

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

86. SAYI

2 CD

LEVEL

MUNTEŞEM DEMOLAR

Unreal Tournament 2004/
Sacred / Painkiller/
Hidden & Dangerous 2/
ve dahası...

BİR DE ÜSTÜNE MOOLAR!

Half Life: Natural Selection 3.0
TCM 2004 Türkçe Yaması

MART 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-03 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

Geceleri sizi uyutmayacak Silent Hill
4, Resident Evil Outbreak ve Call of
Cthulhu dahil altı korku oyunu

Korku Oyunları

2 CD ve
Poster
Hediyeli

Karşılıklı "gizli ajancılık"
oynamamıza çok az kaldı

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

OYNADIK VE
YAZDIK!

Star Wars Galaxies'de yolunuzu
bulamıyorsanız, bırakın 8
sayfalık özel rehberimiz size
yardımcı olsun

STAR WARS GALAXIES REHBERİ

AYRICA

YENİ JENERASYON KONSOLLAR / ONIMUSHA 3 / MATRIX ONLINE / CHICAGO 1930
FOOTBALL MANAGER 2005 / JACK THE RIPPER / VIETCONG: FIST ALPHA
NFL STREET / SAM & MAX 2 / DEAD TO RIGHTS / FIRESTARTER VE DAHASI...



2003'ÜN SON AYLARINDAKİ KEHANETİMİZ DOĞRU ÇIKTI. Yıl sonundaki bereketli "oyun sağanağı"nın ardından geçtiğimiz Ocak ve Şubat ayı boyunca oyun tarlalarında tam bir kuraklık hüküm sürüyor.



İşte bu yüzden, bu ayki yazıma özür dileyerek başlama ihtiyacı hissettim. LEVEL'ı takip edenler bilir. Her ay, bir sonraki ay inceleyeceğimiz oyunları Next Level sayfalarımızda yazıyoruz. Ama geçen ay

yazdığımız gibi ne Unreal Tournament 2004, ne Sacred veya ne Singles'ı ağırlayamıyoruz bu sayfalarda, çünkü çıkmadılar! Firmaların "resmi" çıkış tarihlerine ne kadar sadık olduklarını da bir kez daha görmüş olduk böylece. Pehl!

Tabii bunlar değil esas bomba. Son aylarda bütün oyun firmaları, en sağlam oyunlarını "Haziran ve ötesine" ertelemeye başladı. Neden? Çünkü bu oyunların getireceği satış kârının bir sonraki ekonomik yıla dahil olmasını istiyorlar da ondan. Ha, tabii ki adam gibi test edilmiş bir World of Warcraft, bir Sims 2 oynamayı tercih ederim. Ama bu süre ancak gerçekten test için harcanacaksa beklemeye değer.

Neyse, çıkmayan oyunlar bir kenarda

kalsın. Bunca erteleme ve gecikme çok büyük bir sürpriz hazırlamamızı engellemedi bu size. Hiç beklenmedik bir anda, karanlıklardan aramıza eski bir dost sızdı: Sam Fisher. Ünlü yazar ve oyun yapımcısı Tom Clancy'nin yeni macerası Splinter Cell: Pandora Tomorrow'un çok özel ve muhtemelen tüm dünyadaki ilk incelemesini LEVEL'da okuyacaksınız. Sizi şımartmadığımızı asla söyleyemezsiniz :)

Biz de bu arada boş durmadık, "sık yuvarlanan taş yosun tutmaz" atasözünü düstur bildiğimizden, dizayn değişikliğine gittik. Merak etmeyin. Sevdiğiniz ve alıştığınız bütün bölümler yerinde duruyor. Bu değişiklikte okunması daha kolay ve daha zengin bir içeriği amaçladık. Umarım bunu başarmışızdır.

Yeni halimizle ilgili eleştirilerinizi bize iletmekten sakın çekinmeyin, hepsini dikkate aldığımızı en iyi siz biliyorsunuzuz. Sinan Akkol

BİZ DE BU ARADA BOŞ DURMADIK, "SİK YUVARLANAN TAŞ YOSUN TUTMAZ" ATASÖZÜNÜ DÜSTUR BİLDİĞİMİZDEN, DİZAYN DEĞİŞİKLİĞİNE GİTTİK

BU AY BENÇE...

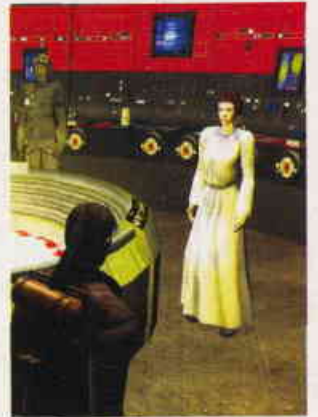


LEVEL'A ABONE OLUN...

Hem 10 sayı fiyatına 12 sayıya sahip olur, iki LEVEL'ı bedava getirirsiniz. Hem de her ay başında gazete bayinizle "-Geldi mi?" "-Yok gelmedi" diyalogları yaşamak zorunda kalmazsınız, çünkü derginiz özel bir kurye tarafından kapınıza teslim edilir. Bundan sonra kim ister ki karda kışta gazete bayisine kadar onca yolu tepmeyi?

GALAKSİDE GEZİNTİYE ÇIKIN...

Hiçbirimiz devasa online oyunların delisi olmadığımız halde heplimizi bir virüs gibi sardı bu meret. Star Wars Galaxies'den bahsediyorum tabii ki. Ultima Online'dan sonra Türkiye'de ilk ciddiye alınan devasa online RPG olması bir yana, hiçbir bölüm tasarımcısının elinden çıkmamış, diğer oyuncularla aranızda yaşanacak olayları tecrübe etmek için bile oynamaya değer.



SON SAMURAY'I İZLEYİN...

Uzun zamandır seyrettiğim en iyi Hollywood ürünü. Tom Cruise falan filan tamam da, Ken Watanabe'nin üstün oyunculuğuna hayran kaldım ve Japon kültürüne duyduğum ilgi yüzünden iki kat keyiflendim. Çok iyi bir film, aksini söyleyen olursa kafasına kalın bir odunla vurun, belki kendinde değildir.





Korku Oyunları

Bu yıl hiç korkmadığınız kadar korkacaksınız...

Nedir bu kadar korkutan bizi... Ölüm, yalnızlık, karanlık, yükseklik, düşmek, sessizlik, hayvanlar, insanlar, birini kaybetmek... Her şeyi kendimiz yaratıyoruz, korkuyu da, üzüntüyü de, acıyı da... Her şey bizim elimizde, korkup ya da korkmamak, üzölmek ya da üzölmemek... Tek sorun kendimizle başa çıkmakta... Ama belki de korkmaktan, acı çekmekten veya kendimizi üzölmekten garip bir haz duyuyoruz. Korkacağımızı bildiğimiz halde korku filmi izliyoruz, bir gökdelenin tepesindeyken yüksekten korktuğumuzu bile aşağıya bakmak istiyoruz veya başımızdan geçen kötü bir olayı daha çok üzöleceğimizi bilmemize rağmen devamlı düşünöyoruz. Peki ama neden? Bunun açıklaması şu şekilde yapılabilir: Korku, üzüntü, acı, mutluluk gibi hisler

bizim için çok uça. Ve bu "uç" duygularını hissetmek garip bir şekilde hoşumuza gidiyor. Bu yüzden korku filmi izliyoruz ve bu yüzden kötü bir olaydan sonra günlerce, aylarca, belki de yıllarca "düşöyoruz". Ve bu yüzden korku oyunlarını oynamayı seviyoruz, kalbimizin daha hızlı atmasını, adrenalinimizin artmasını sağladığı için.

Bu açıdan bakılınca korku oyunlarının da uç bir noktada olmasını garipse-memek gerekir. Çünkü, istisnalar dışında hemen hemen tüm oyunları tek bir şey için

oynarız. Eğlence, Spor, strateji, yarış... Hangisi olursa olsun... Ama korku oyunlarını sadece gerilmek veya korkmak için oynarız. Diğer oyunları oynarken hissettiklerimizle, korku oyunlarını oynarken hissettiğimiz şeyler çok farklıdır. İlk Resident Evil'da, dar koridorlarda ilerlerken ne kadar tedirgin ve gerilimli olduğunuzu hatırlayın. Veya orkânızdaki dolaptan bir zombi çıktığında nasıl korktuğunuzu, kalbi-

Resident Evil: Outbreak

Kuşkusuz, Resident Evil korku oyunları içinde en vazgeçilmez olan oyun. Capcom'un korku klasiğinin her yıl yeni bir oyunla devam etmesi de kaçınılmaz. PS2 için piyasaya çıkacak olan Resident Evil: Outbreak ise seride bir "devrim".

Outbreak'in senaryosu yine serinin diğer oyunlarıyla benzerlikler taşıyor. Oyunda T-virus'u bulaşan insanlardan, yani yeni şekilleriyle zombilerle çevrili Raccoon Şehiri'nden kaçmaya çalışıyorsunuz. Bu kâbusun ortasındaki oyuncular ise, S.T.A.R.S.'in (Special Tactics and Rescue Squads) üyeleri Leon Kennedy ve Claire Redfield. Tabii bu oyunun

tek kişilik modu için yazılan senaryo, ancak Outbreak'i Outbreak yapan şey, çok oyunculu modu.

Sekiz kişiye kadar aynı takımında oynayabileceğiniz Outbreak klasik RE oynanışının dışına çıkmıyor aslında, ancak çok oyunculu mod bu oyuna çok şey katıyor. Oyundaki bir sahneden bahsedelim. Yanınızda yedi kişiyle birlikte zombilerden kaçıyorsunuz. J's Bar'a zar zor girdikten sonra kapıyı kapatıyorsunuz ve derin bir nefes alıyorsunuz, ancak zombiler bara saldırıyor. İçeri girmelerini engellemek için bardaki eşyaları kapının önüne yığıyorsunuz. Ve bu onlar bir süre daha idare



ediyor, ama içeri girmek için başka bir yol bulacaklar. Artık J'nin ban sizin için o kadar da güvenli gözüküyor.

Yeni RE oyunu aynı zamanda daha etkileşimli bir çevre sunuyor. Mesela yerde bulduğunuz bir sopayla zombilere saldırabilirsiniz, ama sopanın kırılma olasılığı da var, bunu unutmayın.

Dead Aim'le birlikte klasik RE oynanışının dışına çıkan ikinci oyun olan Outbreak, çok oyunculu seçeneğiyle kesinlikle beklémeye değer.



nizin nasıl attığını... Peki ya Nocturne? Karanlık bir şatoda veya ormanda yalnız kalma hissini, o korkuyu başka hangi oyun verebilir size? Doom, Quake ve Thief gibi oyunlarsa her kadar yıllarca "FPS" olarak anılsa da, aslında bu oyunlar da "gerilim oyunları" arasında sayılabilir. Mesela Thief'te gardiyan yaklaşıırken bir

merdivenin gölgesine saklandığınızda gerçekten nefesinizi tutmadınız mı? Quake'te piranelarla dolu kırmızı denize düştüğünüzde o anı her şeyiyle yaşamadınız mı?

Bunlar neden korku/gerilim oyunlarının bu kadar çok sevildiğini açıklıyor. Korkmayı, heyecanlanmayı, kalbimizin daha hızlı atmasını, "geri" tuşuna bastığımızda sandalyeyle birlikte geri geri gitmeyi ve perdeleri kapatıp monitörün içine girmeyi seviyoruz. Hem de fazlasıyla...

İyi ama, neden Resident Evil?

Dünyada ve özellikle ülkemizde korku oyunları konusunda bir "yaratıcılık" sorunu var. Korku oyunlarının atalarından olan Alone in the

Dark'tan yola çıkılarak yapılan Resident Evil, nasıl olursa sonradan çıkan her korku oyununu etkiledi. Hatta bir korku oyunu haberi aldığımızda, bunun Resident Evil'a benzer olduğunu, hatta Resident Evil'ın taklidi olduğunu tahmin edebiliyoruz. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan Curse: The Eye of Isis de buna örnek olarak gösterilebilir. Ama daha ilginç olan bir şey varsa, o da Alone in the Dark 4'te, yapımcıların kendi taklidini, yani Resident Evil'ı taklit etmesidir. Bu da en büyük hayal kırıklıklarından biridir bizim için, oyun dünyasında yaşadığımız.

Türkiye'de ise durum biraz daha kötü. Çünkü yurt dışında her ay onlarca oyun çıkıyor ve bunların içindeki Resident Evil taklitlerini birçok oyuncu umursamıyor bile. Ancak ülkemizde, şimdiki kadar yapılmaya başlanan oyun sayısı 10'u geçmezken, bu oyunların da 9'unun Resident Evil taklidi olması çok ilginç bir durum. Dergi içinde Sinan'la olsun;



Berker'le olsun bu konuyu çok tartıştık. Neden Resident Evil? Neden bir başka oyun değil de, veya neden farklı, radikal bir şeyler değil de Resident Evil? Eger amaç korku/gerilim oyunu yaparsa piyasada başka korku/gerilim oyunu yok mudur? Lighthouse gerilim oyunu değil midir mesela? Ve neden bizim insanlarımız da Sanitarium gibi bir senaryosu olan adventure'lar yapmaz? Onu boşverin, neden basit bir platform oyunu yapılmaz veya basit bir oyunla bu işe başlanmaz bizim ülkemizde? Neden oyun yapmaya girişen herkes Resident Evil'dan feyz alır ülkemizde?

İşin kötüsü, yanlış bir model olan Resident Evil'ı örnek alarak başlanan hiçbir Türk oyunu şu ana kadar tamamlanamadı (Lanetin Hikayesi'ni saymazsak tabii). Demek ki bu işte bir yanlışlık var, demek ki artık farklı bir şeyler yapmanın, yeni kulvarlar açmanın ve yeni bir şeyler yaratmanın zamanıdır.

Gelecek program...

Biz konumuza dönecek olursak, korku oyunlarının bulunduğu bir piyasada bu türde birçok oyunun yapılması da kaçınılmaz oluyor. Firmaların gerek konsollar, gerekse PC'ler için yakın gelecekte çıkarmayı planladığı birçok korku/gerilim oyunu var. Biz de bu oyunlar içinden en iyilerini ve en çok merak edilenlerini seçtik. İşte başlıyor...

Firat Akyıldız

Platform: PS2
Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom
Çıkış tarihi: Belli Değil

Silent Hill 4: The Room

Silent Hill'in yeni versiyonundan da bahsetmemek olmaz. Konami'nin bir klasik haline gelen serisi Silent Hill'in dördüncüsünün yapımına başladığını geçtiğimiz aylarda duyurmuştuk. O zaman için oyun hakkındaki tek bilgi isminin The Room olduğuydu. Şimdi ise fakir ama gururlu genç olarak yeniden karşınızdayız ve artık daha fazla şey biliyoruz.

Yeni oyun Henry Townsend adında, kendi evinde sıkışık kalmış birinin çevresinde dönüyor. Townsend birkaç gün sonra yatak odasında bir deliğin olduğunu fark ediyor ve kendisini bu deliğin çıkışı için tek yol olduğuna inandırıyor. Oyun da bu apartmanla dışarıdaki rahatsız edici dünya arasında geçecek.



Bu iki dünya arasında portallar yardımıyla geçişler yapacaksınız.

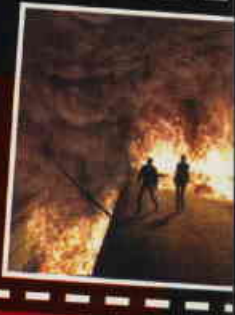
Öykünün kurgusunda Silent Hill 2'de olduğu gibi serinin diğer oyunlarıyla direkt bağlantılar yok. Buna rağmen az da olsa eski oyunlarla bazı ufak bağlantılar kurulacak. Ancak oyunun asıl teması "apartman".

Bu kez iki farklı kameranın (FPS ve TPS) kullanılacağı oyunda vuruş hissi eskisinden çok daha güçlü olacak. Bir diğer oynanışa etki eden şey ise anında silah ve eşya değiştirebilme olanağı. Bu da Silent Hill 4 takımının yeni oyunda hızla odaklanmasından kaynaklanıyor olsa gerek.

Düşmanlarımız bu kez hiç olmadığı kadar örkütücü. LEVELCO1'deki videoyu izlerseniz, sizin de tüyleriniz diken diken olacak. Kulak tırmalayıcı çığlıklar atan iki kafalı bebekler, tekerlekli sandalyeli yaratıklar, biçimsizce havada süzülen cesetler... Bunlara bir de cesaret kırıcı, ortama göre değişen müzikleri eklerseniz oyunun atmosferinin ne kadar gerilimli olacağını tahmin etmek zor olmaz.

Görünüşe bakılırsa Silent Hill serisinin yeni oyunu da bir şaheser olacak.

Platform: PS2, Xbox
Yapım: Konami
Dağıtım: Konami
Çıkış tarihi: 2004 sonu



Forbidden Siren

Birkaç ay önce Japonya'da piyasaya çıkan Forbidden Siren, birçok açıdan Silent Hill'i hatırlatmasına rağmen farklı yönleriyle de dikkat çekiyor.

80'li yılların korku filmlerinden esinlenilerek hazırlanan oyunun en büyük eksilerinden biri konusu olabilir. Çünkü bir korku oyunu için klişe. İşin içinde yine zombiler var. Oyun, bir sirenden sonra gelen çok şiddetli bir depremle büyük kısmı yok olan Japonya'nın Hanyuda köyünde ge-

çiyor. Depremden sonra deniz kına bulanıyor, bu ufak ve sessiz köy cehenneme dönüşüyor. İşin kötüsü ise kırmızı yağmur tüm köy sakinlerini zombiye dönüştürüyor. Ama ilginçtir ki, bu kırmızı yağmur köydeki on savaşçıya iyileştirici etki yapıyor. Ve bu savaşçıların kontrolünü alarak zombilere karşı yaşam savaşı vermeye çalışıyorsunuz.

Oyundaki seçilebilir karakterlerin her biri farklı silahlara ve farklı dövüş yeteneklerine sahip.

Mesela Kyoya bir avcı. Oyuna renk katan unsurlardan ilki fazla sayıda karakter seçebilme olanağı zaten.

Sony, Forbidden Siren'da farklı bir yol izliyor. Oyundaki bölümler belirli bir sıraya göre ilerlemiyor. Mesela bir önceki bölümde öldürdüğünüz düşmandığınız bir sonraki bölümde yeniden karşılaşabiliyorsunuz. Bundaki amaçsa oyunun çizgiselliğini en aza indirmek.

Oyundaki hoş detaylardan biriyse "sight-jack" özelliği. Sight-jack, düşmanlarınızın beynine girip onları kontrol edebilmeyi ve çevreyi onların gözünden görebilmeyi sağlıyor. Bu da sizi gelen tehlikelerden veya gizli düşmanlardan koruyor. Her korku oyununda

olduğu gibi Forbidden Siren'da da birçok örkütücü düşmanla karşılaşacaksınız. Bunların arasında gözlerinden kan fışkıran zombiler ve garip, kirli yaratıklar var. Oyunun çevre tasarımı da Silent Hill'i hatırlatıyor ve yapımcılar daha iyisini yapmak için çalışıyor.

Forbidden Siren'in bu kadar korku oyununun arasından çıkıp çıkamayacağını şimdiden tahmin etmek zor. Zira Silent Hill ve Resident Evil gibi çok sağlam rakipler var piyasada.

Platform: PS2, Xbox
Yapım: SCEI
Dağıtım: SCEA
Çıkış tarihi: Mart



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Çok uzun zamandır beklediğimiz bir korku oyunu Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. İlginç ama, ikincisinin bile çıkış tarihi duyurulmuşken, ilk oyunun, yani Dark Corners of the Earth'ün çıkış tarihi belli değil. Ne zaman çıkacağını bilmiyoruz ama bizi heyecanlandırmayı başarıyor...

1920'li yıllarda geçen oyun, ünlü bir korku yazarı olan Howard Phillips Lovecraft'ın dört öyküsü

üzerine kurulu: The Shadow Over Innsmouth, At the Mountains of Madness, The Shadow Out of Time ve The Dreamlands. Oyun, ana karakterin bir akıl hastanesinde intihar etmesiyle başlıyor. Oyunda da intiharınıza neden olan olaylar anlatılıyor, bir günlük okur gibi yaşıyorsunuz her şeyi. Araştırmanız gereken şey ise bir tüccarın gizemli bir şekilde ortadan kayboluşu. Bu sıradan araştırmada mistik

ve karmaşık Cthulhu dünyasına da giriyorsunuz.

Araştırma/soruşturma ağırlıklı olarak giden Call of Cthulhu'nun en önemli özelliği psikolojik bir gerilim oyunu olması. Headfirst Productions şimdiye kadar denememiş birçok şeyi bu oyunda kullanıyor. Oyun "gerilim" ve "psikolojik" sıfatlarının hakkını sonuna kadar vereceğe benziyor, çünkü kontrol ettiğiniz karakterin ruh halini her şeyiyle yansıtabilen bir başka oyun daha yok. Peki bu nasıl olacak? İlk başta, oyunda akıl sağlığınızı kaybedebileceksiniz. Bu çevrenizi bulanık görmeye neden olacak. Bunun dışında diğer psikolojik unsurlara da yer veriliyor. Mesela asma köprüden geçerken aşağıya baktığınızda başınız dönecek ve elinizdeki feneri düşürebileceksiniz. Tabii bunlar da grafiksel olarak

oyuna yansıtılıyor. Yani başınız döndüğü zaman, gerçekten başınız dönmüş gibi hissedeceksiniz. Akıl sağlığınızı kaybetmeye başladığınızda, size yardım etmek isteyen birini bir canavar gibi görüp öldürebilirsiniz de. Bu da halüsinasyon da görebileceğiniz anlamına geliyor.

İşin ilginç, bu tepkiler seçtiğiniz karaktere göre değişecek. Aynı zamanda RPG unsurları da taşıyan oyunda; bilgi, büyü, akıl sağlığı ve çeviklik gibi kriterlerle birbirinden ayrılan dört karakter bulunacak. Bu karakterlerin her birinin olaylar karşısında verdiği tepkiler farklı. Kimisi devamlı halüsinasyonlar görürken, kimisi de paranoyak yanılgılar yaşıyor ve neyin gerçek olup neyin gerçek olmadığını algılayamıyor. Bunların yanında panik ataklar da yaşayabiliyor karakteriniz.

1920'li yılları silahlarını ve araçlarını kullanacağınız Dark Corners of the Earth, aynı zamanda bir adventure oyunu. Çevrenizdeki herkesle konuşup bilgi toplayacak ve bulmacalar çözeceksiniz.

Açıkçası, Call of Cthulhu en çok merak ettiğimiz oyunların başında geliyor. Çünkü bu kadar radikal ve orijinal fikirlerin bir arada toplandığı çok az oyun var. Bekliyoruz...

Platform: PC, Xbox
Yapım: Headfirst
Dağıtım: Bethesda Softworks
Çıkış tarihi: Belli Değil



The Suffering



Listemizdeki bir diğer oyun The Suffering. Farklı türlerin birleşiminden oluşan bir oyun olan The Suffering'de Torque adında problemlili bir adamın tuhaf hikâyesi konu alınıyor. Torque hapisanede çıkan bir isyanda kaçıyor ve kendi yolunu çizmeye çalışıyor. Geçmişini geri getirmek için çıktığı bu yolculuk onu hayaletlerle dolu Carnate Island'a götürüyor. Oyunun konusu ilerledikçe ipuçları veriyor. Mesela Torque'nun karısına ve çocuğuna ne olduğu sonradan ortaya çıkıyor.

The Suffering'i korkunç yapan şey çevre. Diğer korku oyunlarında da olduğu gibi birçok

ürkütücü yaratıkla karşılaşacaksınız The Suffering'de, ancak oyunun atmosferi Resident Evil veya Silent Hill'a pek benzemiyor. Çünkü benzerlerine oranla daha hızlı ilerleyecek, daha hızlı oynanacak. Oyunun sinematik bir sunuma sahip olması ise atmosfere olumlu yönde katkıda bulunacak.

Bıçak, dinamit ve lav silahı kullanabileceğiniz silahlar arasında yer alacak. Oyun ilerledikçe Torque yeni yetenekler de kazanacak. Bu da oyunun RPG kısmını oluşturuyor.

The Suffering'in ilginç özelliklerinden biriyse "çilgünlük derecesi". Bu derece düşman-

larnızı öldürdükçe doluyor ve zamanla bir ölüm makinesine dönüşüyorsunuz.

Adı fazla duyulmamasına rağmen, Surreal Software'in yeni korku/gerilim oyunu The Suffering'in bu piyasada tutulma ihtimali var.

Platform: PS2, Xbox, PC
Yapım: Surreal Software
Dağıtım: Midway
Çıkış tarihi: Mart

Obscure: Learn About Fear



Yapım aşamasındaki bir başka korku oyunu da Obscure. Yine Resident Evil tipinde hazırlanan oyunda birçok önceden hazırlanmış gerilimli sahne bulunacak. Oyunun geçtiği ortam ise bir okul. Tahmin edeceğimiz gibi başrol oyuncular da öğrenciler. Obscure: Learn About Fear ile ilgili elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı.

Platform: PC, PS2, Xbox
Yapım: Hydravision Ent.
Dağıtım: Microids
Çıkış tarihi: Belli Değil

En "en uzun yolculuk" başlıyor...

THE LONGEST JOURNEY 2 DREAMFALL

Platform: PC Yapım: Funcom Dağıtım: Funcom Çıkış tarihi: 2005 Yazı

The Longest Journey'in devamı yapılıyor. İlk oyunun hikâyesi ne devam edilecek olan oyunda geliştirilmiş karakter animasyonları, büyümlü bir atmosfer ve yepyeni bir oynanış olacak. 23. yy'da geçen Dreamfall'un konusu şöyle: Genç bir kız, rüyalarla ilgili, bilimin ve büyü'nün ikiz dünyasını yok edecek olan bir komployu ortaya çıkarıyor. Oyun da bu konu çevresinde ilerliyor. Genç kız gizemli güçlere tek başına karşı koyamayacağı için yardımcısını da bulmak zorunda. Bu yardımcı ise ilk oyunun kahramanı April Ryan. İlk oyunla bağlantı da bu noktadan kuruluyor zaten.

Proje sorumlusu Ragnar Tornquist, "Sadece ilk oyunun fanatiklerini değil, yeni oyuncular da eğlendirecek bir oyun yapıyoruz. Adventure türünü geliştirmek için The Longest Journey'e oyunu daha heyecanlı bir hale getirecek olan aksiyon unsurları ekliyoruz" diyor. Anlayacağınız, The Longest Journey'in devamı Broken Sword 3 tadında bir adventure olacak. Ancak klavyeyle değil, klasik adventure'lar gibi mouse'la oynanacağını belirtiliyor. Dreamfall'un 2005 yazında piyasada olacak. ✕

➔ Ekran görüntüleri ilk oyundan olduğu için aklınız karışmasın sakın. Yeni oyunun ekran görüntüleri çıktığında sizlere ulaştıracamız.

haberler

İKİNCİ WILL ROCK DENEMESİ

Chronos, Will Rock olarak bilinen aksiyon oyununun devamı. Saber Interactive'in yakın bir geçmişte piyasaya sunduğu ve hayal kırıklığı yarattığı oyunu Will Rock'ın devamı Chronos bu defa daha iddialı hazırlanıyor. İkinci nesil grafik motoru Saber3d'nin kullanıldığı yeni oyun; sinematik grafikleriyle, sürükleyici senaryosuyla ve heyecanlı oynanışıyla, "belirli olmayan bir çıkış tarihinde" piyasada. ✕

GAP BİLİŞİM 2004 FUARI

GAP Bilişim 2004 3. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı, 27-30 Mayıs 2004 tarihleri arasında Gaziantep'de düzenlenecek. Ticaret yollarının kesişme noktalarından biri olan Gaziantep'te, bilişim sektörünün en son teknolojileri ziyaretçilerle buluşacak. 14.00 - 22.00 saatleri arasında ziyaret edebileceğiniz fuarda; ofis, ev, iletişim, bilgi teknolojisiyle ilgili ürünler ve ilgili yazılımlar tanıtılacak. Gaziantep Bilişimci İş Adamları Derneği, Vogel Medya Yayıncılık, NTV, Kobiefor, Dünya Gazetesi ve Aras Kargo fuarı destekliyor. ✕

FARE DER Kİ

Son zamanlarda devamlı dev firmalar kapanıyor, beklenen oyunlar iptal ediliyor ve dolayısıyla birçok kişi işsiz kalıyor. Geçtiğimiz ay Unreal sensinin yapımcısı Legend Entertainment'in kapanmasıyla bu doruk noktasına çıktı. Bu ay da Microsoft, devasa online oyunu Myhtica'yı iptal etti.

İyi haberlerimiz de var tabii ki. Başarılı adventure oyunu The Longest Journey'in devamı yapılıyor. 2005 yazında piyasada olacak olan Dreamfall'un ilki kadar kaliteli olmasını umuyoruz. Angels vs. Devils da ilk haberini aldığımız ilginç oyunlar arasında.



Cumhuriyet için!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

LUCASARTS YINE BİR STAR WARS OYUNUYLA KARŞI MIZA ÇIKMAYA HAZIRLANIYOR. PC ve Xbox için düşünülen Star Wars: Republic Commando, Klon Savaşları sırasında geçecek ve Bölüm II ile III'ün arasında bir yerlerde olacak.

Takım tabanlı bir FPS ile 15 bölümde özel bir takım olan, Cumhuriyet Özel Operasyon timinin bir üyesini canlandıracaksınız. Görevleriniz arasında rehine kurtarma, yok etme, kuşatma, veri

toplama, sabotaj ve keşif gibi birçok farklı görev tipi bulunacak. Oyuncular takım arkadaşlarına "smart squad" isimli bir kontrol sistemiyle emir verebilecek. Böylece bir görevi tek kişilik ordu stiliyle bitirmenize gerek kalmayacak.

Birçok silahın oyun içinde görüleceği ve bazı silahların zırh parçalama, dürbün gibi özelliklerle yükseltilebilecek. LucasArts'ın sitesini ziyaret etmenizi ve bu yılın sonunu beklemenizi öneriyoruz. ✕



Platform: PC Yapım: Lucasarts Dağıtım: Lucasarts Çıkış tarihi: Belli Değil



MEGA RACE GİBİ... LAGSTERS

Mega Race tadında bir araba yarışı daha geliyor. Tünel benzeri mekânlar da yarışacağınız oyunda sekiz farklı araç seçebileceğiniz ve birçok etkili silah kullanabileceksiniz. Rakiplerinizi oyun dışında bırakmak da sizin elinizde olacak. Bunun dışında, oyunun çok oyunculu modu ilgi çekiyor. Last Man Driving, Fox and Hounds (Tilki ve tavşalar), Divided Glory gibi modların bulunacağı Lagsters'ta şampiyonalara da katılabileceksiniz. ✕

VIETNAM'A İKİNCİ ÇIKARMA

Vietcong'un yapımcısı Pterodon, ikinci bir oyun için çalışmalarına başladıklarını açıkladı. Yeni oyunun şimdilik ne olacağı kesinlik kazanmış değil. Yine ilki gibi bir takım tabanlı FPS de olabilir, bir RTS de... Eğer siz de bu yeni oyun için fikir vermek istiyorsanız forum.pterodon.cz adresinden firmanın forumuna katılabilirsiniz.. ✕

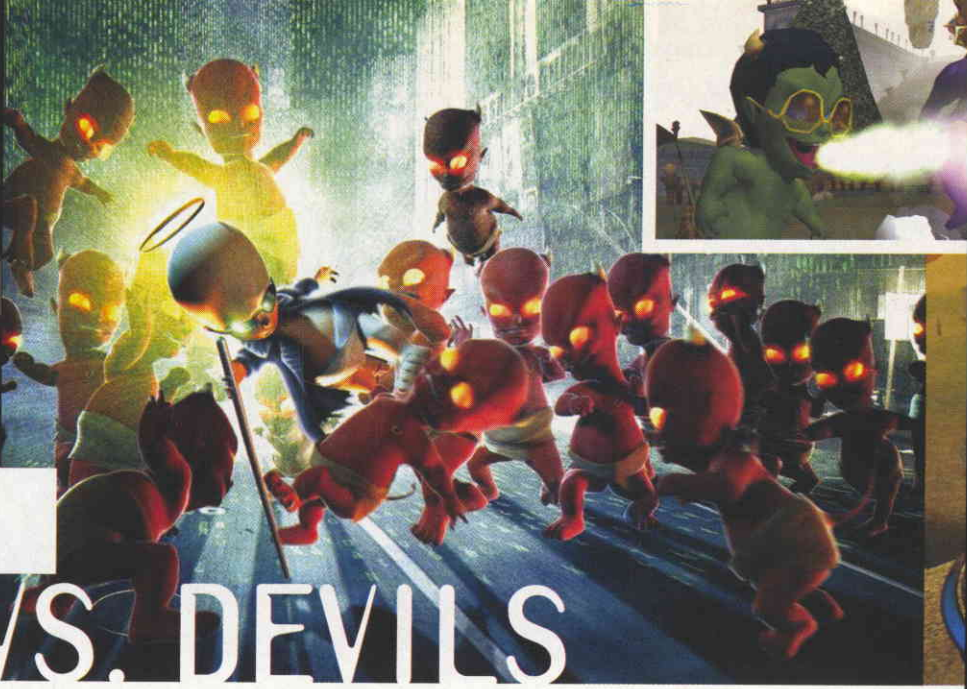
SAVAŞ TANRISINA ÖLÜM!

SCEA'nin Santa Monica departmanı tarafından hazırlanan oyun, aslında 2 yıldır yapım aşamasında, fakat nedense dışarıya hiç haber sızılmıyordu. 2005'in ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen God of War'da, eski bir Sparta'lı savaşçıyı kontrol edecek ve Yunan mitolojisinde yer alan savaş tanrısı Aries'i ortadan kaldırmaya çalışacağız. ✕



PRINCE OF PERSIA BİTMEDİ!

Ubisoft başkanı Yves Guillemot, Prince of Persia: The Sands of Time'in devamının da geleceğini açıkladı. PS2 ve PC için yapım aşamasında olan oyun hakkında şimdilik hiçbir bilgi yok. ✕



Melek, şeytan'a karşı...

ANGELS VS. DEVILS

Platform: PC Yapım: Enigma Software Dağıtım: Enigma Software
Çıkış tarihi: Belli Değil

CENNET VE CEHENNEM ARTIK "MODAYA UYGUN" DEĞİLDİR. İNSANOĞLU BUNA İNANMAKTA DİR ve çok fazla dikkate almamaktadır. Bir gün, güneş doğarken "İyi" ve "Kötü" birbiriyle savaşıyor. Bu, melekle şeytanın güçlerinin insanlığa geçmesine neden olur. Ve tüm güç kaybolur... İnsanların bu duruma aldırılmaması yeni bir "oluşuma" gidilmesini zorunlu hale getirir. Tanrı da bir oyun yaratmaya karar verir. Kazanan, insanların düşüncelerini kontrol edebilecektir. İyi ve kötü, melekle şeytan bir kez daha karşı karşıyadır...

Açıkçası, son zamanlardaki en ilginç oyun fikirlerinden biri Angels vs. Devils. Bir aksiyon oyunu olan ama RPG ve strateji un-

surları da içeren Angels vs. Devils'ta melek veya şeytandan birini seçebilirsiniz. Her iki tarafın da kendine ait bir takımı bulunacak. İstedğiniz bir takım üyesini kontrol edebilirsiniz. Oyunda, karşınızdakinin gücünü ele geçirerek onla savaşıma gibi birçok ilginç özellik de bulunuyor. ✕



EYETOY'A YENİ İŞLEV

Tokyo'da düzenlenen Ipv6 Business Summit 2004 konferansında Sony, PlayStation 2 üzerinden bir USB Webcam ile video konferansının nasıl gerçekleştirilebileceğini gösterdi. Böylece, şu an sadece ufak mini oyunlar oynamak için kullanılan EyeToy'un ileriki zamanlarda farklı bir işlev için kullanılabileceğinin sinyallerini almış olduk. ✕

MYTHICA İPTAL EDİLDİ

Microsoft, yapım aşamasındaki mitolojik devasa online oyunu Mythica'yı iptal etti. İptaliyle 40'tan fazla çalışanın işsiz kaldığı proje için Microsoft Game Studios'un yapım menajeri Adam Waalkes, sadece "Amacımız gerçekten de devrim niteliğinde bir devasa online oyun yaratmaktır" demekle yetindi. ✕





onlar da birgün gelecek

SOLAR

Breed'in yapımcılarından bir bilim-kurgu FPS daha... Gelecekte geçen ve Doğu Demokrasi Topluluğu ile Birleşmiş Batı Birlikleri olarak bilinen iki grup arasındaki savaşın konu alındığı Solar 32 kişiye kadar çok oyunculu olarak da oynanabilecek.



TRAPS OF DARKNESS

Cinimax bir aksiyon-aventure oyunu için hazırlıklara başladı. Traps of Darkness'ta, hapsolmuş bir Lord'u kontrol ederek kötü efendiniz Ragnar'ı serbest bırakmaya çalışacaksınız. Diablo'yu ve Dungeon Keeper'i andıran oyun Nisan ayında piyasada.



SHELLSHOCK: NAM '67

Eidos'un geçtiğimiz aylarda anlaşmaya vardığı, PlayStation 2'nin Halo'su olarak bilinen Killzone'un yapımcısı Guerrilla yeni bir savaş oyunu geliştiriyor. Oyunda Killzone motorunun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılacak.



WORLD AT WAR

İkinci Dünya Savaşı konulu bir strateji oyunu daha... 2D grafiklere sahip olan World at War için proje lideri Gary Grigsby, oyunculara çok fazla serbestlik tanıyacaklarını ve bunun İkinci Dünya Savaşı'nı gerçek anlamda keşfetmek için iyi bir fırsat olduğunu söylüyor.



MORTAL KOMBAT 6

Öncelikli olarak Xbox için hazırlanan Mortal Kombat 6: Deception'dan birkaç görüntü elimize ulaştı. Buna göre oyunun içinde birbirinden şık ara görüntüler bulunacak ve Mortal Kombat 2'den beri ortaklıkta görünen Baraka Deception'da karşımızda olacak.



UEFA EURO 2004

Futbola giden yol...

ELECTRONIC ARTS, UEFA İLE YAPTIĞI BİR ANLAŞMADAN SONRA EURO 2004'ün yapımına başladı. EURO 2004'te içinde Türkiye'nin bulunmadığı (yine) 51 ülke takımından birini seçebileceksiniz. Oyunda FIFA 2004'e ek olarak, devam eden sakatlık ve moral gibi yeni özellikler

bulunuyor. Skora göre değişecek olan moral sistemi, oyuncuların oynayıp ve yeteneklerini de etkileyecek.

Bu yaz EURO 2004'le aynı zaman diliminde piyasaya çıkacak olan oyunda FIFA 2004'ün grafik motoru kullanılıyor. "Dynamis" içinse bir bilgi veremiyoruz ne yazık ki, çünkü EA Sports bu konuda şimdilik bir açıklama yapmıyor. ✕



Platform: PC, Playstation 2 Yapım: EA Sports
Dağıtım: EA Sports Çıkış tarihi: 2004 Yaz

KILLER 7

7 numara PS2'lerde

CAPCOM YAPIMCISI HIRYUKI KOBAYASHI (Usual Suspects?), Killer 7'in internet sitesinde oyunun GameCube'ün yanında, PlayStation 2 için de hazırlandığını duyurdu.

Başta sadece GC'e özel olacağı düşünülen Killer 7, Capcom'un fikrini değiştirmesinden dolayı PS2'ye de çok yakın bir zamanda hazırlanacak. Peki Killer 7'da neler oluyor? Oyun Cel-Shade teknolojisi (XIII) kullanıyor ve oyunun kahramanı bir şizofren! Harman Smith isimli kahramanımızın yedi farklı kişiliğini kullanarak (Identity izleyen?) dünyayı saran vahşeti önlemeye çalışacağız.

Killer 7 şu sıralar GameCube için Japonya'da ve Amerika'da piyasada, 2005'in başlarında ise Avrupa'da olacak. PS2 versiyonunun çıkış tarihi için Kobayashi'nin açıklamasını beklemek zorundayız.✘

Platform: Playstation 2 Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom Çıkış Tarihi: Belli Değil



YÜKLENİYOR...

Driver 3, Sims 2 ve Medal of Honor Pacific Assault firmaların borsa oyunları derdi yüzünden Haziran ayı ve ötesine ertelendi.

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Microsoft sözünü tutar, zamanında çıkar
Battlefield Vietnam	FPS	16-Mart-2004	Her an Haziran'a ertelenebilir
Blitzkrieg: Burning Horizon	Strateji	25-Haziran-2004	Neden olmasın?
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Umarız birincisinden iyi olur
Breed	FPS	16-Mart-2004	Bu kez kesin çıkacak!
Call of Cthulhu	Aksiyon	23-Kasım-2004	Web sitesi de açıldı, yetişmesi muhtemel
Colin McRae Rally 04	Yarış	30-Nisan-2004	Yetişecek gibi görünüyor
Doom III	FPS	14-Temmuz-2004	Ancak Half Life 2 zamanında çıkarsa
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	TV programı ve oyun bir arada, ilginç
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004	Sürpriz yapabilecek bir oyun, dikkat!
Half-Life 2	FPS	31-Mart-2004	Bir kere daha ertelenecek, görürsünüz
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	Zamanında gelecek gibi
Leisure Suit Larry 8	Adventure	21-Eylül-2004	Bu kez Al Lowe yapmıyor, ümitsiz
Medal of Honor: Pacific Assault	FPS	Belli Değil	Bütçe derdine düşen EA tarafından ertelendi
Painkiller	FPS	26-Mart-2004	LEVELCD'deki demoyu mutlaka oynayın
Sam & Max Freelance Police	Adventure	14-Mayıs-2004	Eski güzel günlerden kim kaldı?
Singles	Simülasyon	2-Nisan-2004	İlginç bir şekilde bekliyoruz (?)
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004	Oyunun filminden iyi olması ümidimiz
Syberia 2	Adventure	30-Nisan-2004	Yeni olan pek bir şey yok gibi.
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil	Bütçe derdine düşen EA tarafından ertelendi 2
Thief III	Taktik-aksiyon	17-Mayıs-2004	Sitesini ziyaret edin (www.thiefgame.com)
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Aksiyon	23-Mart-2004	Şu anda oynamaktayız desek?

THE MATRIX ONLINE

Tür: Devasa Online Yapım: Monolith Games
Dağıtım: Warner Bros. Çıkış Tarihi: Belli Değil

Suyu çıkana kadar sıkılmaya devam...

Matrix Online, aslında isminden dolayı şöyle bir düşündüğünüzde oldukça popüler olan bir "kavramın" tımağının ucuna kadar sömürülmesi için ortaya atılabilecek en uygun projelerden birisi olarak görünüyor öyle değil mi? Filmin animesi, felsefesine dair kitaplar ve oyunlar çıktıktan sonra Berker'in her zaman kullandığı deyimle "eşeği sağlam kazığa bağlamak" için devamlı para kaynağı olabilecek bir iş. Ne olursa olsun ortada bir gerçek var ki Matrix film olarak çok başarılı oldu ve bir oyun için oldukça sağlam malzemeye sahip. Oldukça dolu bir konu, günümüzü yakalayan ve hatta bir çok insan tarafından anlaşılacak zorlanıldığı için çitayı yukarıda tutan bir felsefe, müthiş bir görsellik, olmazsa olmaz "aşk" ve bir sürü estetikten asla uzaklaşmayan, abartılı dövüş ve çatışma sahneleri. Bunun içine birde yeraltında dolaşan gemileri ve şehirleri ekleyin. Düşman nasılsa hazır. Para da var. Eh geriye bir tek iyi bir sisteme oturtup kodlamak kalıyor. Warner Bros ve Ubi Soft'ta bir araya gelip işin ameliyatını Monolith'e yaktılar ve proje yürümeye başladı. Projenin Monolith'te olması bizi oldukça düşündürmekte. Malum, şirketin bir online oyun tecrübesi yok. Lucas amca bile (Star Wars'ın yönetmeni George Lucas'ı kast ediyorum tabii ki) Star Wars Galaxies'i Sony'e, yani bir bilene devretmişken burada ister istemez bir şüphe uyanıyor.

Giriş kısmı bitti

Şimdi yorumu bırakıp eldekilere bir bakalım. Öncelikle elimizde oyunu oynayabileceğimiz çok geniş bir alan bulunuyor. Bu alan bir şehir de olsa, her binanın içine kadar girebileceğimizi ve her katını dolaşabileceğimizi göz önüne aldığımızda aslında oldukça detaylı görünüyor. Zaman ise serinin son filminden sonraki, makinelerle insanların başı yaptığı dönem. Yani Trinity ölü, Neo'nun ne olduğu belli değil vs... Oyunda siz hâpi yutup Matrix'ten dışarı çıkmayı kabullenmiş ve sisteme karşı mücadele eden bir karakter yönetebileceğiniz gibi sistemden yana olan bir karakteri de oynayabileceksiniz. Bu oyunun içerisinde oyuncuların seçebileceği iki düşman taraf manasına geliyor. Böylelikle doğal bir PvP, yani oyuncular arası savaş havası yaratılmış. PvP ise karakterlerin alacağı görevleri gerçekleştirmeye çalışırken birbirleriyle çatışması ile sağlanmış. Ya-



ni sizin göreviniz bir yeri yok etmekse öteki oyuncular da orayı koruyacaklar ve böylelikle daha çok eğlence çıkacak.

Oyunda, filminden görmeye alıştığımız silahları ve dövüş tekniklerini uygulayabileceğiz. Tüm bunları uygulayabilmek için ise kodlardan yararlanacağız. Yani karakterimize belli programcılardan yükleyeceğiz ve o yeteneğe kavuşacağız. Kodları ise sistemi hack'leyerek elde edebilecek ya da görevler bulabileceğiz. Bu durumda birilerinin hacker olması gerekecek. Bu kodlar karakterler arasında değiş tokuş edilebilecek ya da isterseniz kodu üstünüzden çıkartarak yerine bir başkasını yerleştirebileceksiniz. Böylelikle Devasa Online oyunlarda görmeye alıştığımız "belli bir sınıfı oynamak" geleneği yerine karakteri-





mizin yeteneklerini istediğimiz gibi değiştirebileceğiz. Ability Code adı verilen bu kodları belli bir sayıda taşıyabiliyoruz. Fakat karakterimiz geliştikçe üstüne alabileceği kod sayısı da artacak.

“Kung Fu biliyorum”

Matrix'in en etkileyici yanlarından birisi şimdiye kadar batı sinemasında görülmüş sayılı dövüş koreografilerini içermesiydi. Oyunda da bu zevkten mahrum kalmayacağız. Bunun için Interlock denen bir sistem kullanılıyor. Dövüş, Devasa Online oyunların çoğunda birbirini aynı şekilde takip eden hareketlerdir. Siz yalnızca arada karışarak kendi kombinasyonunuzu belirlersiniz. Bu sistemin bir alternatifi ise, Ultima Online'daki gibi, genelde Internet bağlantısı daha iyi olanın kazandığı gerçek zamanlı dövüş sistemidir. Oysa Matrix Online'da bunu yalnızca üç tuş ile yapacaksınız. Önce karakterinize bir hedef seçtiyeceksiniz. Daha sonra ise Power, Speed veya Defence tarzlarından birini seçeceksiniz. Power'da karakteriniz savunmayı boş verip rakibine en büyük zararı vermek üzere saldırırken Defence'de ise saldırıya uğrayınca kadar bekleyecek ve sonra da kendini savunmaya başlayacak. Dövüşün gidişatına göre siz araya müdahale ederek karakterinizi yönlendireceksiniz. Siz yönlendirmeyi yaparken ise aksiyon hiç kesilmeden akmaya devam edecek. Yani kendi filminizi kendiniz yöneteceksiniz. Max Payne'de gördüğümüz “bullet time” benzeri sahneler de dahil.

