla elde ettik; zamanla yumduğumuz gözlerimizi açma, oyunların sonundaki elle yazılmış "yapımcı" ya da "yayıncı" bölümüne bakma yeteneğini kazandık. Ve birkaç denemeden sonra bir şey fark ettik; Team 17'nin oyunlarından başka hiçbir oyunu almıyorduk. "Stereo" monitörümüzde ya da Pazar sabahları salonu istila ederek gasp ettiğimiz "dev" televizyonumuzda "17" rakamını görmemiz gerekiyordu, Amiga 500'ümüzde oyun oynamak için. İşin kötüsü, bu takıntımız altı-yedi yıl boyunca sürdü. Ta ki Amiga'mız karşı yönden gelen PC'yle çarpışarak feci şekilde can verene dek...

Heyecanlı birkaç genç tarafından kurulan Team 17'nin doğuşu bundan 15 yıl öncesine, Aralık 1990'a denk gelir. Piksel kafalarından dolayı geceleri uyuyamayan bu insanların kendilerini 16bit canavarının ellerine bırakmalarının tek bir nedeni vardır; piyasadaki oyunlardan daha iyilerini yapabileceklerinin farkında olma-



rı. Bu şekilde, 16bit'in bir fazlasını temsil eden 17 rakamını takımlarının peşine takarak, yapımcı ve yayıncı olarak yola düşerler. Bu "rüya takımı"nın ilk yayınladığı oyun Full Contact (1991) olur. Tek ya da iki kişiyle oynanan bir beat'em up olan Full Contact, haftalarca listelerin "link hatlarını" ("link hattı" diye bir şey hiçbir zaman olmadı, ama ne yazık ki, bir nesil bu sanal hatta arıza olduğu gerekçesiyle kandırıldı) kilitler, zirveye çıkar. Full Contact'la bir anda parlayan Team 17; Alien Breed (1991), Assassin (1992), Project X (1992), Body Blows (1993) ve Alien Breed 2 (1993) gibi mükemmel oyunlarla; Speris Legacy (1996), Alien Breed 3D (1995), All Terrain Racing (1995), Kingpin (1995), Arcade Pool (1994), Super Stardust (1994), Overdrive'la (1993) hayatımızın dörtte üçünü X-Copy gibi 0 ve 1'le kapladı. Burada saymadığım, ama sona sakladığım iki oyun daha var, Superfrog (1993) ve Worms (1994). Kana hızlı karıştırılmaması gereken bu iki oyunun ismini bu kadar hızlı yazmak istemezdim, ancak konu süper bir kurbağa

TEAM 17'NİN KAYIP HAZİNESİ

Superfrog, Alien Breed ve Worms Team 17'nin doruk noktası olabilir.. Ama firmanın PC'nin yükseliş zamanına denk geldiği için daha az bilinen üç klasığı daha var.

ULTIMATE BODY BLOWS - 1994

Amiga'nın başarılı ama öksüz makinesi CD32 için çıkmış olan UBB, tarihin ilk CD oyunlarından biri. Body Blows'a eklenen yeni karakterleri bir yana, CD Audio müzikleri zamanında insanın çenesini düşürmeye yetebilirdi.

SUPER STARDUST - 1994

Stardust'ın Amiga 1200 için geliştirilmiş versiyonuydu. Bölümden bölüme geçişteki tünel sahneleri muhteşemdi.

ATR - 1995

Amiga için yaptıkları son oyunlardan olan ATR, o zamanlar çok revaçta olan arabaları tepeden gördüğünüz, para toplayıp silah falan aldığımız sevimli yarış oyunlarından biriydi. Çok ama çok zordu.

ve katil kurtçuklar olunca kendimi tutamadım. Hayır, yeşil renkteki S'yi almamla bunun bir ilgisi yok.