Göğüs göğüse savaşmanın yanında oyunda kullanacağımız düzinelerce ateşli silaha mevcut tabii ki. Ayrıca kendimizi korumak için zırhta kuşanabileceğiz. Bu zırhlar kurşun geçirmez kevlar yelekler ya da miğferler olmayacak. Fakat kıyafetlerimiz ve bazı koruyucu programlar bizi çevreleyecek ve zırh yerine geçecek. Oyunda mutlaka dövüşmemiz gerekmeyecek. Eğer dilerseniz arkadaşlarımıza yardımcı olmak için hacker'lık yaparak otomatik savunma sistemlerini devre dışı bırakabileceğiz. Ayrıca çeşitli program üretip bunları arkadaşlarımızla alışverişte kullanabileceğiz. Bu programcıklar zararlı olabilecekleri gibi yararlı da olabilirler. Bu programcıklar virüsler (Vision Distruption: Hedefi kör eder, Buffer Overflow: Hedefi yavaşlatır, Logic Bomb: Hedefe zarar verir) ve upgrade'ler (Anti-Viral Sweep: Hedefi etkileyen herhangi bir virüsü ortadan kaldırır, Overclock: Karakterin özelliklerini yükseltir, Signal Bounce: Karakteri sinyallere karşı korur) olarak ikiye ayrılacak.

Neo olabilecek miyim?

Aslında bunun cevabı çok net değil mi? Eğer “The One” olup olmadığınızı öğrenmek istiyorsanız bunu soracağınız birisi olmalı. Kahin' bulmak ise sizin kaderinizde varsa zaten bulacaksınız. Ama kader bu, kaç kişi “The One” olabilir ki? Star Wars Galaxies'teki Jedi sayısının kısıtlanması gibi burada da bir sınır olması gayet normal olur. Yani kaderimizi takip etmekten başka bir seçeneğimiz yok. Oyunda Neo'nun yapabildiklerinin ne kadarına sahip olacağımız ise belli değil. Fakat uçamayacağımız kesin. Yapıcılar bunun yerine uzun mesafeli sıçrayışlar yapabileceğimizi söylüyorlar.

Yaşasın Middle Matrix Online !

Gördüğümüz gibi Matrix Online'ında oyun mantığı, ne kadar gelişmiş özellikler ve farklı bir dövüş sistemi içerdiği ön görülse de, diğer Devasa Online oyunlardan çok farklı değil. Matrix'teki Signal Bounce bizim tanıdık Armor ya da Protection From büyümüz. Ya da Logic Bomb bizim Magic Missile'imiz. Ne

kadar olursa olsun, bir etiketin arkasından gelen oyun türe çokta büyük bir yenilik getirmiyor, bir devrim yaratmıyor. Tabii ki oyunu görünceye kadar kesin bir karar vermemiz çok mümkün değil. Eğer bilimkurgu seviyor ya da illaki de Matrix diyor-sanız beklemeye değecek galiba.

_Burak Akmenek





Samanosuke ve Jean Reno aynı perdede mi? Yok artık...

Tür. Aksiyon
Platform: PS2
Yapım/Dağıtım: Capcom Production
Stüdyo 2/Capcom
Çıkış Tarihi: Mayıs 2004
Web: <http://www.capcom.com>

ONIMUSHA 3

Capcom'un Resident Evil'ini artık duymayan, oynamayan kalmamıştır herhalde. Resident Evil ile büyük başarı yakalayan firma, aynı sistemi kullanıp, içine daha fazla aksiyon ekleyerek temayı Japonya'ya taşımıştı ve ismini de Onimusha koymuştu. Onimusha 1'de Samanosuke, Onimusha 2'de Jubei Yagyu'nun, kötülüğün başı Nobunaga ile mücadelesine tanık olmuştuk. Mayıs ayında piyasada olması beklenen Onimusha 3 Demon Siege (arada iki nokta, tire neden yok bilemeyiz) aksiyonu olabildiğince ön planda tutacak ve bu sefer için içine Fransa'yı da karıştıracak.

Canavar istilası üzerine

Onimusha 3'ü anlatmak için kelimeler yetmez. Mutlaka LEVELCD'deki videosunu görmelisiniz. Çeşitli fuarlarda ve internette yayınlanan bu açılış demosunu herkes mutlaka izlemeli. En kaliteli Hong Kong veya Japon dövüş filminin, tamamıyla bilgisayarda hazırlanmasıyla oluşmuş bu demo hem hikayeyi anlatıyor, hem de gözlerinizin yerinden fırlamasına neden oluyor. Burada Samanosuke'nin 1582 yılında Japonya'da yine şeytani güçlerle savaşını izliyoruz. Samanosuke tüm akrobatik hareketlerini kullanıyor, yok ettiği düşmanlarının ruhunu çalıyor ve 3 farklı kılıcının tüm özelliklerini kullanmaktan çekinmiyor. Sonunda da yürüyen dev şeytani güç deposunu yok ediyor. Bundan sonraki büyük dövüşten sonra ise, bir boyut kapısı sayesinde Samanosuke 2004 versiyon Fransa'ya ışınlanıyor. Bu ilk görsel şölendi. İkinci videoda Paris'te bir café görülüyor. Burada oturan ve kahvesini yudumlayan bayan, üzerine düşen gölgüyle dışarı bakıyor ve sonra surat ifadesi korkuyla kaplanıyor. Gördüğü şey Paris'e canavar pompa-

layan, vatoz benzeri devasa bir yaratıktan başka bir şey değil.

Bundan sonrasıya artık bizim kontrolümüz altında gelişecek. Samanosuke hem 2004 yılından kendi zamanına dönmek için uğraşacak, hem de şeytani güçlerle mücadele edecek. Onimusha serisinin Japonya'da peynir ekmek gibi satması, fakat Amerika ve Avrupa'da beklenenin altında satışlara imza atması yapımcıları farklı bir düşünceye itmiş. Böylece Samanosuke'ye bir arkadaş eklemişler. Hem Avrupa'nın, hem Amerika'nın sevebileceği bir kişi... The Professional (veya Leon) ile tüm dünyada ve ülkemizde tanınan Jean Reno, Fransa'daki bir askeri canlandırıyor ve Paris'in işgal altında olması elbette onun da hoşuna gitmiyor. Gelin görün ki, o da Fransa'da fazla duramıyor ve Samanosuke'nin ülkesinde buluyor kendisini.

Jaques ve Samanosuke

Samanosuke yine eski formunda. Büyülü eldiveni, birbirinden şık kılıçlarıyla dönüyor, fakat yeni hareketleri ve yeni silahlarını da Onimusha 3'te görebileceğiz. Inafune'nin oyuna getirdiği yapıyla da görüleceği gibi, Samanosuke daha esnek hareket edecek. Ay-



İlk Bakış



Onimusha'nın Ardındakiler

Playstation 2'nin en iyi oyunlarından olan Onimusha serisi, bu başarıyı boşa kazanmadı. Onimusha 3'de, hepsi birbirinden usta isimlerin çalışması sonucunda ortaya çıkacak. Peki kim bu gizli kahramanlar?



Yapımcı: Keiji Inafune

1997 yılında Capcom'a katılan Keiji Inafune, Megaman'ın karakter tasarımcısı olarak uzun bir süre Capcom'da varlığını sürdürdü ve sonunda Production Studio 2'nin genel müdürü olmayı başardı. Son yıllarda

Onimusha: Warlords, Onimusha 2, Samurai's Destiny gibi başarılı yapımları arkasında bulunan Inafune, halen her Megaman oyununa da bir şekilde katkıda bulunuyor. Önceki çalışmaları: Onimusha serisi, Megaman Battle Network serisi.



Aktör: Jean Reno (Jaques Blanc)

Jean Reno 1948 yılında Casablanca'da doğmuş ünlü bir aktör. Paris School of Arts'i bitirdikten sonra televizyon şovlarında ve sinemada kariyerine adım atan Reno, arkadaşısı Jean Luc

Besson'un birçok filminde rol almış ve çok geçmeden de üne kavuşmuştur. The Professional (Leon) filmi ile Japonya'da bile ismini duyuran aktör, sonunda video oyunlarında da yer almayı başardı. Önceki çalışmaları: The Big Blue, La Femme Nikita, The Professional, (Leon)



Aktör: Takeshi Kaneshiro (Samanosuke Akechi)

1973 yılında Tayvan'da doğan Kaneshiro, lise yıllarında sahicilik yapmış ve buradan da aktörlüğe geçiş yapmıştır. Planet of Love

isimli filmle Japonya'da üne kavuşan Kaneshiro, bundan sonra birçok Hong Kong ve Japon filminde rol almıştır. Japonca, İngilizce ve Çince dillerindeki yeteneğiyle uluslararası bir aktör olma yolunda ilerleyen Takeshi Kaneshiro, Onimusha 3'de de yeteneklerini sergilemekten kaçınmamış. Önceki çalışmaları: Planet of Love, Cursed Castle, Returner.



Bilgisayar Destekli Video Aksiyon Yönetmeni: Donnie Yen

Iron Monkey ve Blade 2'deki muhteşem performansıyla aktör olarak ne kadar başarılı olduğunu kanıtlayan Donnie Yen, film yapımcılığını da aynı

sırada yürütmektedir. Shanghai Knights filminde Jackie Chan'ın düşmanı, Jet Li'nin başrolde olduğu Oscar adayı Hero'da Jet Li'nin arkadaşı olarak görülen Yen, The Twins Effect ve Shurayuki-Hime filmlerinde de aksiyon yönetmeni olarak büyük bir başarıya imza atmış durumda. Önceki çalışmaları: Shanghai Knights, Hero, Shurayuki-Hime, The Twins Effect.

Bilgisayar Destekli Video

Prodüktörü: Mikitaka Kurasawa

Nihon Üniversitesi'nde sanat bölümünü bitirdikten sonra reklamcılık işine atılan Kurasawa, daha sonra ROBOT Inc. şirketinde bilgisayar destekli görüntü-video yapımcısı olarak işe başladı. Çeşitli anime'ler, televizyon reklamları, televizyon jenerikleri ve video oyunları için video görüntüleri ürettikten sonra Onimusha: Warlords'da da yeteneğini gösterdi. Demon Siege'in mükemmel görüntülerinin arkasındaki kişi de Mikitaka Kurasawa'dır; bu ismi unutmayın. Önceki çalışmaları: Parasite Eve videoları, Resident Evil 0, Clock Tower 3.

Bilgisayar destekli Video

Yönetmeni: Takashi Yamazaki

Asagaya Art College'i bitirdikten sonra Shirogumi şirketine giriş yapan Takashi Yamazaki, 2000 yılında gösterime giren Juvenile isimli filmin hem senaryosunu yazmış, hem de video efektlerini hazırlamıştı. 2002'de gösterime giren Returner ile de kariyerinde tanınabileceği en iyi noktaya gelmiş oldu. Önceki çalışmaları: Juvenile, Returner

rica Onimusha 2'deki aksiyon adventure yapısını artık unutabilirsiniz. Demon Siege saf aksiyon sunuyor.

Samanosuke kılıçları ve ruh toplama özelliğiyle istilayı durdurmaya çalışacakken, Jean Reno, yani Jaques ateşli silahları ve kılıcıyla

öne çıkacak. Ateşli silahlarını ve kılıcını aynı anda kullanarak Devil May Cry'dan Dante stili kombolarla düşmanlarımızı daha zevkle yok edebileceğimizi düşünebiliriz. Samanosuke'nin oynanış tarzı ilk oyunla neredeyse aynı. Dolayısıyla ilk oyunla arası iyi olanlar Onimusha 3'e de hızla ısınabilirler. Jaques'in hareketleri ise

genelde kamçı tabanlı. Kamçınızla düşmanlarınızın alt ve üst bölgelerine vurabiliyor, onları yakalayıp kendinize çekebiliyor veya ortalığa fırlatabiliyorsunuz. Yere düşmüş düşmanlarınızın tepesine dikilerek birkaç kurşunla işlerini bitirmek de yine sizin elinizde.

Peki bu iki karakterin kontrolü nasıl olacak? Capcom'un düşüncesi oyunu baştan sona istediğiniz karakterle oynamanıza izin vermekten çok, hikayenin farklı bölümlerini, farklı karakterle oynatma yönünde.

Paris gözler önünde

İlk iki oyundaki grafik yapısı biraz önce de bahsettiğim gibi Resident Evil gibiydi. Yani tüm ortamların modelle-

Onimusha = ?

Onimusha aşağı, Onimusha yukarı. "Onimusha diye bir oyun var mükemmel" veya "Onimusha 3 Demon Siege çıkıyor haberin var mı?". Günlük yaşantısında her PS2 sahibi Onimusha lafını muftaka bir kez kullanmıştır. Peki Onimusha ne demek bunu hiç merak ettiniz mi? Onimusha tam çevirisiyle Daredevil Killer veya Demon Killer, yani Şeytan Kafili (Şeytan Avcısı desek daha iyi sanki) anlamına geliyor. Eh, düşününce bu oyuna daha da iyi bir isim koyulamazdı sanki...



mesi daha önceden yapılmıştı ve siz müdahale edemiyordunuz. Onimusha 3'te artık tüm ortamlar tam anlamıyla 3 boyutlu. Siz müdahale ettikçe değişecekler. Bunun yanında Capcom üşenmeden Paris'in birçok bölümünü fotoğraflamış. Daha sonra bu görüntüleri modellemelere yapıştırarak Paris'in birebir kopyasını oluşturmuş. Hatta açıklanana göre şehir yapısı da aynen oyuna aktarılıyor. Yani Eyfel Kulesi'nin yanında bir çantacı varsa, oyunda da bu çantacıyı görebilecek ve içine girip alışveriş yapabilir... Lütfen, böyle kötü espriler yaparken birbirimizi uyaralım.

Bu ay Japonya'da piyasada olması beklenen oyunun İngilizce versiyonu ancak Mayıs'ta hazırlanmış olacak. Yalnız burada dikkatinizi şuna çekmek istiyorum: Oyunun İngilizce versiyonunda bir takım yenilikler bulunacak. Mesela daha fazla yaratık göreceğiz. Farklı zorluk seviyeleri olacak. Yeni mekanlarda savaşaçağız ve daha iyi kamera açıları olacak.

Tüm savaş sahnelerinin ve hareketlerin ünlü Hong Kong aktörü ve yönetmeni Donnie Yen tarafından yazılıp çizildiği Demon Siege, farklı teması ve Jacques Blanc'ıyla şu anda en çok beklenen PS2 oyunları arasında yerini alıyor. Bahsettiğim demoları izledikten sonra sizin de iştahınızın kabarcacağından eminim. Haziran ayındaki Onimusha 3 incelemesinde görüşmek üzere... ❁

-Tuna Şentuna

Samanosuke Akechi & Jubei Yagyu

İlk iki oyunun kahramanları, Onimusha: Warlords'dan Samanosuke ve Onimusha 2: Samurai's Destiny'den Jubei Yagyu'nun hikayelerini mi merak ediyorsunuz? Sizi bu köşeye alalım.

Samanosuke Akechi

Onimusha: Warlords ve Onimusha 3 Demon Siege'in başrol karakteri olan Samanosuke, köhülgün güçleriyle ilk olarak 1560 yılında mücadele etmeye başlar. Bu yıllarda derebeylerinin Japonya'da güç mücadelesi için sürekli savaş halinde olması, Nobunaga Oda'yı savaşın en güçlü liderlerinden biri haline getirmiştir. Onimusha: Warlords'da Nobunaga'nın amacı tüm Japonya'yı işile etmektir. Bunu başarmak için ilk önce Yoshimoto Imagawa'yı ortadan kaldırdı. Bundan hemen sonrasında, Yoshitatsu Saito'nun ünlü kalesi Inabayama Kalesi'ni almaya planlıyordu. Böylece ne kadar güçlü olduğunu tüm derebeylerine kanıtlayabilecekti. Inabayama Kalesi'ni almak için büyük bir saldırı planı düzenleyen Nobunaga, Yoshitatsu'nun ruh sağlığını da bozmak için kızı Yuki'yi de kaçırmayı ihmal etmemiştir. Samanosuke Akechi'nin rolü de burada devreye giriyor. Samanosuke prenses Yuki'yi kurtarmak için başladığı macerasına, düşmanlarını öldürdüğünde ruhlarını çalabilesini sağlayan bir eldiven ve farklı güçleri temsil eden kılıçların yardımıyla devam ediyor. Üçüncü oyunda da karakterini aynen koruduğunu görüyoruz.

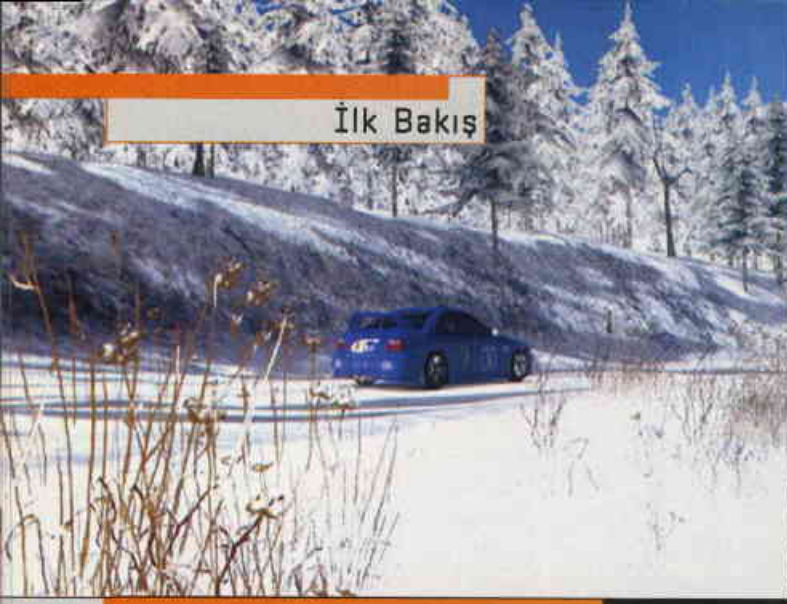
Jubei Yagyu

Onimusha: Warlords'u heyecanla sonlandıran kişiler, Onimusha 2: Samurai's Des-

tiny'de Samanosuke'nin hikayesine devam edeceklerini sanıyorlardı, fakat yanıldılar. Samurai's Destiny'nin ana karakteri ve oyunun kahramanı Jubei Yagyu'nun hikayesi 1573 yılında yine Japonya'da başlıyor. Samanosuke'nin başına gelenlerden tam 13 yıl sonra, Nobunaga terörü yeniden ortaya çıkmıştır ve tüm Japonya yine şeytani güdünün esiri olmuştur. Jubei Yagyu'nun memleketi Yagyu kasabası da bu işildan payını almıştır. Jubei kasabasına döndüğünde her yerin yanmakta olduğunu görür ve bir grup yarıhalkla karşılaşır. Bu grubu ortadan kaldırdıktan sonra, gizemli bir ses onu bir mağaraya yönlendirir. Burada öğrenir ki Nobunaga terörünü durdurmak için 5 adet büyü tüpü bulması gerekmektedir. İlk tüpü buradan alarak macerasına başlar. Samanosuke'den daha çok kişilik özelliği taşıyan ve aynı zamanda daha sosyal olan Jubei Yagyu, maalesef Demon Siege'de yer almıyor.



İlk Bakış



Yeni Yaris Platform, PC yapımı/Güçlü Techland/Strategy First
Çıktı tarihi: 2003 sonu Web: www.techland.com.tr

Chrome'un yapımcısından ailenizin rallisi

Çamur yemeden, toz yutmadan ralli yapacağız diye kuduruyoruz monitör karşısında. Halbuki olsa hepimizin birer kit-car'ı. Şöyle güzelinden 200 beygir civarı birşey yeter. 180 beygirlik Palio Kit-Car bile alsanız olur. Maksat geri kalmayın. Atlayalım hepimiz araçlarımıza, çıkalım dere tepe, Antalya parkurlarına. Ufak at diyeceksiniz belki ama bu işin aslı var. Gerçek hayatta profesyonel ralliçi lisan-sı alamayan ve yarışlara katılmayan

yarışçılar kendi aralarında bu şekilde bir şampiyonayı illegal olarak gerçekleştiriyor. Tabii ki biz yine suyunun suyu şeklinde onun da oyunu oynuyoruz.

İlk olarak geçtiğimiz sene E3 fuarında vitrine çıkan oyun Techland tarafından geliştiriliyor. Xpand Rally'nin konusu dışında bir ilginç yanı da, Techland'in aynı zamanlarda geliştirdiği FPS türündeki Chrome adlı oyunun motorunu kullanması. FPS motoru rallide ne

ola ki diyene cevap, çevre grafikleri ve farklı hava koşullarından geliyor.

Kullanabileceğimiz araç sayısı 30'dan fazla olacak. Tabii kurallar dışarı çıkınca saçmalamalar da içeri giriyor. Çılgınca modifikasyon yapabileceğiz. Araçları açıklanmadılar ama tahminimce bildiğimiz takımların kopyaları olacak. Yani yollarda görmeye alışık olduğumuz araçların kendiniz tarafından modifiye ralli versiyonları. Ki modifiye oyunun her türlü yarış oyununa ayrı bir zevk kattığına da şiddetle hatırlatırım. Hele bunun için geliştirici firma 70'ten fazla parça vaat ediyorsa.

Grafik motorun ve hava koşullarının birbirine bağlı getirdiği naçizane bir özellik olacağı söyleniyor Xpand Rally'de. Öncelikle oyun Avrupa, Afrika ve Amerika kıtalarına dağılmış 60'tan fazla parkur içerecek. Bu parkurların oldukça detaylı kaplamalar ve ortam çizimleri içerecek. Buna eklenecek çok önemli bir özellik dinamik hava koşulları. Parkuruna göre kuru bir gün geçirirken birden yağmur yağmaya başlayabilecek ve sizin de bütün araç ayarlarınız sarsılabilecek. Veya çıkacak bir rüzgar ve toz bulutuyla birden görüşünüz azalacak ve önünüzü görmekte zorlanabileceksiniz. Bunların grafiksel olarak araca yansıtılışı da gerçekçi olacak. Ayrıca parkurlar boyunca etrafta izleyiciler, hopleyan tavşan gibi bilumum hayvan da olacakmış?!

Grafiksel olarak şimdiden söylenen bazı şeyler belki doğru olabilir ama fizik motor konusunda söylenenlere hiç bir zaman oyun çıkmadan inanmam. Yine de bahsedilen aracı istediğiniz zaman istediğiniz sertlikte dönebileceğiniz çok gerçekçi bir fizik motoru. Daha zor kontrol ve daha iyi görseller daha uzun oynama süresi ve daha eyleyici olmayı da beraberinde getirir umarım. ☺

_Onur Bayram

XpandRally





TRIBES

Tür: FPS Platform: PC
Yapım/Dağıtım: Irrational Games/Vivendi
Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Zırhınızı donanın, bir klasik yeniden diriliyor

Tribes adı size ne kadar tanıdık geliyordur bilemiyorum, ama hiç duymamışsanız da şaşırمام. İki 1999 yılında çıkan ve iki oyundan oluşan bu seri FPS türüne yeni bir yaklaşım getirmişti. Bugün Battlefield 1942'nin başarıya kavuşmasını sağlayan unsurların çoğu Tribes tarafından uygulanmıştı. Tabii o vakitler ülkemizde internet erişimi bugünkünden de beter bir durumda olduğundan, multiplayer ağırlıklı hemen tüm oyunlar gibi Tribes da buralarda pek az kişinin ilgisini çekebildi. Yurtdışında ise ikinci bir oyunun yapılmasını sağlayacak denli başarı kazansa da, çok büyük gürültü kopardığı da söylenemez hani. Tabii bunun en büyük sebebi sıra dışı bir FPS olmasıydı. O zamana dek dar koridorlar ve haritalarla oynamaya alışmış insanlar, Tribes sayesinde kendilerini tepelerin üzerinden süzülüp aşağıdaki düşman üslemlerini bombardımana tutarken bulmuşlardı. Açık alanlar iyi bir değişiklikti ama oyun temposunu hayli düşürdüğü de bir gerçektir, özellikle de çok az oyuncunun bulunduğu bir sunucu üzerindeki maçlar hayli yavaş geçebiliyordu.

Tribes 2 ise pek çok açıdan ilkinin eksikliklerini giderecek bir yapım olacaktı. İlk oyunda kabul görmüş temel dinamikler korunacak, ancak tempoyu düşüren unsurlar atılacaktı. Daha fazla araç ve silah, daha dengeli oyun haritaları, yeni oyun modları, ilkinden çok daha üstün grafikler, yani kısacası ikincisini daha da iyi kılacak her şeye yer verilecekti. Ama maalesef Tribes 2 çıkar çıkmaz patladı. Oyun kabul edilemez derecede hatalıydı, özellikle ağ kodundaki problemler yamamakla bitecek gibi görünmüyordu. Yapımcı Dynamix firması acele etmiş, oyunu bitmemiş bir halde piyasaya sürmüştü. Ve böylece ikinci oyun Tribes adının sonu olmuş gibi görünüyordu.

Mighty Imperium!

Ancak herkes Tribes adının geçmişin tozlu sayfalarına gömüldüğünü düşünürken, Irrational Games yetkilileri yeni bir Tribes oyunu üzerinde çalıştıklarını açıklayıverdiler. Tabii ilk başta bu haber öyle pek ilgi çekmedi. Şahsen Tribes 3 gibi bir projenin ne kadar başarılı olacağı hakkında şüphelerim var. Ne de olsa oyun piyasası hayli ilerledi ve hali hazırda pek çok farklı oyun dünyasında geçen bir sürü başarılı multiplayer FPS mevcut. Üstelik Star Wars: Battlefront gibi bir sürü yeni ve iddialı oyun da yapım aşamasındalar. Bu aşamada Tribes 3 ne gibi bir yenilik getirebilir, nasıl ilgi çekebilir ki?

Ne var ki Irrational Games'in üzerinde çalıştığı proje Tribes 3 değil, yani multiplayer ağırlıklı bir devam oyunundan bahsetmiyoruz. Vengeance ilk iki oyunun aksine, tamamen farklı bir yön izleyecek. Her şeyden önce olaylar 300 yıl öncesine dönüyor. Bunun en önemli etkisi, oyun dünyasında son derece güçlü bir imparatorluğun etkisinin hissedilecek olması. Tribes 1 ve 2 dönemi çok daha sonra ki yılları konu almaktaydı. O zamanlar var olma savaşı veren Tribes üyeleri bilinen medeniyetten kopuk, kendi aralarında çarpışmaktaydılar. Sahip oldukları teknoloji parlıtlı geçmişlerinin artık antika olmuş kalıntılarında başka bir şey değildi.

Oysa Vengeance daha eskiye giderek, imparatorluğun güçlü ve etkili olduğu dönemlerde geçen olayları konu alacak. Hikaye dönen pek çok dolabı ortaya çıkaracak, imparatorluk ve klanlar arasındaki gizli ilişkileri gösterecek. Tabii bu da oyunun sağlam bir Single Player kısmının olacağı anlamına geliyor. Doğrusu başka bir firma olsa şüpheye düşerdim, ancak Irrational Games hakkında iyi düşüncelerim var. Bunun başlıca sebebi bu firmanın çalışanlarının geçmişte ortaya koydukları ürünler. Firma her ne kadar nispeten yeni olsa da, çalışanları oyun dünya-





Askeri üsler ve binalar eskisine kıyasla mimari açıdan daha gerçekçi tasarlanıyor. →

sının çaylakları değil. Daha önce yer aldıkları projelerin arasında Thief, System Shock serileri gibi klasik olmuş oyunlar var.

Farklı Perspektifler

Vengeance'da senaryo hayli farklı bir yöntem izlenerek anlatılıyor. Olayın başında Julia adında bir Imperial subayının geçmişine ilgili arayışlarına şahit oluyoruz. Bu abla annesini öldürenleri ve bu cinayetin sebebini ara-maktadır. Bir görev bizi Julia'nın beş yaşındaki haline ve cinayete şahit oluşuna götürürken, bir diğer görev o cinayeti işleyen profesyonel suikastçının yerine geçmemize, olayları onun gözünden görmemize sebep olacak. Böylece bir karakterden diğerine ve farklı zaman dilimlerine geçilerek anlatılacak olan hikayede, arka planda dönen büyük entrikaların farklı parçalarına şahit olmuş olacağız. Özellikle FPS türünde çok sık rastlanmayan derin bir hikaye ile karşılaşabiliriz gibi geliyor.

Tabii Vengeance köklerinden tamamen kopmuyor, her şeye rağmen bu bir FPS olacak. Ve alışılmış Tribes geleneğine bağlı kalınarak oyunda kullanabileceğimiz üç farklı sınıf Power Armor bulunacak. Bu zırhların farklı özellikleri ve donanımları mevcut, ancak tabii ki hepsi uzun mesafeleri çabucak kat etmeni-zi sağlayacak jet packlere sahip. Tabii bir de araçlar var, ancak henüz bunlarla ilgili çok kesin bilgiler vermekten kaçınıyor yapımcılar. Henüz oyun son aşamaya gelmediğinden, yapılacak değişikliklerin hayal kırıklığı yaratmaması amacı güdüyor.



Vengeance kaçınılmaz olarak bir de multiplayer unsuruna sahip olacak. Çok farklı tasarımlara sahip ve hayli geniş haritalar bulmayı bekleyebiliriz. Ancak bu defa yapımcılar belli konularda önceki hataları tekrarlamak istemiyorlar. Bu yüzden hatalarla dolu ve eskimiş Tribes 2 koduyla boğuşmak yerine, Unreal Warfare oyun motoru-

nu kullanmayı tercih etmişler. Her açıdan tartışmasız bir üstünlüğe sahip olan bu motor sayesinde oyunda son derece sağlam grafikler ve daha da önemlisi hayli rafine bir network kodu bulmayı bekleyebiliriz. Oyunun fizik motoru ise artık adına yabancı olmadığımız Havok Engine. Bunun kullanımı sayesinde oyundaki nesnelerin hareketlerinin daha gerçekçi ve etkileyici olması hedefleniyor ki, orijinal Tribes serilerinin zayıf noktalarından biri de bu idi.

Tribes: Vengeance benzerleri kadar iddialı, bol şamatalı bir şekilde ortaya çıkmasa da, dikkatli bakıldığında hayli yüksek bir potansiyele sahip olduğu görülebiliyor. Oyunun tamamlanmasına daha çok var, bu yüzden çıkış tarihi olarak 2004'ün sonu gösteriliyor. Çıktığı zaman tabii ki üzerine atlayıp suyunu çıkarana kadar oynayacağız, bizden kurtulmak kolay mı be? ☺

_M. Berker Güngör





Sam&Max FreelancePolice

Tür: Macera Yapım: LucasArts Dağıtım: LucasArts/Activision
Çıkış tarihi: 23 Mart 2004

Bir efsane daha yeniden doğuyor...

Sevimli kahramanlarımız Sam ile Max de 3D'den kaçamadı. Biliyorum, bunun için çok çaba harcadılar, direndiler. Ama olmadı... Sam&Max de yıllar sonra karşımıza daha "şişko" bir şekilde çıkmaya hazırlıyor. Peki oyun hakkındaki detaylar neler? Merak ettikleriniz bu yazıda...

Hey Sam!

1993 yılında piyasaya çıkan Sam&Max: Hit the Road ve Full Throttle gibi oyunlardan da anlaşılabilceği gibi, LucasArts macera oyunlarını, macera oyunları da LucasArts'ı seviyor. Kaçınılmaz olarak bu iki oyunların da yeni 3D versiyonlarının yapımına başlandı, ancak Full Throttle 2 iptal edildi, geriye sadece bir köpek, bir de tavşan kaldı.

Sam&Max: Freelance Police, LucasArts sınırlarının dışında çıkmıyor. Yani oyunun tarzı Lucas'ın diğer macera oyunlarındaki tarzla paralel. Buna rağmen yapımcılar bir şeye dikkat çekiyor: Freelance Police, Monkey Island 4 ve iptal edilen Full Throttle 2'den daha farklı bir tatta olacak. Bu da daha farklı bulmacaların, daha farklı bir oynanışın bizi beklediği anlamına geliyor.

Klasik bir ikon-adventure olan Freelance Police'te oyunun içine gizlenmiş onlarca mini oyun yer alacak. Bulmaca-



ların sayısı ilk oyundan, yani Hit the Road'dan çok daha fazla olacak. Yapacağınız şeyler ise ilk oyundaki gibi oldukça ilginç. Mesela yerel mafyaya karşı "dans edecek" veya üçüncü sınıf ülkeler tarafından inşa edilmiş bir uzay istasyonuna saldıracaksınız.

Oyuna renk katan her şey korunuyor. Sam yine şarkı söyleyip dans edecek, ama Max dansın kız işi olduğunu düşündüğü için somurtacak. Yapımcılar oyunu tam anlamıyla bir "müzikal-adventure" olarak tasarlamayı da düşünüyorlar, ancak bu şimdilik kesinlik kazanmış değil. Oyunun grafik motoruysa LucasArts'ın Full Throttle, Grim Fand-

go gibi oyunlarda kullandığı motorların bir karması. Kesinlik kazanmayan bir diğer şeyse, arka planlarında tamamen 3D olup olmadığı. Ya oyun bir aksiyon oyunu gibi tamamen 3D olacak, ya da arka planlar 2D olacak. Broken Sword 3'ün sisteminden ders alabilirler bence.

Freelance Police'te bir de Gytgo adında bir teknolojik bir yardımcı bulunacak. Sam'in cebinde yaşayan Gytgo, oynadığınız mini oyunları tekrar oynayabilmenizi sağlayacak.

Hey Max!

Sonuç itibarıyla sevimli ve biraz da şaşıl dedektiflerimiz 2004 baharında bizlerle buluşacak. Onlara kucakınızı açın, ama yere kapaklanmamaya dikkat edin. Zira bu defa biraz ağırlar...☺

_Fırat Akıldız





Manager 2005

Tür: Menajerlik Platform: PC
Yapım/Dağıtım: Sega/SiGames
Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Tut Ali Tut!

Football

Geçtiğimiz aylar **Championship Manager** oyuncularını için hayal kırıklıklarının yaşandığı bir dönemdi. Championship Manager 4 yayınlanmış, pek çok oyun eleştirmeninden geçer not alamadığı gibi, 2D maç ekranı eleştirileri oklarının hedefi olmuştu. Zaman ilerledikçe tutkunlar yeni sisteme alışıyor ve oyun eski popülerliğini yeniden kazanıyordu. Birkaç ay sonra çıkan Sezon 2003-2004 güncelleme paketi kıvamında sunulmuştu. Gelen son haberler ise, duymak istediğimiz en kötü olayı simgeliyordu; SiGames ve Eidos ayrıldıklarını açıklamıştı. Ardında yüzlerce soru bırakarak veda ediyordu Championship Manager.

Hepsine hükmedecek tek oyun!

Tüm sorulara yanıt bundan sadece on gün önce SiGames'ten geldi. Yapılan açıklamaya göre Football Manager 2005 vitrinlerde boy gösterecek ve tüm kitleyi tek bir oyun üzerinde toplamaya devam edecekti. Bu açıklamanın ardından tüm fanatikler duvarlarına her gün için bir çentik atmaya başlamıştı. Peki oyun ne zaman gelecek ve neler değişecekti?

Beklenen cevaplar!

Öncelikle oyunun; görselliğe hitap eden bölümleri değiştirilmiş. Sizi ilk olarak yenilenmiş bir arayüz karşılayacak. Maçları takip ettiğimiz 2D maç motoru tamamen yenilenmiş. Spiker içinde yenilikler getiren oyun, maçların daha fazla cümle ve kelime seçenekleri ile anlatılmasını hedefliyor. Medya'nın oyuna olan etkilerinin artırılması da yapılan çalışmaların arasında bulunuyor. Oyunda Transfer çalışmaları için opsiyonlar atılmış olacak. Özellikle kiralık oyuncu almak isteyenlere Football Manager 2005'in sürprizleri var. Çalışmaların için de gelişmeler söz ko-

nusu. Gözlemcilerden daha detaylı oyuncu profil ve bilgileri temin edebileceksiniz. Yardımcılarınızdan detaylandırılmış rapor alma olanağı oyuna eklenecek başka bir yenilik. Futbolcular için sakatlık sistemi değiştirilmiş ve yeni oyuna adapte edilmiş. Alışmış olduğumuz gibi genç ve yıldız takımları kontrol etme şansımız yine olacak. Açıklanan son değişiklik ise finans bölümünde. Bu bölüm için daha fazla ayrıntı söz konusu. Merak edilen konulardan biri olan, maçların bilet fiyatlarının tarafınızdan belirlenip, belirlenmeyeceğine dair açıklama henüz yapılmadı. Tüm bu değişiklikler ile oyunun daha gerçekçi bir yapıya ulaşması hedefleniyor.

Futbol Ansiklopedisi

Football Manager 2005'te kontrol edilebilir 43 lig yer alacak. Alt ligler ile birlikte bu sayı 150 lige çıkmakta. Aynı zaman da oynanabilir 100'den fazla kupa organizasyonu yer alacak. Oyunda ayrıca 14.000'den fazla kulüp, 235.000'den fazla sporcu, 3000'den fazla teknik ekip, 2500'den fazla gözlemci ve çalışan yer alacak.

Son Cümleler

Sanırım bu yazıyı okuyan tüm okurlar çıkış tarihini merak etmeye başlamıştır. Oyun 2004 yılının son çeyreğinde raflardaki yerini alacak. Yeniliklerden çok, detayların artmış olduğunu gözlemlediğimiz Football Manager 2005 için çalışmalar tüm hızıyla sürmekte. Ben dahil tüm Championship Manager tutkunları için uykusuz günleri müjdeleyen bu yazı burada biter... ❁

_Bora T. Oyacı





Galaksi çöpçüsü

BilenAdam

Tırım tırım dolaştım bu diyarlarda, bulamadım sevdiğimi Vader abi!

Her zaman savunduğum bir fikrim vardır: Her insanın hayatında sadece tek bir devasa online oyuna yer vardır. Bunu, ciddi olarak oynadığım ilk devasa online Galaxies ile ispatlamış bulunuyorum. Hatta konuyu bir adım öteye götürebilir, "insanın hayatında bir devasa online oyun varsa, diğer her şey ikinci planda kalır" diyebilirim.

Ama bu durumda "ne yani, ben ikinci planda mıyım!?" diyerek canıma okuyacak insanları düşünür ve susarım.

İnsanın işi günde 18 saat monitöre bakmayı gerektirince kendisini inanılmaz yalnız hissedebiliyor. Bu yalnızlık "hiç dostum yok, böhüüü" anlamında bir şey değil. Zamanın çoğunu ruhsuz bir makinaya bakarak geçirmenin verdiği "insan duygusuna yoksunluğundan" kaynaklanan yalnızlık. Akşam eve döndüğünüzde veya arkadaşlarınızla dışarı çıktığınızda geçirdiğiniz 2-3 saatte sizi kurtarmaz. Bir süre sonra bunalıma girersiniz. Çünkü insan, insana muhtaçtır. Bunun benim bulabildiğim tek çaresi de arada bir ortadan kaybolup, bir hafta teknolojiye uzak kalmak.

Galaxies'in tehlikesi de burada başlıyor işte. O ruh-

suz monitöre bir yaşam, gerçek bir anlam yüklüyor ve bir süre sonra bilgisayar başında geçirdiğiniz zamanlar, "Galaxies" başında geçirdiğiniz zamanlara dönüşüyor.

Oradaki yaşamınız gerçek hayatınızın önüne geçmeye, oynamadığınız zaman bile "pazara koyduğum zırlar satıldı mı acaba" diye düşünmekten kendinizi alamamaya başlıyorsunuz. Oyunda hiçbir şey yapmasanız bile, insanlarla iletişime geçmek bile sizi oyuna bağlıyor, kaldı ki oyunda yapabileceğiniz gözlerinizi yuvalarından fırlatacak kadar fazla. Tuğbek'in binbir emekle hazırladığı Star Wars Rehberi'ne bir bakarsanız sizin de görebileceğiniz gibi. Ve SWG kesinlikle günde bir iki saat oynayarak kurtarabileceğiniz veya tatmin olabileceğiniz bir oyun değil. Üstelik, her ay ödemeniz gereken aidat "17 mil-

yon civarı" yüzünden oynamadığınız günler paranız boşa gidiyor hissine kapılmanız işten bile değil. Yani tek kelimeyle, tehlikeli.

Ben mi? Şimdilik temiz sayılırım. Tuğbek, Selçuk, Burak ve Cem'le birlikte oyuna girmiş olsam da, "arada sırada" oynuyorum. Azakî'de bir evim, bir Swoopbike'im, kendime yetecek kadar param var. Arada bir ava çıkıp ekmek paramı kazanmaktan başka bir derdim olmuyor. Ne Bounty Hunter, ne Jedi olmakta, ne de kantina'larda "Twi'lek hatunların peşinde sürtmekte" gözüm var. Sadece, 14 yıllık oyun hayatımda benim için bir ilki, ilk devasa online oyunumu tecrübe etmenin heyecanını yaşıyorum. Ve ne yalan söyleyeyim, bu da bana yetiyor.

Ama diğer yandan, World of Warcraft da geliyor... ❖

Altın Klasik Adayları

FIRST PERSON SHOOTER
Call of Duty (PC %91)



zirvede 3. Ay

STRATEJİ
Warcraft 3 (PC %93)



zirvede 6. Ay

ROLE PLAYING
Star Wars. KOTOR (PC %92)



zirvede 3. Ay

SPOR
SSX 3 (PS2 %92)



zirvede 4. Ay

AKSIYON
Prince of Persia (PC %91)



zirvede 3. Ay

ADVENTURE
Broken Sword 3 (PC %90)



zirvede 3. Ay

YARIŞ
NFS Underground
(PC %92 - PS2 %92)



zirvede 4. Ay

SIMULASYON
Flight Simulator 2002
(PC %90)



zirvede 2. Ay



Altın Klasikler

Gerçek klasik burada belli oluyor. Üst üste 6 ay listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Altın Klasikler arasındaki yerini alıyor. Eğer buradaki oyunları oynamadıysanız, bilin ki çok şey kaçıyorsunuz.



Civilization 3
Strateji
%94(PC)



Rise of Nations
Strateji
%92 (PC)



Burnout 2
Yarış
%91(PS2)



Medal of Honor: Allied Assault
FPS
%95 (PC)



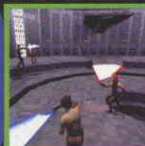
Devil May Cry
Aksiyon
%95(PS2)



Pro Evolution Soccer 3
Spor
%96 (PS2)



Gran Turismo 3 A-Spec
Yarış
%98 (PS2)



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Aksiyon
%92 (PC)



Grand Theft Auto 3
Aksiyon
%95 (PC) %98 (PS2)



Operation Flashpoint
Simulasyon
%91 (PC)



Pro Evolution Soccer
Spor
%96 (PS2)



CM Season 03/04
Spor
%93(PC)



The Elder Scrolls: Morrowind
Role Playing
%94 (PC)



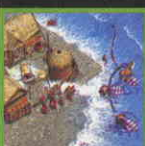
Tom Clancy's Splinter Cell
Aksiyon
%93(PC) %92(PS2)



Battlefield 1942
First Person Shooter
%92(PC)



IL2 Sturmovik
Simulasyon
%92 (PC)



Age of Mythology
Gerçek Zamanlı Strateji
%94 (PC)



Mafia
Aksiyon
%92 (PC)

PC

- 1- C M 04 Season 03/04
- 2- The Sims
- 3- X2: The Threat
- 4- The Sims: Making Magic
- 5- Delta Force BHD: Team Sabre
- 6- The Sims: Superstar
- 7- Call of Duty
- 8- The Sims: Unleashed
- 9- The Sims: Double Deluxe Pack
- 10- Delta Force Black Hawk Down



PLAYSTATION 2

- 1- Final Fantasy X-2
- 2- Sonic Heroes
- 3- Need for Speed Underground
- 4- The Simpsons: Hit & Run
- 5- Mafia
- 6- Eye Toy: Play
- 7- Lord of the Rings: Return of the King
- 8- FIFA 2004
- 9- The Sims: Bustin' Out
- 10- Eye Toy: Groove



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

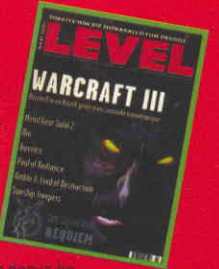
İnanması güç ama, Türk yapımı oyunların en parlak olduğu yıllar 1997-1998'di. "Parlak"tan kaçınılmaz dünya çapında bir başarı olmasa da, bu iki sene toplamda 4 Türk oyununun paketlenmiş ve düzgün bir şekilde piyasaya sürülmesine şahit olduk. O oyunlara bakıp burun kıvrımlarına soruyorum, şu anda neredeyiz? Daha mı ileride, daha mı geride?

Gerçeğin ötesinde, Dedektif Firtına'dan sonra Cartoon Studios'un ikinci cesur denemesiydi. Gerçek oyuncular tarafından oynanan karakterleri yönettiğiniz bir adventure oyunuydu. Oldukça başarılı bir oyundu, iyi de not almıştı (5 üzerinden 3.5). Playstation 1 oyunu Coolboarders 2 bizden tam puanı almaya başlamış ender oyunlardan birisidir (5 üzerinden 5). Independence War (I-War) ise kimsenin oynamadığı, nadir güzellikteki uzay simülasyonlarından birisiydi (5 üzerinden 4).



3 yıl önce

Ahahah! Haha beklediğimiz bir oyun söyleyin deseyim, aklımıza gelecek ilk isim olan Doom 3'ün ilk haberini bu ay yapmışız. Gerçi rekor 5 sene ile Duke Nukem Forever'da, ama olsun. Çocukluğumuzu paylaştığımız Wings ve Defender of the Crown gibi oyunların yapımcısı Cinemaware'in yeniden toparlanmasına sevinmişiz ve özel bir dosya konusuyla taahhüt etmişiz onları. Gerçi yaptıkları yeni Defender of the Crown vasat çıktı, hem zaten aynı ekip de değillermiş, ama olsun. İncelenen oyunlar arasında, bizce PC'ye şimdiye kadar çıkmış en iyi dövüş oyunu olan Oni (%81), tüm zamanların en iyi bilardo oyunu Virtua Pool 3 (%91) ve tüm zamanların en aksak oyunu Battle Isle: Androsia War (%35) dikkatimizi çekti yeniden. Harbiden yavaş, surlarda bir yerde Oni olacağı, kurayım yeniden.



yeniden incelendi

Star Wars Galaxies



Yeni yamalarıyla tekrar incelenmeyi hak ediyor

Her ne kadar sayın Akkol, "Sen ne anlarsın oyundan?" şeklinde fazla seçiciliğimden olsa gerek, kendi beğendiği oyunları eleştirdiğimde tekme tokat giyecek gibi olsa da aylar geçse de hala bilmediğin şeylerin olduğu bir oyunda hemfikir olduğumuz bir gerçek. Yıldız Savaşları evreni gün geçtikçe çok daha heyecanlı, karmaşık ve bir o kadar da tehlikeli hale geliyor.

"Güç" kimde artık?

Death Star'ın yok edilmesinin ardından Asit güçlerinin (Rebel) bu başarı ile çok fazla taraftar toplamasında oldukça rahatsızlık duyan İmparatorluk, dengeleri değiştirmek için gezegenlerdeki baskısını en üst düzeye çıkarmakta. Bir çok şehirde İmparatorluk askerlerinin çok yoğun olduğu gözleniyor. Asitler, geri çekilmeye zorlanışa da, imparator sempatanlarına geçit vermemekte diretiliyorlar. Diğer yandan Jedi sülentileri duyulsa da, kafa avcılarının yüzünden henüz karanlık tarafa karşı henüz ciddi anlamda tehdit oluşturmuyor.

Benim cici silahım

Göker'in daha önceki yazısında belirttiği gibi bu oyunda diğer Star Wars oyunlarında olduğu gibi elinize ışın kılıcını alıp gezmeyi beklemeyin. Hatta ortamda bir Jedi görürseniz, bu arkadaşlarınıza hararetle anlatabileceğiniz önemli bir olaydır. Bu evrene basit, evsiz, barsız, yeteneksiz bir insan olarak seçtiğiniz gezegende başlıyorsunuz. Seçtiğiniz başlangıç mesleğinize göre yanınızda verilen bir kaç alet ve bir CDEF tabanca ve bir bıçak ile başlıyorsunuz. (kayunü da unutmayalım.) Diğer devasa online RPG'lerden farklı olarak başlangıçta seçtiğiniz mesleğin bir ömür boyu sizinle olacağını düşünerek karakterinizin saçını, yüzünü, şeklini veya mesleğinin ne olacağını kara kara düşünmeyin, keza 3. nesil devasa online oyunlardan diğebileceğimiz Star Wars Galaxies'de irkiniz hariç, kariyerinizi veya görünüşünüzü dilediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Bir diğer dikkat çekici şey ise mecburen "savaşçı" olmak zorunda değilsiniz. Oyunda sıradan ya-

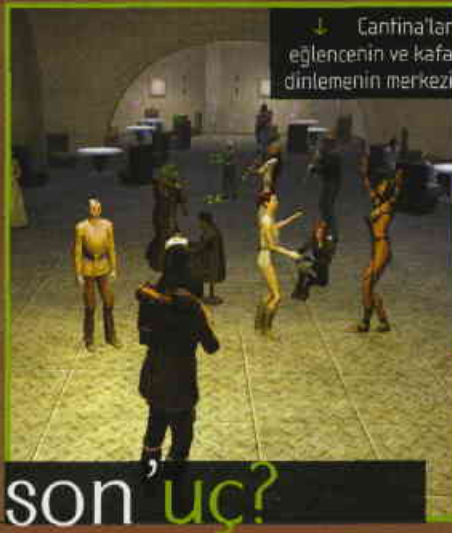
şamlarımızdaki bir çok mesleği yapabilirsiniz. Örneğin mimar olup evleri veya mobilyaları yapabilir, terzi veya aşçıbaşı olup insanların birbirinden tamamen farklı görünmelerini veya savaşlarında daha dayanıklı olmalarını sağlayabilirsiniz. Kısacası bir meslekten sıkıldığınızda veya ihtiyaçlarınıza cevap vermiyorsa, yeni bir karakter yaratmak zorunda değilsiniz.

Yürüyen Halı

Oyunda, her ne kadar bir Gungan olmak isteseniz de olamıyor, başlıca 8 ırktan birini seçebilirsiniz. Bunlar insanlar, Bothan'lar, Mon Calamari'ler (Komutan Ackbar'ı hatırlarsınız), Rodian'lar, Tradoshan'lar, Twi'lek'ler, Wookie'ler ve Zabrak'lar. Hepsinin kendilerine özgü karakter özellikleri değişmekte. Yanlış anlamayın, karakterinizin görünüşü nasıl olursa olsun, hangi cinsiyetten olursa olsun, seçtiğiniz ırka göre seçtiğiniz özellikleriniz aynı olacaktır. İrklar arası farklar ise güç dengeleri açısından fark edilebilir. Her ırkın avantajları olduğu gibi dezavantajları da bulunmaktadır. 'En güçlü Wookie'lerdir' deyip, ırkların dezavantajlarını da öğrenmeden karakter seçmemekte fayda var. Örneğin Wookie'lerin dayanıklılığı oldukça fazla olsa da, giyebilecekleri armör bulunmuyor veya sadece belli kıyafetleri giyebiliyorlar. Armör'lar da, her zaman avantajlı konumda olmaabiliyorlar. Örneğin her ne kadar zararın yüz-



Tatooine'de bir imparatorluk üssüne karşı yapılan savaş başarıyla devam ediyor



↓ Cantina'lar eğlencenin ve kafa dinlemenin merkezi

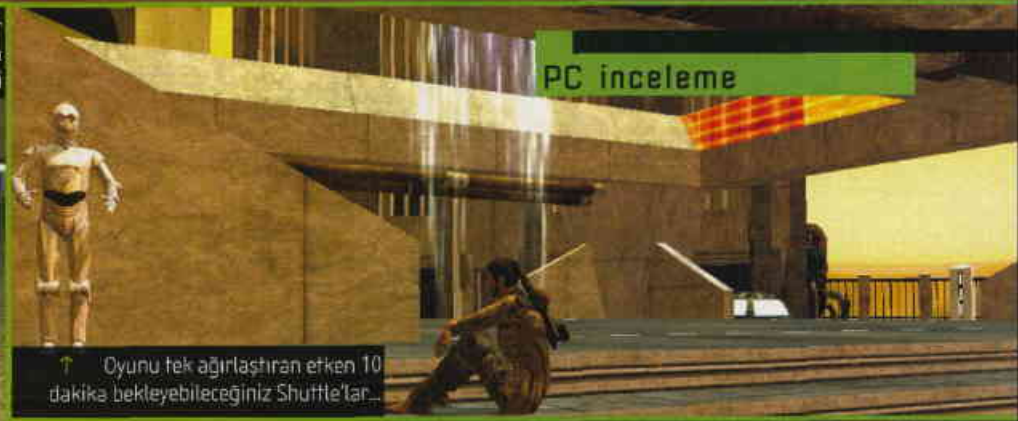
son'uç?

Artılar: Devasa online oyunlardaki en güzel grafiklere sahip. Gerçek Star Wars hikayesindeki akışa uyuyor. **Eksiler:** Faction'lar arası ve PvP üzerindeki dengesizlikler. Oldukça sıkıcı olabilen "Crafting Experience" gelişimi ve tabii ki bug'lar

delik bir kısmını azaltsa da, vücut armor giydiğinizde, sağlığınıza verilen bir hasarın tekrar geri kazanılması, kask taktığınızda beyin hasarlarınızın giderilmesi bir hayli zaman alıyor. O yüzden kamp yaparken veya dinlenirken, zaman kazanmak istiyorsanız, armor'ların çıkartılması en iyi çözüm.

Abi, bi' tur versene...

Star Wars evreninde başlıca ulaşım aracıımız tabanvay da olsa, gezegenler ve ana şehirler arası seyahat için bir çözüm yolu-muz bulunuyor. Şehirler arası yolculuklarda Shuttleport'lar, gezegenler arası seyahatler için Starport'lar bulunmakta. Yaklaşık onar dakikada bir seferleri olan bu mekikler için her zamanında yetiştiğinizde derin bir 'oh' çekiyorsunuz. Tabii hiç kimse babasının hayrına hizmet vermediği için bu seyahatleriniz için belirli bir ücret ödemek zorundasınız. Ücretler gideceğiniz mesafeye göre değişmekte ve üstelik her gezegende de, her gezegene kalkan mekikler yerine aktarmalı seferleri tercih etmeniz gerekiyor. modern teknoloji bugünkü halini almadan önce bir diğer ulaşım aracı ise hayvanları binek olarak kullanmaktı. Gungan'ların Kadu'su, Tatooine'in meşhur dewback'leri ve Corellia'nın Carrion Spat'ları gibi hayvanları binek olarak kullanabiliyorsunuz. Tabii bu binekleri eğitmek için Creature-Handler'ların yardımına ihtiyacınız bulunuyor. Genel olarak koşmadan hallice hızlı gidebileceğiniz hayvanların, çatışmalarda yardımcı olduğunu da unutmamak gerek. Ve tabii Yıldız savaşları denir de yerden yarım metre havada giden araçları saymasak olmaz. Episode IV'den hatırlayacağınız X34 Landspe-



PC inceleme

↑ Oyunu tek ağırlaştırılan etken 10 dakika bekleyebileceğiniz Shuttle'lar...



Tür: Devasa Online RPG Yapım: Lucasarts / S.O.E. Dağıtım: Alcan Interactive / Avalurk www.avalurk.com
Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen sistem: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Multiplayer: Yalnızca İnternet'ten Web: http://starwarsgalaxies.station.sony.com İngilizce Gereksinimi Yüksek

eder'lar, Episode VI'daki meşhur Stormtrooper – Leia kovalamacasından aklımızda kalan Speederbike ve Speederbike Swoop'lar da oyunda bize oldukça zaman kazandıran diğer araçlar.

Peki ya savaşlar?

Yıldız savaşları her ne kadar bir kaos ortamı olsa da, yine de insanlara dilediğiniz gibi saldıramıyorsunuz. Çünkü onların da bir oyun zevki var ve bu oyun bir Counter-Strike değil. İster imparatorluk, ister asilerin safından olun, karşı taraf kendini belli etmemişse (Overt veya Declared) siz de onun gibi değilseniz, ona saldıramıyorsunuz. Eğer gizli üyeyse (Covert) ve karşı tarafın NPC'lerinden birine saldırmışsanız, 5 dakikalık bir geçici Overt statüsü almaktasınız ve böyle bir durumda, karşı tarafın Overt oyuncularına açık hedef oluyorsunuz ve onlar size saldırmadıkça yine de siz onlara saldıramıyorsunuz. İmparatorlukta para bol olduğu için gerek PvP'de gerekse normalde kullanabileceğiniz oyuncaklarınız bulunuyor. Bunlar AT-ST'ler ve yanınızda emir verebileceğiniz Stormtrooper'lar. Eğer Asi tarafındaysanız ne yazık ki adaletsiz oyun sistemine göre Stormtrooperların neredeyse yarı güce sahip SpecOps askerlerini emrinize alabiliyorsunuz. Faksiyonların bu nimetlerini yalnızca Overt durumunda kullanabiliyorsunuz. Eğer içinde bulunduğunuz topluluklar bir birlik içindeyse, karşı tarafın oyuncuları tarafından açılmış üslere saldırılar yapılan dü-



← Yumrukları kılıca karşı gelmek akıllıca durmuyor mu? Bir de Teras Kasi Artist'leri izleyin



↓ Ayrılmaz ikili Rebel oyuncular için görevlerinin başlangıç noktası

zinelere oyunculu saldırılar ve karşı taraf oyuncularının da üsleri savunmaya çalışmasıyla oyunu bir anda oldukça eğlenceli hale getirebiliyor. Asiler belki de oyun yapımcılarının bu adaletsizliğinden olsa gerek birbirine daha sıkı bağlı gibi duruyorlar nitekim istatistiklerde sayıca üstünler ve Stormtrooper armoru giymiş bir oyuncuyu Deathblow (baygın durumdan, klon merkezlerine gitmek üzere öldürmek de diyebiliriz) etmek kadar zevkli bir şey olmadığını da şahsi kanaatim olarak eklemeliyim.

Devasa oyun olur da hata olmaz mı? Tabii bir çok bug'ları bulunuyor oyunun. Örneğin üs saldırılarında kalabalıktan olsa gerek sizin tarafınızdaki askerler sizi düşman olarak görebiliyor. Ya da oturduğunuz yerden 100 metre ileriye kayabiliyorsunuz aniden. Ama tabii ki bunlar oyunun diğer tüm artılarının ve zamanınızın çoğunu orda geçirme isteğinizin yanında çok bir önem taşıyor. Star Wars Galaxies hakkında detaylı bir strateji ustasını yine bu sayıda bulabilirsiniz. Evet, ben yine üssüme dönsem iyi olacak, birazdan 4 imparatorluk üssünün yok edilmesi planı var...

Selçuk İslamoğlu

level
NOTU 81

Üç yeşil nokta

★ Tom Clancy's **SPLINTER CELL** **PANDORA TOMORROW™**



Casusluğun ulaştığı son noktada Sam Fisher yeniden sahnede

Küçükken karanlıktan çok korkardım. Ciddiyim. "Şu kadar boyunla mı?" demeyin sakın, o zamanlar 20 santim kadar daha kısaydım. Geceleri su içmeye veya tuvalete kalkmamak için dua eder, ama "su su su, tuvalet tuvalet!" diye düşünme düşünme her gece sıvısal ve korku filmi gibi bir problemin içine uyanırdım (havuz problemi değil). Mutfak da banyo da giderek uzaklaşıp, koridorlardaki gölgeler yavaşça bana doğru dönerdi. İki boyutlu bir şey nasıl dönecekse, eheh, çocukluk işte (huzursuz gülüş). Cesareti ele alıp, terliklerimi sürüye sürüye hedefime doğru ilerlerken sahte bir cesaretle karanlığın derinlerine bakardım, "Korkmuyorum Ulan!" i kendime ispatlamak için. "Beyaz perde senden korkmuyorum!", "Kaneenin yanındaki tuhaf, tekinsiz bölge, senden korkmuyorum!", "Yıldırım çarpmış ağacın dalı, geçen gün sana

tırmadığım için geceleri bir ele dönüşüp peşimden gelemezsin, senden de korkmuyorum!". "Ve Ali, senden hiç korkmuyorum..... Ali mi?" "Merhaba, Ben Ali... "Cin" Ali..."

Üstün bir oyun

Bu kadar karizmatik ve ciddi bir oyunu sulandırma gaffetine düştüğüm için affedin beni. Ama tam dergiyi bitireceğimiz gün, büyük bir lütf gibi elimize geçen (ve bitmiş olan kapağı değiştirmemize neden olan) Pandora Tomorrow'u oynamaktan iki gündür uyumuyorum. Beyin hoşaf, gözler sünger gibi, normalden iki gün kısa olan bir ayın sendan ikinci gününde bu yazıyı matbaaya yetiştir-

meye çalışıyorum. Peki halimden memnun muyum? Hem de ne biçim!

Splinter Cell tüm zamanların en iyi Stealth Action oyunlarından biriydi. Sessizce hareket edip fark edilmeden görevlerinizi yerine getirdiğiniz Stealth Action türünde Metal Gear Solid hikayesi, Thief ise atmosferi ile ön plana çıkar. Splinter Cell ise yapmaya çalıştığı her şeyi doğru yaparak (teknik arızalarını saymasak tabii) bizden 2003'ün en iyi aksiyon oyunu ödülünü aldı. Pandora Tomorrow ise Splinter Cell'in tek kişilik oynanışındaki her şeyi daha iyi yaparken, bir ilki gerçekleştirerek multiplayer Stealth Action türünü yaratıyor.

Pandora Tomorrow'un tek kişilik senaryosuna başladığınızda biraz sarsılacaksınız, çünkü ilkinden pek bir farkı yok gibi gelecek. En azından ilk 15 dakika. Daha sonra yavaş yavaş ufak, minik değişiklikleri fark edeceksiniz. Bütün değişiklikler oyunu olumlu etkilemiş. Kapı kenar-



Paralı askerlerin hareket dedektörü ve elektromagnetik görüşleri. Kırmızı ekranda dörtgen içine alınmış olan casus Tuğbek efendi ölmek üzere.

larından savrularak döndüğünüz "SWAT Turn", "X" tuşuna basarak ısıklı çılmak, tavandan baş aşağı sarkıp ateş etmek gibi yeni hareketleriniz var. TAB tuşunun efektif kullanılması sonucunda silahlarınızı daha hızlı seçebiliyor, saniyelik kararlarınızı hemen aksiyona dönüştürebiliyorsunuz. Ayrıca, oynadığım versiyon yüzde yüz tamamlanmış olmamasına rağmen, Splinter Cell'deki teknik arızaların birisini bile yaşamadım. Bu da büyük bir artı.

Bölüm tasarımlarında detaya gösterilen özen göz yaşartıcı düzeye gelmiş. Hiçbir mekan aynı değil, hiçbir sahne bir diğerine benzemiyor. Sadece grafik olarak değil, seslerin kullanımındaki detay da sizi ağlatacak. Seslerin yaklaşıp uzaklaşması, birbirinin



üstüne binmesinin bu kadar profesyonelce kullanıldığı çok az oyun gördüm. Üç boyutlu bir ses kartınız ve dörtlü hoparlör setiniz varsa, kendiniz odanıza gömün, ışıkları da kapatın ve görün bakın oyun oynamak nasıl oluyormuş.

Senaryo aynı

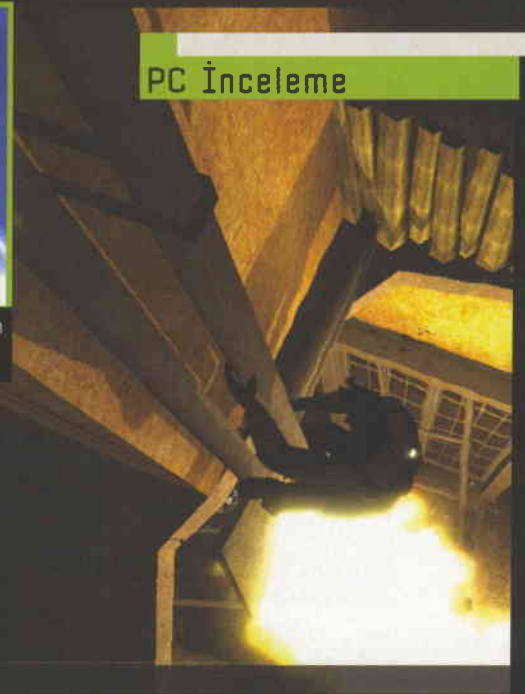
Oyunun senaryosu gayet ciddi. Endonezya'nın bir parçası olan East Timor bağımsızlığını ilan edince, Endonez hükümetinden destek alan gerillalar tarafından saldırıya uğrar. Bunun üzerine jandarma Amerika hemen olaya el koyar, ama bu sefer gerillalar Amerikan elçiliğini hedef alırlar. Bu hassas durumu "çözmesi" için çok gizli Third Echelon örgütünün en kurt ajanı Sam Fisher görevlendirilir. Ama gündelik bir rehİN alma operasyonu olarak başlayan hikaye dondurulmuş beyinler ve ND133 adlı çok tehlikeli bir virüsün Amerika topraklarında salıverilmesini içeren bir komployu içeren klasik bir Clancy kurgusuna dönüşecektir.

Bu ne biçim pazarlama?!

Yabancı basın gözünde bu oyunun üzerinde. Son haftalarda CNN ve MTV'de haber bültenlerine kadar çıkan Pandora Tomorrow, Sundance film festivalindeki özel gösterimiyle de bir ilke imza atmış oldu. Ama bu Ubisoft pazarlamacılarını durdurdu mu? Hayır.

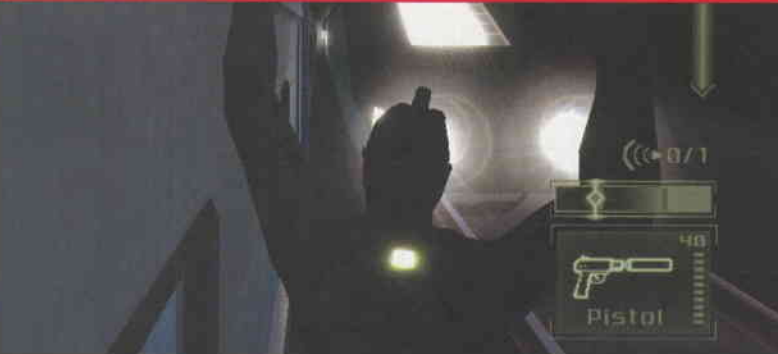
Oyunun piyasaya çıkmasına bir hafta kala, yani 15 Mart'ta Atlantik okyanusunun iki yanındaki

Splinter Cell fanatikleri arasında bir Pandora Tomorrow turnuvası düzenlenecek. "Spies vs Mercenaries" adlı online turnuva, X-Box Live sistemi üzerinden oynanacak. Esas manyaklık ise bu maçların İngiltere ve Amerika Loews sinemalarında canlı olarak gösterilecek olması! Eğer ayağınız sürçer de buralara yolunuz düşerse, iki el de bizim için atın.



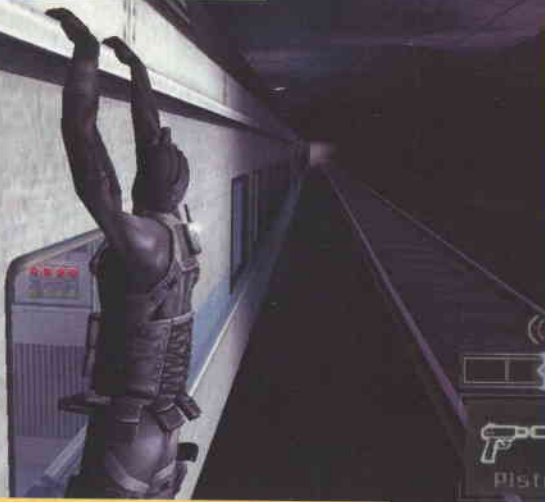
Müthiş yenilik: Multiplayer modu

Pandora Tomorrow'un getirdiği esas yenilik, multiplayer modu. Bu daha önce hiçbir Stealth Action'da denenmemiş bir şey ve cesaretleri için yapımcıları kutlamak gerek. Ama yenilikçi olan her şeyin istisnasız iyi olarak kabul edilemez. Bu yüzden, "Spies vs Mercs" in iyi olup olmadığına gelin hep birlikte karar verelim. Gerçek anlamda yaratıcı fikirler içeren multiplayer modu casus ve paralı askerlerin karşılıklı kovalamacasını konu alıyor. Toplam dört kişi aynı anda oynayabiliyor. Yani isterseniz 3 casus 1 paralı askere karşı veya tersi şekilde de oynayabilirsiniz. Oyuncu sayısının azlığı bir eksi gibi görünebilir ilk başta. Ama düşününce hem bu grafik yapısında bir düzine oyuncu karakter sağlıklı bir hızda oynanamazdı. Ayrıca, ortalıkta anlamsızca koşturup birbirine takılan sekizer kişilik casus ve asker takımları oyunun amaçladığı stresli atmosferi bozardı. Ama bana sorarsanız, dör-



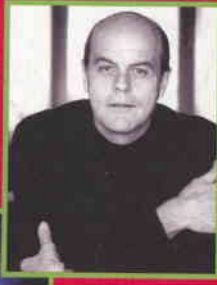
Tür: Stealth Action Yapım: Ubisoft Dağıtım: Alsan Interactive / Avaturk www.avaturk.com
Minimum Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 3.3GB HDD Önerilen sistem: 1.8Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX Multiplayer: Ağ ve İnternet üzerinden 4 kişi Web: www.splintercell.com/emea/ İngilizce Gereksinimi: Az

PC İnceleme



Ünlü Simalar

Ülkemizde de çok sevilen 24 dizisinin oyuncularından David Hayster ve Total Recall'un kötü adamı Michael Ironside Pandora Tomorrow'daki karakterleri tasvirliyorlar.



gerekiyor. Neutralization ise bence en eğlenceli oyun türü. 3 hedef bilgisayarınız var ve casuslar bu bilgisayarlara ulaşip hack'lemeye çalışıyor. Hack işlemi belli bir süre alıyor, CS'de bomba koymak gibi. Bir bilgisayar hack'lenince, o haritada casusun daha önce giremediği bölümler açılıyor ve casusun hareket alanı genişliyor. Benim en çok eğlendiğim mod bu oldu açıkçası.

Peki basıl oynanıyor?

Biraz da oynanıştan bahsedelim. Casus ve paralı askerlerin oynanışı birbirinden çok farklı. Önce casusları anlatalım. Casuslar her deliğe, her boruya ve kenar köşeye tırmanabiliyor. En fazla iki saniye içinde gözden kayboluyor ve eğer siz paralı askerseniz, stresten kan ter içinde kalmanıza sebep oluyor. Tuğbek'le oynarken birçok kez neredeyse sürtünerek yanından geçtim ama görmedi. Ama bir kez gördüğümüz mü hemen

ortadan yok olmazsanız ölmeniz kaçınılmaz oluyor. Bu arada gece ve kızılötesi görüşü sadece casuslarda var. Sam'in SC20K'sına benzer bir tüfeğiniz var, ama paralı askeri 5 saniye etkisizleştiren elektrik şoku mermileri atıyor. Diğer ekipmanınız ise flash grenade, vurduğunuza radarda gösteren mermi, fırlatılabilir kamera, chaff grenade gibi saha çok sıvışmak ve gözlemlmek üzerine cihazlar sayılabilir.

Casusların neredeyse görünmez ve bir ninja kadar çevik olmasına karşın, bir yarasa kadar görüşü olan ve bir fil kadar çevik paralı askerleri ümitsiz zannedebilirsiniz. Ama değil. Harekete ve elektromanyetik dalgalara duyarlı iki farklı görüşünüz var. EM dalga görüşünü genellikle casusun modemi bulmak için kullanıyorsunuz. Bölümü savunan siz olduğunuz için, casusun giremediği yerlere girebiliyorsunuz. Haritadaki tüm kameralar sizin için çalışıyor. Bir casus kamera veya hareket algılayıcısına yakalandığı anda size yeri bildiriliyor. Casuslar bu aletleri vurarak geçici bir süre saf dışı edebiliyorlar, ama bu kez de kameranın bozulduğu yer size gösteriliyor. Paralı askerleri oynamanın en değişik yanı ise, oyun alanını kendi gözünüzden (FPS modunda) görüyor olmanız.

Askerlerin silahları el bombası, duvara yapışan mayın, şok silahı gibi direk hasar verenler, spy trap, fosfor bombası, ışıltak gibi casusların yerini tespit etmekte kullanılanlar var.

Son darbe

Pandora Tomorrow'un en büyük kozu olan "saklambaç multiplayer" modu hakkında az da olsa fikriniz olduğuna göre artık daha ilginç konulara geçebilirim. Bir kere, casuslar askerleri öldürüyor! Bir casusun askeri öldür-

mesinin tek yolu arkadan yakalayıp boynunu kırmak, ama sizin de kısa sürede anlayacağınız üzere bu çok ama çok zor bir iş. Tabii zor olan her iş gibi, başardığınızda sizi müthiş tatmin, hasminizi pek bir rezil ediyor. Bir diğer ilginçlik ise, yüksekte bir askerın tepesine atlayıp onu bayıltabilmeniz. Yere yığılan askerın

level NOTU 94

der kişiden sekiz kişiye kadar oyunları desteklemesi gerekirdi oyunun.

Üç multiplayer oyun modu var. Her üç modda da casuslar içeri sızmaya ve görevleri yapmaya çalışırken, askerler onları durdurmaya uğraşılıyor. Extraction, standart Capture The Flag modu. Yalnızca bayrak değil, biyolojik silah içeren bir tüpü çalmanız gerekiyor ve tüple birlikte koşarken cillop gibi parlıyor, güzel hedef oluyorsunuz. Sabotage ise Counter Strike'in bombalama görevlerine benziyor. Hedef bilgisayarın yakınlarına bir yere modem kurmanız ve modemi bir süre korumanız

Askerlerin feneri o kadar ufak bir noktayı aydınlatıyor ki, paranoyak olmaya başlıyorsunuz.





ekranı kararır "Sleeping..." yazıyor ve etrafı ilişkisi kesiliyor.

Oynadığım versiyonda 4 multiplayer harita vardı, tam versiyonda ise 8 harita olacak. Bu sayı size az geldiyse, çok yanılıyorsunuz. Haritalar küçük olmasına rağmen hiçbir multiplayer oyunda görmediğiniz derecede çok farklı giriş-çıkış noktaları ve stratejiler geliştirmenize imkan veriyor.

Pandora Tomorrow'un Multiplayer'ı hakkındaki görüşlerim oldukça pozitif. Ubisoft yüzünün aklıyla bu işi

kotarmış, hiç beklemediğim kadar değişik ve yeni bir multiplayer oyun tecrübesi yaşattı Spies vs Mercenaries bana. Tıpkı Counter Strike gibi ustalasmaya izin veren bir oynanış mantığı var, ama bu mantık takım oyunundan çok çevreyi ve ekipmanlarınızı ne kadar iyi kullandığınızla ilgili. Yalnız Multiplayer aksiyon oyunlarının başarısını belirleyen o "rakibi alt etmenin verdiği tatmin hissi" Pandora Tomorrow'da pek yok. En azından ustalasmaya kadar yok, ki ustalaşmak için bayağı bir saat karşılıklı gölgelerde koşturmanız gerekecek. Ayrıca aranızda sürekli olarak karanlıkta ve körlemesine,

tırım tırım koşturmaktan hoşlanmayacak aksiyon meraklıları da vardır. Ama bu arkadaşlara Spies ve Mercenaries'e en azından bir şans vermelerini tavsiye ediyorum. Ben mi? Uzun zamandan beri Counter oynamıyorum, ondan sonra da beni sürekli olarak saran bir multiplayer oyunum olmadı. Ama dergi bittikten sonra SvM oynamak için birilerini sık sık dürteceğimi biliyorum.

Son fikirler

Beklediğim üstünde kalitede bir oyun Pandora Tomorrow. Oynadığım versiyonun tam bitirilmemiş olduğunu düşününce, hiçbir teknik sorun yaşamamış olmam çok şaşırtıcı. İlk oyunda iyi olan her şeyin daha da güzelleştirilmiş olması da büyük bir artı. Ama tek kişilik senaryonun ve oynanışın aşırı derecede ilk oyuna benzemesi, insanda hafif bir hayal kırıklığı uyandırıyor. En azından tam bir fizik modellemesi veya daha fazla serbestlik sağlayan görev yapısı beklerdim. Multiplayer modu ise oyun zevkinize göre oyunun en büyük artısı veya hiç bakmayacağınız etkisiz bir eleman. Ama kesin olan bir şey var, o da Pandora Tomorrow'un atasından bir adım, hemcinslerinden bir fersah ötede olduğudur. **B**

_Sinan Akkol



Third Echelon gerçekten var mı?

Splinter Cell'de sıkça duyduğumuz bir kelime "Third Echelon". Peki gerçekten böyle bir örgüt var mı? Hayır yok, en azından resmi olarak varsa bile biz bunu asla bilemeyiz. Ama Amerikan ve İngilizler'in batı örgütleriyle kontrolünde olan ve bütün dünyayı dinleyen Echelon adında bir sistem gerçekten var.

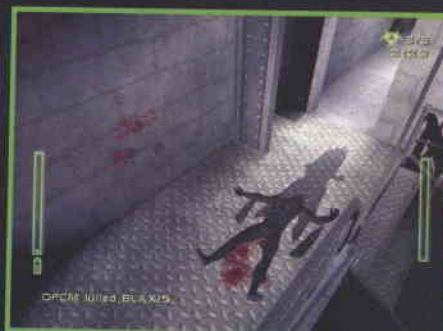
En basit anlamıyla Echelon, dünyanın çeşitli yerlerinden süper bilgisayarların denetimindeki alt simülasyon ağıdır. Dünya üzerinde aranan

her e-mail, fax ve telefon görüşmesini belli kelimeler için dinleyen bir sistem. Echelon'un temelleri 1948 yılında İngiliz ve Amerikan gizli servisleri tarafından incelenmiş ve geniş hata gizli tutulan "UKUSA" anlaşması ile atılmış. İnternet'in tüm dünyayı sarmasıyla da herhangisi bir bilgisayar bu servislerle elinden kurtulması imkansız hale gelmiştir. George Orwell'in 1984'teki gibi Echelon da günümüzde her şeyi gören gerçek "Big Brother".



son'uç?

Artılar: Daha önce görülmemiş multiplayer özellikleri. Splinter Cell'dan daha iyi ve rafine hale gelmiş. Piyasadaki en iyi Stealth Action oyunu. **Eksiler:** Tek kişilik oynanışı ilk Splinter Cell'e çok fazla benziyor. Senaryo görevleri size serbestlik sağlamıyor. Fizik motorunun eksikliği hissediliyor.



Bir casusun paralı askeri öldürmesinin tek yolu, boynunu kırması. Burada büyük bir nezakette Tuğbek bunu yapmama izin verirken görülüyor. Akabinde ise ben kanayarak borçumu ödüyorum.

Devil May Cry'a Benzeme Oyunu

Chaos Legion

Onca süper oyun dururken neden olmadık oyunları aktarırlar PC'ye?

Chaos Legion bir Hack 'n' Slash oyunu. Ancak bana sorarsanız benzetim oyunu. Daha doğrusu Devil May Cry'a benzetilememesi oyunu. Oyun gayet kaliteli gözüken ancak öyle olmayan, kurgusu ve diyalogları garip ve anlamsız bir video ile başlıyor. Burada kahramanımız Sieg Wahrheit ile tanışıyoruz ve konuyu iyi kötü anlıyoruz. (aslında bir şey anlamamız pek mümkün değil. Şimdi ben anlatacağım oradan bileceksiniz) Sieg kardeşin olayı Victor Delacroix isimli şahsı muhteremin güçlü, sihirli, bilimümü objeyi toplamasına engel olmak. Ayrıca Sieg zamanında Victor'un sevgilisinin ölümüne neden olmuş ve bu yüzden bir kan davaları da mevcut. Yani kim iyi kim kötü belli değil havası yaratma çabası.

Açılış videomuzda sırtımız yere geliyor ancak Victor hayatımıza son vermek yerine daha çok acı çektirebilmek için canımıza kıymıyor. Biz gayet güvenli bir şekilde bilgisayar başında oynayacakken, sadece oyunu oynamaya çabalayarak bu acılara ortak oluyoruz. Açılış videosu gibi ara videolar da diyaloglar ile oyundaki komedi unsurunu arttırıyorlar. Oyun içi grafikler ise aynı bir hikaye. Detay seviyesini sonuna kadar arttırmama rağmen kutu kutu pense elmamı yerse modundalar. Genelde konsolda oyun oynarken TV ekranında görmeye alıştığımız her şey abartısıyla mevcut oyunda. Özellikle uzaktaki cisimlerin kalitesi iyice düşük.

Bölüm tasarımları arenalar şeklinde. Biraz yürüyüp bir alana geliyorsunuz. Bu alandaki tüm yaratıkları öldürdükten sonra kapı açılıyor ve bir sonraki arenaya geçiyorsunuz. Yaratık çeşidi çok fazla değil. Ve genelde kolayca alt edilebiliyorsunuz. Zaman zaman Boss'lar zorlarsa da hepsinin belli zayıf noktaları var çok kısa sürede oyun tamamen rutine giriyor. Kılıcımızla belli kombolar yapabiliyoruz ancak

son'uç?

Artılar: Devil May Cry benzeri PC'deki tek oyun. Anime tarzı atmosferi ilgi çekebilir. **Eksiler:** Kötü grafikler, olmayan atmosfer, sıkıcı bölüm tasarımları, kendini tekrar etmesi



Tür: Aksiyon Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX, 720 MB HDD
Önerilen Sistem: 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Multiplayer: Yok Web: www.capcom.com
İngilizce Gereksinimi: Yok

bunlar da sınırlı. Topladığımız puanlar ile de daha güçlü kombolara sahip olabiliyoruz. Bunun yanında yardım için "Legion"lar çağırabiliyoruz. En fazla iki taneye sahip olabiliyoruz. Oyunda toplam 7 farklı yaratık var yardımcı olabilecek. Bunların hepsinin kendine has saldırıları ve güçleri var.

Çağırduğumuz yaratıklar ve yaptığımız bazı ataklar "soul power" denen enerjiden yemekte. Ancak oyunun başlarında panik yapmayın. Paldır küldür yaratık keser iken kamera açılarını düzelt-

mek ile pek uğraşmıyoruz. Zaten düzeltsek bile (ki güç bişi) karambolde pek görünemiyor karakterimiz. Oldukça özentili olan ana karakterimiz Sieg (diğerlerinin de aşağı kalır yanı yok) pek karizmatik olmayı başaramıyor. Gotik, karanlık bir hava yaratılmaya çalışılan oyunun, aksine başarısız bir animeyi andırıyor. Hemen her şey çok yapay duruyor ekranda. Seslere gelince, neyse gelmeyelim. Sadece menüde çalan müzik hoş.

Bu kadar lafın özü, hack'n'slash beni keser, ben de onları diyorsanız ben sizi tutmayayım. Ama harcağacağım yedi (en fazla o da) saate değsin diyor, sanız yanına bile yaklaşmayın.

..Jesuskane

level
NOTU 50

tehlike

ensenizde

NFL STREET

Amerikan futbolunu sokağa taşımak

Bana sorarsanız Amerikan Futbolu (bu özel isim mi?) tehlikeli bir spor. Bokstan sonra ikinci sırayı alabilir. Devasa insanların, devasa kıyafetler içinde sonsuz hızda birbirlerine doğru koşup çarpışmasına ya Sumo Güreşi (bu da mı özel?) denir, ya da Amerikan Futbolu. Amerikan Futbolunda çeşitli oyuncular, bilinmeyen bir düzende sıralanırlar. Quarterback vardır, Runner vardır, Receivers vardır, ama bunları normal bir insanoğlu bilmez. Hele Türkiye'de yaşıyorsa, bir haber olmasından daha doğal bir şey olamaz. Sıralanan oyuncular birbirlerine oval bir topu fırlatırlar. Oval top çok önemlidir. Bu top ilk

olarak hızlı bir tekmeyle havaya fırlatılır, herkes havaya bakar, topun nereye düşeceği ve topu kim tutacaksa onun üstüne hangi mesafeden daha iyi atlanabileceği dikkatle hesaplanır. Bu top saatte 80 mil'le kafanıza girerek bir delik açmasını diye de kafanızda çelik gibi kasklar vardır. Bu kasklardan edinmeniz sonuçlarına katlanmanız gerektir. (Bir ara Vortex isimli, birbirinize atınca çok eğlendiğiniz ve havada giderken "vürülülülü" diye ses çıkaran bir alet vardı. Amerikan Futbolu topuna kuyruk taksanız bu alet ortaya çıkar. Üniversitedeyken, bu aleti birbirlerine geniş bir gülümsemeye fırlatan çeşitli öğrenciler, bir gün hedefi şaşırıp Vortex'i bir hocanın suratının ortasına gömdü. Hoca hem bayandı, hem de Amerika'lıydı; o yüzden "oh, well, no

problem, just be careful guys ok? :) " diyerek oradan uzaklaştı. Buradan çıkarılacak sonuç ise: Vortex ve Amerikan Futbolu topu tehlikelidir!).

Sokak kavgasından hallice

NBA Street, NHL Hitz, NFL Hitz gibi oyunlarla ciddi spor oyunlarının nasıl daha eğlenceli hale geldiğini NBA Street Vol.2 incelemesinde detaylıca anlatmıştık. Bu tip oyunlar sayesinde, belki hiç sevmediğimiz veya spor dalını bilmediğimizden dolayı uzak durduğumuz oyunlara yaklaşabiliyoruz.

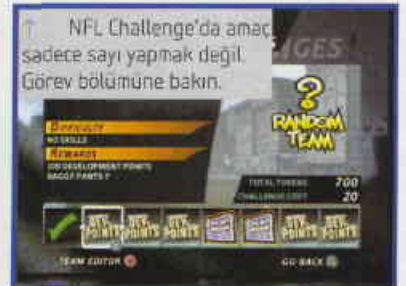
NFL Street'te 7'ye 7 maçlar bulunuyor. Bunların hepsi de birbirinden farklı sokak köşelerinde yapılıyor. Maçlara atılmadan önce nasıl bir oyun oynamak istediğinizi düşünün. Eğer oyuna biraz ısındıysanız Pickup Game ile rasgele



↑ Oyuncuların kıyafetleri bayağı bir "stylish" değil mi?



↑ Replay'imiz bile var. Daha ne ister, deli gönüt.



↑ NFL Challenge'da amaç sadece sayı yapmak değil. Görev bölümüne bakın.



↑ İşte klasik bir NFL Street pozü. Herkes üst üste!



↑ Oyun düzeninizi dikkatli seçin. Oynayacağınız sahayı da göz önünde bulundurun.

 Titr. Spor Yapım. Tiburon Dağıtım. Electronic Arts Desteklenen. Dual Shock 2 oyuncu. Web: www.ea.com İngilizce Gereksinimi: Yok



seçilen NFL oyuncularından oluşturacağınız takımınızı kontrol edebilirsiniz. Burada size tanınan seçenek, ya maça, ya da takım oyuncunuzu seçmeye ilk başlamak. Takım oyuncu seçimini bilgisayara bırakırsanız, karşıda efsane bir oyuncu görünce üzülebilirsiniz. Oyuna ilk başlamak önemli değil derseni ve bilgisayar ilk sayıyı yaparsa, buna da üzüleceğinizden emin olabilirsiniz. Oyununuza güveniyorsanız, takımınızı seçin ve oyuna başlayın.

Daha gerçekçi ve daha derin bir oyun yapısı arayanlarsa NFL Challenge ile tüm takımlarını kendileri oluşturup, maçlarda başarılı oldukça her karakterin özellikleriyle tek tek oynayabilirler. Karakter özelliklerinin yanında, oyuncuların kıyafetlerini de değiştirerek onların performanslarını artırmak yine NFL Challenge seçeneğiyle mümkün.

Bu top elimde fazla kaldı

Doğrusunu söylemek gerekirse, Amerikan Futboluyla ilgim alakam zayıftır. Bu yüzden de ne olup bittiğini öğrenmek için internete biraz gezinti yaptım. Diyordu ki, "defansa Charles Bailey'i koyun, geri koşucu olarak Barrow iyidir, yok Carter ve Stone ikilisi koşucu mu olsa vb.". Buradaki isimlerin yerine herhangi bir Türk futbolcu ismi gelse hepimiz aslan kesiliriz, fakat burada durumu anlamak zor, çünkü bu oyuncuları tanımıyoruz!

Yine de üzülmeğin. NFL Street'in başında bir süre geçirdikten sonra hangi oyuncunun ne konuda iyi olduğunu, nerede sakatlık çıkardığını az da olsa anlayabiliyorsunuz. Hele ki bir efsaneyi, normal oyuncularından ayırmak gayet kolay.

Takımınızı öne üç blok oyuncusu, iki tutucu (yakalayıcı?), bir quarterback (arka planda durur) oyuncusu ve bir koşucu olarak ayarlıyorsunuz. Buradaki stratejiyi uzun uzadıya anlatacak değilim. Hızlı oyuncuyu koşucu yapın, güçlüleri öne koyun vs. Zaten önemli olan nasıl hareket ettiğiniz. Her oyuncu gerçek bir Amerikan Futbolu maçındaki gibi hareket ediyor. Şaşırtmalar yapıyor, rakibinin üstüne çullanıyor, kayıyor, pas veriyor, topu rakip sahanın çizgisinin ardına yerleştirmeye çalışıyor. Amaç aslında anlattığım gibi sayı yapmak değil. Hareketlerinize şov katmalısınız. Turbo düğmesi ile hızlanıp, Showboat ile farklı ve güçlü hareketler yapmalısınız ki Gamebreaker özelliğini ortaya çıkarın. Gamebre-



aker, NBA Street Vol.2'deki gibi abartılı ve şahane görüntüleri çağırıyor. Bunun yerine tüm takımınıza bir adrenalin deposuna dönüştürüyor. Her oyuncunuz daha hızlı hareket ediyor, daha iyi mücadele veriyor. Rakibiniz Gamebreaker'ını çalıştırdıysa ve sayı yapmak istiyorsanız, gerçekten başarılı olmalısınız.

Kaçınılmaz seçenek

Bir oyunda herhangi bir şekilde takım veya birden fazla oyuncu varsa, orada çok kişili oyun desteğini görmemek mümkün değildir. Bu seçenek yoksa, o oyun zaten sevilmez, gözden düşer, editörler tarafından eleştirilir. NFL Street'in multiplayer desteği size yaratığınız takımı internet üzerinden deneme şansı veriyor. Bu sayede hem takımınızın ne kadar yeterli olduğunu test ediyor, hem de karşı takıma bakarak sizde olmayıp, onda olabilecek farklılıkları gözlemleyebiliyorsunuz. İnternet ile arası iyi olmayanlarsa yanlarına bir arkadaşını alıp, aynı ekranda kışmanın keyfini de yaşayabilirler.

Şunu belirtmekte yarar görüyorum. NFL Street, Amerikan Futbolu ile uzaktan, yakından alakası olmayanları bile eğlendirebilecek türde bir yapıt. Aynı NHL Hitz, NBA Street gibi. Yaptığınız hareketlerin ne

kadar inanılmaz olduğunu görüp, oyunun zevkini bir kez yakalayınca bırakırsınız gelmiyor. Hele bir de isimlere alıştırsanız kimse sizi ekranın başından kaldıramaz.

Oyunun arkasındaki firma, Electronic Arts olunca, grafiklerdeki detay ve özen de gözden kaçmıyor elbette. Her ne kadar oyuncular ilk bakışta birbirine benzese de, yaptıkları hareketler ve tavırlarıyla birbirlerinden ayırt edilebiliyorlar. NBA Street'te olduğu gibi, oyun sahalarının her biri de birbirinden oldukça farklı ve her biri farklı karakteristik özellikler içeriyor (bir tane si plajda, diğeri dört bina arasında; şimdi aradaki 18 farkı bulun).

Bir paragraf önce söylediğim gibi NFL Street herkesin oyunu. Ailenizle bile oynayabilirsiniz. Denemekten kaçınmayın. ☺

Tuna Şentuna

son'uç?

Artılar: Amerikan Futboluyla alakası olmayanları bile başına toplayacak oyun yapısı. Birçok farklı oyun modu. Dengeli ve zevkli oynanış. **Eksiler:** Gamebreaker'ın özellikleri yeterli değil. Rakip takım bazen canınızı dengesizce yakabiliyor.

level
NOTU 84

Hayalet cehenneminde av

Ghosthunter

Biraz Resident Evil, biraz Metal Gear Solid, biraz da Hayalet Avcıları...

"Korku Oyunları" dosyamız için geç kaldı Ghost Hunter. Eğer zamanında dergide olsaydı onu da listeye ekleyebilirdik. Yine Resident Evil'dan alıntılar, yine bir gerilim oyunu... Ama anlatacak şey çok. Daha fazla yer kaybetmeden oyuna geçmek en iyisi.

Hayalet istilası...

Basitçe anlatmak gerekirse... Lazarus Jones adında bir polisi kontrol ediyorsunuz. Her şey, ilk haftasında Profesör Peter Richmond'un araştırma merkezinde bulunan Lazarus'un garip sesler duymasıyla başlıyor. Bu şekilde adamımız hayaletlerin "cehennemine" girmek zorunda kalıyor ve bu gizemi açığa çıkarmaya çalışıyor.

Profesörün araştırmalarında ve deneylerinde sorunlar çıktığı için çevredeki insanlar da hayaletlere dönüşmüş. Oyunun isminden de anlayabileceğiniz gibi, düşmanlarınızı da bu hayaletler oluşturuyor. Ne var ki, Ghost Hunter

için "Sıradan bir Resident Evil taklidi" demek zor. Çünkü, aksiyon ve gerilim oyunlarından birçok şey alınıp bir oyunda toplanmış. Tabii ki Ghost Hunter'in Resident Evil'a benzeyen yanları var, ama bunlar çok fazla değil. İlginç olan şeyse şu: Zaman zaman aynı Metal Gear Solid'de olduğu gibi sırtınızı duvara verip hayaletlerden gizleniyorsunuz, zaman zaman da keskin nişancı tüfeğinizle pencerelerdeki hayaletleri avlıyorsunuz (ve onlar da keskin nişancı). Anlayacağınız, oyun sadece koridorlarda veya karanlık mekânlarda geçmiyor. Çoğu zaman Resident Evil tipinde bir oyun değil de, normal, daha serbest bir aksiyon oyunu oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz (bu arada kameranın hareketli olduğunu da hatırlatayım).

Aynı Resident Evil'da olduğu gibi Ghost Hunter'da da ikinci bir karakter

var (Anna). İki karakterin klişe bir şekilde aniden karşılaşmaları gibi birçok sahne var oyunda. Ancak Ghost Hunter'da klasik korku/gerilim oyunu unsurlarından neredeyse hiçbiri kullanılmamış. Mesela Silent Hill veya Resident Evil'daki gibi aniden bir yerden bir zombinin çıkması gibi sahneler yok. Dolayısıyla oyun sizi germiyor. Devamlı aynı tonda, aynı hızda çalan "uykulu" müziğin de bunda etkisi yok değil. Oyunun sinirlerinizle oynayamaması veya sizi korkutamaması bir eksi. Çünkü bu bir gerilim/korku oyunu.

İçerik...

Dediğim gibi oyun hareketli bir kamerayla oynanıyor. Kaçınılmaz olarak, Ghost Hunter çizgisel bir oynanışa sahip. Gidebileceğiniz yerler, yapabileceğiniz şeyler sınırlı. Benzerleri gibi girip

Tosun hayaleti nasıl geçerim?

Bir diğer belamız ise keskin nişancı tüfeğini aldıktan sonra ilk geldiğimiz bölüm olan mezarlık. Burada havada uçan bir hayalet göreceksiniz. Onu vurmaya çalışmayın, çünkü bu bir işe yaramayacak. Yapmanız gereken şey, taşların arkasına sakanarak (X tuşuyla) ona görünmemeye çalışmak. Hayalet sizi gördüğü anda "hin hin tın!" diye sinirli bir halde yuvasına dönecek. Eğer ona görünmezseniz çıkıp etrafa göz atacak ve çevrenin güvenli olduğunu düşündüğünde bir süre sonra kapıyı açmaya gidecek. Ve siz de hemen arkasından kapıdan geçeceksiniz. Bu işlemleri diğer kapı için de tekrarlamanız gerekecek.

level
NOTU

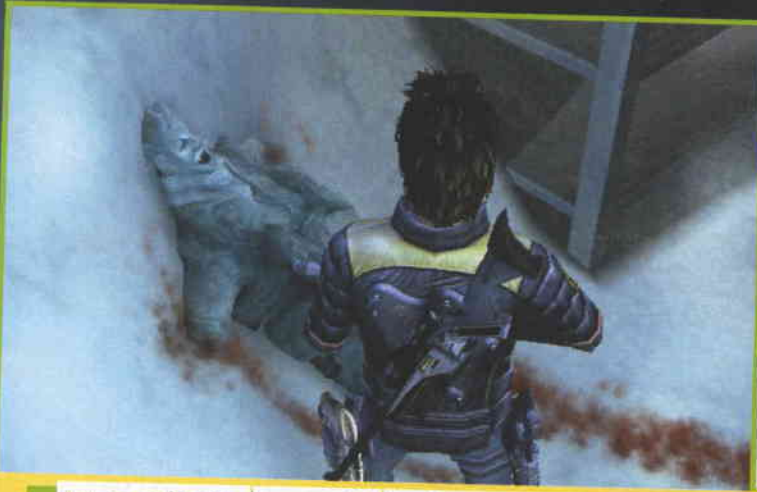
70

son'uç?