KATİL DOĞANLAR

Superfrog ve Worms için ayrı bir dosya konusu dahi yazılabilir; buna kimsenin karşı çıkacağını sanmıyorum. Full Contact, Alien Breed, Body Blows, Assassin, Project X, Arcade Pool gibi klasikler bir yana, aynı bizim için olduğu gibi Team 17 için de bu iki oyunun yeri ayrı. Zira bizim gibi Team 17'yi tanıyanlar ve analiz edenler hariç, firma Superfrog'la ya da Worms'le anılır. İlk olarak, Superfrog'dan daha iyi, gerçek bir platform oyunu oynamamız düşük bir ihtimal. Bu denli dengeli, hızlı ve yaratıcı bir oyunun 1mb'a sığdırılması akıl almaz bir "olay". Ancak Worms, aynı Lemmings gibi, 10 yılda bir rastlayabileceğimiz bir mucize, başka bir şey de-

ğil. Zaten kurtçukların eline ölümcül silahların tutuşturulması başlı başına bu oyunu eğlenceli kılıyor. Gerisini zaten biliyorsunuz.

Full Contact'tan Worms: The Director Cut'a kadar olan dönem, Amiga tarihinde "Team 17 dönemi" olarak adlandırılabilir. Bitmap Brothers'ın Chaos Engine'la 40 metre gibi uzak bir mesafeden attığı mükemmel gol dahi Team 17'yi etkilemedi. O dönemi hatırlayın; oynadığımız beş oyundan üçü -yapımcı ya da yayıncı olarak- Team 17'nindi. Sadece Worms ya da Superfrog bile, Team 17'nin oyun hayatımızı ne kadar etkilediğinin kanıtı. Hala, ne zaman "yapımcı" bölümünde bir rakam görsem onu "17" olarak algılarım. Ama şu anda, Worms gibi bir oyunu 3D'ye kurban eden Team 17 maalesef devrik bir liderden fazlası değil. Sonuç: 16-1=15. ■

RÖPORTAJ

Yazıda da bahsettiğimiz gibi, Team 17 oyun dünyasına bir dönem hükmeden, efsane bir firma. 1990'ın sonunda, yapımcı ve yayıncı olarak sektöre atılan bu

birkaç heyecanlı gencin en büyük avantajı, oyuncuların ne istediklerini bilmesiydi. Bu da "16bit'lik" dev bir başarıyı beraberinde getirdi. Ve o zamanlardan beri orijinal Team 17 takımından hala ekipte olan Martyn Brown ile Team 17'in geçmişi ve geleceği hakkında bir röportaj yaptık.

Fırat - Şu anda Team 17'de kaç kişi çalışıyor?

Martyn - Stüdyoda şu anda birkaç takıma ayrılan 75'e yakın çalışanımız var. İki ana platform-takımına (PS2/Xbox/PC) ve prototipler ile taşınabilir oyun konsolları için çalışan küçük takımlara sahibiz.

Fırat - Team 17 çok yaratıcı bir takım olarak akıllarda yer etti... Genel olarak yayıncıların, geliştiricilerin daha az yaratıcı olmaya yönelttiğini düşünüyor musunuz?

Martyn - Özellikle son dönemde, yapımcılar sınırlı şartlar altında çalışıyorlar. Oyun sektörü diğer ticari sektörlerle aynı olgunluğa sahip olduğundan -diğer sektörlerde olduğu gibi- her grup varolmak ya da kalıcı olmak için burada. Hala birçok yaratıcı grup mevcut, ancak bunları yayıncılarla birleştirmek eskisinden daha zor. Sektör küçükken ise (8 ve 16bit günlerinde) bu çok daha kolaydı.

Fırat - Team 17 PC'yi desteklemeye devam edecek mi ve sizin için PC marketinde güçlü olmak ne kadar önemli?

Martyn - Tabii ki. PC için yeni oyunlar geliştirmeye devam edeceğiz. Ancak bazı oyunlar PC'ye uygunken, bazıları değil, bu kadar basit. Ayrıca PC'nin açık bir pazar haline gelmesi bizi sevindiriyor. Bu, PC'yi; küçük denemeler, yaratıcı fikirler ve yeni oyunlar için en elverişli platform kılıyor.

Fırat - PSP ve Xbox 2, PS3 gibi yeni nesil konsollar konusunda ne düşünüyorsunuz ve bu, yaratıcılık açısından size ne ifade ediyor?