Artılar: Güzel grafikler, açık mekânlar, yaratıcı hayalet tasarımları, ilginç karışım. **Eksiler:** Zor kontroller, kötü kamera açısı, tekrar eden oynanış, müziklerin yanlış kullanımı.



Tür: Aksiyon Yapım: SCEE Dağıtım: SCEE Desteklenenler: Dual Shock
Multiplayer: Yalnızca İnternet'ten Web: www.scee.com (İngilizce Gereksinimli) Hiç



Asansörü nasıl çalıştırabilirim?

Oyunun başlarında muhtemelen asansörü çalıştırmakta zorlanacaksınız. Çünkü burası Astral'i ilk kontrol ettiğiniz yer. Burada yapmanız gerekense şu. Astral'i aldıktan sonra (mavi ışığın olduğu yere gelip X tuşuna basmanız gerekiyor) kapıdan çıkıp sola dönün ve koridorun sonuna kadar gidin. Asansörün yanındaki merdivenden yukarı çıkın. Merdiven olmayan boşluğu da geçip bir üst kata gelin. Asansör kapısından içeri girin ve L1'de basılı tutarak sağ joystick'te hayalet yeteneğini seçin (daire siyah olmalı). Bu, Astral'in asansörün üstüne düşmesini ve kabinin aşağıya doğru kaymasını sağlayacak. Daha sonra asansör boşluğundaki demir merdiveni kullanabileceksiniz.

kaybolabileceğiniz onlarca koridor veya kapı da yok. İstisnalar dışında genellikle yaptığınız tek şey hayalet avlamak. Bunun içinse birçok silah seçeneğine sahipsiniz. Normal tabanca, lazerli silah, pompalı ve keskin nişancı tüfeği gibi farklı farklı silahlar kullanabiliyorsunuz. Bu tip bir oyunda keskin nişancı tüfeğinin olması ve bunu kullanmanız gerçekten de ilginç. Sadece bu değil, bazı hayaletlerden gizlenmek zorunda olmanız da oyunu çizginin dışına taşıyor. Tabii levye bulup kapıları açmak gibi klasik adventure unsurları da kullanılmış oyunda.

Ghost Hunter'in oynanışına alışmak içinse zamana ihtiyacınız olacağı kesin. R1 tuşuyla silahı çektikten sonra Sağ joystick'le hedefi hareket ettirebiliyorsunuz. Bu sırada sol joystick'le de karakterinizi kontrol edebilirsiniz. Ancak hedef olması gerektiğinden daha hassas. Bu da nişan almanızı zorlaştırıyor. Buna bir de çok ciddi bir kamera problemi eklendiğinde oyun sinirinizi bozabiliyor. Üçgen tuşuyla FPS moduna geçebildiğinizi de hatırlatayım.

Oyunda elinizdeki normal silahlarla bazı hayaletleri yok edemiyorsunuz. İlk olarak "grenade"i hayaletlere atmanız, daha sonra ateş etmeniz gerekiyor. Grenade, hayaletleri vurabileceğiniz, somut bir hale getiriyor.

Oyunun başlarında Astral'la, yani size yardım edecek olan hayaletinizle tanışacaksınız. Astral uçabilme yeteneği de olan bir hayalet. Hayaletler yakalayarak ona yeni yetenekler de kazandırabiliyorsunuz. Daha doğrusu, yakaladığınız hayaletlerin yetenekleri Astral'a geçiyor. Mesela bunlardan ilki bir hayaletin "ağırlığı". Bunu da bozuk bir asansöre çalıştırmak için kullanıyorsunuz. Ayrıca Astral'i kontrol etmeye

başladığınızda Lazarus yerinde kalıyor ve uçarak çevrede dolaşabiliyorsunuz.

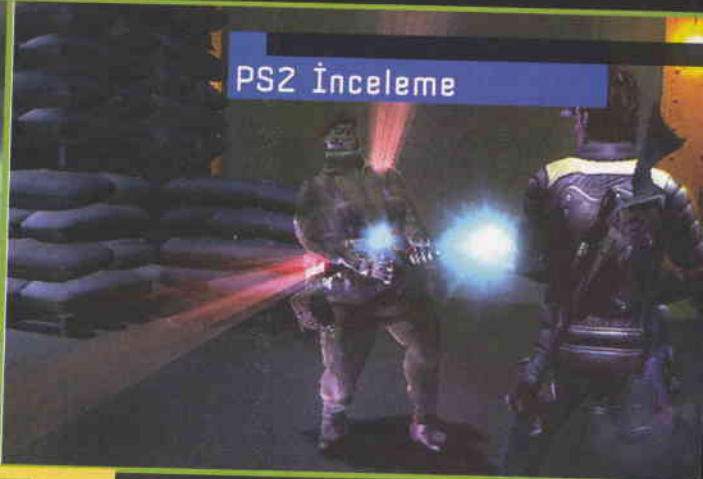
Ghost Hunter grafiksel açıdan oldukça kaliteli. Karakterler, yaratıklar ve çevrede kullanılan kaplamalar PS2 için tatmin edici. Özellikle karakterlerdeki ve hayaletlerdeki detay seviyesi şaşırtıcı. Bunun yanında açık mekânlardaki parlaklık efekti de oyunun atmosferini artırıyor. Bunlara rağmen bazı efektler rahatsız edici. Mesela hayaletlerin yok olma anındaki efektler...

Müzik ve seslerin birçok yerde yanlış kullanıldığı bir gerçek. Özellikle ilk bölümlerde oyunun her anında aynı müziğin kullanılması çok can sıkıyor. Ses açısından da mükemmel sunmuyor Ghost Hunter.

Karar!

Farklı fikirlerine ve ilginç oynanışına rağmen, beklemediğiniz bir şekilde oyundan sıkılabiliyorsunuz. Bunun nedeni ise oyunun çok fazla tekrar etmesi. İlerledikçe hayaletler değişiyor ve bu tip bir oyunda alışmadığımız bir şekilde açık alanlara taşıyor oyun, ama birkaç saat sonra aynı şekilde hayalet avlamaktan sıkılıyorsunuz. Tabii pompalı tüfekle hayalet vurmak gibi ilginç olayları da not etmedim değil. Yine de Ghost Hunter bir taklit değil. Bu tip oyunları sevenler bir bakabilir. Kontrollerdeki zorlukları da unutmayın ama... ❖

_Fırat Akıldız



Çok klişe bir hikaye anlatacağım

Dead to Rights

Evvel zaman içinde...

Ekranı görmekte olduğum şeyi zamanı gelip de edineceğimi, oynayacağımı, inceleyeceğimi ve buradan sizlere anlatacağımı bir an bile düşünmemiştim o anda. Zaten düşünmeye de pek fırsatım yoktu. Çünkü katıla katıla gülmekteydim (biraz da sinirden). Gel zaman git zaman geldi zaman (öeh) ve elimde buluverdim oyunu. Daha önce geçirdiğim krizleri tazelemek için başladık maceramıza. Biz kimiz? Ben, Jack Slate (sıkı polis) ve

Shadow (Jack'in ruhsuz, görünmez, ayrıca teleport özelliğine sahip köpeği).

Jack Slate K-9 (keynayı diye birleştirerek okurlar, hep hoşuma gitmiştir) ünitesinde görevli bir polis memurudur. Daha oyunun ilk saniyesinde aksiyona girecek, zavallı bir insaat alanını yerle bir edip akabinde "eh, pekte fena değildi" diyecek kadar da klişedir. Zaten kötü espriyelerin bini bir paraya gitmektedir bu dönemde. Oyunun kontrolleri oldukça basit olmasına rağmen, kontrolleri kendinize göre ayarlamanız oldukça zahmetli bir iş. Bunun yanında eğer klavye örtüsü hakkında bir fikir sahibi değilseniz daha tutorial tadındaki ilk bölüm bile acılar çekmenize sebep olacaktır. Neden acılar çekeceksiniz peki? Çünkü Jack her saniye aksiyonun dibine vurmaktan çekinmiyor. Tekmeler atıyor, sağa sola uçarken ateş ediyor, yerlerde yuvarlanıyor, ağır çekim ağır çekim düşmanın elindeki silahı alabiliyor. Bunlar da kesmez ise Jack atıl kurt modunda Shadow'u salıyor düşmanın üstüne. O da mi kesmedi? Aldığı yangın tüpünü düşmanın suratına fırlatıyor, ardından ateş edip tüpü havada patlatıyor. Jack abartıyor da abartıyor. Ne kadar abartırsa abartırsın, babasının ölümüne engel olamıyor. İnşaat alanında babasının cesedi ile karşılaşan Jack, babasının

katillerini bulmak ve aksiyonun dibine vurmamak ne demekmiş herkese göstermek için yemin ediyor.

Keynayıyyyın Yünit

DtR katıksız bir aksiyon olmak konusu dışında pek iddialı değil. Sözlüğüme "oyunlar üzerindeki matrix etkisi" olarak eklediğim deyim, sonuna kadar geçerli DtR için. Biraz Max Payne, biraz John Woo, az bişi Bruce Willis. Kısık ateşte ölene kadar kaynatın, işte Jack Slate. Grafik kalitesi çok iyi sayılmaz oyunumuzun. Yani çağın gereklerini yerine getirirse bile muhteşem değil. Bu yüzden aksiyon dozajının iyice arttığı anlarda bile sistemi çok fazla kasıyor. Dinamiş çok akıcı olmasa da oyun oldukça akıcı. Gerçi sürekli bir sonraki adımı yada olayı tahmin edebiliyor olmak can sıkıcı olabiliyor. Ancak kalitesi ortalama-



son'uç?

Artılar: Mini oyunlar. Katıksız aksiyon. Ağır çekim sahneler. Klişelerin bolluğu ve ilahi komediya. Seselelendirmeler. **Eksiler:** Otomatik nişan alma sistemi can sıkıyor. Grafikler çok kötü olabiliyor ve kamera sağa sola takılıp kalabiliyor.

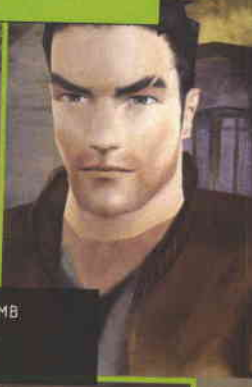


↑ Adımı canlı kalkan olarak kullandıktan sonra kafasına bir kurşun sıkarak teşekkür etmek gerekir.



45 automatic pistol

i Tür: Aksiyon Yapım: Namco Dağıtım: Hip Games Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1800 MB HDD Multiplayer: Yok Web: www.hip-games.com İngilizce Gereksinimi: Yok



↓ İster inanın ister inanmayın, ablayı siz kontrol etmektesiniz.



K-9'da ortakların dostluğu bambaşkadır.

nin üstündeki ara videolar ve oyun içi grafiklerle hazırlanmış ara sahneler senaryoyu sürekli canlı tutuyor. Zaten amacı salt aksiyon olan oyunda senaryoyu bir kenara koyup kan gövde moduna girmeniz de mümkün.

Üçüncü şahıs kamerasından oynadığımız oyunda, otomatik nişan alma sistemi mevcut. Gamepad düşünülerek hazırlanan "nişan al, ateş et" modeli mouse, klavye bir araya gelince alışılması zor bir hal alabiliyor. Otomatik nişan alma tüm sıkıntılarıma karşı işimizi kolaylaştırıyor. Ancak çok kalabalık çatışmalarda olmadık adamları hedef olarak saçma sapan ölmenize de neden olmuyor değil. Nişan aldığımız adama illa ateş edeceğimiz diye bir kural yok. Rakip çok uzak değilse Shadow'u da salabiliyoruz üstüne. Amcayı paralandığı gibi elindeki silahı da kapıp size getiriyor (afetim akıllı köpiş sana). Shadow'un handikapı ise bu anlar dışında kameradan saklıyor. Ayrıca kendisi düşmana teleport ile ulaşip aynı şekilde geri geliyor. Yani direkt olarak kontrol ettiğimiz yerler de olmasa bir ara videolarda göreceğiz kendisini. Ara videolarda da o kadar cibilliyetsiz (ahahaha evet çok aradım) çizmişler ki köpişi sormayın gitsin. Ara videoların kalitesi genelde ortalamanın üstünde. Ancak videolarda gerçekleşen aksiyon hadi beeee (bkz. oha!) dedirtecek cinsten.

Kutu Kutu Pense

Aksiyonun dışında bir sürü mini oyunumuz mevcut. Striptiz (merak etmeyin Jack değil soyunan), bilek güreşi, boks, ağırlık kaldırma, bomba çözme, kilit

Isınma Turları

BFR oynaması gerçekten kolay bir oyun. Tabii eğer benim gibi zor yoldan girmek istemiyorsanız. Öncelikle kontrollerle bir bakın. Alışmadığınız bir sistem kullansa da pek zorlu değil. Önce klavyedeki tuşu ondan sonra atamak istediğiniz hareketi seçiyorsunuz. Baştan ayarlamaya kalkarsanız kesinlikle içinden çıkamazsınız. WASD tuşlarını hareket ve mouse'u da kamerayı çevirmek için kullanıyorsunuz. Zaten alışıldık sistem bu. Sadece action tusunu "E" olarak değiştirdim. Diğer tuşlara bakıp oyuna girin. Pek bir sorun olmayacaktır. Aksi takdirde 102 tusa tek tek basarak deneyin/yapın zorunda kalırsınız. Oyunun içinden kontrol ayarları yapılamıyor. Ara videoları ve sahneleri geçemezsiniz yararlanırsınız. Ne aradığınızı bilmeniz tek yolu onları izlemek. Sadece checkpoint'lerde save alabiliyorsunuz bu arada. Üzülme bir kapıdan geçtiğinizde ekran çıkarır. İşte o noktaların tamamı checkpointtir. Siz oyundan çıktığınız sürece her öldüğünüzde son geçtiğiniz checkpoint'ten devam edersiniz. Oldu mu? Oldu.

saçma gibi bir çok mini aksiyona giriyoruz. Bunların tamamı zamanlama ile ilgili. Uygun zamanda ve gerekli hızda mouse'a atılan tıklar ile geçilebiliyorlar. Aksiyondan oldukça uzaklaşmanıza neden olsa da o an karakterimizin bulunduğu ortamın gereklerini oyuncuya yaşatabilmesi adına oldukça iyi olmuş. Bu bölümler genelde oyunun en sessiz sakin bölümlerini oluşturuyor. Diğer anlarda sürekli patlamalar, tekme tokat efektleri, silah sesleri, Jack'in karizmatik sesi ve yalvaran yada diklenen düşmanların gürültüsüne boğuluyorsunuz. Jack'te uzaktan akrabası Max Payne gibi sakin

sakin, tane tane konuşuyor. Karizmayı yerlerde süründürmüyor. Anlatımı ve ses tonu dışında da akrabası ile benzerlikleri var. MP de bulunan bullet time benzeri anları yaşamanız gerekiyor. Ağır çekim, alçaktan uçan Jack bütün hedeflerini indirebiliyor. Jack'in Max Payne den üstün yanı ise yakın dövüş teknikleri. Tamamı ağır çekim gerçekleşen sahnelerde Jack rakibini tutup atabiliyor. Bununla yetinmiyor. Örneğin kafanıza bir silah dayandığında silahlarınızı atıyor ve bir tuş ile rakibinizin kolunu, bacağı kırarak elindeki silahı alabiliyorsunuz. Jack bir dünya silah kullanabiliyor ve taşıyabiliyor. Şarjör değiştirmek nedir bilmeyen süper kahramanımız kurşunu biten silahı Matrixvari hareketler ile hoyratça atıyor ve bir başkasını çekiyor.

Jek Sileyt

Dead to Rights klasik değilse nedir peki? "KLİŞE"dir. Yapay zeka gerçekten yapaydır ama ona bile gerek yoktur. Seyrettiğiniz aksiyon filmlerinde ne var ise bu oyunda mevcuttur. Hatta kendinizi o karakterlerden biri yerine koymanızı sağlayabilmektedir. Sırf aksiyon ve eğlencedir. Bosslar diğer düşmanların yediği numaraları yemez, uğraştırır adımı ama oyunun bundan başka zorluğu da yoktur. Alınır, sıkılmadan oynanır. Sağlıcakla da kalınır.

Jesuskane

level NOTU 73

bir bu eksikti

Trackmania

Basit oyunların çekiciliğini ispatlıyor

İsmi "mania" ile biten kelimeler yeni bir çığnlığı ifade eder kısaca. Trackmania da yeni bir furya yaratmışa benziyor. Pe ki yayılıp hepimizi vuracak mı? Hayır. Ama yine de oyunun "mania" ruhunu barındırdığı kesin.

Basit

Esas amacın yarış olmayan "yarış oyunları", gerçeklikten çok eğlenceye yönelirler ve acı son; daha kısa oynanırlar. Bu oyunu uzun süre oynatabilecek ise içerdiği değişiklikler. Hem eğlence hem de çlgnlık vaat ediliyor. Minir arabanızı olabildiğince çabuk, pistlerde kontrol noktalarından geçirip finişe fırlatmak asıl amaç. Yani düz yarış ve internet ya da ağ üzerinden oynanan oyunlar böyle.

Bir de pistlere de el atmanız gereken bulmaca bölümü var. Açıkçası diğer kısımlardan daha çok ilgimi çekti. Çünkü amaç pisti hem en kısa zamanı yapabilecek şekilde tamamlamak hem de son-

ra tamamladığınız pistte yarışarak bu zamanı yakalamak. Pistleri yapmak için kullanabileceğiniz 300 civarında parça var. Siz de bu parçaları ve kafanızı kullanarak yapılabilecek en kısa yolu yapıyorsunuz. Tek zorunluluğunuz hem kontrol noktalarından hem de finişten geçmek. Yani isterseniz yolları birleştirmeyip havada bırakıp birden diğerine de atlayabilirsiniz. Kendi yaptığınız parkurları internetten yaymanız çok kolay.

Toplam 3 çeşit yarış teması var. Örneğin kar ve buzda kayma hatta duramama gibi unsurları hesaba katmanız şart. Oyunda isterseniz 50 kadar hazır parkurda da oynayabiliyorsunuz. Her parkur için bronz, gümüş, altın ve Nadéo zamanları var.

Ama karışık

Fizik motoru şaşırtıcı derecede iyi. Hatta başka oyunlarda olmadığı kadar iyi ve kısa sürede mantığına alışılıyorsunuz. Ya-

son'uç?

Artılar: Eğlenceli ve bağlayıcı. İyi bir internet altyapısı var. Fizik motoru bir çok gerçek yarış oyunundan daha iyi. **Eksiler:** Çok basit. Biraz daha makineyi ve grafikleri zorlayabilir, oyunu daha "profesyonel" bir hale getirebilirlerdi.

pabileceğiniz son nokta ise ter attıktan sonra internette liglerine, şampiyonlarına ve çlgnlığa katılmak. Lig kayıtları şu an bile sürüyor.

Aslına bakarsanız çakal arkadaşlar "mania" yaratılmak için belli başlı birkaç kuralı düzgünce yerine getirmişler. İçimizden bir çoğu internetten oynamayı da sevip bu oyuna günlerce takılacak. Bazılarımız ikinci kezden sonra açmayacak. Sonuç olarak durup bir kaç saniye "ben ne yapıyorum?" diye düşünen insanın oynayacağı bir oyun değil ama biliyorsunuz oyun oynarken durulup "ben ne yapıyorum?" denilmez. ☺

_Onur Bayram

Tür. Yarış Yapım: Nadéo Dağıtım. Digital Jeters Minimum Sistem: 700Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 350MB HDD Önerilen Sistem: 1.2Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Multiplayer, İnternet ve ağ Üzerinden 10 kişil Web: www.trackmania.com İngilizce Gereksinimi Yok

level
NOTU 71

yalnız savaşçı

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN



Bir savaşçı düşünün ki tek eliyle karşısındaki orduyu durdursun...

Bundan tam iki sene önce Ghosts to Glory ile Maximo'yu tozlu raflardan indirmiştik. 8-bit oyun aletleri zamanından iki boyutlu ve sinir bozucu derecede zor olan Ghosts and Goblins, yıllar sonra Ghosts to Glory olarak PS2'mize yeniden iniş yapmıştı ve yine birkaç yıl sonra yepyeni bir Maximo ile Capcom yine sahnede. Bu sefer işimiz biraz daha zor. Hem kaybolan sevgilimizi arayacağız (bir insan bu kadar mı kaybolur; yıllardır yok ortalıkta), hem de şuursuzca ortalığı yıkıp geçen Zin'in ordusuna bir dur diyeceğiz.

Korkusuz

2 yıl (bu 2 yılın hayatımdaki önemi büyüktür) önce piyasada olan Ghosts to Glory'yi kaçırdıysanız üzülmeyin. Hala Army of Zin'i zevkle oynayabilirsiniz. Bu oyunu zevkle oynamak için çeşitli gereksinimler olacak. Birincisi platform oyunlarını sevmelisiniz. İkincisi... İkincisi oyun oynayacak zamanınız olmalı (her şeyi maddelemek yanlışır!)

...ve oyuna başlıyoruz. Elimizin altındaki karakter Maximo. Elinde bir kılıç ve karşısında da robotik ve bir anlamda ölümsüz bir ordu duruyor. İpucu: Kılıcınızla o orduyu yok etmeniz gerek; fakat Maximo yalnız sayılmaz. İki anlamda: Size yardım etmesi için oyundaki NPC, yani kontrol edilemeyen, fakat bir oyunda bulunduğu taktirde mutlaka bir işlevi bulunan karakter sayısı artırılmış (yoksa önceki oyunda hiç yok muydu? Hmm.). Zin'in ordusu çeşitli kasabaları yok ederken, masum halkı kurtarmayı başarılırsanız ödüllendiriliyorsunuz. Size yardımcı olan diğer kişiye ölümün ta kendisi. Grim Reaper istediğiniz zaman kontrolünüze geçiyor ve yok edilemeyen yapıyla önüne geleni kesip biç-

yor. Elbette bunu istediğiniz kadar kullanamıyorsunuz. Reaper'ı yaklaşık on saniye kadar oyunda tutabiliyorsunuz. Gerçi bu süreyi ilerle kazandığınız güçlendiricilerle artırmak da mümkün.

Kızıl çekiç

Maximo'nun standart hareketleri, düz ve yatay kılıç saldırıları, kılıç saplama hareketleri ile oyunu götürmek bir süre sonra zorlaşacağından, çeşitli özel hareketler kazanma yoluna gitmek zorunda kalacaksınız. Bunlar da ortalıktaki coin'leri toplamaktan geçiyor. Topladığınız paralarla silahlarınıza (kılıç ve çekiç olmak üzere ikiye ayrılıyor) özel hareketler ekleyebileceğiniz gibi, kalkınızı ve hatta ve hatta boxer'inizi bile ge-

Tür: Platform/Aksiyon **Yapım:** Capcom Production Studio 8 **Dağıtım:** Capcom **Desteklenen:** 1 Oyuncu. **Qual Shock Web:** www.capcom.com **İngilizce Gereksinimi:** Yok



Grim Reaper ↑
ölümsüz. Dilediğinizde
dehşet saçın.



↑ Birden fazla düşmanla karşılaşmak bu oyunda çok da korkunç değil.



Artılar: Bir önceki oyundaki platform zorlukları düzeltilmiş. Silah ve zırh güçlendirmeleri oyuna renk katıyor. Grim Reaper modu gayet zevkli. **Eksiler:** Grafiklerde ufak hatalar. Üstünde durulacak veya arkasından özele bakılacak bir oyun yapısı yok.

SON
'UÇ?



➤ Don gömlek kalsanız bile savaşmaya devam edin. Yılmayın!



İştirebiliyorsunuz. Kalkanınızı bir silah veya farklı amaçlara hizmet veren bir parça olarak kullanabilmeniz yanında, boxer'larınıza gizli hazineleri gösterme, büyü gücünüzü yenileme gibi güzellikler de ekleyebilirsiniz. Şunu anlayın ki, bu oyun düz bir platform oyunu değil. Bölümlerde toplamanız gereken birçok eşya, geliştirilmesi gereken bir çok karakter özelliği bulunuyor. Üstünüze taktığımız her yeni özelliği, oyunun bir sonraki bölümünde kullanmak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz.

Bir önceki oyundan daha dengeli bir platform yapısı taşıyan Army of Zin, buradaki zorluğu savaşlara taşıyarak, oyunu bir çırpıda bitirmenizi de engellemiş. Manuel olarak ayarlanabilen kamera açıları ile de üçüncü boyutun sıkıntısını ortadan kaldıran Capcom'a bu güzel oyun için teşekkür ediyor ve yazımı da burada noktalıyorum. ☺

_Tuna Şentuna



kutu kutu pense

Hangi silahlarımızı nasıl güçlendireceğiz ve bu silahlarla hangi hareketleri kazanacağız? Merak ediyorsanız, devam edin.

Not: Parantez içindeki isimler, saldırıların Japonca ismi değildir, sadece İngilizce isimlerin Japonca okunuşudur.

Kılıç güçlendiricileri

Super Sword Slab
(Suupa Kuriteiharu Soodo)

Fiyatı: 600 Altın

Critical Sword saldırısının daha gelişmiş bir versiyonu. Büyü gücünüzün bir bölümünü kullanarak bu atak, aynı zamanda size bir süre saldırıya açık durumda bırakacaktır. Takat hem menzel, hem de güç açısından çok başarılı.

Shock Wave Attack

(Shyoku Ueibu Attaku)

Fiyatı: 780 Altın

Tek bir atakla bir çok düşmanı aynı anda yok etmek için X X Üçgen Üçgen tuslarına basın. Karakterinizin etrafında artık birkaçar olarak ve kısaca size yaklaştırmaya özet edileyecek.

Flame Sword (Fureimu Soodo)

Fiyatı: Sahin alınmıyor

Oyunun ilerleyen bölümlerinde size verilen ateş saldırısı çeşitli kılıç ataklarınıza ateş elementini ekliyor. Böylece daha güçlü saldırılar gerçekleştirilebilirsiniz.

Fire Doom Strike

(Fuaia Doumu Sutoraikku)

Fiyatı: 1010 Altın

Büyü gücünüzün büyük bir bölümünü harcayan, fakat bir o kadar da güçlü olan bu saldırı ile çevrenizde bir ateş çemberi oluşur. Hareketi yapmak için X, X, Üçgen ve Kara tuslarına basmalısınız. Simasıyla aynı anda değil.

Çekiç güçlendiricileri

Wide Spinning Hammer

(Wairudo Supiningu Hanma)

Fiyatı: 460 Altın

Wide Spinning Sword'un aynı. Saldırımızı güçlendiriyor ve oldukça faydalı.

Drill Hammer (Doriru Hanma)

Fiyatı: 310 Altın

Yukarı ve Üçgen tuslarına basıyorsunuz, Maximo Critical Sword saldırısının bir benzerini yapıyor, ama hareketin sonunda çekicini de etrafında savurmayı ihmal etmiyor. Böylece tek saldırıyla birkaç vuruş yapabiliyorsunuz.

Ice Hammer (Aisu Hanma)

Fiyatı: Sahin alınmıyor

Vurduğunu döndürüyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde çok faydalı.

Quake Strike (Kuaeiku Sutoraikku)

Fiyatı: 880 Altın

Saldırın ortalık sallansın. Canınızı sıkıran düşman gruplarını dağıtmada faydalı.

Super Drill Hammer

(Suupa Doriru Hanma)

Fiyatı: 680 Altın

Biraz büyü gücü, biraz cesaret ile daha güçlü bir Drill Hammer saldırısı. Bayağı ise yarıyor.

Ice Doom Strike (Aisu Doumo Sutoraikku)

Fiyatı: 1160 Altın

Büyü gücünüzün büyük bir bölümünü kullanıp, çevrenizdeki hareketli bırakmak eğlenceli olacaktır.

level
NOTU 81



Yasaklar zamanına gidiyoruz

CHICAGO 1930

i Tın StratejiYapım, Spellbound Dağıtım, Wannadoo Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD alanı
Önerilen Sistem: 1.2 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Multiplayer: Yok Web: www.chicago1930-game.com
İngilizce Gereksinimi: Normal

Mafya sevenlere iş çıktı. 1920'lerin sonlarına doğru Amerika'da çıkan içki yasağı Chicago halkının hayatında eminim birçok şeyi değiştirdi. Yasak olan, hele hele kanun dışı olan bir şeyin üretimi de, temini de pahalı işlerdi doğal olarak. Yine doğal olarak fiyatı gibi getirisi de yüksekti. Mafyaların mafya olduğu dönemlerde bu kadar çok tüketilen bir şeyin yasaklanması ilginç ama beklenen sonuçlar doğurdu. Şu anda yasak konulduğu dönemde beklenmesine imkan olmayan sonuçlardan birini okumaktasınız.

Alkol yasak

Hank O'neil İrlanda'dan ne düşler ile kalkıp Amerika'ya gelmişti bilmemize imkan yok. Ancak oyunun geçtiği yıllarda Hank şehrin tek hakimi ve az önce kısmen bahsettiğimiz kârlı yatırımların sahibi konumuna gelmişti. Tepede olan her insan gibi (kanunsuz olsa bile) ayakta kaydır-

mak isteyen adam sayısı oldukça kabarıktı. Ayrıca bir oyunda bile olsa İrlandalı mafya patronu hoş değil (ayrıca "İrlandalı mafyası" hoş değil. Bak şimdi: "İtalyan mafyası" Nasıl güzel geliyor kulaga). Sahneye Don Falcone'nin çıkışı ile zaten sınımlı polis güçlerini daha da sindirmek hem de Hank'in elinde tuttuğu imparatorluğu ele geçirmek için büyük savaş başladı. Bir Chicago ikimize dar gelirden mafya savaşları da başlamış oldu.

Oyunu hem mafya hem de FBI olarak oynamanız mümkün. Mafya iyidir dersanız Jack Baretto olarak Don Falcone'nin adamlarının başına geçiyorsunuz. "Temiz Chicago" sloganları atıyorsanız Edward Nash olarak sahneye fırlıyorsunuz.

Sevmek Yasak

Her kim olarak oynarsanız oynayın, eğleniyorsunuz. Oyundaki birçok hata can sıkıcı boğutlar-

son'uç?

Artılar: Al Capone hikayesi, sesler ve otuzlu yılların müzikleri
Eksiler: Saçmalayan yapay zeka ve özensiz bölüm sonu görüntüleri



da ancak bakış açısına göre bu değişebilir. Daha önce Desperados ve Robin Hood gibi oyunlara imza atmış olan Spellbound Chicago ile bende büyük hayal kırıklığı yarattı. Zaten birbirine benzer olan bu iki oyuna bir yenisi eklenmiş oldu. Chicago teması dışında pek bir orijinalliği olmayan bir oyun olmuş. Baştan savma yada aceleye gelmiş bir havası var.

Her ne kadar renkli grafiklerle bezenmiş olsa da her şey biraz sönük kalmış. Ayrıca 30'lu yılların o havasından da pek eser yok. Biraz da seçeneklerin az olmasından dolayı menüler bombos ve kaba kalmış.

Konuşmak Yasak

Oyunu izometrik kamera açısından oynuyoruz. Kamera açısı sabit ve hiçbir müdahale kabul etmiyor. Ekrandaki her cisim, kapılar, duvarlar, dolaplar vb. biz arkasında kaldığımızda şeffaf oluyorlar. Bu da karakterlerimizi kaybetmemize engel oluyor. Ancak kamera ile oynama



↑ Tamam, güzel, polis bizi alt etti. Bir de tutuklamayı akıl etse.



↑ Bayılınca oyuna dalga konusu oluyorsunuz. Ya "git dolaş aylıcağ birazdan" yada "Load et" diyor

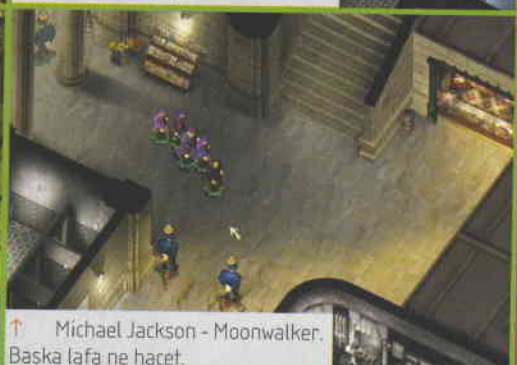


PC İnceleme

↑ Cinayet mahallinden cesedi arakladım, kilını kıpırdatan yok.



↑ Sözde bar bastık. Hale bak, herkes baygon...



↑ Michael Jackson - Moonwalker. Başka lafa ne hâcet.

İhtiyacı duyacağınız bir çok yer oluyor. En azından adam gibi zoom yapabilişeydik diyor insan. Çünkü sağdan soldan toplayabildiğimiz eşyaların ne olduğunu görme şansımız yok. Bunun dışında yapay zeka yine çok yapay. Oyunun zorluk seviyesinin direkt olarak etki ettiği tek şey de yapay zeka. En zorda oynarken bile bir sürü saçmalıklarla karşılaşmanız olası. Mesela, diğer memurlar bir cinayet araştırıyorlar. Yerde yatan cesedin fotoğraflarını çekiyorlar. Siz cesedi olay mahallinden sürükleye sürükleye çıkartsanız bile kimse gikını çıkartmıyor. Hatta boş zeminin fotoğraflarını çekmeye devam ediyorlar. Daha da abartıp odada bulunan polislerden birine ateş etseniz bile, memur ölmediği sürece kimse dönüp bakmıyor bile. Ve benzer saçmalıklar sürüp gidiyor.

Oyunda gizlilik oldukça önemli. "Otuzların mafyasıyım ben tommygun ile duman ederim ortalığı" diyorsanız, siz bilirsiniz. Ama çoğu zaman işinizi sessizce ve görünmeden bitirmek oyunda ilerlemenizi kolaylaştıracaktır. Hatta zorda kalmadıkça sessiz sedasız iş görmeye çalışın. Zaten yeri geldiğinde envanterinizde yer alan silahların tamamını kullanacaksınız. Dönemin hit silahları tabanca, tommygun, shotgun, her çağın silahı beyzbol sopası gibi birçok silah bulunmakta envanterinizde. Tabi düşmanınızı arkadan sessizce yakalayıp bayıltmak, bağlayıp bohça gibi bir kenara atmak yada gırtlığını kesivermek sizin seçiminiz. Önemli olan bunlardan hangisini yaparsanız yapın arkanızda iz bırakmamanız. Çenesi düşük bir görgü tanığı çok canınızı sıkabilir. Görgü tanıklarını da kesebilir yada kalem kılıçtan keskindir deyip, çenelerini tutmaları için bir çek yazabilirsiniz.

Bu tür durumlarda belli bir hareket alanına sahip olsak bile genelde oyunun gidişatı çok çizgisel. Görevi bitirmenin farklı yolları diye bir şey yok neredeyse. Oyunda karakterler arasında geçen diyaloglarda oldukça önemli ve ilerlemenize doğrudan engel olabiliyorlar. Siz konuşmalarda sadece gözlemci olarak bulunsanız bile doğru adamla konuşmadığınız sürece durmadan al baştan etmek zorunda kalabiliyorsunuz. Eğer mafya olarak oynuyorsanız bu çok fazla sorun teşkil etmiyor. Ancak polis olmayı seçtiyseniz bir çok kez bu durumda kalacaksınız demektir. Asarım keserim moduna girerseniz sı-

cak kan banyosu hemen hazırlanıyor. Bir dünya patırtı koptuktan sonra, kendinizi he-deften üçüye uzaklaşmış yaşam mücadelesi verirken yada "hangi save'den devam etsem" diye düşünürken buluyorsunuz.

Yaşamak Yasak

Chicago 1930 kötü bir oyun değil. Daha uygun gelen kelime "vasat" olabilir. Kaplamaları değiştirilmiş bir Desperados daha oynamak istemiyorum ben. Yenilikçi olmayan yapısı çoktan rafa kaldırdığım bir oyunu baş-

tan oynuyor hissiyatı verdi bana. Ayrıca otuzlu yılların havası müziklerinde kısa sürede kendilerini tekrar etmeye başlaması cabası. Eğer türün takipçisi iseniz ve Desperados/Robin Hood sizi memnun ettiyse kaçırmayın. Böyle bir durumunuz yok ise, öncelikle diğer raflara bir bakın derim. Oynayacak daha iyi birşeyler bulma ihtimali var. @

_Jesuskane

Isınma Turları

Başlarda sağa sola fırlamakla fazla yapabileceğinizi bir şey yok. Genel oyun manığı adı geçen oyunlarla, yok onları oynamadıysanız Commandos ile hemen hemen aynı. Karakterleriniz görevleri yerine geldikçe gelişiyorlar. Becerileri arttığı gibi değerleri de artıyor. Ancak aradığınız örgütü kurtarmak adına feda edilmeleri gerekebiliyor. Bu yüzden pis isteri daha gereksiz adımlara yaptırma fayda olabiliyor. Hangi karaktere hangi ekipmanı vereceğinize siz karar veriyorsunuz. Eğer becerileri dışında ekipmanlar ile donanımlar ise sadece hedef tahtası olarak kullanılabiliyorlar. Oyunda RPG öğeleri çok sınırlı olsa da varlığını hissettirebiliyor. Çatışmalar da is-

ler biraz kontrolden çıkabiliyor. Birden fazla karakteri yönetmeniz gerektiğinden (diğer oyunlarda da kolaydı bul ne yapacağım ben şimdi diyebiliyorsunuz. Bu durumlarda alakalı tusa basarak (space) oyunu yavaşlatmanız ve biraz zaman kazanmanız mümkün olabiliyor. Eğer adanlarınızı düzgün yerleştirdiyseniz sorun yok. Zaten hepsi bir birinin arkasını kolluyor. Karakterler doğada olduğu gibi oyunda sadece baktıkları yönde görevbiliyorlar. Eğer tek başımıza isek sık sık arkamıza bakmamızda fayda var.

level
NOTU 67

hayallerin okulu üzerine bir deneme SCHOOL TYCOON

Tycoon'ya'da mevsimler yine baharı mı gösteriyor ne...

Anlaşılan oyun dünyasının Tycoon'larca işgal edilmesini engelleyemeyeceğiz dostlar. Gün gelecek raflardaki her üç oyun kutusunun ikisinin üzerinde Tycoon yazacak. Oyun yazarları üzerinde 'Tycoon' tuşu olan özel klavyelerden alacaklar ve üniversitelerde Tycoon Engineer bölümleri çok rağbet görecek! Ya da aylardır yazı yazmayan bir yazarın büyük heyecanına ve "Sinaaaa! Yazııı!" naralarına karşılık yine eline tutuşturulmuş bir Tycoon oyunu karşısında çaresizce sızlanılmayacak.

Tüm bu ağlamaların ötesinde School

Tycoon'a kötü dersek haksızlık etmiş oluruz. Bir çok olumlu özelliği var. Bunlar arasında en çarpıcı olanı, grafikleri, ses efektleri ve menülerinin kullanım kolaylığı. Son derece basit ve pratik menüleri, sağlamlından zoom olanakları ve "okul yönetmek" gibi aslında epey eğlenceli olabilecek konuyla oyuncu ırkına kısa sürede kendini sevdireyor.

Kantin Önü Piyasa Muhabbeti

Bir çok meslektaş gibi School Tycoon da bir dizi görevle başlıyor. 3 farklı zorluk seviyesinde toplam 24 bölüm var

ve hepsi daha oyunun en başında açık -ki oyuncunun motivasyonunu etkileyen zevksiz, sıkıcı bir özelliktir bu... İlk 8 bölüm (sonuncusu hariç), olağanüstü basit. Daha sonra gittikçe zorlaşıyor.

Oyuna başladığınızda yapabileceğiniz bir kaç türe ayrılıyor. Dersliklerden (sol üstte) toplam 10 ayrı dersi ve her birini 3 farklı seviyede inşa edebilirsiniz. Elbette bir çoğunu yapabilmek için, öncesinde bir grup başka binayı yapmanız gerekiyor. Onun altındaki kategori idari binalardan oluşuyor ve bunlardan bazılar olmazsa olmaz cinsten. Eğer okulunuz küçücük değilse mutlaka ve mutlaka en kısa sürede temizlikçi binası yapmanız gerekiyor. Çünkü kısa sürede okulun işlek "piyasa" mekanları (futbol sahası kenarı, kantin önü) çöplüğe dönüyor.

Dahi ve Mutlu Olmak

Yapacağınız binalar, sağ altta "tüm öğrencilerinizin ortalaması" olarak görebileceğiniz okulunuzun 5 ana özelliğini etkiliyor: Akademi, Atletizm, Disiplin, Moral ve Tesis büyüklüğü. Binalar haricinde yapmanız gereken en önemli iş personeli belirlemek. Bunların başında ho-

son'uç?

Artılar: Kolay ve zevkli bir arabinimi, yüksek oynanabilirliği, güzel efektleri var. Zoom derinliği yeterince yüksek, konusu oyuncu ırkı için biçilmiş kaftan. Bir çok Tycoon oyununa göre daha eğlenceli. **Ekiler:** Müzik yok, tüm bölümlerin açık olması motivasyonu düşürüyor, çok uzun ömürlü değil.

Tür: Tycoon Yaşam: Caf Daddy Games Dağıtım: Global Star Software Minimum Sistem: 500Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 489MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Multiplayer: Yok
Web: www.caf daddy.com İngilizce Gereksinimi: Az



İşte sadece Punklara özel bir resim afolyesi!



↑ Okuldaki tüm kızların ön sıradaki yeşilli ve kırmızılı gibi olmasını beklemeyin.



← Öğretmenlerinizin sıkıcı olması, sınıfta uyuyan öğrenci sayısını belirler.

ÖĞRENCİ NASIL MUTLU EDİLİR?

Esrirli hoca alınmaz ilk koşul. Eğer kay kay pişi, Arcade salonu, hatta Rollercoaster da yaparsanız min bir tatil köyü havası katabilirsiniz okula. Önemli bir ayrıntı da binalarınızın her birini en uzak köselere yapıp, ders saatlerini insanların yürüyerek geçirmemelerini sağlamak. Dört bir tarafa konmuş palmiye ağaçları ve fizikiyel havuzlar ise gerçek bir güzellik uzmanı gibi davranacaklardır.



calar geliyor elbet, her hocanın maaşını üç özelliği belirliyor: Disiplini, bilgisi, eğlenceliği. Çoğu zaman bölümün amacına hitap eden adamlar seçmeye çalışın (disipline daha az önem verebilirsiniz). Temizlikçiler, tamirciler, aşçıları tek tek seçip kiralamanız gerekiyor (kantinde yemek zehirlenmesi istemiyorsanız aşçıları dikkat). Herhangi bir bölüme başladığınızda, özellikle de o bölüm 5 ana özelliğinizden bazılarını belli bir yüzdenin üstünde tutmasını istiyorsa, ilk iş olarak hocalarınızı inceleyin (sağ yukarıdaki menülerden ilki) ve istenlere ters düşen herkesi postalayın.

Oyunun genel çözümü-mantığı aslında çok basit. Para kazanmak ne kantin, ne de arcade salonu gibi binalardan geliyor. Oyundaki tek para kaynağınız öğrenciler. Okulunuza giren günlük öğrenci sayısı orantılı miktarda para kazanıyorsunuz, bunu arttırmanın tek yolu da derslik miktarını arttırmaktan geçiyor. O yüzden ilk işiniz diğer ayrıntıları sallayarak yan yana bir sürü derslik yapmak olacak. Her dersliğe önce ortalama hocalar atayın. Para kazandıkça temizlikçi tutun, çünkü ortamın pisliği morali etkiliyor. Sonra şeker-kola makineleri, kantin, tuvalet, spor salonu gibi önemli ihtiyaçları yapın. Yollar önemli, çünkü öğrenciler özenle sadece yolları takip ediyorlar. Sonrasında ortamı bilimum heykel, bank, ağaç, tabela, havuzla süsleyin;

ağaç sayınız yeterince çoksa mutlaka bahçivan binası yapıp, en az bir tane bahçivan kiralayın. Diğer personel okul büyüse de az çok idare ediyor, ama temizlikçilerin sayısı devamlı artmak zorunda (kirlı yerlere adamları fareyle taşımak epey zaman kazandırabilir)

Paralar ve Başarılar

Sık sık öğrencilerin düşüncelerini takip edin, isteklerine yeni hizmetlerle yanıt vermeye çalışın. Oyundaki en çok faktöre bağlı olan özellik moral, o yüzden "Öğrenci nasıl mutlu edilir?" kutusunu iyi okuyun. Harcamalarınız çoksa ve para kaybediyorsanız yapmanız gereken tek şey maaşı yüksek olan hocalarınıza ve gereksiz gördüğünüz personele kapıyı göstermek.

Oyunun ilk başta donuk gelebilecek grafikleri var, ama okul serpilip büyüdükçe or-

tam epey renkleniyor. Özellikle oldukça yakına zoom'layabilmeniz ve de en önemlisi yaptığınız her binanın içine girip 3 farklı kamera açısından dersin nasıl işlendiğini izleyebilmek oyunun süslerinden. Ne yazık ki bu süsler hocaların boş sınıflara bile ders anlatmasını ya da kimi zaman öğrencilerin havuzun üzerinde yürümesini engellemiyor. Efektlerin gerçekçi olması ve sadece yeterince zoom yaptığınızda duyabilmeniz ise diğer hoş ayrıntılardan...

School Tycoon, belki baharın bu ilk ışıklarında delice beklenmiş, uzun aylardır özlenen bir oyun değil. Büyük heyecanlar, aşklar, zamanlar da vaat etmiyor. Kendi türünün en iyilerinden bile değil.

Ama yine de bu evrendeki her insan, hayatında en az bir kere kendini kandırarak mutlu olmuştur, değil mi? ☺

-Gökhan & Batu

level
NOTU 74

ciddi strateji

COMBAT MISSION
AFRIKA KORPS

İkinci Dünya Savaşı tüm şiddetiyle devam ediyor!

Bu ay iyice ek görev paketlerine verdik kendimizi ama dur bakalım, hayırlısı. İki ayı geçti adam gibi bir oyun patlamıyor piyasada ki şöyle Call Of Duty ya da KOTOR oynarken olduğu gibi kendimizi kaptıralım, delicesine oynayalım. Yok onun kodu çalınır, yok bunun yapımcısı projeyi rafa kaldırır. İyice o bildik, kokuşmuş büyük endüstri entrikalarına bulandı oyun dünyası, pis oldu, rezil oldu. Sanmayın ki bu kod aşırı filan sadece korsan kopya piyasasını örgütleyen organize suç şebekelerinin işi. Eğer tüm bunların arkasında birbirinin ipini çekmeye çalışan büyük oyun firmaları yoksa ben de Taksim meydanına çıkıp eşşekler gibi anırım! Eh, sadece bir ülkenin pazarında bile milyarlarca dolar dönüyor bu piyasada, kapitalizmin en vahşi yüzünü göstermesi için ise bundan çok daha azı bile yeterlidir genellikle. Tabii böyle herkes birbirinin bindiği dalı kesmeye çalışıp ta piyasaya düzgün oyunların çıkması geciktikçe olan biz gariban dergi editörlerine oluyor.

Neyse, biz işimize bakalım. Şimdi, elimizde ne var? Bir adet Combat Mission ek görev paketi, adı da Afrika Korps. Yok, yanlış yazmadım, doğrusu Africa Corps değil, tam olarak Afrika Korps. Ek görev paketinin bu adı taşımasının sebebi, İkinci Dünya Savaşı esnasında Kuzey Afrika cephesinde geçen savaşları konu alıyor olması. İkinci

Dünya Savaşı başladığında Kuzey Afrika'nın büyük kısmı İngiliz ve Fransız sömürgeleri halindeydiler. Almanlar hayli uzun bir savaşı devam ettirebilmek için çok miktarda petrol gerekeceğini biliyorlardı. Romanya'daki petrol sahalarını işgal etmişlerdi ama uzun vadede bu yeterli olmayacaktı. Bu yüzden daha sonra bir koldan Sovyetler Birliği sınırları içindeki petrol sahalarına ulaşmaya çalışacaklardı. Ancak esas amaçları Orta Doğu petrol yataklarına ulaşmaktı. Türkiye herhangi bir tarafta savaşa girmek için büyük çaba gösterdiğinden, Alman güçlerinin Mısır üzerinden hareketi tek seçenek haline gelmişti. Ama Mısır ve Süveyş Kanalı'nın alınması Almanlara sadece petrol sağlamayacaktı. Böylece İngiltere'nin Uzak Doğu kolonileri ile olan bağlantısı koparılmış olacak, hem Almanya, hem de müttefiki Japonya'nın işleri hayli kolaylaşacaktı. Ama hiç kimsenin Kuzey Afrika'yı kolayca terk etmeye niyeti yoktu, bu yüzden de bu cephe

savaştaki en büyük operasyonlar ve en ağır çarpışmalardan bazılarını yaşadı.

Panzerkampfwagen

Afrika Korps artık yavaş yavaş yaşını belli etmeye başlamış bir oyun olan Combat Mission için çıkarılmış yeni bir ek görev paketi. Ancak kendi başına çalışabildiğinden ana oyuna ihtiyaç duymuyor. Combat Mission piyasaya çıkmalı hayli uzun zaman oldu ve bu da ilk ek görev paketi değil. Görünen o ki yapımcı Battlefield bir yandan Combat Mission 2 üzerinde çalışırken, bir yandan da ilk oyun için ek görev paketleri çıkararak gelirini artırmaya çalışıyor. Doğrusu onları suçlamak zor, herşeyden önce Combat Mission benzerlerinden çok farklı yapısıyla ilk günden beri piyasada kendine sağlam bir yer edinmiş durumda. Bilme-



Tür: Strateji Yapımı: Battlefield Dağıtım: CDV Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1.4 GB HDD Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD Web: <http://www.battlefront.com/> İngilizce Gerekçinim: Yok





yeniler için bu herhangi bir strateji oyunu gibi görünebilir, ancak hiç alakası yok. Combat Mission kelimesinin tam anlamıyla bir "war game" yani "savaş oyunu". Combat Mission çıkana dek bu tür oyunlar hemen hiç istisnasız hayli basit iki boyutlu grafiklere sahip olacak biçimde tasarlanırdı. Nispeten küçük bir izleyici kitlesine hitap eden oyunlar olduklarından, bu tür strateji oyunlarının yapımında yeni ve pahalı teknolojiler pek kullanılmazdı, zaten halen de bu türden çok fazla oyunun yapıldığı söylenemez.

Combat Mission'ı kendi türündeki oyunlardan ayıran en büyük iki özellik hayli detaylı üç boyutlu grafikleri ve kendine has sıra tabanlı oyun sistemi. Daha önce de dergide bu oyuna ve ek görev paketlerine yer vermiştik, o yüzden belki hatırlarsınız, bu tür oyunlar aksiyondan ziyade taktik bilgi ve zekaya önem veren yapımlardır. Combat Mission detaylı grafikleri sayesinde sadece askeri harita bilgisi olanların oynayabileceği bir oyun olmaktan öte geçmiştir belki, ancak yine de Red Alert oyuncularına hitap eden bir yapım sayılmaz. Ek görev paketlerinde de bu

durum değişmiyor tabii. Mesela arabirim derli toplu ve kullanımı kolay, ancak içerdiği seçenekler o kadar fazla ki, bırakın gerçek zamanlı oynamayı, sıra tabanlıda bile neyin ne işe yaradığını öğrenmeniz zaman alacaktır. Bu tür oyunlar kesinlikle ekranda seri biçimde fare tıklatarak oynanacak şeyler değil. Ama tabii eğer bu türe aşına değilseniz dediklerim gözünüzü korkutmasın, çünkü bu ve benzeri oyunlar düşünen adamın strateji oyunlarıdır. Ve unutmayın ki zihni çalıştırmak depresyondan Alzheimer'e dek pek çok derdi önler.

Panzerfaust

Afrika Korps temelde çok büyük bir yenilik içermiyor, en azından teknik açıdan. Ancak oyunda Kuzey Afrika cephesinin işleniyor olması, kendi başına tüm oyunu önceki sürümlerden daha farklı bir yapıya kavuşturmuş. Öncelikle tüm oyuna hakim olan çöl renkleri, önceki sürümlerde ağır basan yeşil tonlarla kıyaslandığında büyük fark yaratıyor. Oyun haritalarında Avrupa stili kasabaların yerini Afrika mimarisinin alması da bariz bir görsel fark yaratıyor.

Ancak cephe değişikliği sadece görsel farklılık yaratmakla kalmıyor, oynanışa da büyük etki ediyor. Olayların büyük kısmı Kuzey Afrika çöllerinde geçiyor malumunuz, ve bu yerler genellikle dönemin başka cepheleleriyle kıyaslanmayacak denli çıplak bir arazi yapısına sahiptir. Bu çıplak, kayalık ya da kumluklardan ibaret düzlükler operasyonlarda askerlerin en büyük problemidir, çünkü hemen hiçbir koranak sağlamazlar. O yüzden Afrika Korps oynarken normalde pek

bir sorun yaratmayacak en basit çatışma bile tam bir kabusla dönüşebiliyor. Özellikle açık alanlardan gelip te az çok takviye edilmiş bir noktaya saldırıyorsanız, araçlarınız ve askerleriniz çok kısa sürede büyük kayıplar alabiliyor. Yani başka hiçbir şey değişmese bile arazideki bu basit farklılık bile oyunu hayli zorlaştırabiliyor.

Afrika Korps için daha başka birşeyler söylemek pek mümkün değil aslında. Daha önceki Combat Mission oyunları ile alkanız olmuşsa, o vakit ne beklemeniz gerektiğini tahmin edebilirsiniz. Aksiyon ağırlıklı gerçek zamanlı stratejilerden hoşlanana tavsiye edilecek bir oyun değil doğrusu, çok kısa sürede baş ağrıları çekmenize sebep olabilir. Ancak "war game" türünü seviyorsanız, alışılmış cephelelerden bir değişiklik yapıp Afrika çöllerindeki akınlara katılmak hoşunuza gidecektir. ❖

_M. Berker Güngör

son'uç?

Artılar: 3D grafikler, çok detaylı oyun yapısı, gelişmiş harita editörü ve görev tasarlama imkanı.

Eksiler: Grafik kalitesi çok yüksek sayılmaz, öğrenmesi ve oynaması pek kolay değil, multiplayer seçenekleri kısıtlı.

level
NOTU 73

yeni bir yüzyılda, yeni bir kıtada

Jack the Ripper

Haberler katilin ilgisini çekiyor ve böylece kedi-fare oyunu başlıyor!

Jack'i aslında uzun süredir tanıyoruz. Kendisi gerçek bir seri katil ama yakalanamadığı için hakkında anlatılanlar şüphe uyandırıcı ve çoğu zaman gerçek dışı. 1800'lerin sonlarında, Londra'nın karanlık, çamurlu sokaklarında ortaya çıkan bu psikopat, özellikle sokak kadınlarını katlederek, çevreye bir hayli korku salmış ve 'ripper' yani karındaşen lakabını alarak döneme adını kanlı harflerle kazımış. Bazıları onun kafayı sıyırılmış bir cerrah olduğunu, bazılarıysa fahişeleri saplantı haline getirmiş bir din adamı olduğunu söylemekte. Aslında Karındaşen Jack için yazı-

lan hikayeler, çekilen filmler ve yapılan oyunlar dönemin Londra'sını anlatmak için çok uygun. Endüstri çağının zirvesinde bir şehir. İnsanlar, makineleşmeye geçiş ile allak bullak olmuş. Her yer buhar ve sis içinde. Tıp hala arayışta. Hijyen diye bir kelime henüz kullanılmıyor. Doğumlardan çok ölümler var. İşte böylelesine insan bedenini ve ruhunu sömüren bir atmosfer içinde, bir seri katil kendinde 21. yüzyılda bahsettirecek kadar korkutuyor.

Yoldan çıkmış bir adam

Olaylar 1901 yılının New York'unda geçiyor. Bir manyak, fahişeleri doğramakta, tıpkı 15 yıl kadar önce Londra'da olduğu gibi. Katilin kurbanları ve yöntemleri benzer olduğu için, halk arasında, Scotland Yard'ın kara listesinde olan Karındaşen Jack'in New York'a kaçtığı ve eylemlerine burada devam ettiği söylentileri yayılıyor. Polis, biraz da paniğe yol

açmamak için bu söylentileri yalanlıyor ama bir yandan da New York sokaklarında kol gezemeyen katilin, Karındaşen Jack olma ihtimalini göz ardı edemiyor. Tabii gazeteler için bu durum kaçırılmaz bir fırsat. Her gün başka haberler çıkıyor ve sokaklardaki gerilimi yükseltiyor. New York Today'in acar muhabiri James Palmer olarak, sokağa çıkıp en doğru haberi bulmanız ve katilin kimliğine dair ipuçları kovalamanız gerekiyor. En azından yazı işleri müdürünüzün beklentisi bu; sağlam bir haber ile diğer gazetelere fark atmak. Hemen işe koyuluyorsunuz tabii ki. New York arka sokaklarında haber avlarken, bir yandan da katile gittikçe yaklaştığınızı hissediyorsunuz.

Cinayet mahallerini geziyor, kurbanları tanıyan karakterlerle konuşu-



↑ Kurbanın yakın arkadaşı Abigail, gözünüz üzerinde olsun.



↓ Güneş hep kara bulutların ardında.



Sen kalk Londra'dan, New York'a gel... olur şey değil!



↓ Olay anında orada bulunan çizeri bulmalısınız.



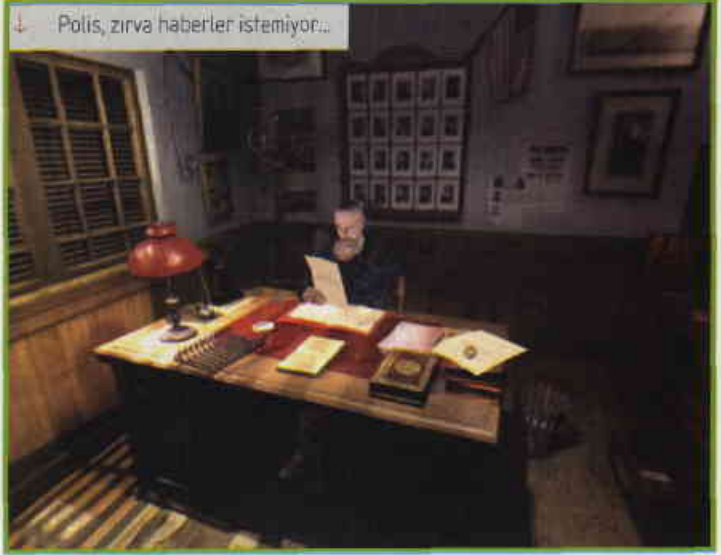
↓ Ne baktın kardeşim?!

↓ Araştırmanız gereği bir sürü mekana girip çıkacaksınız.



Ciao Belle, my name is Gilda!

↓ Polis, zirva haberler istemiyor...



↓ Dönem eğlencelerinden kabare.



↓ Karakter yüzleri iyi ama boyundan aşağısı vasat.



← Envanteriniz aynı zamanda navigasyon aracınız.

yor, garip adamlardan garip hikayeler dinliyor, kısacası işinize yarayabilecek her bilgiyi topluyor ve günün sonunda gazeteye geri dönerek, elinizdekilerden bir haber çıkartıyorsunuz. Jack the Ripper günlere, daha doğru haberlere bölünerek kurgulanmış. Daktilonuzun başına geçtikçe, doğru yoldasınız demektir. Eğer gazeteye dönünce, halen yazı işleri müdürünüz, "Senin burada ne işin var? Benim muhabirim sokakta olmalı!" diye size fırça çekiyorsa, anlayın ki bir şeyler eksik. Muhtemelen konuşmadığınız karakterler, uğramadığınız yerler veya toplamadığınız objeler, haberi tamamlamanızı engellemekte. Oyun ilerledikçe, bu haberler katilin ilgisini çekiyor ve sizinle bağlantıya geçiyor. Ve böylece kedi-fare oyunu başlıyor...

Hiç uyumayan bir şehir

Güneşin genellikle bulutların arkasına saklandığı, tekinsiz New York sokaklarında dolaşarak, tedirgin karakterlerin ağzından laf almaya çalışıyorsunuz. Bu karanlıktan ziyade pastel tonların hakim olduğu paslı mahalleler birçok farklı tip barındırıyor. Adım başı bir polise, bir evsive veya bir fahişeye rastlamak mümkün. Tipler böyle olunca, dolaştığınız mekanlar da dönemin karakteristik genelev, kabare ve afyon evlerinden oluşuyor. Genellikle kapalı kapıların ardında bir bodyguard bekliyor ama doğru zamanda oradaysanız, sizi zorluk çıkarmadan içeri alıyor. Karakterlerle konuştuğunuzda, haritanıza yeni yerler, yeni karakterler ekleniyor. Günün sonunda yeterince malzeme topladıysanız, gazeteye dönüp haberi yazıyor ve katile bir adım daha yaklaşıyorsunuz (tabii o da size).

İflah olmaz Jack

Jack the Ripper'in en büyük sorunu atmosferinin yeterince karanlık olmaması. Grafiklerde, pastel renklerin seçilmesi belki dönemin New York'unu yansıtmak için uygun ama Karındeşen Jack'in şöhreti için fazla aydınlık. Araştırmanızda sizi takip eden bir karganın gözünden birtakım 'Crow' tadında demolar izliyorsunuz ama onlar bile sizi havaya sokamıyor. Mekan ve obje tasarımı hiç fena değil; özellikle dokular gayet iyi. Ama bir karakterle konuşurken, arka plan öylesine vasatlaşıyor ki oyundan soğuyorsunuz. Karakter grafiklerinde de acayip bir durum var. Yüz ve ifade iyi çalışılmış ama boyundan sonrası bir felaket. Uzaktan giyimi kuşamı yerinde gördüğünüz tipler, yaklaşık tuhaf bir şekilde paspallaşiyor. Grafiklerdeki tüm bu eksilere rağmen, etrafa bakınırken, çok ilginç perspektifler yakalayabiliyorsunuz. Neyse ki seslendirme oldukça başarılı; metinler de öyle. Her karakter ait olduğu sınıfın argosu ve dönemin aksanıyla konuşuyor.

Oyun genel anlamda fena değil ama en iyi Karındeşen Jack uyarlaması olmadığı da kesin. Daha önce yapılan Jack the Ripper (bizzat Londra'da geçen), The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel (Jack'in peşine Sherlock Holmes düşüyor!) ve Ripper (Jack gelecekte, hatta sa-

nal gerçeklikte!), bir yönüyle orijinal Karındeşen Jack uyarlamalarıydı; ama bu son versiyon, Jack'i New York'a getirmekten başka ileriye götürmemiş. Jack the Ripper, adventure oyunlarıyla yeni tanışanlar için iyi bir başlangıç olabilir ama türü uzun zamandır takip edenler için ömrü kısa bir oyun. Öte yandan Karındeşen Jack hikayelerini sevenler ve o dönemle ilgilenenler için de keyifli birkaç saat anlamına gelebilir. Diğer bir alternatif ise Johnny Depp'in, Jack'in peşine düştüğü 'Cehennemden Gelen (From Hell)' (katılıyorum, gerçekten çok iyi bir film - blx). ☺

_Güven Çatak

son'uç?

Artıları: Hikaye fena değil. İyi kurgulanmış. Döneme özgü mekanlar ve objeler başarılı. Metin ve seslendirme gayet iyi. **Eksileri:** Oyun atmosferden yoksun. Bulmacalar basit, arayüz sıkıcı. Karakterler ve arka planlar görsel açıdan özensiz.

Level NOTU 67

kanalizasyonda pizza partisi!

Teenage Mutant Ninja Turtles

90'ların efsanesi bir kez daha karşımızda...

Filmi izlediğimde o anın geldiğini anlamıştım... Yıllar boyunca; saatte 1 km hızla gittiği için eleştirilen, veterinerler tarafından onaylanmayan, evlere alınmayan, yarışlarda Tavşan Medyası'nın dalga geçtiği, doğal ortamdan dışlanan kaplumbağaların intikam zamanı gelmişti... Artık onlar radyoaktif dalgalardan etkilenmiş dev kaplumbağalardı ve karşılarında hiçbir şey duramayacaktı. Ayrıca modifiyeyle hızları da saatte 100 km'ye çıkmıştı.

Aslında Ninja Kaplumbağalar'ın ilk ortaya çıkış tarihi 1987. Amerika'da, 1987'de Cumartesi sabahları yayınlanmaya başlanan bir çizgi-filmdi Ninja Kaplumbağalar. 1990'dan sonra filmi yapıldı ve herkes onları tanıdı; Splinter Usta'yla, April'la, Shredder'la, pizzalarıyla birlikte... Zaten ben de pizzayı seviyorsam, her gittiğim yerde pizza yiyip uçan balon gibi şişiyorsam, sebebi onlardır.

Balıklı pizza...

Çizgi-filmdi, filmdi derken sıra geldi oyuna... Kabul edin, bu kaçınılmaz bir sondu. Her filmin oyunu yapılıyor ve yapılacak...

Bu kez bir değişiklik yapıp oyundaki modlardan başlayacağım (farkındayım, çok değişik oldu). Story ve Vs, oyundaki modlarımız. Ninja Turtles'in ana modu olan Story'yi, belirli, ama basit bir senaryo doğrultusunda oynuyoruz.

yorsunuz. Mesela ilk bölümde Splinter Usta'yu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Vs modu ise 16-bit'lik konsollardaki TMNT: Tournament Fighters'a benziyor. Bu modda kaplumbağalardan (veya Story modda açtığınız karakterlerden) birini seçerek karşınızdakıyla birebir olarak savaşıyorsunuz, aynı Mortal Kombat'ı veya benzeri oyunlarda olduğu gibi. Bu arada, zorluk derecelerimiz de Easy, Normal ve Hard.

Konami oyunda filmi değil, çizgi-filmi esas almış. Birazdan bahsedeceğim (eğer dergiyi atıp uyursanız "birazdan" kelimesini dikkate almayın, on saat uyursunuz siz şimdi) grafikler de oyunun çizgi-

film vari havasını tamamlıyor. Ara videolarla da desteklenen oyunun bu açıdan sorunu yok. Ama bu "oyun tamamıyla sorunsuz" anlamına gelmiyor maalesef.

Ninja Turtles için "nostaljik bir oynanışa sahip" diyebilirim. Oyunun türü "beat`em up". Yani eskiden arcade salonlarında oynadığımız Final Fight'tan hemen hemen hiç farkı yok. Ekranda sağa doğru (bazen de yukarıya veya çapraz, bu değişiyor) ilerleyerek karşılaştığınız düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Ancak eski beat`em up oyunlarında da olduğu gibi, ilerlemeniz için ekrandaki her şeyi yok etmeniz gerekiyor. Eğer düşmanlarınızın tamamını öldürmeyip kaçmaya çalışırsanız görünmez bir engele çarpıyorsunuz ve nedense "ziv zivv" diye bir ses çıkıyor. Tabii ki bu oyunun





son'uç?

Artılar: Güzel grafikler, basit kontroller. **Eksiler:** Sıkıcı oynanış, renksiz bölüm tasarımları, yüzeysel dövüş sistemi.

söyleyebilirim. Cell-shading teknolojisinin kullanıldığı oyunda 3D ortamlara ve karakterlere çizgi-film havası verilmiş. Sadece bu değil, XIII'te de olduğu gibi efektler yazılarla da belirtiliyor. Bu da oyuna çizgi-roman havası katıyor. Bunlara rağmen ara sahnelerde karakterlerin ağzının hareket etmemesi çok rahatsız edici.

Kontroller zaten çok basit olduğu için sorun yok, ama bu basitlik kesinlikle can sıkıcı ve uyku getirici. Bir de kamera problemi var. Kamera bölümden bölüme göre değişiyor ve çoğu zaman uygun yerlerde değil. Mesela ilk bölümü geçtikten sonraki mini oyunda kamera yüzünden çıldırabilirsiniz. Sırf bu yüzden kutuları kırmak çok zor. Hem de çok...

Kötü sonuç...

İlk beş dakikada dikkatinizi çekecek bir oyun Ninja Turtles. Kaliteli olmaya yakın, ama çok sıkıcı. Bunun yerine hiç çekinmeden, umursamadan Final Fight'i, yurdum insanının tabiriyle "Hagar"ı tavsiye edebilirim. Yalnız şunu da unutmamak gerekiyor, ufak, şirin, koca kafalı bir kardeşiniz varsa bu oyunu eğlenerek oynayacaktır sonuna kadar. Çünkü oyun hem basit, hem de... Basit. ♣

_Fırat Akyıldız



Tür: Aksiyon Yapım: Konami Dağıtım: Konami Orijinali: ?????? Minimum Sistem: 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı Multiplayer: Aynı bilgisayarda, var Web: www.konami.com İngilizce Gereklinimi: Hiç

sonuna kadar çizgisel olduğunu kanıtıyor, ama bu oyunu türü içinde değerlendirmem gerektiği için bunun bir eksi olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü eskiden "Hagar gibi" denilen bir tür vardı arcade salonlarında. Bunu eleştirmek yanlış olur.

Sinirli oynanış...

Dört kaplumbağadan birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Çizgi-filmde olduğu gibi kaplumbağaların her biri farklı bir silah kullanıyor. Ancak hangisini seçtiğiniz çok önemli değil. Çünkü kaplumbağaları birbirinden ayıran neredeyse tek şey silahları. Normal vuruşların ve yıldız atmanın dışında, zıplama, hızlıca ileriye atılma gibi hareketleri de yapabiliyorsunuz oyunda. Her bölümde yeni bir görev alıyorsunuz ve her bölümün sonunda bir boss'la karşılaşıyorsunuz. Ama... Oyunun oynanışı tek kelimeyle "sığ". Yani yapabileceğiniz şeyler çok sınırlı. Oyunda size özgürlük tanınmaması türden kaynaklanan bir şey, ama oynamaya zorunlu olduğunuz alanın bu kadar kötü kullanılması affedilir gibi değil. İlk birkaç bölüm boyunca karşınıza çıkan ve birbirinden farkı

olmayan düşmanları aynı şekilde vurmak, ilerlemeye çalıştığınızda "Kaplumbağa Giremez" uyarısına takılıp haritadaki diğer düşmanları aramak dışında hiçbir şey yapmıyorsunuz. Ve bölümlerde "renk" yok. Kırılabilir kutuların veya patlayan varillerin dışında etkileşime girebileceğiniz bir şey yok. Kutulardan daha fazla power-up, yani daha fazla güçlendirici çıkabilirdi. Veya çevre daha etkileşimli tasarlanabilirdi. Bunun yerine her şeyi kırıp dökerek ilerlediğiniz ve devamlı tekrar eden bir oyun var karşımızda. Bir de bu tip bir oyunda dövüş sisteminin çok daha doyurucu olması gerekirdi. Ama ne yazık ki bu da yok. Bölüm aralarındaki mini oyunlarda yeni yetenekler veya yeni hareketler kazanabiliyorsunuz, ancak bunlar da oyunu kurtarmaya yetmiyor. Şunu söyleyebilirim, ilk bölümlerde oyundan sıkılmazsanız, bir daha hiç sıkılmazsınız. Çünkü oyunun başı neyse sonu da o. Fakat en az bir saat süren bir işkenceye nasıl karşı koyabilirsiniz, nasıl katlanabilirsiniz, katlandıktan sonra noktalı yerlerden kesmek mi gerekir sizi, bilmiyorum.

Grafik açınsındansa oyunun kaliteli olduğunu

yeşil cehennem

VIETCONG:
FIST ALPHA

Ormanda huzurlu bir akşam yürüyüşü

Çek Cumhuriyeti yetenekli programcılar açısından hayli bereketli bir yer olsa gerek. Çek oyun firmaları birkaç yılda isimlerini dünya oyun piyasasına kabul ettirmeyi başardılar çünkü. Ancak Çek programcılarının oyun yapma anlayışı biraz farklı gibi görünüyor. Bu elemanlar nedendir bilinmez, oyunlarını oynayacak insanlara azap çektirmekten hoşlanıyorlar sanki. Şu ana dek çıkardıkları oyunlara bir bakın, neredeyse hiçbiri öyle bir oturuşta bitirebileceğiniz türden kolay yapımlar değil. Tabii bu kötü oyunlar oldukları anlamına gelmiyor, sadece genellikle insanı çileden çıkarabilecek kadar zor olmaya meyilliler.

Vietcong oynamış olanlarınız bana hak verecektir bu konuda, oyunun atmosferi hayli sağlamdır, çarpışmalar inandırıcıdır, ormanlarda tım tım gerilla aramak tırtırcıdır. Amma velakin, tüm bunların yanında oyun hayli kazıktır da. Düşman genellikle sık bitkilerin arasında neredeyse görünmezlik derecesinde kamufler olmuştur, ateş açtıklarında ise anasının gözü mesafeden kafatasınıza kurşunu sokuverirler. Buna karşılık siz o

ağacın ardından bu çalının dibine atlamaya, bu arada nereden geleceği belli olmayan kurşunlardan sakınmaya katarsınız. Düşmanın aksine sizin nişançılığınız pek iyi sayılmaz, çünkü ne kadar usta oyuncu olursanız olun, oyundaki bazı tuhafıklar asla doğru düzgün ateş edebilmeye izin vermez.

Çek yapımı başka oyunlar da vardı tabii, ve hemen hepsi de hayli gerçekçi olmaya çalışan, haliyle oyuncuyu zorlayan yapımlardı. Ama Vietcong gerçekçi olmanın yanında, bir de çeşitli program hataları nedeniyle ayrıca zorlaşan bir oyundu. Atmosfer ve gerçekçilikten puan kazanırken, bir yandan da bu program hatalarından kaybediyordu. Haliyle kimileri sevdi, kimileri de nefret etti. Ama tüm bunlar hayli zaman önceydi. Vietcong incelemesini dergiye Burak bilademir yazmış, ardından da gidip bir askerlik vazifesi ifa edip gelmişti. Hayli zaman olmuş sizin anlayacağınız.

Saklambaç

Vietcong'u yapan Pterodon aradan geçen zamanda başka hangi projelere yönelmedi bilemiyorum tabii, ancak en azından bir adet ek görev paketi kasacak zamanları olmuş. Tabii Fist Alpha'nın açılışında bir de ünlü Illusion Software'in logosunu görmek beni biraz şaşırttı. Ne seviyede

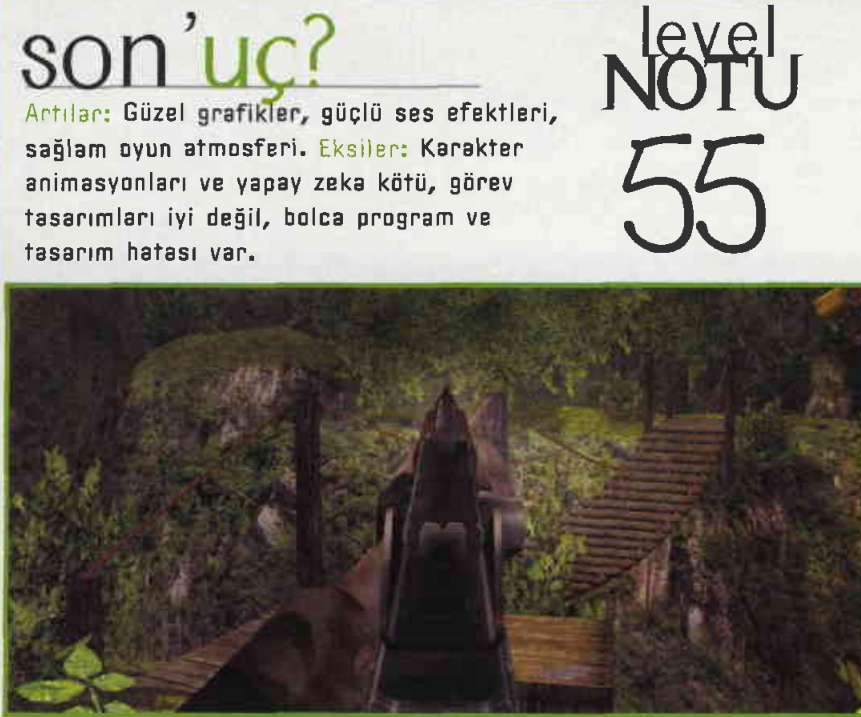
gerçekleştiğini bilemesem de, Fist Alpha için bir miktar ortak çalışma gerçekleştirilmiş oldukları ortada. Kimbilir, belki de bu durum daha ilerideki daha büyük ortak projelerin habercisidir.

Fist Alpha yine 1967 yılında ve Vietnam ormanlarında geçen bir ek görev paketi, bu arada hatırlatayım, bunu oynayabilmek için Vietcong'un bilgisayarınızda kurulu olması gerekiyor. Bu defa ilk oyundakinden farklı bir karakteri yönetiyorsunuz, yanınızda da yine farklı yetenekleri olan bir grup eleman bulunuyor. Karşınızda ise sadece Vietcong gerillaları değil, buna ek olarak bir de NVA, yani Kuzey Vietnam Ordusu askerleri bulunuyor. Oyun sizin de bir ek görev paketinden umacağınız gibi, en az orijinal Vietcong kadar kazık denebilir. Yine vaktinizin büyük bir kısmını sürüngen modunda dolanarak ve o en son kurşunun nereden geldiğini merak ederek geçireceksiniz.

Körebe

Fist Alpha maalesef Vietcong'u baltamış olan bazı sorunlardan kurtulabilmiş değil, üstelik üstüne kendine has sorunlara da sahip. En temel problemlerden biri yapay zekanın dengesizlikleri, bu gerek dost, gerek düşman birimleri fena halde etkileyebiliyor. Mesela dost birimler yollarını bulmakta büyük problemler yaşayabiliyor, bu yüzden sağa sola takılıp kalabiliyorlar. Bu yüzden olsa gerek, programcılar yanınızdaki elemanların





son'uç?

Artılar: Güzel grafikler, güçlü ses efektleri, sağlam oyun atmosferi. **Eksiler:** Karakter animasyonları ve yapay zeka kötü, görev tasarımları iyi değil, bolca program ve tasarım hatası var.

Level
NOTU
55



Tür: Aksiyon Yapım: Pterodon Dağıtım, Take 2 Minimum Sistem: 700 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2,1 GB HDD
Önerilen sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, Multiplayer, Network ve İnternet, 2-64 kişi.
Web: <http://www.pteredon.cz/> İngilizce Gereksinim: Orta

neredeyse ölümsüz olmasına imkan tanıdılar. Siz tek kurşunda inebilirken, onlar mermi yağmuru altında gayet neşeli biçimde çatışmaya devam ediyorlar. Haliyle bırakıyorsunuz ki ağır işleri onlar yapsın, bu da pek iyi değil.

Düşman yapay zekasına gelince, genellikle görme, duyma ve nişan alma yetenekleri zehir gibi maaşallah! Hiç olmadık mesafeden ayak sesinizi duyabiliyor, iki kaşınızın arasından vurabiliyorlar. Ancak ilerleyen bazı bölümlerde sırf işinizi kolaylaştırmak için gayet embesil tasarımlanmış düşmanlara rastlıyorsunuz, bunlar daha akıllı arkadaşlarıyla kıyaslanınca adeta iş olsun diye oyuna konmuş izlenimi veriyorlar. Bu arada ilerleyen bölümlerden bahsetmişken, bu oyuna tıpkı Soldier of Fortune 2'deki gibi zoraki gizlilik görevleri koymak kimin fikriydi acaba? Elinizde susturuculu bir tabancayla bir süpürü gerillanın arasından süzülme vicdan azabından betermiş doğrusu. Üstelik bir o kadar da anlamsız ve gereksiz.

Oyundaki bir diğer çözülmemiş problem si-

lahların tasarımıyla ilgili. İlk oyunda da olan bir gariplik var, bazı durumlarda ince nişan alsanız bile hemen atış hattında ve çok yakında olan düşmanları buramayabiliyorsunuz. Bu sık sık oluyor ve olduğunda da genellikle ölümünüze sebebiyet veriyor. Ayrıca silahların deli gibi teptiğini de belirtmem lazım. Normalde en dandik tüfek bile tamamen acemi bir adamın elinde değilse böyle delicesine gezmez, acemi askerinin de özel görev birliğinde ne işi var? Mahsus mu yapıyor bu programcılar, anlamadım gitti yani.

Orman Kebabi

Fist Alpha'nın orijinal oyuna ek olarak bazı yeni multiplayer haritaları ve oyun modları getirdiğini de söylemek lazım. Ancak maalesef ben yazımı yazmadan bunları test etme imkanı bulamadım. Ama zaten bu türden oyunların ek görev paketleri her zaman yeni multiplayer haritaları ve modları içerir. Eğer çok multiplayer meraklısı değilseniz bunları pek dikkate almaya da değmez.

Fist Alpha'nın grafikleri ve seslerine pek kusur bulmak mümkün değil. Karakter animasyonları yine eskisi gibi hafif kütük lezzetinde, ama onun dışında pek sorun yok. Esas sorun oyunun eskisine oranla çok daha sağlam bir sistem istiyor olması. Özellikle grafik detaylarını kökleyip oynayanlar, sık sık oyunun korkunç yavaşladığına şahit olacaklar. Oysa görünürde bunu gerektirecek denli büyük bir grafik ya da yapay zeka gelişmesi yok oyunda. Anlaşılan program kodu yine biraz dağınık bırakılmış.

Genelde Fist Alpha'nın beni pek memnun ettiğini söyleyemem. Doğrusu Call Of Duty gibi rafine bir oyundan sonra beni pek açmadı. Tamam, ikisi aynı kulvarda koşmuyorlar, ama zaten Vietcong'un derdi yeterince rafine olmaması, yoksa aksiyon eksikliği çekiyor olması değil. Tabii aranızda Vietcong'u çok beğenmiş olanlar varsa, mesela bizim "Koca Kafa Purak(TM)" gibi, onlar Fist Alpha'yı da oynamak isteyeceklerdir. Eh, kolay gelsin. ☺

_M. Berker Güngör

sonic'in pc'ye çıkarması...

Sonic Adventure DX Director's Cut

8-bit'ten 32 bit'e kirpi...

Tür: Aksiyon Yapım: Team Sonic Dağıtım: Sega Minimum Sistem: 5500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX Önerilen Sistem: 1.3 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Multiplayer: Yok Web: www.sega-europe.com İngilizce Gereksinimi: Hiç

Mario Bros'la birlikte en çok tanınan oyun karakterlerinden, en çok oynanan oyunlardan biri Sonic. Tabii Giana Sisters, Superfrog gibi karakterleri de unutmamak gerekir, ancak nasıl ki Mario Bros Nintendo'nun satışlarını artırdı, Sonic de Sega'nın "Sega" olmasında pay sahibi oldu. Eh bir PC versiyonu da gerektirdi artık... Bakayım nasıl olmuş?

Yuvarlanma sanatı...

GameCube'teki Sonic Adventure 2 Battle'in başarısından sonra Sega, serinin ilk oyununu, yani Sonic Adventure'ı da bazı eklerle birlikte GameCube'e çıkarmaya karar verdi. Ortaya çıkan sonuç ise Sonic Adventure DX: Director's Cut oldu. Şu anda CD-ROM'unun içinde uyumakta olan oyun da Director's Cut'ın PC versiyonundan başka bir şey değil (Oyun Dream-

cast'ten GameCube'e çevrilmişti, şimdi de Gamecube'den PC'ye...)

Oyunun ana modu olan Adventure'dan bahsederek başlayayım. Adventure'da bir şehirin ortasındasınız ve çevredeki ortamlar bölümleri oluşturuyor. Bu sistem yeni nesil platform oyunlarının birçoğunda kullanılıyor zaten. İstedğiniz bölümü seçerek oyuna başlıyorsunuz ve kerpimiz yuvarlanmaya başlıyor. Bu arada oyunda tek seçebildiğiniz karakter Sonic değil. Tails, Knuckles, Amy, Big ve E-102 de seçebileceğiniz arasında yer alıyor. Her karakterin farklı bir hikâyesi olmasına rağmen, oyun içinde diğerleriyle de karşılaşıyorsunuz ve ne yazık ki bölümler birbirleriyle hemen hemen aynı.

Sonic klasik platform oyunu anlayışının ve bildiğimiz tarzının dışına çıkmı-


son'uç?

Artılar: Eğlenceli ve hızlı oynanış, renkli karakterler, PC için yeni bir Sonic oyunu olması. **Eksiler:** Oynanışı zorlaştıran kamera, zor kontroller, eski grafikler.

yor. Oyun her zamanki gibi hızlı ve heyecanlı. Yapmanız gereken altınları toplamak ve çıkış yolunu bulmak. Aslında "bulmak" kelimesi biraz ağır sayılabilir bu oyun için, çünkü oyun sizi yönlendiriyor ve çoğu zaman ne olduğunu anlamadan bölüm sonuna varıyorsunuz. Birçok bölümde oyunu bilgisayar oynuyormuş hissine kapılmanız olası. Yine de oyunun genel olarak eğlencesinden çok fazla bir şey kaybettiğini söyleyemem.

Kamera ve kontroller esas sorunlarımızı teşkil ediyor. Kamera çoğu zaman Sonic'in hızına yetişemiyor. Bu kontrollere de etki ediyor. Hangi durumda hangi yöne gideceğinizi şaşırtıyorsunuz genellikle.

Kirpi sonucu...

Grafikler ise vasatı aşamıyor, oyunun geneli gibi. Kamera sorunları, kontrol zorlukları ve "eski kasa" grafikleriyle Sonic Adventure DX'i tavsiye etmekte zorlanıyorum. Eğer bir yerlerden Dreamcast bulursanız, ki Tuna'da var, onda oynayın derim. Efendim? Tamam Tuna geliyoruz... 

_Fırat Akyıldız

level NOTU 63

↓ Balınanın sizi kovaladığı sahnede hiçbir etkinliğiniz yok, ancak bu detaylar oyuna renk ve heyecan katıyor.

↓ Oyunda bunun gibi birçok boss'la karşılaşacaksınız, ama panik yapmayın, zira geçmesi çok kolay.



bu şaka olmalı

One Must Fall Battlegrounds

Bir oyunu kötü yapmanın da sınırları vardır

Eğer sektör çok daha ciddi boyutlarda dünyaya yayılmış olsaydı manevi tazminat davası açılabilirdi. Hayallerin böylesine acımasızca katledilmesi düpedüz cinayettir, hainliktir. Neredeyse, en sevdiğim melodilerin yanlış ellerde katledilmesi ya da sadece bir kaç an-la zamana gömülen fırsatların acısı ya da eski inançlarınızın kaybolmaya başladığını fark etmek kadar mide bulandırıcı.

Kötü bir oyun şeytanının şakası olmalı bu...

O günü hayal etmek zor değil. Diversions Entertainment'in bu oyuna atanan direktörü ofise gelir, herkesi toplar ve onlara şöyle konuşur: "Arkadaşlar, olabildiğince yaratıcılık-

tan uzak olmalıyız. Oyunun eski ismini sömürebildiğimiz kadar sömürelim, ama sakın bu adı oyuncu ırkına istedikleri mutluluğu vermeyelim. Unutmayın amacımız onları sadece soğutmak. Bir oyunla ne kadar ileri gidebilirsek o kadar iyi. George, sen animasyonları olabildiğince rezil yap; karışık, kullanışsız, anlaşılmaz olsunlar. Tom sen de aç şu mikseri, rasgele notalara bas yarım dakika, onu kaydet ekleyiver oyuna. Mike sen ise deli bir reklam yap, bir sürü oyun sitesi olumlu haberlerle dolsun!"

Utancı verici

Dedim ya, söylenecek kelimeler çok az. One must fall 1994'te çıktığında gerçekten sağlam, zamanının farklı

sayabileceğim oyunlarındandı. İki kişilik dövüş oyunlarını yaratıcı yapmak zordur, ama iş robotlar olunca seçenekler de artıyordu tabii. Her robotun özelliklerinin geliştirilebilir olması, turnuvalardan kazanılan paralarla geliştirilebilmeleri gibi oyuncuyu kendine bağlayan hoş tarafları vardı. One Must Fall iyi bir oyundu Level Halkı, şu anda bile eminim seyerek oynanabilir.

Peki tam 10 yıl sonra bir grup insan ne düşünür, nasıl yaşar, nasıl bir prensip-kötü bir tecrübe-acı bir gerçeği fark eder de acısını şu güzelim oyundan çıkarır. One Must Fall: Battlegrounds... Nedir? Koca bir hiç, dostlar... Tam bir rezalet... "Durun, abartıyorsunuz! Bakın pilot ve robot sayısını arttırdık, artık gerçek 3 boyutlu arenalarda çok robotlu savaşlar yapabiliyorsunuz, bir sürü turnuvalarımız, multiplayer olanaklarımız varrr..." diyen adama kahkahalarla gülünmesi gereken zaman, bugündür. Anlattıkları, makyajları, göz boyamaları, hiç bir nefesi oyunun oynanabilirliğinin delicesine kötü olmasını değiştiremeyecek.

Oyuna başladığınızda dikkatinizi çekeceklerden bahsedeyim çok az... Robotlarınızın hareketi hiç zevkli değil. Animasyonlar göz dolduruculuktan çok uzak. Karşınızdakine vurmaya başladığınızda fark edeceksiniz ki bunun için tam olarak ona dönük olmanız lazım ve bunu yapmak da o kadar kolay değil. Müzikler rezalet, efektler çok kötü. Bir süre sonra neredeyse sadece aynı tuşa basarak, içinizdeki kombo keşfetme isteği çoktan ölmüş bir şekilde kendinizi aklınızdan geçen tek şeyin CD'yi bir an önce döndüğü yerden çıkartmak olarak bulacaksınız... Battlegrounds'u ne tavsiye ne takdir ediyorum. Mümkün olsa sırf firmaya inat, etraftaki herkesin birinci oyunu oynamasını sağlar, ironik bir protesto olayına girerdim. Aşağıdaki puanın ilk otuzu sadece eskiye saygı... ❖

_Gökhan & Batu



↓ Renkli grafikler, 5 tane robot, 4 farklı enerji türü... Gören de başarılı bir oyun zannedecek.



Tüm Action - Beat 'n up Yapım: Diversions Ent. Dağıtım: Diversions Ent. Minimum Sistem: 733MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX, 1GB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
Multiplayer: İnternet ve Ağ Üzerinden 16 kişi Web: www.omf.com İngilizce Gereksinimi: Hiç

son'uç?

Artıları: Belki de çok az grafikler, multiplayer opsiyonları. **Eksiler:** Oynanabilirlik korkunç, müzikler ve efektler anlamsız, atmosfer ve animasyonlar epey kötü. Sadece oyun mazaşistleri için yapılmış olabilir.

level
NOTU
30



elfler ormanlarından DISCIPLES 2 RISE OF ELVES çıktılar...

Bir oyunu kötü yapmanın da sınırları vardır

Disciples serisini beğenirim. Heroes Of Might And Magic serileri son oyunla beraber sapıtıldığından beri, ondan kalan boşluğu doldurabilecek kalitedeki yegane oyun olarak gördüm bu yapıyı. Grafikleri, oynanışı, birimleri, yani her şeyiyle Disciples serisi sıra tabanlı fantastik strateji oyunlarını sevenleri memnun eden bir yapım oldu bence. Tabii Disciples 2 çıkalı neredeyse iki sene oldu, yani aslında hayli eskidi denebilir.

Eşşek sıpaları...

Tabii aslında Rise Of Elves ilk ek görev paketi değil Disciples 2 için çıkarılan. Bundan önce iki ek paket daha çıkmıştı Disciples 2 için. Ancak Rise Of Elves onlardan bir açıdan çok farklı. Önceki ek görev paketleri sadece yeni senaryolar ve haritalardan ibaretti. Oysa bu yeni paket tamamen yeni bir ırkı oyuna katıyor, yani Elfleri. Disciples 2 genel hikaye açısından Elfleri daha önce neredeyse hiç ele almamıştı ve bence bu büyük bir eksiklikti. Onlara bazı olayların kenarında köşesinde rastlıyordunuz, ama o kadar. Ha, tabii canımı sıkan bir diğer unsur da bu oyunda Elflerin eşşek gibi kulaklara sahip olarak resmedilmesidir.

Uzun menzilli Elf...

Kulak mevzuunu bir yana bırakırsak, bu ek görev paketinde Elflerle pek fazla kusur bulmak pek mümkün değil. Tabii Disciples evreninin kendine has kuralları dikkate alınarak incelenmeli bu yeni ırk. Elfler Tolkien dünyasından alıştıklarımızdan farklılıklar gösteriyorlar. Yakın dövüş konusunda Centaur birimlerinin kısıtlı çeşitleriyle yetinmek gerekiyor, ancak bunlar yine de pek güçsüz sayılmaz. Ne var ki Elf oyununun esas zevki uzun menzilli birimlerde yatıyor. Gerek Elf okçuları, gerekse de büyücülerini geliştikçe daha da ölümcül oluyorlar. Ayrıca Elfler sihiyeciyi sorunu da çekmiyorlar, bu açıdan da oynaması rahat bir ırk yani. Tabii her zaman ki gibi karşıda da uzun menzilli elemanlar olduğunda bunları hayatta tutabilmek tam bir karın ağrısı, orası başka.

Senaryoya gelince, Elflerin ilk oyunda anlatılan büyük savaşta ve sonrasında başından geçenlere ışık tutması açısından hayli derin bir anlatıma sahip olduğu söylenebilir. Yine her görev bir sürü olay ve entrikayla dolu, konuyla biraz ilgilisenez merakınızı canlı tutabilecek kalitede

olduğuna emin olun.

Genel olarak baktığımızda Rise Of Elves şu ana dek Disciples 2 için çıkmış üç görev paketi içinde en iyisi, en dolusu olarak kendini gösteriyor. Üstelik oynamak için ana oyuna ihtiyacınız yok, tek başına çalışıyor. Meraklısına duyururum. ☺

_M. Berker Güngör



Tür: Strateji Yapım. Strateji First Dağıtım: Strategy First Minimum Sistem: 233 MHz CPU, 32 MB RAM, 8 MB GFX, 1.3 GB HD alanı. Önerilen sistem: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX Multiplayer: LAN ve internet, 1-4 oyuncu Web: <http://www.disciples2.com/D2/elves/> İngilizce Gereksinimi: İyİ

son'uç?

Artılar: Tamamen yeni bir ırk, yeni bir hikaye, rafine bir oynanış sistemi. **Eksiler:** Grafik tasarımı iyi ancak artık yaşını gösteriyor, harita bazen çok karışabiliyor, Disciples 3'ün zamanı gelmiş!

level
NOTU 75

kurnaz bir tüccarlık PATRICIAN 3 oyunu

Almanların ortaçağ ve ticaret takıntısı

Patrician 3 aslında bazı ülkelerde Patrician 2 Gold olarak piyasaya sürülmüş, 1300' lü yıllarda yani karanlık çağlar olarak anılan zaman diliminde dünyadaki en büyük ticaret loncası üzerine kurulu bir oyun. Hensaetic League isimli bu tüccarlar loncası, özellikle Germen topraklarından başlayarak bütün kuzey ülkelerinde ve Avrupa ticaretinde uzun süre söz sahibi idi.

Oyuna kendine küçük bir servet yapmış bir zanaatkar olarak başlıyor ve ticarete atılıyor. Amacımız daha çok para kazanmak ama Patrician serisinde sosyal statü kazanmak da önem taşıyor. Kimi arkamıza almak istiyorsak o yönde çalışıyoruz. Kiliselere bağış yapıp dini bütün olabilir, politikacılara rüşvet yedirebilir ya da adam olup hastane, su kuyusu gibi yararlı yapılar dikebilirsiniz. Şehirlerin ekonomilerine ihtiyaçları olan

ham maddeleri getirip ürünleri kârlı bir şekilde satarsanız sevilip sayılmaya başlıyorsunuz. Statünüz yükseldikçe daha kârlı ticaret şekilleri ve lonca üyeliklerinin kapıları açılıyor. Oyunu esas zevkli yapan da zaten bu ama aynı zamanda başlarda pek çok insanı oyundan hızlı bir şekilde uzaklaştıracak olan da bu.. Çünkü bu basamakları tırmanmak oldukça yorucu olabiliyor.