Martyn - Bu büyük ihtimalla bizim üçüncü büyük "geçiş"imiz olacak. Görsel açıdan oyunlar artık sınırları zorluyor ve önceden sadece rüyamızda görebileceğimiz şeyleri gerçekleştirme şansını yakalıyoruz. Oyunların daha ne kadar gelişeceğini tahmin etmek zor, ancak; ses efekti, fizik,



yapay zekâ konusunda büyük gelişmeler var



ve zaman zaman bu bizi ürktütüyor.

Fırat - Team 17 denildiğinde

akla genelde sadece Worms geliyor. Bu isim sizce Team 17'nin önüne geçmeye başladı mı? Ve yeni Worms'ler dışında başka projeler için çalışmalarınız var mı?

Martyn - "Worms'un yapımcısı" olarak tanındığımızı kabul ediyoruz. Ancak birçok oyunun unutulmasına rağmen Worms hala yaşıyor; bu bizim adımıza iyi bir şey. Diğer yandan ticari açıdan sağlamasını yaptığımız yeni projeler üzerinde de çalışıyoruz. Şu anda yeni nesil konsollar için yeni bir oyun üzerinde çalışıyoruz ve fikirler üretmeye devam ediyoruz. Ama Worms her zaman yaşayacak.

Fırat - Team 17'ye katılmak isteyen birinde ne gibi teknik özellikler arıyorsunuz? Ve yeni oyun yapım gruplarına vereceğiniz tavsiyeler neler?

Martyn - Bunu birkaç teknik aşamada ele almak gerekir. İlk olarak, programlamada, C++'dan çok iyi anlaması ve yazdığı kodları, geliştirdiği uygulamaları bize göstermesi gerekiyor. Model/art tasarımları için Photoshop/Maya programında deneyimli olması ve yüksek bir yaratıcılığa sahip olması zorunlu.

İşe yeni başlayan yapım gruplarına vereceğim tavsiye ise, büyük bir firmada çalışmayı hedef olarak seçmemeleri olacaktır. Bu gerçekten, ama gerçekten içinde çalışması zor, dev bir sektör. Yalnızca çalışmayı elden bırakmasınlar ve adımlarını ağır atsınlar.

Fırat - Son dönemde oynanışın daha önemsiz hale geldiğini ve görselliğe, teknolojiye odaklanıldığını söyleyebilir miyiz?

Martyn - Aynı şeyin film sektörünün de başına geldiğini söyleyebiliriz. Bu yaygın bir düşünce gerçekten de, ancak piyasada hala yüksek oynanabilirliğe sahip fazla sayıda oyun var.

Fırat - Çok teşekkür ederim. ■

Yoksa nostaljik bilgisayarın, vardır emülatörün netekim...

Teknik sırlar kuşağının bu ayki bölümünde eski bilgisayarların nostaljisini yaşamak isteyenleri emülatörler dünyasına davet ediyoruz.

BİR SES KARTI NASIL YAPILIR?

Kuramadığımız multimedia şirketinin hazın hikayesi

Sene 1987 filan olsa gerek. O zamanlar etrafta PC der-gileri filan yok. Tabii olmaz, çünkü etrafta PC yok za-ten. Fabrikaların veya bankaların bilgi işlem departmanı adı verilen odaları var ve o odalara birkaç seçilmiş kişi salavat getirip giriyor. Bilgisayar kurulmuş çalış-ıyor, aman ayarı bozulmasın takılmasın diye tuşlara bile beyaz bandocu eldiveni ile basıyorlar. Bilgi işlem so-rumlularının o zamanki görevi at kadar bilgisayarın ye-mini suyunu vermek, voltajını kontrol etmek filan. O yüzden PC dergi pazarı henüz oluşmamış diyebiliriz.