Trik trak trik trak

Patrician 3 oynadıkça eğlencesi artan bir oyun. Kasabalara vali seçilmek, yol, su getirmek gibi çeşitli seçenekler kazanıyorsunuz. Savunma sizden sorulur oluyor ve bu işe otomatige bağladığınız ticaretten akan parayı yatırmak oldukça keyifli oluyor. Ticaret loncasına lider olursanız sorumluluklarınız artıyor ve oyun daha da ilginç hale geliyor. Patrician 3 omuzlarınıza yüklediği sorumluluk hissi açısından başarılı ve tatmin edici.

Bu oyunun hastası olan pek çok kişi var, ben de sevdim ama çok daha güzel bir oyun olabiliirdi. Başlarda oyunun arabirimini ve oynanışını çözmek zor olabiliyor hatta usandırıcı olabiliyor. Çünkü eğitim görevleri çok sıkıcı ve yetersiz, siz de deneme yanılma ile öğrenmek zorunda kalıyorsunuz. Pek çok mantık hatası ve arabirim zorluğu var. Bunu yanında bazı görevleri gereken her şartı yerine getirdiğiniz halde devamlı başaramamanız çok can sıkıcı oluyor. Ayrıca başlarda çok pinti ve sabırlı davranmaz iseniz hemen batarsınız ve oyundan da hızla soğursunuz.

Keşke genel olarak oynanabilirliğe daha fazla özen gösterselerdi, daha oyuncu dostu bir hale getirselerdi. Her kasabadan fiyatlara aşağı yukarı erişilebilir gibi basit şeyler mümkün olsa, böyle basit birkaç detay hayatı daha yaşanabilir kılar bizi de oyun başında sıkıntıya sokmazdı. ☺

Ali Güngör



son'uç?

Artılar: Hoş müzikler, ilerledikçe çeşitlilik ve zenginlik kazanması. Alışıldığında sade ve yormayan bir oyun olması. **Eksiler:** Oyuna ısınma ve öğrenme süresi uzun ve zor. Genel olarak oyuncu dostu değil. Anlaşılamaz hataları, eski grafikleri var.

level
NOTU
72



suda oturmak

Wakeboarding Unleashed



Tony Hawk motoru ile neler yapılabilir...

Tüm ekstreme sporların oyununu yapmaya and içmiş gibi görünen Aspyr bisiklet, kayak ve dalga sörfü oyunlarından sonra şimdide Wakeboard oyunu ile karşımıza çıkıyor. "Wakeboard nedir, yenir mi?" diyenler için kısaca özetlersek: Su kayağının board ile yapılanı. Daha çok hoplayıp zıplamanıza izin veren bir şey yani. Hoplayıp zıplamak hoş ama bir süre sonra boş gelebilir aman dikkat.

Dünyaca ünlü yedi Wakeboard'cu (bu sporun Türkçe bir karşılığı yok ne yazık ki) ile 11 ayrı haritada oynamamız mümkün. Bu haritalar tahmin edebileceğiniz gibi sulak araziler olup, atlayıp zıplayacağınız rampalar, üstünden kayabileceğiniz borular, "küt!" diye çarpabileceğiniz tekneler ile donatılmış. Sürat teknesinin peşinden haritada sürüklen dur. Başka bir numara yok mu? Var tabii ki. Görev sistemi THPS (Tony Hawk) ve KSPS (Kelly Slater's) dan alıştı-

niz şekilde. Tamamen farklı oyunlar olmaları gerekirken birbirinin devamı gibi bahsetmem çok garip aslında ama öyle. Diğer oyunların aksine burada sizi çekeleyen tekne var ve bunu kullanmanız gereken bölümler mevcut. Ancak abuk kontroller yüzünden oldukça eğlenceli olması gereken bu görevler çok can sıkıcı bir hal alabiliyor.

Oyunun can alıcı iki noktası var. Birisi karşılıklı oynanan Tug O War. Burada başarılı hareketler yaparak rakibinizi tekneye bağlayan halatin boyunu kısaltmaya çalışıyorsunuz. Halat tamamen yok olunca bilin bakalım ne oluyor. Bir diğeri ise oyunu Co-op oynayabiliyorsunuz. İki kişi oynarken bir oyuncu sürat teknesini kullanıyor, diğeri ise arkada hareket yapmaya

çalışıyor. Bu mod oldukça eğlenceli. Özellikle tekneyi süren vatandaşın arkasındakine garezi varsa gülmekten yerlere yatabiliyorsunuz.

Suya Oturmak

KSPS da karşılaştığımız bir başka eksiklik de animasyonlarda. Yönettiğimiz şahsın animasyonları çok başarılı, akıcı ve esnek bir havası var ancak kaplamaları çok kıt. Kötü kaplamalar bütün o güzelliğin içinde sürekli oyuncuya batıyor. Su efekti olayını Kelly Slater's Pro Surfer'da kotaran grafik motoru, başarısını sürdürüyor. Ancak konsoldan aktarılmasından kaynaklanan ciddi grafik problemleri var. Bazen bir teknenin yada bir kayanın içinden geçiyorsunuz. Bazen de ufak bir taş parçasına çarpıp dokuz takla atıyorsunuz.

Grafikler bahsettiğim sorunlar dışında oldukça iyi. Alıştığımız kaliteye devam. Ses efektleri ise yine çok başarılı. Özellikle teknenin motor gürültüsü çok güzel. Bunlardan başka kullanılan müzikler de beni oldukça memnun etti. Punk parçalardan vazgeçilmiş ve klasik rock'a dönüş yapılmış. Kafa ütülemeden sakın sakın oynuyorsunuz. Bir saat oynadıktan sonra kafanızın şişmesi durumu yok yani.

Ekstrem spor oyunlarını takip ediyorsanız başından kalkamayacaksınız. Daha önce elinizi sürmediğiniz bir tür ise başlamak için için bir fırsat. "Aspyr ekstrem spor oyunları dünyası"na hoş geldiniz diyorum ve sizi oyununuz ile baş başa bırakıyorum. ☺

Jesuskane



Tür: Spor **Yapım:** Aspyr Media **Dağıtım:** Activision **Minimum Sistem:** 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 560 MB HDD **Önerilen Sistem:** 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Multiplayer:** İnternet/Lan **Web:** www.aspyr.com **İngilizce Gereksinimi:** Yok

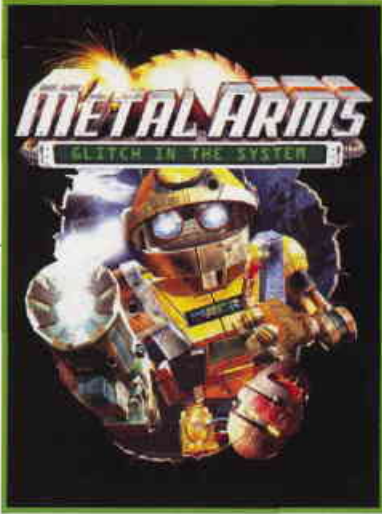
son'uç?

Artılar: Harika grafikler ve müzikler. Dınamaya başlayınca bırakamıyorsunuz. Co-op modu çok eğlenceli. **Eksiler:** Konsoldan gelme kontrol sorunları ve bazı grafik hataları.

level
NOTU
88



sistemdeki hata



METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

Sessiz, sedasız başarılı bir aksiyon

Iron Star gezegeninde yürütülen bir takım deneyler sonucunda ortaya bir general çıkmıştır. Evet, deneyler sonucunda ortaya generaller çıkmaktadır. General Corrosive, kötü bir robottur ve tek amacı her şey yok etmektir. Buna dur diyecek kişi veya makine de Glitch, yani biziz. Gördüğünüz gibi ortada bir senaryo yok. Yapmak istememişler. Eh.

Yıkım makinesi

Senaryo ve oyun derinliği biraz hafif. Onun yerine Swingin' Ape Studios bizi hızlı ve hareketli bir aksiyona itiyor. 40 bölüm boyunca yapmanız gereken çoğunlukla size verilen görevleri yerine getirmek, ama bu sırada da kötü robotlara atık parça olmamaya çalışmak.

son 'uç?

Artılar: Hızlı ve çok eğlenceli. Dört kişiye kadar aynı ekranda Deathmatch keyfi. Glitch'in robotları kontrol edebilme özelliği. **Eksiler:** Görüntülerde yavaşlamalar. Kontrollerdeki bazı zorluklar.

Glitch'in düşmanlarına karşı bir takım savunma biçimleri var. Her iki eline iki farklı silah olarak bir silah deposu biçimi alabiliyor. Silahlarını sayarsak yer kalmaz, ama el bombalarından roket atıcılarına, lazer silahlarından, sniper tüfeklerine kadar kullanmadığınız silah kalmayacak.

Şimdiye kadar okuduklarınız her aksiyon oyununda rahatça gözlemlenebilir. Burada ilginç olan faktör Glitch'in Tether Control aleti. Bu güzel alet sayesinde çeşitli robotları kendi kontrolünüz altına alabiliyorsunuz. Kontrol ettiğiniz robotun tüm özelliklerini kullanmak mümkün oluyor, fakat bu robotları menzil dışında kullanırsanız, eski düşman hallerine geri dönüyorlar. Bunu da önlemek için kontrol ettiğini bu robotu gidip yüksek bir yerden aşağı yavaşça bırakmanız önerilebilir. Bu durumda da robotu kontrol etmenin bir anlamı kalmıyor. O yüzden istersen... Yeter bitsin bu konu artık!

Öndeki aracı takip et!

Glitch'in sadece yürüyerek bir şeyler başarmanız bekleyemeyiz. O yüzden yapıcı firma da çeşitli bölümlere araç kullanımı eklemiş ve ortaya Tony Hawk's Underground'daki araç kullanımından bir arpa boyu daha iyi araç kullanma görev-

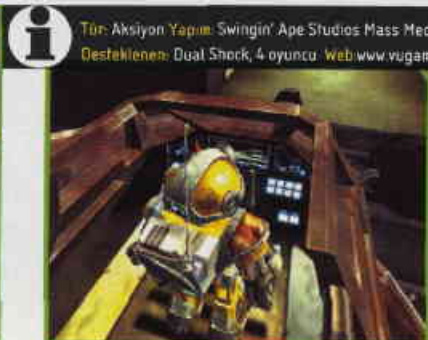
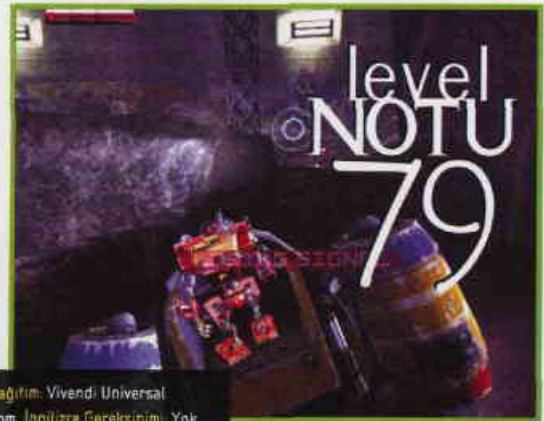
leri ortaya çıkmış. Monotonluğu önleme adına böyle çözümlere gitmek iyi de, bari biraz üstünde uğraşsanız. Sadece analog düğme ile kontrolü sağladığımız bu görevler benim canımı sıkmaktan daha ileri gidemedi. Ratchet and Clank 2'deki uzay bölümleri de böyle gereksizdi işte (aklıma geldi belirteyim dedim).

Metal Arms'da yer alan bölümlerde sadece oynanıyor, hareketlerinize göre ortamı da değiştirebiliyorsunuz. Taşlar havaya fırlıyor, üstünde bulunduğunuz alan çöküyor, istemediğiniz alanları rahatlıkla patlatabiliyorsunuz. Red Faction oynayanlar bunun nasıl bir his olduğunu iyi bilirler.

En güzeli sona sakladım, çok sinsiyim: Metal Arms'ı aynı ekranda 4 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz. 4 kişi aynı ekrana sıkışmak biraz zor, ama üç veya iki kişide durum gayet eğlenceli olabiliyor.

Rahat ve eğlenceli bir aksiyon arıyorsanız, hele ki şu anda bu yazıyı bir çift gözden fazlası okuyorsa, Glitch ve droid'leri sizi bekliyor demektir. ☺

_ Tuna Şentuna



Tür: Aksiyon Yapım: Swingin' Ape Studios Mass Media Dağıtım: Vivendi Universal

Desteklenen: Dual Shock, 4 oyuncu Web: www.vugames.com İngilizce Gereksinimi: Yok

başarılı bir aksiyon KILL.SWITCH

Amaç kötü adamları öldürmek, peki ama neden?

Dünya yine tehlike altında ve yine her şeyi tek başımıza çözmemiz gerekiyor. Elimizin altındaki karakterimizse bu sefer biraz farklı. Geçmişini pek hatırlamıyor. Sadece verilen emirleri yerine getirmesi isteniyor. O da yapıyor. Bir insan şuursuz ise, ona her şeyi yaptırabilirsiniz.

Savaş başladı

Şimdi yapmanız gereken şey çok basit. Her bölümün başında size verilen görevi yerine getirmek üzere ilerlemek ve size engel olmaya çalışanları da ortadan kaldırmak. Tüm oyun boyunca bundan daha fazlasını yapmanız beklenmiyor. Bölümlerde ilerlerken, çeşitli mavi kürelere ulaşacak ve aldığınız görevi bu bölgelerle sürdüreceksiniz. Oyun yapısı her anlamda büyük bir çizgisellik sergilediği için bu alanları bulmakta da sıkıntı çekeceğiniz sanmıyorum. Görevlerinizde sapabileceğiniz pek fazla yön yok.

Kill.Switch şu saniyeye kadar anladığı-



nız gibi, bir aksiyon oyunu. Biraz Metal Gear Solid, biraz Syphon Filter ve belki Splinter Cell. Her ne kadar bu oyunlarda ilerlemenin birçok yolu olsa da, oynanışta saydığım oyunlardan esintiler sezmek mümkün değil.

Öncelikle, Kill.Switch'de aynı Manhunt'ta olduğu gibi yürüyen bir tank olmadığınızı aklınıza sokmalısınız. Eğer düşmanlarınızın önüne "sürpriiz" diye atılırsanız, onlar da "bay baaay" diye sizi aynen yere indireceklerdir. Bu nedenledir ki, sürekli saklanarak ilerlemeli ve düşmanlarınız üzerinize ateş açtığında en yakın deliğe sığınmalısınız.

İnanmazsınız, bu oyunda da birçok silah var!

Günün birinde bir oyun çıksa ve "Bizim oyunumuzda sadece bir çeşit tabanca ve bir de sapan var!" diye slogan atsa, herhalde tutmazdı değil mi (bu cümlenin saçma olduğu kadar gereksiz olduğu konusunda da hemfikiriz)... Zaten Namco'nun da böyle bir düşüncesi yok. Açıkçası silah isimleriyle aram pek iyi değildir. Biraz Counter-Strike'dan bir şeyler öğrenmiştim, orada da kaldı. Kill.Switch'teki her silah gerçek ve



her neredeyse her silahın farklı bir kullanım amacı var. 20 metre önünüzdeki bir düşmanı pompalı tüfikle indirmeye çalışmazsınız mesela. Bir adım mesafesinde duran rakibinizin burnuna tetikçi tüfeği dayamak da pek mantıklı değil (gerçek bir düşman olsa afallayacağı kesin gerçik). Susturuculu makineli silahlar, roket ve bomba atarına kadar birçok farklı silahı da kullanacağınız oyunda, Call of Duty benzeri hareketlerle de karşılaşacaksınız, hazır olun. Taşadığınız her silah ile daha dikkatli bakma moduna geçerek, ufak bir züm yapabiliyorsunuz. Bunun dışında, yakın dövüşte silahınızın arkasını (dipçik) rakiplerinizin suratına indirerek cephaneden de tasarruf edebilirsiniz.

Bilgisayarın yapay zekası, gördüğüm en iyi yapay zekalardan bir tanesi aslında. Üstünüze şuursuzca koşuyorlar. Sizin ateş ettiğiniz yöne doğru geliyorlar, ama siz oradan hissetmeden kaçıp, onlara tuzak bile kurabiliyorsunuz (oradan ayrıldığınızı görmezlerse). Gerçekten başarılı bir oyun olmuş. Namco'yu tebrik ediyoruz. ☺

_Tuna Şentuna



Tür. Aksiyon Yapım: Namco Dağıtım: Namco Desteklenen: Dual Shock Multiplayer: Yok
Web: www.namco.com İngilizce Gereksizimi: Yok

Artılar: İnişli çıkışlı senaryo. Zevkli oynanış. Farklı amaçla kullanılacak silahlar. IQ'su yüksek yapay zeka.
Eksiler: Oyun çok kısa. Kontrollerde ufak aksaklıklar. Kamera problemleri.

level
NOTU 78

son'uç?

Şahin'in gagası toprağa çakılı

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
TEAM SABRE

Oyunu sevdiyseniz yeni görevleri de seveceksiniz.

Siz kalkıp askerden yeni gelmiş adama özel operasyonlar yapan bir birliği konu alan bir oyun vereceksiniz ve ondan inceleme yapmasını isteyeceksiniz. İnanın ki kim olursa olsun o oyunda arayacağı ilk şey gerçekçilik olur. Call of Duty gibi bir oyun varken bu konuda piyasada eline su dökebilecek başka bir alternatif olmadığını da düşündüğümüzde ben bu oyunu yerden yere vururum arkadaş. Önüme istediği kadar tek kişilik görevler, rengarenk haritalar falan getirsin fark etmez. Takım arkadaşım neredeyse burun buruna sürtüşüp Hindistan öpücüğü konduracağı bir düşmanın ayaklarına ateş edip onu dans etmeye zorluyorsa o oyun benim için bitmiştir. Hani savaş psikolojisinden birbirlerini vuramıyorlar diyelim. O zaman neden düşman dans partnerini değil de ısrarla beni vurmaya çalışıyor onu da anlatın bakalım. Ayrıca sabit makineliyi ağaçtan bir mevzinin arkasından kullanırken

mevziye bomba fırlattığımda neden mevzinin parçalanmadığını da bana anlatabilirsiniz. Kısacası tüm görevler boyunca düşman atış alanında olduğu için kendi takım arkadaşlarını da tarayan ya da koşarken ağaca, duvara falan takılan bir çok salak dost takım askerini de eklersek Team Sabre bir tek şeyle ayakta kalıyor.

Arkadaşını al da gel

Çok kişilik oyunları seviyor musunuz? Özellikle Delta Force serilerine de bayılıyorsanız işte Team Sabre yeni bir sürü haritasıyla size bu keyfi veriyor. Zaten oyuna vereceğiniz para bir tek bu işe yarıyor. Ama ülkemizde oyunun bir sunucusu bulunmadığı ve yurt dışında da halen adam gibi FPS oynamadığımız için

Level
NOTU
55

Tür. FPS Yapım: Ritual Dağıtım: Novalogic Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Ürünün Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX Multiplayer: İnternet, LAN, 32 kişiye kadar Web: www.ritual.com İngilizce Gereksinimi: Az



tek alternatif LAN partiler yapmanıza kalıyor. Bugün eğer tüm şirketçe oyun manyağı iseniz ve patronunuz bile sizinle oyun oynuyorsa bu ek paket ile daha da keyifli zamanlar geçirebilirsiniz. Ya da İnternet kafanızda değişikliğe açık müşterileriniz varsa bu oyun ile saatlerce takılabilirsiniz. Fakat tüm bu alternatifler dışında Team Sabre pek bir fayda getirmiyor. Tamam haritalar ve görevler hoş, ama görevin öyle yerlerinde öyle abukça vurulabiliyor ya da takım arkadaşlarınızın tamamen kendi yetersiz zekaları yüzünden ölebiliyorlar ki... Bunun yüzünden görevi tekrar yüklemek size işkence olabiliyor. En iyisi arkadaşlarınızla oynamayacaksanız ya da "illaki FPS olsun" demiyorsanız pek te heveslenip bu paketi edinmeyin. İnanın ki değişen bir şey yok, benim kafam hala kocaman. ☺

Burak Akmenek

son'uç?

Artılar: Yeni haritalar, silahlar ve senaryolar. **Eksiler:** Hala kullanılmaya devam eden yetersiz yapay zeka her şeyin içine atmeyi başarıyor.



battlecruiser devam ediyor

UNIVERSAL COMBAT

Freelancer'ın eline su dökebileceğini sanmayın

Bundan ondört ya da onbeş sene kadar evvel, Derek Smart diye bir eleman gelmiş geçmiş en kapsamlı uzay simülasyonunu yapmakta olduğunu açıkladı. Bu kardeşimiz üşenmedi, Battlecruiser adını verdiği oyun için koca bir evren yarattı, içine ırklar yerleştirdi, dünyalar yaptı. Derek Smart yıllar yılı bu oyunu bitirmek ve piyasaya sürmek için çabaladı. Battlecruiser çeşitli isimler altında kimi zaman çeşitli anlaşmazlıklar yüzünden bedava dağıtıldı, kimi zaman da yasal olarak satışa çıkma fırsatı buldu.

Universal Combat aslında Battlecruiser serisinin en son oyunu. Ancak Smart ve ekibinin çalıştığı Dreamcatcher firması önceki Battlecruiser oyunlarının başına gelenlerden dolayı tedirgin olmuş olacak ki, bu son oyunun adının farklı olmasına karar vermiş. Maalesef oyun hakkında verdikleri tek önemli kararın bu olduğu da söylenemez.

Battlecruiser Unoperational!

Battlecruiser tıpkı Elite gibi oyuncuya neredeyse rakipsiz derecede özgürlük sunan bir uzay simülasyonudur. Büyük bir yıldız gemisi kullanmak ya da gezegenlerin yüzeyinde askercilik oynamak, burada her şeyi yapmak mümkündür. İlk Battlecruiser'dan bu yana oyunun arkasında yatan ana fikir hep bu olmuştur.

Fakat oyunun bir kusuru var ki, Universal Combat'ın olası tüm iyi yanlarını silip süpürmeye geliyor. Derek Smart ve ekibi aslında oyunun üzerinde çok daha uzun süre çalışmak niyetinde olmuş. Ancak Dreamcatcher yöneticileri gittikçe artan geliştirme masraflarından sıkılmışlar ve oyunu apar topar piyasaya sürmüşler. Sizin anlayacağınız Universal Combat gırtlığına kadar hatayla dolu kocaman bir Beta sürümünden başka bir şey değil. Derek Smart ve Dreamcatcher bu sebepten hayli papaz olmuş durumdadır.

son'uç?

Artılar: Müthiş bir Single ve Multiplayer oyun potansiyeli, çok geniş oyun evreni. **Eksiler:** Yapımı bitmeden çıkarılmış bir oyun, oynanabilirlik çok düşük, grafikler vasat.

Biter mi hiç?

Universal Combat sorunları olmasa bile bugünün standartlarıyla parlak bir yapım sayılmaz. Grafikleri en gösterişli olduğu anlarda bile hayli sönük ve doğrusu etkileyici olmaktan uzak. Seslerin de grafiklerden aşağı kalan bir tarafı yok. Ama hepsinin ötesinde inanılmaz karışık bir kontrol yapısına sahip. Bir sürü karpuzu bir koltuğa sığdırmaya çalışınca oynanabilirlik de haliyle dibe vuruyor. Ve fakat en önemli eksikliği bambaşka bir noktada gizli. Battlecruiser serileri Derek Smart'ın kendi zevki için tasarladığı oyunlar. Eğer en başından beri bu seriyi takip etmemiş, Smart'ın düşünce yapısını çözmemiş, başaramıyorsanız, oyuna tamamen Fransız kalmanız kaçınılmaz. Velhasılı kelâm, Battlecruiser efsanesi sürüyor sürmesine ya, belki sürmese daha iyi de olurdu hani..

M. Berker Güngör



level
NOTU 40



Memnun kalmadığınız Kısa Kısa'ları en geç bir hafta içinde hamster@tunasentuna.com.tr adresine iade edebilirsiniz.

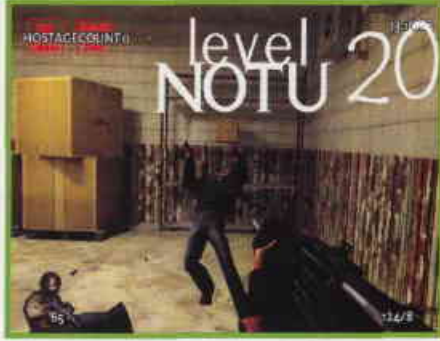
FBI: Hostage Rescue

Yapım: Idol FX Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Yanılmıyorsam bu ayki ilk oyunum bir FPS. Birinci kişi Berker'ile oynanan FBI: Hostage Rescue sanırım bir FPS oyunu. Bir de şu var ki, FBI: Hostage Rescue bir FPS oyu... İsminden de tahmin edebileceğiniz gibi Hostage Rescue'de; rehin alınan, uyuyakalan veya yere kapaklanan insanları kurtarmaya, ağaçta mahsur kalmış kedileri download etmeye (4.7 kb/sn) çalışıyorsunuz.

Bunların dışında sevgili basın mensupları, oyun çok esnek bir oynanış sunuyor. Me-

sela oyuna başlarken hangi silahları kullanacağınızı, tatilde nereye gideceğinizi, oraya gittiğinizde nerede kalacağınızı ve kalacağınız yerde klima olup olmayacağını seçebiliyorsunuz. Fakat asıl sorun şu ki, ee, FBI: Hostage Rescue'nin vasatın altında kalan bir oyun olmasından, eee, kaynaklanan... Eeeh sıkıldım ya! Almayın bu oyunu işte! Bu ne ya! Yanınıza gelip "Abi mir mir mir mir, mir mir mir!" derse de kendinizi dışarı zor atın (200 km/sn). ☺



Riot Police

Yapım: Activision Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Bu ayki ikinci oyunum ise isminden de fark edilebileceği gibi bir trafik levhası. Bunun yanı sıra bir strateji oyunu da olan Riot Police'teki amacınız çıkan isyanları bastırmak. Peki bu isyanların içeriği nedir? Arkadaşlarınızla tartışınız, gerekirse "taş yok mu taş?!" diyerek kavga çıkarınız.

Genellikle "karnımız acıktı" gibi basit gerekçelerle çıkarılan isyanlarda yapmanız gereken şey bu isyanları engellemek. Bunun için de; cop, gaz bombası, tank, barikat, taş, sopa, sapan, masa ve sandalye gibi birçok modern silaha (?) sahiptir. Buradan şu sonuca varabilirim: Sandalye ve masa gibi eşyalar ağaçtan imal edilir.

Bu mevzudaki bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta ise grafikler. Grafikler, ismini vermek istemediğim birtakım ".bmp" dosyalarına birkaç serseri ve aymaz 3D modelin "gülp!" diye yapıştırılmasıyla yapılmış. Bitti mi? Bitmedi! Bu Buggy Boy-vari grafiklere bir de herhangi bir Tycoon oyununun sıkıcılığını ekleyin, bulduğunuz sıkıcılıktan beş çıkann, ona da iki ekleyin, dokuzla çarp...

Sonuç olarak toparlamak gerekirse şunları şunları diyebilirim: Yukarıda ismini vermediğim .bmp dosyalarının isimleri Berker ve Sinan'dır. Sonra da mir mir... Ha? Berker be, sana da hiç şaka yapılmıyor ya, bırak o elindeki Sinan'ı. Evet oraya bir yere koyuver. Sağol Berker... ☺



Apache Longbow Assault

Yapım: Interactive Vision Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Uzun zamandır bir yarış oyunu oynamamıştım. Apache Longbow Assault bu açıdan takdirimi kazanmadı değil. Bir defa oyundaki pistler çok gerçekçi, fazla sayıda arabalar ve helikopterler va... Aa, araba yarışı değilmiş bu ya... Şimdi mouse'un sol tuşuyla şu yazdığım satırları seçip silme tuşuna basmam gereki-

yor, ama yapamıyorum. Evet belki biraz tembelim, belki biraz uyuşuğum, ama olsun.

Yukarıda bahsi geçen oyun, kişi veya kurumda bir Apache'yi, birbirinden farklı silahlarla kontrol ediyorsunuz. Zaten birbirinden farklı olmasa bu silahların Kopya Koyun Dolly'den hiçbir farkı kalmazdı, neden "birbirinden farklı" diyorum ki? Aranızda bu konuyu tartışınız, top oynayınız, gerekirse acıkınız.

Kontroller ve kamera sistemi oyunun ekileri arasında sayılabilir. Artılar arasındaysa şunlar sayılabilir: Unuttum. Bunun dışındaysa oyunun artısı yok. Zaten hiç olmamıştı, şaka yapmıştım. Zaten ben Level'da da çalışmışım. Kapıyı açık unutmuşlar, içeri girip yazmaya başladım, ama pişman değilim, yine olsa yine yaparım. ☺

level NOTU 48

level NOTU 29

Trailer Park Tycoon

Yapım: Jaleco Dağıtım. Jaleco Minimum Sistem. 450 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Kaç defa ispirtolu kalemlele yazıp astım şu derginin kapısına, "Tycoon oyunları ve koca kafalılar giremez" diye, ama yazdım da ne oldu? Tycoon oyunları da girdi, bir kısım ismini vermek istemediğim 22 inç kafalılar da. Ben de sinirlendim, gittim istifa dilekçemi verdim Sinan'a, dedim "Böyle böyle". "Tamam Fırat'im sen şu Kısa Kısa'yı bi' bitir de bakalım" dedi. Ve hâlâ bakıyor.

Diyeceğim şu: Trailer Park Tycoon'ü diğer Tycoon oyunlarından ayıran şey... Hmm, ayıramadım. Sonuçta bu oyunda da bir şehir inşa ediyor, eğlence merkezleri kuruyor ve arta kalan zamanlarınızda hapur

hupur sandviç yiyorsunuz. Dolayısıyla bu oyun tosun okuyucularım için bir dezavantaj teşkil ediyor. Ama ben okuyucularıma obeziyolojik oyunlar (?) oynatmam! Yaparım ederim!

Toparlamak gerekirse, ki gerekir, bu oyunu oynayacağıma giderim kedimle oynarım daha iyi! Ancak şu durumda bir kedimin olmaması bir dezavantaj yaratabilir. Aaa bir dakika ya, benim sıvrisineğim var, onunla oynarım. Şuraya bir yerlere koymuştum... Hah buldum! Gel oğlum Sverisson, gel... Aggh!!!

level NOTU 35



Alien Blast The Encounter

Yapım: Made By Kiddies Dağıtım. Strategy First Minimum Sistem. 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Şimdiye kadar hiç işlenmemiş, kimsenin aklına gelmemiş, safkan, Johnny Guitar gibi bir konu... Gezegeni yaratıkların istilasından kurtarmak... Tabii ya!!! Nasıl aklımıza gelmedi bu bizim? Nasıl olur ya?

Birinci kişi fotoğraf makinesiyle oynanan Alien Blast: The Encounter'da, geminize atlayarak aslında gezegenden o sırada geçmekte olan şirin (?) yaratıklarla savaşıyorsunuz. Ama bu agresifliğiniz karşısında yaratıklar da sinirleniyor ve "Bize ha?!" diyerek onlar da size saldırıyor. Bunlar bir araya gelince ortaya çıkan karışım ise Halkla İlişkiler dilinde "oyun" diyoruz. Yazının geri kalan kısmında da bu oyundan bahsetmeyeceğim değil, bahsedeceğim.

Aklınıza şu soru gelebilir: "Konu klişe ve Johnny Guitar olabilir, ama bu oyun neden Kısa Kısa? Hiç onu Kısa Kısa olmaya iten nedenleri araştırdınız mı? Araştırdıysanız bizle de paylaşır mısınız? Paylaşmazsanız gidin başka yerde oynayın." Cevap vermek istiyorum: Bu oyunun ufakken hiç oynuncağı olmamış. Bu da onun sorunlu, asosyal, kepçe kulaklı, şişko ve tembel olmasına neden olmuş. Ayrıca karnım da acıklı değil, acıktı.

Fırat Akyıldız



derindekiler

DUNGEON KEEPER

Benim küçük iblislerim...

Işıkları kapatıp, sesi açıp, Diablo oynadığımız zamanlar kaptırmış kendimizi oyunun atmosferine. Öyle ki bu atmosferin yanında Diablo 2 bile hava gazı. Bir iblis öldürünce ev inliyor.

Dungeon Keeper'ı açıp ta demoyu izlerken önce vayy Diablo dedik. Savaşçı girip zindana yaratık tepelemeye başladı ama bir gariplik vardı doğrusu? Gölgelerden bir orak çıkıp kahramanın kafayı alverdiğinde o garipliğin Reaper olduğu anlaşıldı. Bu sefer ışığın koruyucusu değil de daha önce girip yaratık kestiğimiz, altın ve hazinelerini yağmaladığımız zindanların işletmecisi idik!

Reaper, ensen açık!

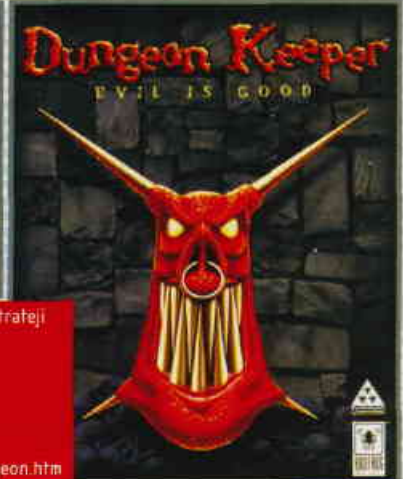
İblisler, şeytanlar, iskeletler ve akla gelecek her türlü kötü yaratık bize hizmet ediyor, tabii sadist ihtiyaçlarını karşılamak için kahraman kesebildikleri ve civciv yiyebildikleri sürece. Yerin altında kafamıza göre bir zindan yaratıyor, bunu hazine odaları, yaratık yuvaları ve tuzaklarla dolduruyoruz. Küçük küçük impler nereye işaretlersek koşup kazıyor, altın çıkartıyor. Ortaya çıkan labirentler Diablo'da oynadığımız bölümlere benziyordu. Ama atmosfer mizahi idi, komikti, eğlenceliydi. Sizi güldürüyor, eğlendiriyor ve başından kalkmanıza izin vermiyordu. Derinlerde kazmak kazmak ve daha fazla kazmak, altınları yığmak ve krallığınızı büyütmek dayanılmaz bir arzuydu, oyunun başından kopmak mümkün değildi. Birkaç oda daha kazmak, bir masum fantezi krallığını daha karanlığın hükümü altında ezmek! Her bir sonraki bölümde keşfedilecek orijinal bir fikir bulmak mümkündü.

Yaratıklar istediğiniz gibi çalışmaz ise dövüyor, zindana atıyor, işkence yapıyorduk. Büyümler araştırıyor, yaratıklar ve tuzaklar kahramanların zaten canına okumazmış gibi bir de üzerilerine yıldırımlar yağdırıyor onları tavuğa dönüştürüyor, evcil canavarlarımıza atıyorduk! Hele bu büyü-

lerden "Possess" ile seçtiğimiz bir yaratığı kontrol etmek olayı oyunun en zevkli yanlarından biriydi. İster bir Imp'i kontrol edip deliler gibi tünel kazın, isterseniz şişman ve kırbaçlı bir iblis olup düşmanlarınızı kendi bakış açınızdan katledin. Sadist ve de kaypak olmanın keyfini çıkartıyorduk.

Arka plandan şeytansı sesler devamlı sizi gaza getiriyor daha kötü olmaya teşvik ediyordu. Bir görev bitiminde kuru kuruya diğer göreve geçmiyor, yarattığınız yıkım, yaydığınız kötülük ve dünyayı nasıl etkilediğinize dair tatmin edici bir anlatımla da ödüllendiriliyordunuz. Bağımlılık yaratan işin şeytani mizah yönüydü. Kötü adam kahkahaları ve zindanda çınlayan yaratık sesleri hayatımızın vazgeçilmez parçası olmuştu. Goblin'inden Reaper'ına bütün yaratıklar kendilerine has özelliklere ve kişiliklere sahipti. Böyle sağlam bir yapay zeka ve yaratık çeşitliliğini, bu kadar karakter sahibi ve etkileyici yaratıkları görmek hala pek mümkün değil. Bazı yaratıklar kızınca diğerlerine saldırıyor hatta bazıları birbirleri ile hiç anlaşamıyordu. Vampirler ile büyücüler, Bile Demon ile iskeletleri ve Horned Reaper ile herhangi birini birlikte tutmaya çalışmak pek akıllıca değildi.

Olayların aksi yönünü görüp bir de böyle etkileşime geçmek oyunculuk hayatımıza damgasını vurdu. Bütün oyunlara ferahlık kattı, bakış açımızı genişletti ve çok uzun süre etkisini sürdürdü. Bullfrog'un dehasını tekrarladığı ve bu sefer tanrıçılık değil, saf kötü bir tanrıçılık tecrübesi sunduğu bir oyundu. Peter Molyneux için bu oyun günümüzün Black & White serisinin yaratımında büyük bir basamak olmuştu. Black&White ve Populous bu oyuna göre çok ciddi kaldığından bu oyunun şeytani mizah anlayışının bir benzeri daha yoktur (Dungeon Keeper 2 dahil). Mutlaka oynanması gereken oyun tarihinin sayılı harikalarındandır. Ali Güngör



Yapım yılı: 1997 Yapımcı: Bullfrog Tür: Strateji
Bilgi ve haritalar için bakılası:
<http://noctalis.com/dis/dk/>
<http://www.kfabic.co.uk/keeper>
<http://members.home.nl/0etelaer/dungeon.htm>

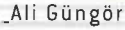
TERMINAL VELOCITY

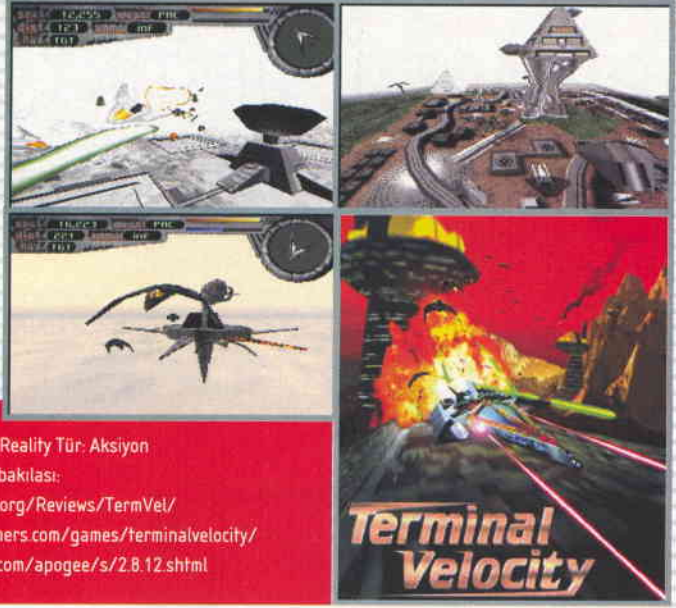
360 derece akrobatik savaş

Bu oyunun başına oturunca "Ebek!" diye kalakalmıştım. Böyle hızlı, böyle hareket dolu bir oyun daha var mıydı? Terminal Velocity zamanının çok ötesindeydi, tamamen bir atmosfer oyunu idi. Atmosferi de hızlı!

DeneySEL jet uçağımıza atlıyor ve toplam yarım milyon! millik oyun alanında 10 gezegen boyunca nefes nefese sürüklenip gidiyorduk. Laserler yağıyor, her şey akıp gidiyor inanılmaz bir sürat hissi içerisinde açık havada, gezegenleri boydan kateden tünellerde ve üslerde savaş durmuyordu. Havada sayısız akrobatik hareketler dönüşler yapıyor, zerafetle ama inanılmaz bir çeviklikle savaşıyorduk. Kara savunmaları, vurmakla azalmayan düşman uçakları ile sarhoş ediciydi. Görevler birbiri ardına sizi ekran başına ter içinde bağlıyordu. Dev haritalar dehşet hız ve yıkım duygusu ile bu oyun oynamış olan herkesin gözünde benzersizdir.

Bilgisayar oyunlarında hız duygusunu gerçekten insana hissettirebilen çok az oyun var ve Terminal Velocity bunun en iyi örneklerinden. Hele 8 kişiye kadar multiplayer olması da o zamanlar için nadide bir özellikti.

Klasik olmuş oyunlar içerisinde belki de kontrolleri bu kaos ve hızla rağmen en kolay oyun Terminal Velocity'dir. 



Yapım yılı: 1995

Yapımcı: Terminal Reality Tür: Aksiyon

Bilgi ve demo için bakılması:

<http://www.hmug.org/Reviews/TermVel/>

<http://www.3dgamers.com/games/terminalvelocity/>


<http://rinkworks.com/apogee/s/2.8.12.shtml>

DUNGEON MASTER

FRP'lerin ustası

Zamanında Amiga veya AtariST sahibi olanların şöyle bir derinden "aahhh" çektiğini duyar gibiyim. Çünkü Dungeon Master sadece iyi bir FRP değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisidir. SSI'nin hemen hemen tüm FRP'lerinde kullanılan üstten görünüşlü oynanışın yegane model kabul edildiği bir zamanda, radikal bir şekilde (belki de ilk kez) zindan kahramanlarınızın gözünden görüyordunuz. Grid sistemli bu model, zamanında matematik dersinde kullandığımdan çok kareli harita metod defteri harcatmıştır bana (zindanların haritasını çıkartmak için en ideal yol). Daha önce Wizardry ve Bard's Tale serileri tarafından da kullanılan bu sistemi, günümüzdeki oyunlara bile örnek olacak mükemmel şekilde getiren oyun Dungeon Master idi. Nitekim, kendinden sonra gelen Eye of the Beholder ve Lands of Lore gibi Westwood klasiklerinde kullanılan sistem de budur.

Beş kişilik grubunuza karakter almak için zindana girdikten hemen sonra kahramanların ruhlarını hapsededikleri resimlerden kurtarmanız gerekiyordu. Karakter yaratımı diye bir şey söz konusu olmaması belki şimdi bir eksi gibi gelebilir siz, ama zamanında gözardı edilebilir bir şeydi bu. Hem ben kim oluyorum da, bu klasiğin ardından laf ediyorum? Çıktığı sene "En iyi oyun", "En iyi adventure oyunu", "En iyi Role-Playing" oyunu dahil 22 ödül almış olan Dungeon Master'ı, LEVELCD2'den hemen, şimdi kurup oynamaya başlayabilirsiniz!

Chaos Strikes Back ek görev paketi ve Dungeon Master 2 devam oyunu da yapılmış olan Dungeon Master, kendine saygısı olan her bilgisayar role-playing oyuncusunun arşivinde bulunması gereken bir parçadır. 

OYUNUN KÜNYESİ

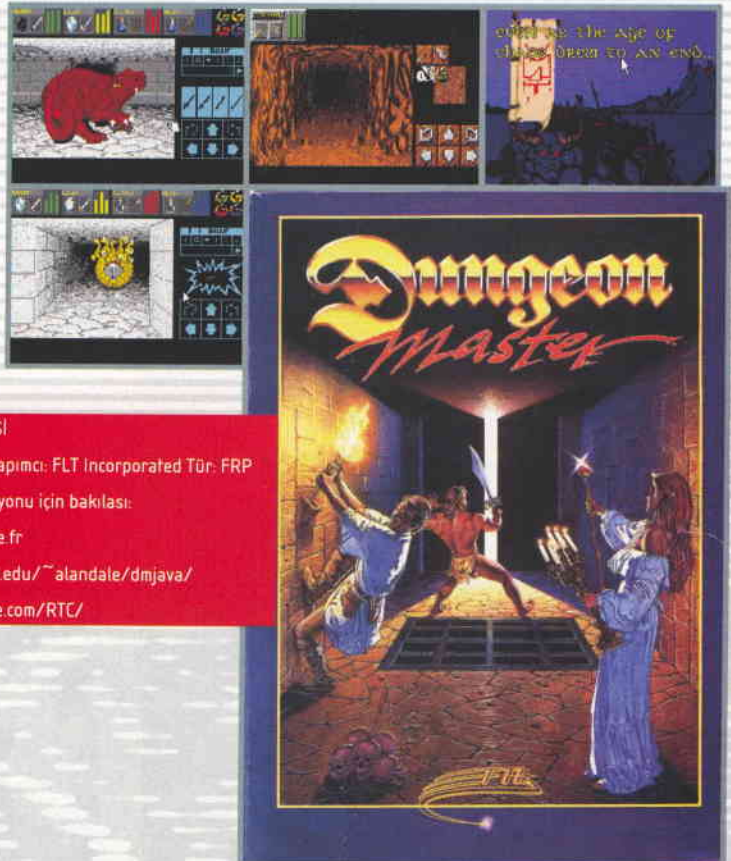
Yapım yılı: 1988 Yapımcı: FLT Incorporated Tür: FRP

Bilgi ve Java versiyonu için bakılması:

<http://dmweb.free.fr>

<http://www.cs.pitt.edu/~aladante/dmjava/>

<http://ragingmole.com/RTC/>



_Sinan Akkol

Yine mi bir ek paket?

EVERQUEST II

THE AGE OF DESTINY

Hayır, bir efsanenin dönüşü

E3 2003'te etrafına bakan bir kişi önünde EverQuest görüyordunuz, kafasını sağa çevirdiğinde Everquest görüyordunuz, arkasına baktığında yine değişen bir şey yoktu. Aslında bu çok normaldi, çünkü EverQuest devasa online oyunların önünü neredeyse hiçbir oyunun yapmadığı kadar açmıştı. Çıkan bilimum ek paketi ve hemen her forma, türe ve oyun makinesine uyarlandıktan sonra ikincisininin, tam adıyla EverQuest II: The Age of Destiny'nin çıkma vakti gelmişti.



Buraya neler olmuş böyle?!

Elbette eski oyuncuların büyük kısmı Qeynos, Freeport, Befallen, Bixies'in yeni halini merak ediyorlardır. Fakat EverQuest 2 aynı dünyada geçmesine rağmen oyunun bağımlıları bile bu dünyayı tanımakta zorluk çekecekler. Çünkü artık Norrath'ın geleceğindediriz, zaman ilk EverQuest'ten 500 yıl sonrası. Geçen 500 yılda muazzam bir fe-

laket dünyayı çok büyük ölçüde değiştirerek kara parçalarını yeniden oluşturmuştur. Bu felaketle birlikte Kader Çağı (The Age of Destiny) başlamıştır. Yeniden oluşumla birlikte hayatta kalan az miktarda canlı yeniden kurulan iki büyük şehri inceleyerek kendilerine yeni bir yerleşim alanı aramaktadırlar, tabii kaderlerini de... Oyunda macera bölgeleri sisli ormanlardan tozlu savanlara kadar 5 kilometreye ulaşan devasa alanlardan oluşuyor. Oyundaki hemen her bölge kendine özgü hayvanları ve bitki örtüsüyle özelleştirilmiş durumda. Şimdilik kara parçaları arasındaki ulaşım gemilerle sağlanıyor. Bu gemilerin daha sonra oyuncular tarafından da kontrol edileceği fısıldananlar arasında bulunuyor. EverQuest 2'de hayatınız bahsettiğim iki ana bölgeden birinde bir göçmen olarak başlıyor.

Oyun başlangıcı isteyenler için tanıma ve alışmaya yönelik görevlerle geçiyor, böylece bu türe yabancı olanların bin tane yazı okumadan oyuna kademe kademe alışması sağlanıyor. Burada dikkati çeken bir başka nokta ise görev dağılımının mantık çerçevesinde kalarak oyuncuların hikayeden soğutmaması oluyor. SOE (Sony Online Entertainment) bunu olayları iyi izleyen karakter sahibi NPC'lerle çözüyor. Oyunculara gerçekten farklı ve zevkli bir oyun deneyimi yaşatmanın yolu farklı ve keyifli görevlerden geçiyor. EverQuest 2 karakter seviyelerine ve özelliklerine göre verilen uzun epik görevlerin yanı sıra ekran başında fazla vakit geçirmek istemeyenler için nispeten kısa ve ko-

lay görevler de içeriyor. Bir görevin önünde birçok oyuncunun sıraya girmemesi için kişisel görev sahalarının oluşturulması olayı EverQuest 2'de de bulunuyor. Artık bu yöntemi kullanmayacak oyun kalmadı gibi.