Bizim arkadaşlar nereden buldularsa bulmuşlar, bir İngiliz 64'er dergisi getirmişler (64'ler değil). Bu der-ginin o ayki sayısında Commodore 64 ile ses kartı et-mek ve bu sesleri yapacağınız programlarda kullanmak için bir aparat anlatılıyor. Biz üç kafadar, söz konusu makaleyi düdük kadar İngilizcemiz yardımı ile, bir mik-tar da üst kattaki komşunun koleide okuyan oğlunun sayesinde çözmüşüz ve bu "dev projesi" hayata geçirmek için kolları sıvamışız. O kadar sıvamışız ki, proje bit-tiğinde bunu nasıl satarsız diye planlar bile kuruyoruz, bilgisayar şirketleri filan kuruyoruz.

Söz konusu dev projemiz iki bileşenden oluşuyor: Öncelikle Commodore 64'lerin genişleme uvasına takılan bir ses kartı yapmak lazım. Dikkat edin "almak" demiyo-rum, "uapmak" diyorum. Çünkü dergide ses kartının devre şeması, gerekli bileşenlerin listesi filan var. Kartı doğru düzgün yapacaksınız, Commodore 64'e takacaksınız ve insallah bilgisayar patlayıp havaya uçmayacak. Ündan sonra da yaklaşık 8 - 10 bin satırlık bir program yazı-caksın. 64'er dergisinin kucunda saman kağıda basılmış bir bölüm var, bu bölümde saufa saufa yazılmış kodlar, bunları bilgisayara geçireceksin. Bu arada kodlar da BASIC değil ha, makine kodu. Üç kelimecik komut ve bir ton 16'lık sayı sisteminde sayı söz konusu, bunları hat-asız olarak tıklar tıklar bilgisayara gireceksin. Sonra bütün bu vaveula bittikten sonra programı çalıştır-a-caksın, mikrofona "keh küh deneme, KOMANCFERODI" diye ünleyeceksin, yapmış olduğumuz bu dandik kart sesi bil-gisayar koduna çevirip kaudedecek, sonra da bu sesi programında kullanacaksınız. Olay budur.

Neuse efendim, biz dev projemize başladık. Harçlık-ları dip dibe ekleyip sađdan soldan elektronik pasajlar-ı talan edip donanan bileşenlerini bulup buluşturduk. Bir elektronikçi abiye de bütün bunları devrenin üzeri-ne kaunattırdık, kart hazır oldu. Bir kurban Commodore 64 seçip kartı taktık, dualar eşliğinde bilgisayarı aç-tık. Aha yanmadı! Ekranda maviş Commodore 64 yazısını da gördük, tuşlara bastık, problem yok.

Derin bir nefes aldıktan sonra üç kişi ayı kadar kodu programa girmeye başladık. Okuldan kaçıp, top tep-neye çıkmaarak sabah akşam haldır huldur kod giriyor-uz. Ancak bitmiyor namussuz, yaz yaz bitmiyor. Deli et-ti bizi. Yahü biz yazıyoruz, program uzuyor mudur nedir? Bitmiyor. Tahminimce üç kişi bir hafta 10 gün çalışıp lanet programı bitirdik. Büyük naralar eşliğinde progra-mı çalıştırdık. Veee....

Ne oldu? Hiç bir şey. Ses kaudetmeyi deniyoruz, bil-gisayar beş kaudun dördünde kilitleniyor. Kaudediyoruz, geri çalmaaya çalışıyoruz, bilgisayar ya kilitleniyor ya da "zobaaartt, cızıuuurrrt, hışırrrr" gibi fabrika düdüğü sesi çıkarıyor. Bir hafta da böyle geçti. Sonuç yok.

Törenle ateşe atıp uaktığımız ilk ses kartı deneme-nizden alınacak hisse şudur: Yok benim ses kartım sade-ce ERK, aman arkadaşımızda 6.1 seti var, benim baslar cort desibel, onlarınki purt desibel deüp durmayın, bilgisayarınızın sesinin kumetini bilin. Biz bir "merha-ba" sesi çıkartmak için gece gündüz bir ay uğraştık, karşılığında aldığımız "dudük sesi" oldu.