Ogre'nin karakterlisini severim

EverQuest'in ve ek paketlerin ırkları, Everquest 2'de de yer alıyorlar. Bunlara eklenen Ratonga'yla (faremsi küçük bir ırk) ırk sayısı on altıya çıkmış. Yapımcıların en çok üstünde durdukları noktalardan biri de yüksek seviyelerde karakterlerin farklılaşması. Farklılaşma ilk olarak karakterinizin yüzüyle başlıyor. Fakat bunun altını çizmeli, çünkü bu üç, beş farklı yüzden birini aldığımız klasik seçimlerden gerçekten çok farklı. Çene, saç, göz, dudak, burun, yanak ve sakala kadar geniş bir çerçeve emrinize amade. Oyundaki ana karakterler savaşçı, büyücü, keşiş (iyileştirme ve destek) ve izciden (gizlenme ve tuzak kurma) oluşuyor.

Devasa online oyunların çoğunda geçerli bir kural vardır: Karakter ve yetenek ağaçları ne kadar farklılaşmış bir yapıya sahipse kullanım o derecede kolaylaşır. SOE'de bunun farkında olacak ki yetenek gelişimini çeşitli yollara ayırmış. Yetenekler



Hayvanları sevelim, sayalım



Düelloyu yürekli ve yüksek LEVEL'lı olan kazanır



ONLINE

şu an için üç ana dal altında toplanmış durumda: Bilgi, teknik ve sanat. Yeteneği kullanmadaki bilginiz kullanabileceğiniz eşyaların seviyesini etkilerken, teknik bu eşyaları ne kadar iyi kullanabileceğinizi ve sanat ise bunların ekstra fonksiyonlarını etkiliyor. İlerlemek istediğiniz yol vereceğiniz deneyim puanları, kullanmanıza paralel olarak gelişecek yetenekleriniz, ustalarından öğrenmeniz ve bazı anahtar görevleri yerine getirmenizle şekilleniyor. Oyundaki önemli başka bir yenilikse artık ölünce kaybolan deneyim puanları nedeniyle sinirle klavyeyi ısırarak zorunda kalmayacak olmanız. Çünkü yapımcılar borçlanacağınız bir deneyim puanı sistemi üzerinde çalışıyorlar.

Yapımcıların verdikleri bir başka bilgi ise geçen ay Middle Earth Online'da yazdıklarını animsattılar: "Zanaatkarlarla aranızı iyi tutun, en iyi eşyaların bir kısmı onların elinden çıkacak." Bu devirde yapılacak en akıllıca şey "ev alma zanaatkar al" sözünü dinleyerek yetenekli bir zanaatkara komşu olmak. Aslında bu mümkün, çünkü oyuncular EverQuest 2'de kendi mülklerine de sahip olabilecekler. Bu mülkler, köşe başındaki leş gibi kokan müşterilerle dolu kiralık bir meyhane odası olabileceği gibi farklı büyüklüklerdeki lüks evler de olabiliyor. Bunda hem cebinizin şişkinliğinin hem de NPC'ler üzerinde çizdiğiniz imajın etkisi var. Ne de olsa onurlu bir savaşçı evini karanlık bir hırsıza satmakta pek gönüllü olmayacaktır.

Norrath'ı dinliyorum, gözlerim kapalı...

Karakter yaratımından sonra bir demoyla Norrath'ın yeni



haliyle tanışıyoruz: Bir şehrin kaldırabileceğinden daha büyük bir darbe almış Freepoint'a doğru yol alıyoruz... Geniş caddeler ve hayvan güderken muhabbet eden NPC'ler gözümüzün önünden geçiyor. Biz geçerken sohbetleri bölünüyor ve bizi izlemeye başlıyorlar. (Hemen burada araya gireyim; NPC'lerin hareketlerimize göre tepki vermelerini birçok oyundan tanıyoruz, fakat yapımcılar Dynamic Quest Engine adını verdikleri bir sistemle verilen tepkilerin sonrasındaki olayların gerçekçiliğini bir kat daha artırmışlar.) Bir bara giriyoruz, bakışlar arasında bir NPC'yle muhabbete başlarken bir kavga patlak verdiğini fark ediyoruz. Öğrenin biri tüm gücüyle mağrur bir keşişe saldırırken keşişin savaş sanatını kullanışına üstü kapalı bir alkış gönderiyoruz. Canımız birden



LEVEL'in seçimi

Siteler:

<http://www.frp-tr.net/>

Türkiye'de FRP adına yeni bir görüş parolasıyla yola çıkan hikâyeler, kitap tanıtımları ve FRP üzerine yazılarla geliştirilmiş kaliteli bir site.

<http://www.neverendinglegends.tr.cx/>

Tüm yazıların yazarların eseri dünyalarda geçtiği Türkçe bir fantastik hikaye sitesi. <http://everquest2.station.sony.com/> Bu ay ön incelemesini yaptığım EverQuest 2'nin resmi web sitesi.

<http://metavideos.netfirms.com/videos.htm>

"ADSL aldım, kablo aldım ama şöyle güzelce video çekebileceğim bir site olsa" diyenlere Göker yardımcı olur.

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

"Ne yani herkes metal mi dinlemek zorunda" feryatlarında olan varsa onları 80 ve 90'ların popüler parçalarının sözlerini bulabilecekleri sağlam alt yapı bir siteye alalım.

<http://www.mobileplayground.co.uk/>

Bana bir site söyleyin. İçinde son nesil cep telefonları için bedava Java oyunları olsun.



Bir ısırık almak nedir ki

Natural Selection v3.0



Bir yıldan fazladır tanışıklığımız olan Natural Selection, diğer HL modlarının aksine kendini geliştirerek ayakta durmaya devam ediyor. Tamamen takım oyununa yönelik olan NS, "ben kendi başımın çaresine bakarım"cuları ijiye zora sokuyor. NS 2.1 güncellemesi, çok da uzun sürmeyen düşünme süresinin hemen ardından NS 3.0 olarak karşımıza çıktı. Kismen de olsa hayal kırıklığı yaratması beklenen yeni NS sürümü, sanılanın aksine adeta bir ek görev paketi tadında (ehe). Marine'ler ve Alien'lar arasındaki güç dengesini sağlamak için yapılan düzenlemeler, her iki tarafın da taktiklerini birçok açıdan değiştiren yenilikler, yeni 15 haritası ve yeni Combat modu ile NS yine dört dörtlük.

Oyunun can alıcı noktalarına bakalım. Marine'ler artık 4 silah taşıyabiliyorlar. Tabancamızı bırakmak zorunda kalmamak hayatımızı kurtarabiliyor. Komuta konsolu yenilenen Marine'ler artık üst üste de bina dikemiyorlar. Binaların sınırlarını belirleyen halkaların keşmesi hoş karşılanmıyor artık. Alien'larda ise Lerk geri geliyor. İlk versiyonlardan tanıdığımız dengelessiz yaratığımızın gelişi ile beraber, diğer bazı yaratıkların da zırh puanları değişmiş. Skulk'in Pheromones Upgrade'i yerine Focus Upgrade'i gelmiş. Ayrıca kozadayken HUD'ı (sağlık ve zırh bilgilerimiz vb.) görebiliyoruz artık.

Marine'nin canı yanar belki

Bu noktaya kadar yenileme, değiştirme ve düzenlemeden ibaret. NS 3.0'ın getirdiği en büyük yenilik Combat modu. Combat haritaları alıştığımız NS haritalarının aksine oldukça küçük. Genelde can sıkıcı ortamlarda rakibin ana binasını yok etmeye çalışıyoruz. Oyun boyunca yaptıklarımızla tecrübe puanları topluyoruz ve bu puanları belli özelliklerimiz geliştirmek için kullanıyoruz. LEVEL tavanı 10. Genelde 10. LEVEL'a kadar gelmek nasip olmayabiliyor. Combat modunda oyuncunun tek başına bir şeyler yapmasına hemen hemen hiçbir imkan yok. Özellikle birlikte hareket eden takımlara karşı ferdi oyun diye bir şey söz konusu olamıyor. Milattan önce yaptığım ilk Natural Selection incelemesinde dediğim gibi, NS tam bir ta-

kim oyunu. Tek tabanca takılmak kesin başarısızlık demektir.

Lerk salatası alsak yerine?

Steam'in gelişi ile değişen grafikler de biraz renklendirilmeye çalışılmış. Yeni birçok kaplamanın kullanıldığı NS 3.0, Half Life havasından ijiye uzaklaşıp benlik kazanmış. Grafiklerin dışında puanlama sistemi de elden geçirilmiş. Oyuncular inşa ettikleri ve yok ettikleri binaların dışında, öldürdükleri düşmanlardan da puan alabiliyorlar. Takım için en temel ihtiyaçları yerine getiren Gorg ve Commander'ların sivrilmemesinin önüne geçilmiş.

Natural Selection 3.0 sevenlerinin hevesini tazeleyecek, oyunu daha dinamik ve kolay oynanır hale getiren bir versiyon olmuş. Yeni versiyonun çıkışına kadar uzak kaldığım NS için söylenecek eksi bir şey yok ne mutlu ki. Eğer hala uzak duruyorsanız, gelin vazgeçin. Biz de oyuncu bulup da oynayabilmek için belli saatleri beklemek zorunda kalmayalım.

_Jesuskane

Geçip gidecektim, düşe düşe nereye düşük tavandan. ↓



NS biraz karatma gecelerini andırıyor.



Online alemden bir yıldız daha kaydı

Microsoft şaşırtıcı bir kararla devasa online RPG Mythica'nın yapımını durdurduğunu açıkladı. Mythica yapımcıları Microsoft Game Studios'a bağlı olmalarına rağmen onların isteği olmadan durdurulması soru işaretleri uyandırdı. Proje şefi Adam Waalkes Microsoft'un önce online oyun türünden, sonra da yavaş yavaş oyun piyasasından çekilmek istediğini savundu. Buna rağmen Microsoft yetkilileri piyasaya bir başka online oyunla gireceklerini duyurdu. Yapımcıların Microsoft'la ilgili açık mektubu için: http://www.mythicahq.com/features/moloch/2004/02/16/open_letter.shtml

Kısa Kısa...

📧 Sims 2 geleceğünün yapımcılar reklamla ilgili biraz daha artırmak için Simleri soyağacından izleyebileceğiniz bir oyun(cuk) yayınladı: <http://www.snootysims.com/mcdonalds.php>

📧 PC oyuncularının büyük çoğunluğu yeni bir Duke Nukem oynuna inançlarını yitirmişken 3D Realms forumlarında yapım şefi George Broussard'ın çıkıp Duke Nukem Forever'in şu anki versiyonunun 5 GB olduğunu ama sıkıştırılmış ses ve görüntülerden sonra bunun 3 GB'ye inebileceğini söylemiş. Bu kadar zaman sonra hayat(!) bir açıklama, değil mi?

📧 Sevgililer gününü nasıl geçirdiniz bilemem ama Blizzard Warcraft hastalarını düşünerek Heart to Heart adlı romantik(!) bir harita hazırlamış. Mum ışığında oynanması öneriliyor: <http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml>

NEREDESİN FIRUZE?

Platform: Cep Telefonu Tür: Macera Yapımcı: Başarı Mobile
Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

"HAYRİ VE ORHAN ÇIKARDIKLARI BAŞARISIZ KASETLER YÜZÜNDEN borç batağında dibe oynayan iki prodüktördür. Tam zokanın sağlığı faydalarını görecektiken Almanya'da yaşayan Ferhat adlı ve şarkıcı olmaya sevdalı bir genci keşfedip apar topar İstanbul'a getirir kaset doldururlar. Ama boğazda borç, peşte alacaklılar varken kaseti bastırmak kısmet olmaz. Bu arada Firuze çıkar ortaya ve bu lebi derya zengin melek hanım kahramanlarımızın ellerinden tutar."



Sakin "oyunlara hikaye uydurma olayını abarttın" demeyin. Çünkü filmün hikayesi aynen böyle. Tabii senaryo böyle olunca da oyunu da meşhur olmak ve İstanbul Plakçılar Çarşısı'nda hayatta kalmak üzerine kurulu. Oyunda siz Fer-

hat'sınız (Özcan Deniz'in rolü kapmışsınız, hadi iyisiniz) ve ortamlarda yenisiniz. Akil hocanız Hayri (o da Haluk Bilginer) size görevlerinizi söylüyor, siz de yapıyorsunuz. Mesela Hayri "Bu saçlarla ancak hippî olursun git kestir şunları" diye fırça çeker, kahramanımız da berberin yolunu tutar.

Şimdi siz "Bu mu görev?" felan dersiniz bir de. Anlatamadık galiba helloww, Plakçılar Çarşısı burası. Belanın her türfüsü burada. Topuğa sıkın mafyadan, başı boş kaykaylara kadar (nası?) hayatı tehlikeye atan her unsurun yuvası İPÇ. O yüzden paçayı kaptırmadan, ortalıkta madara olmadan Hayri abinizin her dediğini yapmanız gerekiyor. Söz dinledikçe şöhretiniz artıyor, ününüze, şanınıza puan katıyorsunuz... Bir yandan da paranız azalıyor ama üzülmeğin, ne de olsa Firuze ablanız var.*

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Hayır



mobil haber

DEEP SPACE'IN KODLARI ÇALINDI!

Geçen senenin sonunda Half-Life 2'nin kodları çalınıp oyun ertelenince bir hayli tartışma konusu olmuştu. Meğerse aynı şey ülkemizde de yaşanmış. Bugüne kadar en çok iş yapan mobil oyunlardan BattleFly'nin yeni versiyonu BattleFly III: Deep Space'in kodlarının bulunduğu sistem Cebit Bilişim sırasında çalınmış. Üzerinde uzun süredir çalışılan

ve piyasaya çıkmaya hemen hemen hazır olan oyunun kodları çalınınca Başarı Mobile oyunu çıkarmaktan vazgeçmiş. Oyun kopyalarının çıkması ihtimaline karşı tamamen geliştirilmiş. Oyuna yapay zeka eklenip başta 2D hazırlanan grafikler 3D'ye çevrilmiş.

Başarı Mobile konuyla ilgili "oyunda kullandığımız savaş gemisi

modelinin, Amerika'nın Plüton'a göndermeyi planladığı insansız uzay gemisiyle tıpa tıp benzeştiğini bilmiyorduk ve sanırım sistemi CIA çaldı" gibi esprili bir yorum yapıyor. Ama bu tip bir olayın yaşanması her geçen gün büyüyen mobil oyun pazarının ciddi bir sektör haline geldiğini de gösteriyor. Deep Space, Mart ayında piyasada olacak.



SERENAT SEDAT

Platform: Cep Telefonu Tür: Platform Yapımcı: Başarı Mobile Bilgi için: www.mobiloyuncu.com

ABE OKURCUKLARIM... ER BİŞEYİN OYUNU OLUR DA DARBUKANIN, DARBUKACININ OYUNU OLMAMIZ MI?

Gelin bakın ben size Sedat'ın ikayesi anlatayım. Bizim Sedat Kasımpaşa'nın gülüdür... Garibanım asta anasına, yirmibeş garip kardeşine bakacam diye elak eder kendini. Elcağızlarıyla yaptığı kedi derisi darbukaları satar pazarda yavrulara bakmak için. Ama Sedat da gençtir ayelleri vardır be. Güzeldir sesi, meşur olmak ister yığıdım. Üstelik güzeller güzeli Sebayat'a da aşiktir. Ama garibime, fakirime kim bakar?

Birgün mahallenin zengini kaportacı Kamil'in oğlu Nuri gelip de bizim Sedat'a "Astayım Sebayat'a, yapasın aramızın sevabına" demez mi? Ayelleri yıkılır Sedat'ın. Sebayat paraya

bakar be, Nuri isterken ne yapsın Sedat'ı? Garibim kırmaz arkadaşını giderler gece vakti Sebayat'ın balkonun altına. Sedat çalar söyler yanık yanık, kofti Nuri'de yalandan rol keser serenat eder gibi. Ama mahallenin kopilleri saldırmaz mı Nuri'ye. Ödlek Nuri aynen toz olunca Sedat'da yüreklenir başlar en esasından serenat yapmaya. Sedat'ımın namesine asta olur Sebayat, ayılır da bayılır... Tutar



evde romantikinden ne kadar gül, don, sütyen varsa atar Sedatıma. Ama komşular da deli gibi tas, tamam, hamam, kedi, biyano ne bulursa atmaz mı? Sebayatımın atıklarını topladıkça puan alır Sedatım, can toplar... Ama kafasına tencere tava yedikçe de hak kaybeder be...*

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet



Platform: Pocket PC Tür: Tycoon Yapımcı: Jamdat Bilgi için: www.jamdat.ca

LEMONADE TYCOON

LİMONATA SATMAK AMERİKAN KÜLTÜRÜNDE İŞ ADAMLIĞINA GİDEN YOLUN ilk basamağıdır. Küçüklüğünde sıkı limonata satanların büyüyünce Wall Street zenginlerine katılacağı varsayılır. Bizde bunun karşılığı pazarda limon satmaktır ve küçükken bunu başaranların büyüyüp iyi bir devlet memuru olduklarında yan iş olarak sanatlarını sürdürebileceği düşünülür. Kız verirken daha bir insafli davranılır.

Sebeb ve sonuçları ne olursa ol-

sun limonata satmak ciddi bir iştir ve Lemonade Tycoon bunu kanıtlamak için yapılmış bir oyun. Oyuna çok az bir parayla başlıyorsunuz. Limon, şeker, buz ve plastik bardağa yatırmanız lazım parayı. Mahallenizde ufak ufak satışa başlıyorsunuz. Biraz paranız birikti mi daha güzel bir stand veya daha iyi bir limon sıkacağı alarak işleri büyütüyorsunuz. Ama bir yandan sürekli malzemeye para yatırmak lazım.

Oyunda tezgahınızı kurabileceğiniz 6-7 ayrı mekan mevcut. Mekanınızı hava şartlarına ve kendi kapasitenize göre sürekli de-

ğiştirmeniz lazım. Mesela hava çok sıcak ve güneşliyse plaja, kapalı ve yağmurluysa alışveriş merkezlerine gidiyorsunuz. Ayrıca hangi malzemeden ne kadar kullanacağınıza ve hangi mekanda bardağını kaçta satacağınıza çok dikkat etmelisiniz. Kimi mekanlarda müşterinin beklemeye tahammülü yok... en iyisi bir yardımcı tutmak.

Oyunda ne kadar başarılı olduğunuzu etkileyen iki gösterge var; popülerite ve müşteri memnuniyeti. Bu ikisini yüksek tuttuğunuz sürece müşteriniz ve geliriniz bol oluyor. Gelen parayı Limon şeklinde büyük stand, buz makinası, yazar kasa gibi upgrade'lere harcayıp işinizi geliştirebiliyorsunuz. Tartışmasız cep bilgisayarlarına çıkmış en iyi Tycoon oyunu. ✕

KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN'İN CEP MACERALARI

- Bu bir rüya mı, yoksa en sevdiğimiz kedi kahramanının oyunu mu yapıyor? Evet bildiniz Garfield yakında yeni oyunuyla cebimizde ola... (Çotankkk!!). Ah abicim vurma ne istiyorsun kimsin? - Hemen yok ediyorsun o

oyunu. Bir daha da o sümsük kedinin ismini duymayacağım. - Aman abicim kulun kölen ama ekmek kapısı ne yaparım. - Hmm... Sana bir kaç macerama anlatayım onu oyun yap sen... Geçen se-

ne Cihangir'de manitalarla demleniyoruz... - Tamam abicim hürmetler ama oyunun adı ne olacak? - Kötü Kedi Şerafettin! - Biraz sıradan oldu ama... - Cihangir Canavarı! - Hürmetler...✕



SLURP

BULMACA OYUNLARINDA ORJİNAL BİR ŞEYLER BULMAK pek bir zor. Renkli renkli tuğlalar, topçuklar, taşlar bilimum geometrik şekil yan yana gelip üçlü beşli oldular mı satır siliyorlar.

Slurp bu türe biraz daha civık bir yaklaşım. Civiklik oyunun kendisinde değil, yok etmeye çalıştığımız nesnelere mevcut. Hatta bunlar civiktan öte, likitler. Renklerine bakarak tatlarının da gayet iyi olduğunu düşünebiliriz. Hem likit hem de güzel tatlı olduklarına göre elimize bir pipet alıp bunları içebiliriz değil mi? Elbette içeriz, hadi gelin bunlara Slurp diyelim hatta (nereden aklıma geldiyse)... Üstelik biz aşağıdakileri içtikçe yukarıdakiler daha büyük Slurp havuzcukları oluş-

Platform: Pocket PC Tür: Bulmaca Yapımcı: Jamdat Bilgi için: www.jamdat.ca

turur ve bir nefeste bir dolu Slurp yuttuğumuz için daha çok puan alınız. Zaten şu eski reklam da da kızağız "Önyüzbin baloncuk yuttum" derken yaptığı skordan bahsetmiyor muydu? Gerçi reklamın devamında "skor" kelimesine farklı bir anlam kattılar.. Ama konumuz bu değil...

Ortamda ne kadar farklı renkte Slurp varsa işimiz o kadar zorlaşıyor. Çünkü tek parça Slurp'ları yutamıyorsunuz ve ortalıkta yutulacak iki veya daha fazla parçalı Slurp kalmayınca yutamadığımız Slurp'lar bir sonraki LEVEL'de bize ceza puanı yazıyor. Yutulamaz donmuş Slurp olarak başımızı ağrıttıyor. Hızlı, keyifli ve zeka gerektiren bir oyun. Bu türden daha ne beklenebilir ki? ✕



STAR WARS GALAXIES

REHBERİ

Galakside hayatta kalmanın yolları

SWG Destek Paneli'ne hoşgeldiniz. Bu terminal size iç ve dış Rim'deki gezegenler, yaratıklar ve yaşam üzerine pratik bilgiler vermektedir. Belli bir konuda arama yapmak için konuyu temsil eden belirgin bir cümleyi resim olarak gözünüzün önüne getirip paneli benzer şekiller için tarayınız. Lütfen ilgilendiğiniz ana konuyu seçin [Gezegenler] [Irklar] [Yaşam Üzerine Pratik Bilgiler]. Bip... Tercihiniz için teşekkürler.

Tarifsiz tehlikelerle dolu galaksiler bugüne kadar sayısız maceraperestin hayatını aldı. Özellikle son zamanlarda yükselen çömez zayıfları klon merkezlerinin yoğunluk yüzünden hizmet veremez hale gelmesine yol açmıştır. Kullanmakta olduğunuz panel bu problemin çözümü için, Coronet valiliği tarafından, Valentine Corp.'un desteğiyle hazırlanmıştır.

"Yeni bir ev mi alacaksınız? Yoksa bir Cantina'ya mı ihtiyaç var? En uygun fiyatlar, en geniş model seçenekleri... Valilik Binası bile yapıyoruz! Unutmayın, evinizi döşemek için gerekli mobilyalarda burada. Valentine Corp Talus / 4235 -4367"

Bilginin Yolları

Aceci maceraperestlerin en çok ihtiyaç duydukları şey bilgidir. Cehalet ve yanlış yerde bilgi arama hayatınıza mal olabilir. Coronet mahkemeleri son 60 senedir gerek-

siz soru sormayı Trandoshan ve Wookie'ler için haklı cinayet sebebi saymaktadır. [Next]

Forumlar Birinci Bilgi Kaynağıdır Star Wars Galaxies en deneyimli oyuncunun dahi kısa sürede çözemeyeceği, oyunun her detayına hakim olmanın ise hemen hemen imkansız olduğu bir oyun. Bu yüzden oyunun dışındayken de oyunla ilgili bilgi toplamanız gerekir. Çünkü tüm bilgileri sora sora öğrenmeye kalkarsanız hem başarısız olursunuz hem de herkesi bezdirirsiniz. SWG için en iyi bilgi kaynağı oyunun resmi forumlarıdır: <http://forums.station.sony.com/swg/>

Forumlarda hem hemen her sorunuz yanıtlanır, hem de mevcut başlıklardan sürekli yeni şeyler öğrenirsiniz. Galaxies altından kendi server'ınızın forumuna girebilirsiniz. Kendi galaksinizde olan bitenler, katılabileceğiniz etkinlikler, oyuncu şehirleri ve PA'ların listesi

gibi faydalı bilgiler bulunur.

Trade forum da her server için ayrı ayrı kategorize edilmiştir. Eşya veya müşteri bulmak ve kafanızdaki soruları yanıtlamak için birebir. Guide forumunda kafanıza takılan basit soruları yöneltebilirsiniz. Ayrıca sürekli yeni ipuçları eklenir.

Forumları sürekli takip etmeyi unutmayın.

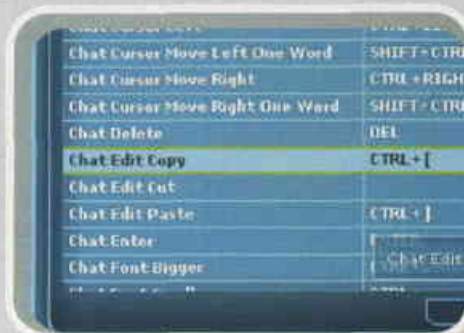
Oyun İçi Sohbet Kanalları Mutlaka yaşadığınız veya sık bulunduğunuz gezegenlerin sohbet kanallarına girin. Burada dönen muhabbetlerden pek çok şey öğrenebilirsiniz. Elbette yeni insanlarla da tanışabilirsiniz.

Sohbet kanalına katılmak için mouse'unuzu Chat kutusunun hemen üzerine, mevcut chat başlıklarının sağına getirip sağ tık ile Join Chat Channels'i seçin. Sağdaki ağaçtan kanalı bulup soldaki "Join" tuşuna basın. Eğer yeni bir sekme açılmazsa "Leave" e tıklayıp

ipucu 01

Kopyala Yapıştır

Pek çok kişi bilmesede oyunda çok ihtiyaç duyacağınız Copy ve Paste seçeneği bulunuyor. Ancak herhangi bir tuşa atanmış değil. Ctrl+O ile ayarlara girip "Controls" sayfasında "Keymap" e tıklayın ve "Chat" sekmesi altından bu özellikleri istediğiniz tuşlara atayın. Artık kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.



↑ Coronet Starport'un önü daima ana baba günü. Kurulan av grupları, hayvan sahipleri, eğitmen veya öğrenci arayanlar, telailer. Atmosfer ilginç ama sistemin yavaşlaması ve lag insanı çıldırtabiliyor.

tekrar "Join"e basın. Oyuna her girişinizde kanala tekrar katılmalısınız. Bazı gezegenler çok boş veya kalabalık olduğundan sohbet kanalları boştur. Bu durumda daha Humanoid canlısı bir topluluğun yaşadığı gezegenin kanalını arayın ve en iyisi o gezegene yerleşin.

Ayrıca bir loncaya (Player Association / PA) katıldığında otomatik olarak bu loncanın "Guild Channel"ine katılırsınız. Bunun dışında grup halinde görev yaparken sürekli olarak "Group Chat"i kullanmayı unutmayın.

Yenilenmiş Kullanım Kılavuzu ve Resmî Rehber Oyunun içinden çıkan kılavuz oldukça eski. Ancak <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Manual> adresinden oyunun düzeltilmiş kılavuzuna, resmî rehberlerine ve sözlüğüne ulaşabilirsiniz. Özellikle sözlük çok işinize yarayacaktır. Ayrıca Holocron'unuzda da (Ctrl+H) sözlüğü ve faydalı birçok bilgiyi bulabilirsiniz.

Faydalı Siteler Bu yazı ile temel kavram ve bilgileri öğreneceksiniz. Ancak seçtiğiniz yola göre bir çok detaylı bilgiye ihtiyaç duyacaksınız ve bunun sonu gelmeyecek. Bu yüzden aşağıdaki siteleri sürekli takip etmenizde fayda var.

swg.allakhazam.com Oyunla ilgili hemen her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Kendi forum ve rehberleri var.

Daima ilk başvuru adresiniz olmalı. **www.swgcraft.com** Oyunda üretilebilen eşyalar ve kaynaklarla ilgili bir veritabanı. Özellikle hangi sunucu ve gezegende hangi kaynaklar çıkıyor görmek için ihtiyacınız olacak.

swg.stratics.com Yine oyunla ilgili her türlü bilgi ve forum içeren bir site. Ama Allakhazam'a göre daha fazla istatistik ve rakamsal bilgiye sahip.

swg.universrealms.com Forumlar ve bilgiler. Diğerleri kadar geniş değil.

starwarsgalaxies.station.sony.com Oyunun resmi sitesi. Forumlarından zaten bahsettik. Ancak oyundaki gelişmeler ve dönem bilgileri için de ziyaret edilmeli.

İngilizcesi yeterli olmayan oyuncuların ziyaret edebileceği faydalı türkçe siteler de var.

swg.avaturk.com Türkiye dağıtıcısı Avaturk'un sitesi. Forumları özellikle faydalı.

www.paticik.com/swg/ - Oyunla ilgili geniş Türkçe bilgi, rehberler ve forum

Diğer Oyuncular Elbette diğer oyuncularla etkileşiminiz de size pek çok bilgi kazandıracak. Ancak burada dikkat etmeniz gereken bir kaç nokta var. Birincisi bir obje hakkında bilgi arıyorsanız onu yapana değil kullanana sorun. Mesela bir "Curved Sword" bilgisi için Weaponsmith'e değil Fencer'a danışın. Çünkü zanaatkarlar (Craftsman) sürekli gelen sorulardan bunalmış vaziyettedir.

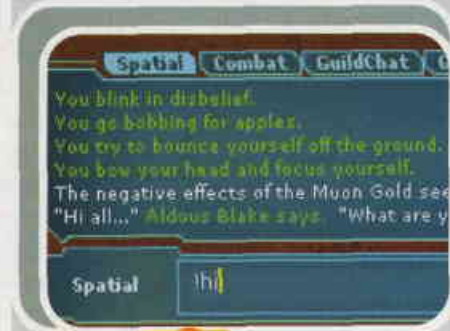
Basit çömez soruları için başının üzerinde "Helper" ibaresi olan kişilere danışın.

Oyunda gelişmiş oyuncularla dostluğunuzu iyi tutun. Çünkü herkes dostlarına yardım etmeyi tercih eder.

ipucu 02

Kolay Yazmak

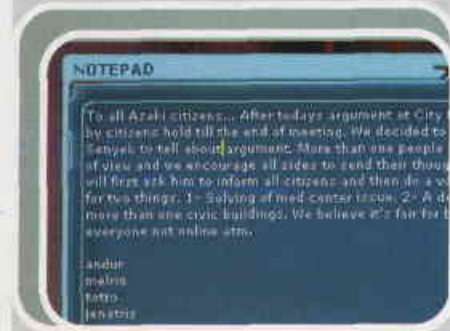
Yazdığınız bir satır veya komutu Ctrl+Yukarı, Ctrl+Aşağı ile tekrar getirebilirsiniz. Ctrl+Sag ve Ctrl+Sol ile de yazdığınız bir satır içinde imleci hareket ettirebilirsiniz. Ünem işareti (!) son kullandığınız komutu tekrarlar. Ünemden sonra bir iki karakter ekleyerek o karakterlerle başlayan kullandığınız son komutu tekrarlırsınız. Oyun içindeki komutlar sadece ilk bir kaç harfleri ile de (başka bir komutla çakışmayacak şekilde) çalışır. Mesela /reply yerine /r veya /diagnose yerine /di kullanabilirsiniz.



ipucu 03

Not Defteri

Oyunda /notepad yazarak oyun not defterini açabilirsiniz. Buraya aldığınız notlar kaybolmaz ve oyunu kurduğunuz dizinde "profiles" dizini altında notes.txt dosyasında saklanır. Ayrıca binalarınızın isimlerini iki satır olarak yazmak isterseniz not defterinde iki satır olarak yazıp kopyalaya yapıştır yöntemini kullanabilirsiniz. (ipucu #1)



ipucu 04

Yolunu Şaşırılmamak

Waypoint'lere daha rahat ulaşabilmek için "Onscreen Waypoint Monitor"ü kullanın. Ctrl+O ile ayarlara girip "Misc" altından bu özelliği açın. "Show arrows to Waypoints Onscreen" seçeneğini kaldırabilirsiniz. Üstelik Waypoint'in tam mesafesini de görebileceksiniz.



Elden geldiğince hep aynı za-
naatkardan alışveriş edin. Sizin sü-
rekli müşterisi olduğunu düşünür-
se bilgi paylaşmaya ve sizi doğru
yönlendirmeye de daha açık ola-
caktır.

Temel Bilgiler

Galaksilerde huzurlu veya en azın-
dan güvenli bir yaşam geçirebilmek
için tüm evreni etkileyen büyük güç-
leri de tanımalısınız. Force'un belli
zamanlarda yoğunlaşmış gevşemesi-
le oluşan bu dalga hareketleri tüm
gezegenlerde ciddi değişimler yar-
atmaktadır. **[Next]**

Patch (Yama) SWG sürekli yenile-
nen bir oyun. Bu yüzden belli ara-
lıklarla çok büyük yamalar yayınlan-
ıyor. Bu yamalar oyunu ciddi şe-
kilde değiştirmesinin yanısıra,
oyundaki hataları da gideriyor. Bu
yüzden yeni yamanın ne zaman
geleceğini ve nelerin değişeceğini
takip etmeyi unutmayın.

Yamalar çıkmadan bir hafta ön-
cesinde parça parça bilgisayarınıza
yüklenecektir. Bu yüzden yükle-
mek çok sorun olmaz ancak tüm
parçalar geldikten sonra aktif hale
gelirler.

Eğer oyuna yeni başlıyorsanız
veya format attıysanız oldukça cid-
di (bağlantınıza göre gün boyu sü-
rebilir) bir download'a hazır olun.
Neyseki SWG'in yamaları ayrı dos-
yalar olarak yüklenmektedir. Bu
yüzden ilk kurulumda "**C:\Program
Files\Star Wars Galaxies**" bulun-
mayan dosyaları bir CD'ye kopyala-

arak formattan sonra yamalama işinden
kurtulabilirsiniz. Ayrıca oyunu yeni kuran
arkadaşlarınızla bu dosyaları paylaşabilir-
siniz.

Yeni yamalarla birlikte genelde yeni
döneme de geçilir.

Act (Dönem) SWG devasa multiplayer olma-
sından kaynaklanan hareketliliğinin yanı-
sıra geliştiriciler tarafından da sürekli aktif
tutuluyor. Bunun için oyun sürekli değişen
tematik dönemler şeklinde ilerliyor. Her dö-
nem Imperial ve Rebel oyuncular için yeni
görevler getiriyor. Hangi taraf bu dönem
görevlerini daha çok başarırsa bir sonraki
dönemde ödüllendiriliyor.

Ayrıca her dönemin temasına göre
oyunda ciddi değişiklikler oluyor. Mesela şu
anki Imperial Crackdown döneminde Imperi-
al oyuncular pek çok yeniliğe ve güce kavu-
şurken, Rebel oyuncuları yer altına itecek
yeni değişiklikler geliyor. Bunun sebebi şu
an oyunda Rebel oyuncuların fazla kalaba-
lıkla güç dengesini bozmuş olması.

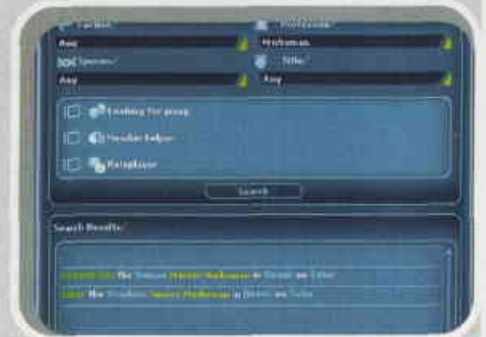
Genişleme Paketi (Space) SWG şu an sade-
ce gezegen yüzeylerinde geçmektedir. Ya-
ni bir Tie-Fighter veya X-Wing'e atlayıp aksi-
yona dalmayı şimdilik unutun. Bunun için
oyunun genişleme paketini beklemek du-
rumundasınız. Detaylı bilgi için <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/expansions.jsp?page=Expansions> adresine baka-
bilirsiniz.

Hangi Sunucu Oyuna başlamadan önce ya-
pacağınız en önemli seçim sunucu olacak.
Sunucular Avrupa ve Amerika olmak üzere
ikiye ayrılmakta. Amerika sunucuları daha
kalabalık olduklarından daha fazla lag (veri
transferinde gecikme, takılma) yapıyor. Ayrı-

ipucu 05

Kimi Aramıştınız?

SWG içinde aradığınız kişiyi bulmak çok kolay
aslında. Ctrl+P ile "Community" ekranına girin ve
"Search" tabına gelin. Mesleklere göre de arama
yapabileceğinizden yeni bir "Skill"i öğretebilecek bir
kişi çevrede var mı görebilirsiniz. Ayrıca Helper veya
av grubunuz için adam ararken de faydası olur.



ipucu 06

Renkleri Kullanmak

SWG içinde renkleri kullanmak için HTML renklerinin
formatını kullanmalısınız. Yani rengin önüne bir ters
kesme "\" koyup diyez "#" işaretinin ardından 6 ha-
neli kodu girmelisiniz. Mesela:

\#FF0000 Ardından yazılanlar Kırmızı görünmeli

\#00FF00 Ardından yazılanlar Yeşil görünmeli

\#0000FF Ardından yazılanlar Mavi görünmeli

<http://swg.universaltrealms.com/info/GuidesHowTo/Crafting/Signs/default.asp> adresinden tüm
renklerin kodlarını görebilirsiniz.



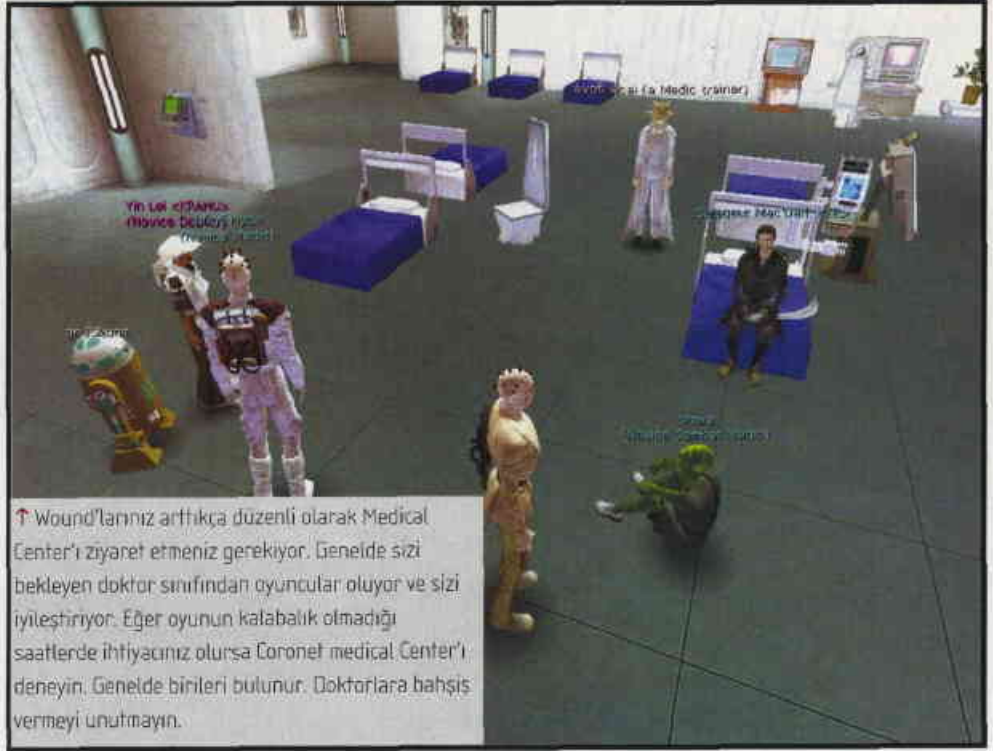
ca şehirler ve loncalar çoktan oturduğu için yeni fırsatlara daha kapalıdır. Avrupa sunucuları bu açıdan daha rahat ve ortam çok daha iyi. Kendini beğenmiş insan ortalaması daha düşük Avrupa sunucularında.

Ancak oyunda Türk oyuncularla takılmak istiyorsanız Kette Moor veya Eclipse'i seçin. Özellikle Eclipse sunucusunda Dantooine gezegeninde Hilal isiminde oldukça gelişmiş bir Türk İmparatorluk şehri var. Ayrıca şu an adını hatırlayamadığım bir Türk Asi Şehri de bulunuyor. Ama sunucunun kalabalığı yüzünden bazı Türk oyuncular Kette Moor'a geçiyor.

PS: Level editörleri bu iki sunucuda da oynamıyor. Lütfen hangi sunucuda olduğumuzu sormayın :)

5 Temel Nokta

Galaksilerde yaşayacağınız maceralarda sosyo ekonomik yapıyı göz ardı ederseniz hiçbir yere varamazsınız. Bir wookiee'nin kılıyıyla dalga geçin, imparatorluk ordusunun subayına tükürün, bir müşteriye kazıklayın... kendinizi hemen klonlama merkezinde bulursunuz. Bu yüzden galaksilerin 5 altın kuralını adınız gibi ezberleyin. [Next]



↑ Wound'larnınız arttıkça düzenli olarak Medical Center'i ziyaret etmeniz gerekiyor. Genelde sizi bekleyen doktor sınıfından oyuncular oluyor ve sizi iyileştiriyor. Eğer oyunun kalabalık olmadığı saatlerde ihtiyacınız olursa Coronet medical Center'i deneyin. Genelde birileri bulunur. Doktorlara bahşis vermeyi unutmayın.

Herşeyi Oyuncular Yapar SWG içinde NPC (Oyuncu olmayan karakter) olan bir satıcı (vendor) bulamayacağınıza emin olabilirsiniz. Bu evrende üretilen ve satılan herşey diğer oyuncuların el emeğidir. Hatta üretilen nesnelere için gereken kaynakları dahi oyuncular sağlar. Bu yüzden SWG'de savaşçı kadar zanaatkar da bulunur. Hatta

oyunda iyi zanaatkarlar, savaşçılara göre çok daha meşhurdur ve saygı görür.

Oyunda sistemin kendi yarattığı ve oyuncuların üretemeyeceği az sayıda nadir obje de bulunmaktadır. Ancak bunların çoğunu ancak özel görevlerle alabilirsiniz.

Oyuncu Şehirleri Oyundaki NPC şehirlerine ek olarak



SWG'de her yeni ciddi güncelleme hikayeyi ve oyunun dengelerini de geliştiriyor. Geçen ay yapılan altıncı güncelleme ile de Imperial Crackdown dönemine girdi. Bu yeni dönemde Darth Vader, asilerin üst üste kazandıkları başarılar üzerine çok ciddi bir operasyon başlatıyor. Bu yüzden yeni dönemde asileri zor günler bekliyor. Yeni dönemde spice kullanımı ve sliced silahlar tamamen yasak. NPC stormtrooper'lar veya gezegenlerde dolanan probot'lar sizi durdurup arama yapabilir. Bu yüzden elinizde sliced silah ve üzerinizde bolca spice ile şehirlerde dolaşmamakta fayda var. Ayrıca hemen hemen bütün gezegenlerde kalabalık stormtrooper devriyeleri geziyor. Overt olarak dolaşırken denk gelmemenizde fayda var. Overt Rebel olarak cantina'larda da çok takılmayın çünkü stormtrooper'lar baskın yapabiliyor. Ayrıca şehirler ve üsler de daha fazla asker ile donatılmış. Yani İmparatorun tarafını tutantılar için eğlence, asi taraftakiler için de bir parça dikkatli olma zamanı.

ipucu 07

İki Sıralı Çubuk

Oyunda çok sık kullanacağınız üst çubuğu alt kenarından tutup çekerek iki sıra haline getirebilirsiniz. Böylece tek ekranda daha fazla kısayola sahip olursunuz. Üst sıradaki slotlara hala F tuşları ile ulaşırken alt sıra için F tuşlarını Shift ile birlikte kullanmalısınız.



ipucu 08

Deneyim Takibi

Skills penceresinde (Ctrl+S), "Show Experience Monitor" seçeneğini seçerek istediğiniz herhangi bir skill için ne kadar xp'ye gereksinim duyduğunuz sürekli takip edebilirsiniz.

Master Footwork

ipucu 09

Bir Yeri Bulmak

Planetary Map (Ctrl+V) penceresinde sağdaki listeden seçtiğiniz kategoriye ait binalar haritada bulunacaktır. En yakın eğitimden veya cantına bulmak için faydalı. Ayrıca buradan Waypoint'lerinizin adlarını, üzerlerine sağ tıklayarak değiştirebilirsiniz.



oyuncular da kendi şehirlerini kurma imkanına sahiptir. NPC şehirlerinde bir ev alamayacağınız için bu oyuncu şehirlerinden birine katılabilirsiniz ancak. Elbette evsiz bir gezgin olmak veya dağ başında kendinize ait tek bir evde yaşamak da mümkün.

Ancak oyuncu şehirlerinin çok önemli iki faydası var. Birincisi şehirde oluşan topluluk güzel bir dostluk ortamı oluşturur. İkincisi şehirler diğer insanları çektiği için bir şehirdeki satıcının müşterisi daima daha fazladır.

Ayrıca şehirleri İmparatorluk (Imperial) veya Asiler (Rebel) şehri yapabilirsiniz. Böylece lonca merkezinizin çevresini taretler, gizli yandaşları yakalama tarayıcıları ve mayın tarlaları ile doldurabilir, şehrinizi bir askeri üsse çevirebilirsiniz.

Şehirler büyüdükçe Cloning Center, Medical Center, Shuttleport gibi binalara sahip olma hakkı kazanır. Ancak bu binaları yerleştirebilmek için o konuda uzman-

ipucu 10

Sırtınızda Çantalar

Yanınızda mutlaka çanta taşıyın. Çantalar giydiğinizde taşıma kapasitenizi artırır. Elbette sadece bir çanta giyebilirsiniz. Ama envanterinizde taşıyacağınız ekstra çantaları envanteri düzenlemek açısından faydalıdır. Ayrıca çantaları evinizde, ortalıkta bulunmasını istemediğiniz objeleri koymak için de kullanabilirsiniz. Üzerinize giymediğiniz bir çantayı yeni pencerede açmak için sol tıka basılı tuflarak daire menüsünü açın ve Open'in üzerine gelin. Hemen üzerinde "Open in New Window" seçeneği çıkacaktır.



laşmış bir müzisyen, doktor vs gerekir. Şehirde yapabileceğinizi tüm halkın oyuyla belirlenen valinin (Mayor) yetenekleri de belirler. Bu yüzden şehrinizde her hafta oynamayı ve bunu dikkatli yapmayı unutmayın.

Tek Başınıza Olmaz SWG diğer devasa online oyunların tersine asla kendi başınıza yapamayacağınız bir evren. Çünkü her meslek diğerlerinin yardımına ihtiyaç duyar. Üstelik her meslek oyundaki döngünün içinde eş derecede önemli bir yere sahiptir. Bu yüzden diğer oyunlardan farklı olarak "Niye Entertainer Olayım?", "Terziliğin nesi eğlenceli olabilir ki?" demeyin.

Savaşçılar olmazsa diğer mesleklere para harcanmaz ve ekonomi çöker, doktorlar olmazsa kendi kendine düzelmeyen yaralar (wound) yüzünden savaşçıların sonu gelir, müzisyen ve dansçılar olmazsa savaşın psikolojik izleri (Battle Fatigue) asla üzerinden kalkmaz ve savaşamaz hale gelirsiniz vs...

PvP Sistemi SWG'de diğer oyunlardan farklı bir PvP (Player vs Player) sistemi bulunmaktadır. Bu sistem tamamen İmparatorluk ve asi güçleri arasındaki savaşı içerir. Yani başka bir oyuncuya saldırmak için karşı taraflarda olmanız gerekir.

Başka oyunculara saldırmak veya başka oyuncuların size saldırmaması tamamen sizin tercihiniz. Oyunda istediğiniz zaman bir İmparatorluk veya Asi merkezine giderek yandaşlığınızı ilan ederek PvP'ye açık hale gelebilirsiniz. Buna oyun içinde "overt" veya "covert" olmak denmektedir. Eğer covert iseniz kimse size saldıramaz ve hatta

diğer taraftaki kişiler hangi yandan olduğunuzu dahi göremez. Aynı şekilde siz de kimseye saldıramazsınız. Ancak overt oyuncular birbirlerine saldıracaktır.