Birkaç aydır bu köşede yazılanlar birçok Level okuru-nun ilgisini çekiyor anlaşılır. Gelen e-postalar bu yönde en azından. Tabii bu arada bir dizi soru ile de karşılaş-ıyoruz. Bu sorulardan bir kısmı bu eski bilgisayarların neye benzediğini, nasıl kullanıldığını merak eden okurla-rımızdan geliyor. Bunların büyük çoğunluğu 1980-90 yıl-larını kaçırmış olanlar veya o zamanlar çok acayip kü-çük olanlar. Diğer kısmı ise o zamanlar "oyun bilgisa-yarlarının" yanından geçmiş, ucundan kıyısından değmiş olanlar. Onlar da bu nostaljiyi nasıl yaşayacaklarını me-rak ediyorlar. Tek bir batında bu iki grubun da sorularını yanıtlamaya niyetlendik bu ay teknik sırlar kuşağı-mızda.

Arkadaşlar, bu sorunun cevabı emülatörler. Emüla-törler, kısaca Windows altında çalışan ve meraklı prog-rameılar tarafından hazırlanmış olan, Commodore 64'müş gibi yapan, Atari'ymiş gibi yapan, Amiga'ymiş gibi yapan programlar. Bu tür programları internette ararsanız bir ton sayfa ile karşılaşmanız mümkün. Örne-ğin, açın gügleyi, "Commodore 64 Emulator" yazıp En-ter tuşuna basın, bir ton web sayfası karşınıza dizilecek-tir. Tabii bunlar arasından en güzelini, en şekerini bulup size anlatmak da bizim görevimiz.

Evet, sorunun cevabını açıklıyoruz. Eğer bilgisayarı-nızda Commodore 64 nostaljisi yaşamak istiyorsanız, so-runuzun cevabı "WinVICE" oluyor. Bir ton Commodore 64 emülatör programını denedikten sonra, gerek kulla-nım kolaylığı açısından, gerek gerçek bir Commodore 64'ü tam olarak yansıtmaları açısından, gerekse de hemen hemen tüm eski Commodore 64 programlarını çalıştır-makta olması açısından bu programa tam not veriyoruz ve nostalji yaşamak isteyen okurlarımızın bir göz atma-sını öneriyoruz. Söz konusu süper programı <http://www.viceteam.org> adresinden bilgisayarınıza yük-leyebilirsiniz. Bir ton versiyonu var, siz 1.7 versiyonunu çekeceksiniz. Bu versiyonda bir sürü hata düzeltilmiş, bir sürü yeni özellik eklenmiş, yani sizin kullanacağınız program budur arkadaşlar.

Programı kurmak atla deve değil, sadece bir ZIP dosyası geliyor, bu dosyayı bilgisayarın sabit diskinde herhangi bir yere açıyorsunuz. Oluşturulan klasörde x64.exe, x128.exe, xvic.exe gibisinden dosyalar oluşuyor. Bunlardan x64.exe Commodore 64 emülasyon programı oluyor. Diğerleri de Commodore 128, VIC-20 filan gibi diğer Commodore modellerinin emülatörleri. Bizi asıl il-gilendiren Commodore 64 emülatörü doğal olaraktan. Netekim bu emülatör için yüzlerce program, demo, kar-

tuş dosyası ortalıkta dolanıyor. Program açıldığında yandaki gibi bir pencere ile karşılaşıyorsunuz ve benim gibi ihtiyarların gözlerinden bir damla yaş süzülüyor. ALT - D tuşlarına basıp bu pencereyi tam ekran boyutuna büyütmeniz ve tam teşekküllü bir Commodore 64 görünümüne büründürmeniz de mümkün. Programın kullanması son derece kolay, menüler oldukça açıklayıcı. Programı kurduktan sonra tek yapmanız gereken eğer bir joystick veya bir gamepad'iniz varsa bunu programa tanıtmak, o kadar. Bu tanımlamalar da SETTINGS menüsünden JOYSTICK SETTINGS kısmından yapılıyor. Joystick'i olmayan sefiller burada klavye tuşlarına atama yapabiliyorlar. Joystick'i olanlar ise sadece bu komutu çalıştırdığınızda ekrana gelecek olan diyalog kutusu yardımı ile 1. veya 2. port seçimini yapıyorlar, iş bitiyor. Aynı menüde SAVE SETTINGS ON EXIT seçeneğini de aktif hale getirmeyi unutmayın, böylece bu tanımları her seferinde yapmaktan kurtulursunuz.



Program hakkında, menüler ve seçenekler konusunda sorularınız varsa bana sormuyorsunuz, hemen http://www.viceteam.org/vice_toc.html adresine gidiyorsunuz. Burada incik cıncık tüm soruların cevaplarını bulabilirsiniz. Yan taraftaki kutuda da eski Commodore 64 oyunlarını ve programlarını nasıl bulup WinVICE'a yükleyeceğinizi gösterdik. Hizmetin bu kadarına da pes doğrusu. Gelecek ay başka bir teknik sırlar kuşağında görüşmek üzere, nostaljik günler dileriz... ■

Oyunları nereden bulacağım? Nasıl oynayacağım?

Yukarıdaki sorunun cevabını veriyoruz. Hemen Lemon64 web sitesinin <http://www.lemon64.com> adresini web tarayıcınızın sık kullanılanlarına ekliyorsunuz. Bu web sitesine gelip GAMES düğmesine basıyorsunuz. Ekrana gelecek olan web sayfasında gelmiş geçmiş hemen hemen tüm Commodore 64 oyunları alfabetik olarak bölümlere ayrılmış durumda sizi bekliyor! Dert yok tasa yok, oyunun adını hatırlamamız yeterli. Ayrıca, kısa yoldan ulaşmak için aynı sayfadaki SEARCH seçeneğini de kullanmanız mümkün elbette. Oyunun sayfasını açtıktan sonra DOWNLOADS bölümünden oyunun program dosyasını tıklayıp bilgisayarınıza indiriyorsunuz. Genelde sanal kaset dosyası olan .TAP formatındaki bu dosyayı bilgisayara kaydettikten sonra yan tarafta hakkında methiyeleler düzdüğümüz WinVICE programını çalıştırıyorsunuz. FILE menüsünden AUTOSTART DISK/TAPE IMAGE komutunu çalıştırıp ekrana gelecek olan diyalog kutusunu kullanarak bu dosyayı buluyorsunuz. ATTACH düğmesine bastıktan sonra da oyun ekrana geliyor ve oynuyorsunuz, netekim bu kadar basit işte.



Bu arada hemen küçük bir püf noktası verelim. WinVICE tam bir emülatör olduğu için Commodore 64'ün saç baş uol-duran uzun dosya yüklemeye özelliğini de taşıyor. Bu yüzden programları yüklerken beklemek için ALT -U tuşlarına basıyorsunuz. Bu WARP modu oluyor, program zart diye yükleniyor. Tabii oyun yüklenince tekrar bu tuşlara basmayı unutmayın, yoksa oyun ışık hızında çalışır hal! Bitirmeden bir püf noktası daha. Eğer eskiden oyunlar hızlı olduğu için sık sık yanıyorduysanız emülatörde de aynı yeteneksizliğiniz sürecektir. Bu durumda bir numara yapıp avantaj kazanabilirsiniz. Oyunu oynarken OPTIONS menüsünden MAXIMUM SPEED'i yüzde 50'ye düşürün. Canavarlar, oklar daha yavaş gelsin. Hi-hohohohoooooaa...

C64 CLASSIX

Bir C64 oyunu oynamak için en kolay yol!

Takvimler 2006'ya yaklaşırken, kalkıp da size "Bir Commodore64 alıp şu şu oyunları mutlaka oynayın!" demek, sanırım biraz abes kaçardı. Gerçi bir yerlerden bulabilirdiniz almanızı her daim tavsiye ederiz, orası ayrı ama elimizdeki CD, C64 alama-yacaklar için biçilmiş kaftan niteliğinde.

AYNI ÇATI ALTI

Alman şirketi olan Magnussoft çok iyi bir ara birim eşliğinde VICE emülatörünü kullanarak tam 520 tane C64 oyununu tek CD'lik çatı altında toplamış. "Bizde zaten bir ton C64 oyunu var" diyor-sunuz, yine de bu CD'yi denemenizi tavsiye ediyoruz. Öncelikle, oyunlara girmek sandığınızdan çok daha kolay. Adımlar karşınıza 520 oyunu bırakıp kaçmamışlar; oyunları tam 6 kategoriye ayırmışlar. Bunları; Aksiyon (100 oyun), Adventure (77), Arcade (106), Spor (37), Strateji&Zekâ (47) ve Özel (C64 tarihine damgasını vurmuş olan Richard Bay-liss'e saygı niteliği taşıyan 153 oyun) şeklinde ayırıp alfabetik sırada güzelce yerleştirmişler. Bizlere de sadece bir tıklama ile oyuna otomatik olarak girmek kalıyor. Bu otomatik işlem de oldukça hız-

Yapımcı: Magnussoft İnternet adresi: www.magnussoft.com

Minimum Sistem: 400 MHz CPU, 128 MB RAM, 4MB VGA, 530 MB HDD

lı bir şekilde gerçekleştirdiğinden hem zamandan kâr ediyor hem de sinirlerimizi yıpratmamış oluyoruz.

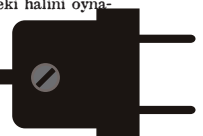
Peki, bilmediğiniz oyunlar konusunda ne yapacaksınız? Sırayla deneyecek misiniz? Firma, bu tip oyuncular için çoğu oyuna kullanım kılavuzu hazırlamış. Bu dosyalar oyuna ilgili her tür bilgiyi içeriyor. Hatta zor oyunlar için taktik ve ipuçları bile var. Her oyuna bir ekran görüntüsü ve varsa internet adresi eklenmesi de artı puan sayılabilir. Oyun oynamaya ara vermek isteyenler olursa diye de, hakkında (about) kısmı altına bazı ilginç videolar ve dosyalar eklenmiş. Cleanup Service, Katakis, Thundercats ve Ghost'n Goblins (şaşıracağınız! 6 dakika dolmadan bitebiliyormuş bu oyun!) gibi oyunları, baştan sona bitirmiş kişilerin videolarını izlemek zevkli olabiliyor.

Gelelim oyunlara... Hangisini yazalım ki! Buggy Boy, Frogger, Commando, World Championship Soccer, Super Space Invaders, Paperboy, Gandalf The Sorcerer, Metal Gear gibi eğlenceli oyunlar sizleri bekliyor. Yalnız çoğu efsane olmuş C64 oyunu yok. Sanırım firma biraz daha değişik bir oyun listesi hazırlama taraftarıymış. Herkesin bildiği oyunlar yerine belki de ilk kez duyacağınız ama potansiyeli olan oyunları CD'ye koymayı seçmişler. İşlerini de iyi halletmişler. Kontrollere

adapte olma sorunu yok. Options seçeneği oldukça iyi hazırlanmış. Belki bir oyunda güzel sahne yakaladınız ya da sizin de rekor dereceleriniz var, olmaz mı? Snapshot seçeneğinden oyunu baştan sona video şeklinde alabilir ya da ekrandaki görüntünün resmini çekebilirsiniz. Hiçbirinden etkilenmediniz mi? Pekala! Çoğu oyunda sonsuz hak/cephane vb. hileler seçilip, yıllarca sonunu göremediğiniz oyunlarda mutlu sona ulaşabileceksiniz desem?

DENEMEK LAZIM

Bekleme, disk tak-çıkır, kaydet, "A bu oyun bozuk lan, kır gitsin" derdi olmadan, PC'nizin başında en az 520 dakika harcayabileceğiniz güzel bir paket C64 Classix. Hentiz mükemmel olmasa da gelecek versiyonlardan daha da umutluyuz açıkçası. Ben şimdi OutRun'ın 12 yıl önceki halini oynamaya başlıyorum. Size kolay gelsin. ■



**BİZ
YAPARIZ,**

SİZ OYNARSINIZ!

Gelecek Sayıda...