Oyunda karşı taraftan bir NPC'ye saldırdığınızda ise TEF (Geçici Düşman Bayrağı) alırsınız. TEF aldığınızda bir bayrak ikonu ile sol üstte isminizin yanında belirtilir ve 3-5 dakika için karşı tarafın overt'leri size saldıracaktır.

Yandaş olduğunuz tarafın görevlerini yapıp karşı tarafın oyuncu ve NPC'lerini öldürdükçe yandaşlık puanı (Faction Point) kazanırsınız. Bu puanlar ile rütbe atlayabilir veya özel ekipmanlar alabilirsiniz.

RP ve Etik Yapı Star Wars evreni hem serinin hayranlarına çok tanıdık olduğundan hem de müsait olduğundan rol yapmaya (Role Playing) özel bir önem gösterilir. Elbette oyunda kimse sürekli rol kesmez. Ancak gerçek yaşamdan bahsetmemek, oyundaki rol ve kişiliklere saygı duymak ve atmosferi bozacak davranışlardan kaçınmak temel esastır. Buniara dikkat etmeyen oyuncular pek çok gruptan dışlanır. Oyunda "televizyon birazdan dönerim" demekte bir sakınca yok. Ancak "Arkadaşlar Justin'in son albümünü dinlediniz mi?" dediğinizde pek çok rol yapma meraklısı oyuncu sizi tersleyecektir. Ayrıca resmi forumlar da rol yapma özelliği taşıyan pek çok mesaj içe-

ipucu 11

Enteresan Mekanlar

Datapad (Ctrl+D) penceresinde POI (Points of Interest) sekmesine geldiğinizde bulunduğunuz gezegenin enteresan mekanlarının bir listesini görürsünüz. Bunların bir kısmı sadece manzara olarak ilginçtir. Mesela büyük bir tiyatro veya gezegene çakılmış bir Tie Fighter bulabilirsiniz buralarda. Ancak pek çoğu da yaratıklarla dolu mağaralar, özel görevler alabileceğiniz yerlerdir. Bunları ziyaret ettiğinizde bir çoğu size yeni bir Badge kazandırır. İnsanlar karakterinizi incelediğinde bu badge'leri görebilir.



rir. Rol yapmak umurunuzda olmasa bile bunlara saygılı olmalısınız.

Ayrıca PvP çarpışmalarında özellikle de loncaların dahil olduğu organize edilmiş çarpışmalarda karşı tarafta saygılı olmak ve RP'e uygun davranmak çok önemlidir. Öldükten sonra covert olarak çarpışmaya dönüp sizi öldürenlere küfretmeye başlarsanız kısa sürede ününüz yayılır ve sunucunun madarası haline gelirsiniz, üstelik hiç bir lonca sizi kabul etmez.

Bunun dışında şehir valisi, lonca konsey üyeleri ve gruplarda uzun süredir yer alan emektar zanaatkar ve savaşçılara saygı göstermeniz beklenir.

Meslekler ve Irklar

Hayatta kalmak ve başarılı olmak için doğru mesleği seçmek önemlidir. Her ne kadar belli ırklar belli mesleklerle

ipucu 12

Sohbet Penceresini Özelleştirmek

Aynı anda beş sohbet penceresine birden hakim olmak zordur. GuildChat'de bir şeyler konuşurken gelen özel mesajları kaçırabilirsiniz. Bu pencerelerin hepsini isimlerine sağ tıklayıp "Modify Tab" seçeneğine gelerek özelleştirebilirsiniz. Böylece her pencerede özel mesajların veya Guildchat'de konuşulanların görünmesini sağlayabilirsiniz.



↑ Yeni güncelleme ile artık motorları boyayabiliyoruz. Yaklaşık 2000cr'ye sahlan 7 kullanımlık Vehicle Customization Kit'i aracınız üzerinde kullanarak yeni rengini seçebilirsiniz.



uygun gözükse de Eski Cumhuriyet'in ilk yıllarından bu yana her ırktan humanoid'ler her mesleği yapma hakkına sahiptir. [Next]

IRK seçerken nelere dikkat etmeli

Genelde RPG'lerde en önemli seçim ırkınızdır. Sonuçta her ırk her mesleği edinemez ve ırkınızla mesleğinizin uyumu size artılar kazandırır. Ama SWG'de işler pek de böyle yürümüyor. Sonuçta oyuncular galakside geçirdikleri süre boyunca meslekten mesleğe atlayıp farklı deneyimleri tadabiliyorlar. Bu yüzden seçtiğiniz ırk sizi belli meslekler ile sınırlamıyor. En iyisi ırkınızı seçerken gönlünüzden geçeni veya rol yapma dürtülerinize uygun olanı seçmek. Sadece bir meslekte kalmaya kararlıysanız ve dış görünüşünüzü aldırılmıyorsanız (ki oyunun ruhuna çok aykırı) hangi ırkın hangi özelliğinin nasıl değiştiğine karakter seçerken göz atabilirsiniz.

Temel Meslekler SWG'de oyunun başından seçebileceğiniz 7 temel meslek bulunuyor. Oyun içinde istediğiniz zaman bir meslekten diğerine geçebilirsiniz ve aynı anda birden fazla meslek sahibi olabiliyorsunuz. Kısaca mesleklerle bir göz atalım.

Artisan Basit objeler yapma, satıcı (vendor) açma ve materyal çıkarma yetenekleri. Zanaatkarlığa giden yolun başlangıcı burası. Yol boyunca iyi para kazanacağınızdan emin olun.

Brawler Silahlı ve silahsız yakın mesafe dövüş teknikleri. Kılıç, çekiç gibi silahları kullanma veya Teras Kasi (bir nevi kung-fu :) yolunda ilerlemeye niyetliyseniz.

Entertainer Müzik, dans ve imaj tasarımcısı. Savaşçıların savaş sonrası Batte Fatigue'lerini iyileştirmek ve dileyenlerin tipini değiştirmek gibi yetenekleri var. Pek çoğu

bir yandan terzilik de yapar ve genelde bayanların sevdiği bir meslektir, ileride bir cantina açıp işletebilirsiniz.

Marksman Her türlü ateşli silahı kullanmanın yolu. Commando veya Bounty Hunter olmak içinde gerekli. Ayrıca Rifleman ile sniper özelliği kazanıp uzaktan iş bitirebilir veya tabanca yeteneği ile Smuggler olabilir.

Medic Hem çarpışmalarda hem de Medical Center'da oyuncuları iyileştirebilir, Stimpack ve Wound Pack üreterek satabilirsiniz. İleride kendi Medical Center'ınızı açabilirsiniz.

Politician Az tercih edilen bu zor meslek sadece şehirleri yönetmeye yarar. Yeni başlayan biri olarak şehir kuramayacağınızdan baştan seçmeniz de fayda yok.

Scout Yaban ellerde hayatta kalmak, et ve deri toplayıp satmak ve kamp kurabilmek gibi yetenekleri var. İleride hayvan eğitici veya Bounty hunter olmak için de gerekli.

Bu başlangıç mesleklerinden birini seçtikten sonra oyuna başlayıp yapacağınız ilk iş en az iki yeni meslek daha edinmek olmalı. Edindiğiniz mesleklerin birbirini desteklediğinden emin olun. Mesela savaşçı bir karakterin Medic ve Scout mesleklerine de sahip olması çok faydalıdır.

Bu başlangıç mesleklerinde ilerledikçe daha gelişmiş 27 mesleğin kapıları önünüzde açılacak. Bir mesleği seçtikten sonra onda uzmanlaşıp Master seviyesine gelmeye çalışın. Ama unutmayın en

fazla 3 konuda master olabilirsiniz. Bu yüzden seçiminizi iyi yapın.

Ana Yetenekler (Attributes) Oyunda karakterinizin 9 ana özelliği bulunuyor. Bunlar sırasıyla şöyle:

Health Bildiğimiz sağlık. Sıfırlandığında bilincinizi yitirip bayılırsınız. Eğer düşman bir oyuncu veya Death Blow yeteneği olan bir yaratıksa ölürsünüz. Ayrıca özel yetenekleri kullanırken azalır.

Strength Özel yeteneklerin ne kadar Health harcadığını belirler.

Constitution Health'in dolma hızını belirler.

Action Health gibi sıfırlandığında düşersiniz. Belli özel yetenekleri kullanırken azalır.

Quickness Özel yeteneklerin ne kadar Action harcadığını belirler.

Stamina Action'ın dolma hızını belirler.

Mind Health gibi sıfırlandığında düşersiniz. Belli özel yetenekleri kullanırken azalır.

Focus Özel yeteneklerin ne kadar Mind harcadığını belirler.

Willpower Mind'in dolma hızını belirler.

Gördüğünüz üzere üç ana yeteneğe ve bunları destekleyen 6 ikincil yeteneğe sahibiz. Ana yetenekler baş harfleri ile kısaca HAM olarak anılır. Kullandığınız hemen her özel yeteneğin bir HAM bedeli vardır. Kimi zaman yetenekler sadece birini kullanırsa da pek çoğu üç ana yetenektende azalır. Mesela birini iyileştirdiğinizde Mind'iniz azalır veya dans ederken Action harcarsınız. Ama Warcry özelliğini kullandığınızda üçü birden azalır. Ayrıca savaşırken bu üç özellikten de hasar alırsınız. Yani Health'inizi kollarken Mind'a gelen bir hasar sizi düşürebilir.

İkincil özellikler özel yetenekler kullanmadığı için başta göz ardı edilir. Ama özellikle bir savaşçı için birinciler kadar önemlidir. Herşeyden önce giydiğiniz zırhlar ikinci özelliklerinizi düşürür. Bu yüzden ikincil özellikleriniz yeterince iyi değilse sağlam bir zırh giyemezsiniz. Ayrıca Str, Qui ve Foc düşük olursa savaş sırasında özel vuruşları kullanamazsınız. Çünkü bunların düşük olması özel vuruşların çok ciddi bir HAM bedeli olmasını getirir. Con, Sta ve Wil'in düşük olması da HAM'ınızın

yavaş dolmasına yol açar. Bu yüzden özellikle avlanırken sürekli durup dinlenir ve vakit kaybedersiniz.

Stat Migration Oyuna, ırkınıza göre belirlenmiş ana yeteneklerle başlıyorsunuz. Ancak bu ana yetenekleri istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Bunun için Character Sheet (Ctrl+C) sayfasının alt kısmındaki Stat Migration seçeneğini kullanabilirsiniz. Burada yaptığınız değişiklikler yavaş yavaş, uzun bir süreçte gerçekleştiği için vaziyete göre stat migration yapamazsınız. Ancak mesleğinize ve taktiklerinize uygun ayarları yapmak kaderinizi etkiler.

Herkese ve her mesleğe göre bu ayarlar değiştiğinden kimse için ideal formülü veremem. Deneme yanılma yoluyla ideali yakalamanız gerekiyor. Ama ben kendi karakterim için (Zabrak / Fencer) şöyle bir formülde karar kıldım. Health 915, Action 900, Mind 635 ve geriye kalan tüm ikincil özellikler maksimum. Sadece minimumu dahi 700 gibi yüksek bir değerde olduğu için Willpower'ı minimumda tutuyorum. Pek çok yeni oyuncu ortalıkta 1200 Health ve Action ile dolaşmaya bayılır. Ancak ortalama bir oyuncunun bir iki vuruşta (yaklaşık 3 saniye) o Health'i sıfırlayabildiğini görünce yaptıkları hatayı anlar.

Skill'ler ve Meslekler SWG'in deneyim sistemi de bir hayli farklı. Her şeyden önce oyunda Level atlamak diye birşey yok. Bunun yerine farklı meslek dallarında yükseliyorsunuz. Her meslek 4x4'lük bir skill sistemine sahip. Deneyim kazandıkça bu skill kutularını aşağıdan yukarıya doğru dolduruyorsunuz. Her skill kutusu belli miktar ve tipte XP gerektiriyor ve siz XP'yi topladığınızda bir NPC eğitmen veya oyuncudan bu skill'i öğrenerek bir basamak yukarı çıkmış oluyorsunuz. Yani bir konuda Master olabilmek için tam 16 Skill kutusunu doldurmanız gerekiyor. Aldığınız her skill kutusu sizin o meslekle ilgili yeteneklerinizi otomatik olarak geliştiriyor ve bir yandan da kullanabileceğiniz yeni özel yetenekler kazandırıyor.

Örnek olarak Scout ana mesleğine bakalım. Bu mesleğe başlamak için öncelikle bir NPC Trainer'dan Novice Scout skill'ini öğreniyoruz. Daha sonra 4x4'lük skill ağacını ufak ufak doldurmaya başlıyoruz. Bu skill ağaçlarındaki her kolon belli tipte XP gerektiriyor. Mesela Exploration ve Hunting için Scouting XP (hayvanları harvest etme), Trapping için Trapping XP (Trap kullanma) ve Survival için Wilderness Survival XP (Kamp kurma) gerekli. Aynı şekilde her meslek böyle farklı tipte XP'ler gerektiriyor ve hiç

bir mesleğin XP'si bir diğerine fayda sağlamıyor.

Doldurduğunuz her skill kutusu belli sayıda skill puanı götürüyor. Harcayabileceğiniz toplam 250 skill puanınız var. Bu yüzden hangi mesleğe yöneleceğinizi iyi seçmelisiniz. Genelde 250 puan ile 3 meslekte Master ve 2 meslekte Novice olabiliyorsunuz. Eğer toplam skill puanlarınızı ve nasıl harcayabileceğinizi kolayca hesaplamak isterseniz <http://www.bloodfin.org/modules/mydownloads/> adresinden "Kodan's SWG Profcalc" programını çekin. Hem hangi skill kutusunun ne özellikler verdiğini hem de 250 puanın nelere yettiğini görebilirsiniz.

Usta ve Çırac Herhangi bir meslekte Master olmak istiyorsanız 4x4'lük skill kutularını doldurduktan sonra son Master Skill kutusunu doldurmalısınız. Bunun için çok farklı bir XP türü olan Apprentice XP'ye ihtiyacınız var. Bu

ipucu 13

Saati Kurmak

Oyuna dalıp birşeyleri unutmak hepimizin başına gelir. Bundan kaçınmak için Options (Ctrl+O) penceresinde Alarm sekmesine gelerek belli bir süre sonrasına veya istediğiniz bir zamana alarm ayarlayabilirsiniz. Ayrıca /earth komutu gerçek yaşamdaki saat ve tarihi verecektir.



ipucu 14

Ünvanınız Bilinsin

Community (Ctrl+P) sayfasının character sekmesinde bulunan Title seçeneği ile ünvanınızı belirleyebilirsiniz. Ünvanınız isminizin altında yer alır. Böylece diğer oyuncular sizin hangi meslekte olduğunuzu görür. Eğer birden fazla mesleğiniz varsa o an üzerinde çalıştığınızı seçmenizde fayda var. Özellikle Medic'ler hizmet vermek istemedikleri ama gruplarla avlanmak istedikleri zamanlarda ünvanı kaldırmalıdır. Bunun dışında PvP çarpışmalarında ünvanınızı kaldırdığınız rakip ne ile karşılaşacağını bilemez.





← Oyundaki Shuttle ve Starship'ler 10 dakikada bir kalkıyor. Özellikle birkaç aktarma yapacaksanız çok hızlı olmalısınız. Çünkü Starship'in yerde kaldığı 2-3 dakika boyunca beklemeden gezegenden gezegene geçebilirsiniz. Bu yüzden yedek bilet bulundurmamak ve Burst Run kullanmakta fayda var.

ipucu 15

Log'lamak

Oyundan çıkmak SWG dilinde "log" olarak geçer. Biri "I'm gonna log" dediğinde mesela bilinki oyundan çıkıyordur. Relog da oyundan çıkıp hemen girmek anlamındadır. Bir bug ile karşılaşmışınızda veya bağlantınızda sorun çıkarsa oyuna girip çıkmak büyük ihtimalle sorunu çözecektir. Oyundan çıkarken "Disconnect" seçeneği yerine, güvenli bir yerde oturup /logout komutunu kullanırsanız oyundan sağ salım çıkarsınız. Ancak disconnect ettiğinizde karakteriniz uzunca bir süre olduğu yerde kalır. Ayrıca /sit; /pause 5; /logout; /pause 35; /quit şeklinde bir macro sizi direkt olarak oyundan da çıkaracaktır.



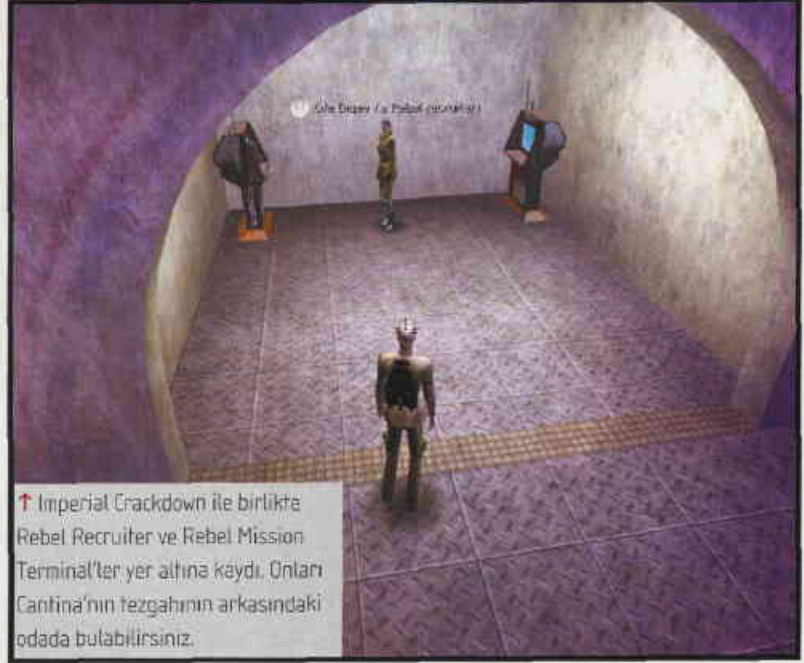
XP'yi sadece başka bir oyuncuya bir skill'i öğrettiğinizde alabiliyorsunuz. Her ne kadar ortalıkta skill'lerin öğrenilebileceği NPC eğitimciler dolansa da bunlar hizmetleri için ücret talep ettiğinden oyuncular genelde yeni skill'leri birbirlerine öğretiyorlar.

Ama yine de oyunda en zor alınan XP, Apprentice'dir. Üstelik o olmadan hiç bir konuda Master olamazsınız. Starport önlerinde pinekleyip spam yapmak dışında Apprentice XP'yi en hızlı almanın yolu yeni oyunculara yardımcı olmaktır. Kafa dengi bir iki yeni oyuncu bulun. Onların oyunu öğrenmesinde ve gelişmesinde yardımcı olun. Birlikte ava çıkıp vakit geçirin. Hem say-

ipucu 16

Hızlıca Oyuna Girme

Oyuna girmede kullanılan Station Launchpad'in ayarlarına girin. Buradaki Game sekmesinden "Skip Intro Sequence"i seçin. Sağ üstteki menüden sürekli oynadığınız karakteri seçin ve sağ alttaki Autoplay seçeneğini işaretleyin. Artık şifrenizi girdikten sonra direk oyuna bağlanacaksınız.



↑ Imperial Crackdown ile birlikte Rebel Recruiter ve Rebel Mission Terminal'ler yer altına kaydı. Onları Cantina'nın tezgahının arkasındaki odada bulabilirsiniz.

gıya dayalı bir dostluk kurmuş olacaksınız hem de bu oyuncuların en hızlı Skill alıp Apprentice xp dağıttığı dönemde bundan faydalanacaksınız.

Aynı şekilde yeni oyuncular da kendilerine bir Master bularak oyundaki ilk günlerini kolaylaştırıp, Master'larının Apprentice XP almasını sağlayabilirler.

Gelecek Ay

Bu terminal geçersiz bir işlem yürüttü ve imha edilecek. Lütfen yeni terminali kullanınız. Yeni terminal kurulumu için kalan süre: 719'59'57.

yeni terminal Svenne Corp tarafından sunulmaktadır.

"Naboo'nun bir numaralı alışveriş merkezi, Svenne Corp. Galaksinin en kaliteli zırhlarını biz üretiyoruz! Uber-Stimlerde %50 indirim. Kaçırmayın." [Next]

Macara burada bitmiyor ve Nisan sayımızda da sürüyor. İşte gelecek ay Galaxies

ipucu 17

Resim Alım

Oyunda ekran görüntüsü almak için PrintScreen tuşunu kullanabilirsiniz. Ekran görüntüsü alırken arayüzü kaldırmak için Ctrl+Shift+H yapın.

rehberinde bulacaklarınız:

Galaxies'de savaşmak:

Hayatta kalmak için bilmeniz gerekenler.

Survey, Crafting ve Engineering:

Üretimin ipuçları.

Asiler İmparatora karşı:

Büyük savaşta taraf olmak.

Jedi olmanın yolları:

Dumanı üzerinde yeni kurallar.

Oyuncular oyunculara karşı:

PvP'nin kuralları

Ve 18 yeni ipucu.

_Tuğбек Ölek



← Cantina'lar Battle Fatigue'den kurtulacağınız yerler. Genelde içerisi Entertainer doludur ama pek çoğu oyunu açık bırakıp gitmiş AFK (Away From Keyboard) kişilerdir. Cantina'da mutlaka gerçekten orada olan birini bulun ve xp'yi onun atmasını sağlayın. Ayrıca iyi bir bahşis bırakmayı da unutmayın.

“Yeyd”in macerasını tamamlıyoruz

BEYOND GOOD & EVIL

Tam Çözüm 2. Bölüm

Hoverkrafttan inin ve duvara yaslanarak boruyu geçin. Çite doğru ilerleyin ve disk fırlatarak düğmeye basın. Aşağıdaki kapı açılmaya başlayacak, hemen hoverkrafta dönün ve karşı tarafa geçip tekrar aşağı inin. Yukarıdaki lazer alanında Double H'e emir vererek lazerleri patlatmasını sağlayabilirsiniz. Kapıdan geçerek Trolley haritasına girin. Duvardaki haritanın fotoğrafını çektikten sonra tekrar geri dönün ve az önce açtığınız demir kapının üzerine tırmanın. Double H'in düğmeye basmasını sağladığınızda kapı açılacak ve siz yukarı çıkmış olacaksınız. En üstteyken yandaki platforma zıplayın ve duvardaki delikten içeri girin.

Robotu elektriğe ittikten sonra duvardaki delikten inin ve Double H'in yanına dönün. Tekrar duvardaki deliğin yanına gidin ve sandığı buraya iterek yukarı tırmanın. Double H'in kapıyı kırmasını sağlayın ve ilerleyin. İçinde üç elektrik bariyeri ve üç robot olan odaya geldiğinizde Double H ile havaya kalkmalarını sağlayın ve onlara vurarak bariyerlere çarpmalarını sağlayın. Üçüncü robotun bıraktığı anahtar kartını alın ve Double H'e verin.

Önemli Not: Oyunun bu kısmında bazen ikinci anahtarın çıkmasını engelleyen bir hata oluyor. Böyle bir durumda önceki bir kaydınızı yükleyip tekrar denemeniz gerekebilir, yine bulamıyorsanız oyunu yeniden kurup patch kurmadan bu kısmı oynamanız gerekiyor.

Double H ile birlikte anahtarları kullanarak kapıyı açın ve lazerleri kapatın. Double H ile birlikte anahtarları kullanarak kapıyı açın ve lazerleri kapatın. Yolun sonunda tüplerin içinde insanlar göreceksiniz. Hemen fotoğrafını çekip IRIS'e gönderin.

Hoverkrafta geri dönün ve haritanın iç kısmında bulunan Interior Moats kısmına gidin. Burada yeşil bir şelale

ve büyük kemikler göreceksiniz. Hoverkraftı kullanarak yukarı tırmanın ve aşağı inerek içeri girin. Üzerinde Alpha Section bulunan platformun yanındaki düğmeye disk kullanarak bastığınızda platform elektriğe doğru gelecek ve Alpha Section ölecek. Platforma çıkın ve düğmeye tekrar basın, eğilerek elektriği geçin.

Bir sonraki ekranda sis göreceksiniz. Etraftaki Alpha Section'ların sizi görmemesi için sürekli olarak çömelip sislerin içinden ilerlemeniz gerekiyor. Bir sonraki ekranda sol taraftaki elektrik kutusunu tekmeleyin ve koşarak sigortayı çıkartın. Sigortayı asansörün yanındaki kutuya takın ve yukarı çıkın. Buradaki iki robotu kullanarak iki elektrik bariyerini yok edin. Biraz ilerleyince iki Alpha Section göreceksiniz. İkisini de mutlaka tüp-

lerinden vurarak etkisiz hale getirin ve ilerleyin.

Bundan sonra çok zor bir kısma gereceksiniz. Devriye gezen dört Alpha Section'ı geçmek için devriyelerin hareketlerini çok iyi takip etmeli ve arkasını dönen Alpha Section'ları takip ederek kapıya ulaşmalısınız. Kapıdan geçip inciyi aldıktan sonra aynı odadan bir kez daha geçmeniz gerekecek.

Lazerli kapıdan geçemeyeceğinizde göre diğerine girin ve kutuyu iterek duvardaki deliğin ortaya çıkmasını sağlayın. Tüm mayınları temizledikten sonra diğer odaya geçin, elektrik kutusunu tekmeleyip hızlı biçimde ilerleyerek sigortayı çı-





kartın. Dışarı çıkın ve üçgen düğmeye basarak asansöre binin. Biraz ilerleyince sırt tüpü olmayan bir Alpha Section göreceksiniz. Devriye gezen bu düşman hareketli platformun üzerine çıkar çıkmaz düğmeye vurun ve elektriğin onu öldürmesini sağlayın. Sonraki odadaki üç Alpha Section'ı geçin ve kutudaki sigortayı kullanarak lazerleri kapatın. Pencerenin önüne geldiğinizde uzay mekiklerinden boşaltılan insanların fotoğraflarını çekin, böylece geriye çekmeniz gereken tek fotoğraf kalacak.

Hoverkrafta dönerek haritanın ortasındaki kanala girin. Bu yol mayınlarla kaplı ve bu mayınları patlatırsanız da çok çabuk geri çıkıyorlar. Bu yüzden yavaşça ilerleyerek aralarından geçmeniz daha kolay olacak. Hoverkraftı park edin ve aşağı inin. Double H'in saldırmasını sağlayarak Alpha Section'ı öldürün. Elektrik kutusunu tekmeleyin ve içeri girin.

Burada ilerlerken yine içinde fazla sayıda Alpha Section bulunan odalarla karşılaşacaksınız. Böyle yerlerde daima hareket düzenlerini takip edin ve hiçbirine görünmeyecek şekilde çömelerek ilerleyin. Sonunda bir yük asansörü ve tahta kutunun olduğu ekrana geleceksiniz. Kutuyu asansöre itin ve aşağı inin. Elektrik kutusunu tekmeleyerek sigortayı alın ve kutuya tırmanarak tekrar yukarı çıkın. Yerçekimsiz tünele girerek yukarı çıkın. İlerlemeye devam edin ve bulduğunuz kutuya sigortayı yerleştirin. Sonraki ekrandaki sandığın üzerine çıkın, otomatik kol sizi alacak ve lazerlerin diğer tarafına bırakacak. Lazerleri kapatarak dışarı çıkın, mavi lazerler yolu kapattığından kapıyı kullanmanız gerekecek.

Elektrik kutusunu tekmeleyin, aşağı zıplayıp koridordan ilerlemeye başlayın. Borulardan zıpladıktan sonra Double H'e elektriği kapatmasını söyleyin. Bir sonraki ek-

randaki üç Alpha Section'ı öldürdükten sonra Central Hall'e geçin. Her iki taraftaki Alpha Section'ları öldürdükten sonra son fotoğrafınızı da çekin. Sigortayı alın ve çıkışın yanındaki kutuya yerleştirin. Hoverkrafta dönüp Slaughterhouse çıkışına ilerleyin. Kapalı kapının yanındaki şifre küresinin resmini başkana yollayarak şifreyi öğrenin ve kestirme yolu kullanarak yarışların yapıldığı yere çıkın. Artık tekrar IRIS merkezine dönebilirsiniz. Merkezde başkanla tanışacak, yıldız anahtarını alacak ve yeni görevinizi öğreneceksiniz.

Hillys

Şehir merkezindeki yıldızlı kapıyı kullanarak Alpha Sections HQ'ya girin. Burada her yer Alpha Section kaynaklığından kimseye ateş etmemeniz gerekiyor. Yapmanız gereken tek şey hiçbirine görünmeden ilerlemek ve bu hiç de zor değil. En tepedeki odaya ulaştığınızda odanın içindeki Alpha Section'ı güvenli biçimde öldürebilirsiniz. Düğmeye basıp içeri girin ve mutlaka oyunu kaydedin. Burada 10 tane inci bulacaksınız ki eğer etraftaki diğer incileri de aldıysanız Garage'dan alacaklarınız hakkında sorun yaşamayacak olmanız lazım. İncileriniz yetersiz kalırsa İnci Yerleri kısmından yardım alabilirsiniz. Dışarı çıktığınızda ise müthiş bir takip sahnesi yaşayacaksınız. Burada verilebilecek bir ipucu yok, sağa sola koşup, eğilip zıplayarak yolun sonuna ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bu sırada

sağlığınıza çok dikkat edin ve azaldığı anda kendinizi iyileştirmeyi unutmayın.

Şehre döndüğünüzde hoverkrafta binin ve Mammago Garage'a giderek 20 inci karşılığında Flight Stabilizer satın alın. Deniz fenerine dönün ve atölyeye inerek Peyj'in bot çizimlerine basın. Elinizde bulunan Peyj botlarına yakından baktığınızda altlarında şifreler olduğunu göreceksiniz. Bu şifreleri çizimlerin üzerinde kullanın. İkinci konsol için fenere girin ve çocukların uyuduğu odadaki çizimleri kullanın. Tekrar hangara dönün ve konsolda çıkmış olan kırmızı düğmeye basın. Ortaya çıkan Beluga'ya satın aldığınız Flight Stabilizer'i takın. Beluga'nın çalışması için iki tane Flight Stabilizer gerektiğine dikkat edin. Dışarı çıktığınızda fenere saldırı yapıldığını göreceksiniz, hemen içeri girin ve üst kata çıkın.

Demonun ardından DomZ robotlarını yok edin ve Beluga'yı kullanarak havalanın. Saldıran DomZ yılanını öldürüp Black Isle Mines'in yukarısındaki krater'e gidin. Kraterin üzerindeyken hoverkraftı bırakın ve içerdeki incileri toplamaya başlayın. İşiniz bittiğinde dışarı çıkın ve uzaya açılmadan önce isterseniz henüz





bulamadığınız hayvanları ve incileri arayın. Nouri'ye giderek bolca K-Bups satın alın, Mammago Garage'dan Space Engine alın ve uzaya doğru yola çıkın.

Moon

Aya ulaştığınızda burnunuzu transmitere dönün ve içine girin. Burada bulacağınız haritanın resmini çekin ve oyunu kaydedin. Yerdeki düğmeye basarak sandık getirin ve sandığın üzerine çıkın. Double H'in düğmeye basmasını sağlayın ve sandık durduğunda aşağı atlayarak Beluga'nın üzerine inin. Uzaktaki düğmeye disk fırlatarak diğer sandığı getirin ve bu sayede karşı tarafa geçin. Köşedeki vanayı kullandığınızda köprüyü indireceksiniz ve bu ileride Double H'in işine yarayacak.

DomZ üssüne girdiğinizde asansöre doğru ışık gönderen aynaya doğru gidin ve yan taraftaki aynayı alın. Kapının karşısındaki yere aynayı yerleştirin ve ışıklı aynayı ona doğru çevirin. Bu şekilde aynaları kullanarak kapıyı açın ve Peyj'in bulunduğu yere ulaşın. Arkasındaki kapıdan geçin. Bu yeni bölgede yerçekimsiz asansörü başında iki tane Alpha Section göreceksiniz, ikisini de öldürün ve asansörü kullanın. Great Crypt'in etrafında dolaşarak kapıyı bulun ve içeri girin. Burada ki amacınız yeşil kısma ulaşmak, bunun için istediğiniz yolu kullanabilirsiniz. Yeşil kısma

geldiğinizde gerekli olan fotoğrafı çekin ve Peyj'in olduğu yere geri dönün (bunun için koyu mavi yolu kullanabilirsiniz).

Tekrar aynalı yere geldiğinizde bu sefer aynaları kullanarak Peyj'e ışık yansıtmanız gerekecek. Aynaları döndürmek için Gyrodisk de kullanabileceğinizi unutmayın. Peyj'in üzerine ışık yansıdığında Double H onun serbest kalmasını sağlayacak.

Tekrar DomZ üssüne dönünce Mei'den mesaj alacaksınız. Gemiye doğru ilerlemeye başlayın ve daha önce açtığınız kapıdan geçin ve yeni

kapıyı açın. Size ateş açan taretleri geçmek için kenarda çömelmeli ve ateşi durduğu anda koşmalısınız. Tareti geçtiğinizde radyo yayın odasına ulaşacaksınız, burada gördüğünüz şifre küresinin fotoğrafını çekin ve şifreyi kullanarak uzunca bir demo seyredin.

Şimdi tekrar gemiye dönün, üstten çıktığınız zaman Alpha Section General tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Gemisini patlatılmak için biraz uğraşmanız gerekecek çünkü zırhı çok güçlü. Ayrıca size çeşitli şekillerde saldırabileceğinden oldukça da dikkatli olmanız gerekiyor. Generalden kurtulduktan sonra ortadaki mayınları siyah varilleri üzerlerine sürükleyerek patlayın ve içeri girin. Saldıran 3 Alpha Section'ı öldürdükten sonra yerçekimsiz asansöre girin. Demonun ardından tekrar hoverkraftra, oradan da gemiye geri dönün. Üsse doğru giderken çok büyük bir saldırıya uğrayacaksınız, Neutralizing Cannon kullanarak mümkün olduğunca çok düşman öldürmeye çalışın, bir süre sonra size yardımcı olmak için ek kuvvetler gelecek. Şimdi üsse gidin ve asansörden inmeden önce grubunuzdaki diğer kişilerde bulunan tüm PA1'leri alarak Jade'e verin. K-Bups'ları hazır tutun ve oyunun son düşmanı ile karşılaşmaya hazır olun.

Öncelikle size saldırın DomZ Sarcophagi'yi öldürün. Ana yaratık heykelden ayrıldığında şarjlı saldırınızı kullanarak mor kürelerle ona vurun. Heykele çekildikten sonra size Peyj klonlarıyla saldırmaya başlayacak. Double H sayesinde bunları havalandırın ve heykeli saran dikenlere doğru vurun. Dikenler düştüğü zaman bir klonu da ana yaratığa göndererek zarar görmesini sağlayın. Şimdi yaratık size belli bir düzen içinde saldırarak, eğer nerede belireceğini bilerseniz rahat edersiniz. Yaratığın izlediği düzen şöyle: sol, yukarı, sağ, sol, yukarı, sağ, üst, aşağı, sağ, yukarı. Eğer bu düzeni kanıtlar ve onu iskalarsanız size vuracak ve iki kalpten olacaksınız. Bu şekilde onu biraz hırpaladığınızda bu sefer de Double H klonları göndermeye başlayacak. Tüm klonları öldürdükten sonra kontrolleriniz ters dönecek (sağ sol, yukarı ise aşağı olacak). Yaratık bu sefer de saldırmak için sol, sağ, sol, sağ, üst, sağ, yukarı, üst, aşağı düzenini kullanmaya başlayacak ama kontrolleriniz ters döndüğü için solda çıktığında sağa basarak vurmanız gerekecek. Son darbeyi de vurduğunuzda oyunu mutlu biçimde (ve rehberi takip ettiyseniz geride hiçbir şey kalmamış şekilde) bitirmiş olacaksınız.

_Eser 'Decypher' Güven

KAÇIRANLAR İÇİN

Beyond Good & Evil

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure

NOTLAR: PC versiyonu %85 Level 02/2004

Playstation 2 versiyonu %89 Level 12/2003

KISACA: Genç bir fotoğrafçı olan Jade'in, anayurdu Hillys'i uzaylı bir ırkın istilasından

kurtarmaya çalıştığı Beyond Good & Evil, geçtiğimiz yılın en büyük sürprizlerinden biriydi. Kısa olması ve birkaç teknik sorun haricinde eksikliği olmayan BG&E, güzel grafikleri, muhteşem hikaye ve atmosferi, hiç sıkılmayan oynanışıyla kaçırmamanız gereken bir oyun.



Kain ve Raziel'in öykülerine devam ediyoruz

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

2. Bölüm

7 THE VAMPIRE CITADEL (KAIN)

Merdivenlerden aşağı inin ve alttaki ızgaradan sis haline geçin. Kapaklara giden yolda karşınızda çıkan Red Hunter'ları öldürün ve türbe alanına ulaşın. Burada bir Tome bulacaksınız. Şimdi sola doğru gidin ve en uzaktaki odaya ulaşın. Buradaki dar yolda, pedestalin üzerinde Wheel of Life bulacaksınız. İlk odaya geri dönün ve üzerinde daire olan geniş kapıya giderek aldığınız tekeri yerleştirin.

Önce aşağı, sonra sola gidin. Aşağı ilerlemeye devam ettiğinizde süper zıplama noktası göreceksiniz, bunu kullanarak karşı taraftaki ışınlayıcıya uçun.

Odadan çıktığınızda etraftaki kapılar kapanacak ve bir Gollum'la dövüşmek zorunda kalacaksınız. Sol taraftaki odada bir Tome bulunuyor. Tırmanabileceğiniz yere çıktığınızda ateş türbesinden ışınlanabilirsiniz. Sağ taraf-

taki kapıdan geçtiğinizde TK rünü bulacaksınız. Aşağı bakın ve duvarına sandalyeler yaslanmış odayı bulun. Buraya doğru giderek ışınlayıcıdan geçin.

İzgaralı kapıdan geçin ve ikinci katın en solundaki odaya giderek Health Talisman alın. Birinci kata zıplayın ve çatlamış duvarları yıkın. Duvarların arkasından Rusted Scales ve Carved Stone Skull ala-



caksınız. Şimdi en sağdaki kapıya doğru gidin ve sembollerini kapının sağına ve soluna yerleştirin.

LIGHTNING REAVER

Odaya girin ve suyu görmek için kameranın değişmesini bekleyin. Ekranın diğer tarafında, suyun üstünde bulunan iki mangala TK yollayın. Su çekildikten sonra düğmeye TK yollayın. Bu sayede Denge Amblemini alabileceksiniz. Bu parça size yıldırım gücü kazandırıyor.

Şimdi odadan çıkın ve ana odaya dönerek kapının üzerindeki TK düğmesini vurun. Duvarı geçin ve Gollum'u öldürün. İkinci katın en sağdaki odaya girin ve mühürü açın. Karşınıza çıkacak ateş Gollum'unu öldürdükten sonra ışınlayıcıdan geçin.

Tırmanabileceğiniz duvardan çıkınca Işık Türbesine ulaşmadan önce iki ateş Gollum'uyla daha dövüşmeniz gerekecek. Şimdi kapıdan geçin ve birinci kata dönün. Birinci katta bulacağınız ışınlayıcı ile dışarı ışınlanın ve Wheel of Life'i aldığınız yere geri dönün. Buradaki garip mühürlü kapıyı açıp ilerleyin.

VORADOR'S MANSION (RAZIEL)

Büyük mansiyon kapısını açınca bir ara demo başlayacak. İki Gollum'u da öldürdükten sonra mansiyona gidin ve kapının yukarısındaki yıkıntılara tırmanın. Pencereyi kırdıktan sonra boyut değiştirin ve pencereden geçerek koridordan aşağı inin. Tekrar fiziksel formunuza büründükten sonra merdivenlerden çıkıp kapılardan birinden girin. Bu koridorların ikisi de içinde heykeller ve TK düğmeli bir kapı bulunan odaya çıkıyorlar. Fire Reaver kullanarak düğmeyi vurun, duvarda iki tane mangal ortaya çıkacak. Çok hızlı davranarak ikisini de yakın ve bir sonraki kısma geçin.

Şimdiki bölümde üç Gargoyle, bir havuz ve iki hava fiskiyesi var. Fiskiyelerden birini kullanarak yukarı çıkın. Sol taraftaki Ateş kapısından geçin ve koridordan ilerleyerek duvar resmine ulaşın. Demonun ardından boyut değiştirin ve resmin sağ tarafındaki izgaradan geçin. Cam odadan dışarı çıkın, arka tarafa doğru atlayın ve tepeden aşağı inin. Fiziksel forma geçin ve Reaver'ı şarj edin. Fire Reaver'ı donanıp mangalların ortasında durun.

Ateş büyüünüzü kullanarak hepsini aynı anda yakın.

Tepeden tekrar yukarı çıkın ve gelmiş olduğunuz serayı geçin. Ortasında heykelin olan daire şeklinde bir taş yapı göreceksiniz. Sol taraftaki sütuna tırmanarak yukarı ulaşın ve diğer tarafa geçin. Karşı tarafa doğru uçun ve kapıdan girin, koridordan inip sol taraftan TK rününü alın.

Şöminenin yanındaki iki mangalı da yakın ve çatlak duvarı kırın. Şimdi boyut değiştirin ve çubukların arasından geçin. Sol taraftaki çıkıntıya zıplayın ve önce havadaki platformlara, oradan da soldaki diğer çıkıntıya uçun. Şimdi soldaki çıkıntıya geçin ve fiziksel forma geri dönün. Sağa doğru zıplayarak kapıdan girin ve koridoru takip ederek kütüphaneye ulaşın.

KAN İÇİCİ

Kütüphanedeki amacınız altı karanlık küreyi de yakmak, bu yüzden Light Reaver donanmalısınız. Kürelerin yerleri şu şekilde:

- 1 Heykelin yanında.
- 2 Birinci katta girişe doğru bakan resmi parçalayınca arkasında.
- 3 İkinci katta merdivenlerden çıktıktan sonra uçarak bu küreye ulaşabilirsiniz (birinci katta kamera açısını değiştirerek küreyi görebilirsiniz).
- 4 İkinci katta merdivenlerden çıktıktan sonra kitaplığı çekin. Yan tarafa doğru ittiğinizde küreyi göreceksiniz.
- 5 Odanın ortasındaki masayı ve sandalyeleri parçalayın. Şömineyi geçince sol tarafta kalan kuleyi masanın olduğu yere çekin. Şöminedeki alevler sönecek ve küreyi bulacaksınız.
- 6 Girişin sağındaki tırmanılabilir duvara zıplayın. Yukarı tırmanıp sütuna geçin, odanın sonundaki TK düğmesini vurun

çubuklardan atlayarak avizeye ulaşın ve küreyi yakın.

Artık heykelden Blood Drinker'ı alabilirsiniz. Girişe dönün ve koridordan geri gidin. Çıkıntıdan zıpladığınızda üç Gollum'la karşılaşmanız gerekecek. Merdivenlere geri dönün ve hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkın ve sol taraftaki Gargoyle heykeline mızrağı sokun.

Şimdi Hava Kapısına gideceğiz. Koridordan inerek suya ulaşın, boyut değiştirin ve alttaki izgaradan karşıya geçin. Tırmanabileceğiniz duvarı kullanarak sudan dışarı çıkın. Sola gidin ve iletkeni kullanarak fiziksel forma geçin. Sağa doğru giderek mavi kapıyı geçin, koridordan ilerleyin ve gireceğiniz odada basamaklardan yukarı zıplayın. Duvara tırmanın ve sonraki çıkıntıya zıplayıp yukarı çıkın. Üzerinde pencere alan çıkıntıya doğru uçun ve pencereyi kırdıktan sonra boyut değiştirin. Geçitten geçin ve yolun sonundaki iletkeni kullanarak tekrar fiziksel forma dönün.

Geldiğiniz cama en yakın sütunun üzerine zıplayın ve boyut değiştirerek sol yukarı taraftaki sütuna doğru uçun. Şimdi daha yukarıda olana zıplayın ve bu şekilde kapıya ulaşın merdivenlerden aşağı inin. Merdivenin alt kısmındaki iletkeni kullanarak fiziksel formunuza dönün ve soldaki kapıdan girin. Düşmanları öldürdükten sonra koridorun sonundaki kapıya gidin.

KALP ARAYICI

Burada da aydınlatma küreleri karartmak için Dark Reaver kullanacaksınız. Burada bolca Dark Spell gerekeceğinden şarj taşını kullanmayı unutmayın. Kürelerin yerleri ise şöyle:

- 1 Heykelin arkasındaki merdivenlerde.
- 2 Kürenin yukarısındaki TK düğmesine vurun ve düşen avizenin üzerine uçun. Şimdi avizenin yukarı çıkmasını bekleyin ve büyüü kullanın. Şimdi hızla çubuklardan karşıya geçerek küreye ulaşın.
- 3 Pencere yanındaki tırmanılabilir duvarın yukarısında.
- 4 Garip görünümlü pencereyi TK kullanarak kırın ve küreyi bulun.
- 5 Odanın diğer tarafındaki şöminede.



Girişten soldaki sütuna zıplayın. Şöminenin üstündeki duvardan çeşitli platformların çıkmasına neden olacak bir düğmenin üzerine basacaksınız. Büyüyü kullanın ve üç çıkıntidan da zıplayarak küreye ulaşın. Artık heykelden Heart Seeker'i alabilirsiniz.

İlk kapının dışında Vorador's Mansion'a ilk geldiğiniz yere dönün. Alt tarafa zıplayın ve koridordan geri dönün. İletkeni kullanıp merdivenlerden çıkın ve gollumlarla dövüşün.

Su Bölgesine döndüğünüzde hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkın ve sağdaki heykele Heart Seeker'i yerleştirin. Tekrar Ateş Kapisından geçin ve koridordan aşağı ilerleyin. Bu sefer ızgaralı kapının önündeki duvar çatlak alacak. TK ile kırın ve taş sütunlara gelin.

Üzerinde çatlaklar bulunan taş yapının sağ üst tarafındaki duvar üzerinde TK kullanın ve borudan aşağı inin. Kamera açısı değişene kadar kanalizasyonda ilerleyin, aç değişince bir su akıntısı göreceksiniz. Suyun diğer tarafındaki TK düğmesine vurun ve hemen yükselen sütunlara zıplayın. Diğer tarafa geçtiğinizde Half of Vorador's Crest bulacaksınız. Şimdi kanalizasyonda ilerleyin ve düşmanları temizleyin. Büyük dikey borunun içindeki tırmanılabilir duvardan çıkın ve Su Bölgesine geri dönün.

Hava fiskiyesini kullanarak ikinci kata çıkın ve Hava Kapisından girin. Merdivenlerden inin ama suya

inmeyin. Suyun sol tarafında kırık bir duvar göreceksiniz. Tacın ilk parçasını mavi kapı sembolüne yerleştirin ve sağ taraftaki büyük kapılardan geçin. Kuleden ikinci kata tırmanın ve platformlardan zıplayın. Bu odada kırık bir duvar var, onu TK ile kırın ve Health Talisman'ı alın. Birinci kata geri dönün.

Üzerinde daire sembolü olan şömineyi görünce ilerisindeki kırık duvarı yıkın ve ilerlemeye başlayın. Üzerlerinde semboller olan dört tane sütun ve ortalarında bir kadrın göreceksiniz. Kadranı kullanarak sütunları döndürmeli ve duvardakilerle eşleşmelerini sağlamalısınız. Soldan sağa semboller HAVA, ATEŞ, TOPRAK ve SU olmalı. Kadran yükselince üzerine sıçrayın ve yükselmesini bekleyin. Durduğunda uçacağınız çıkıntidan Silver Half of Vorador's Crest alacaksınız.

RUH ÇALICI

Şimdi tacın ilk parçasını yerleştirdiğiniz kapıya gidin ve diğer parçayı da yerleştirip kapıdan geçin. Şarj taşı kullanın ve Fire Reaver donanın. Avizeden sarkan sönük mumların ortasında durarak Ateş büyüü kullanın. Avize yükselecek ve kapı açılacak, ama kapıya yaklaştığınızda tekrar kapandığını göreceksiniz. Şimdi iki ateş Gollum'unu öldürmeniz gerekecek.

Gollumlar öldükten sonra Soul Stealer'ı alın, çıkıştan geçin ve daha önce TK ile yıktığınız pasajdan ilerleyerek merdivenlerden yukarı çıkın. Su Bölgesine geri döndüğünüzde son mızrağı da ortadaki Gargoyle'a koyun. Heykellerin arkalarındaki üç kırık duvarı yıkarak Health Talisman ve iki Soul Basin alabilirsiniz. Gargoyle'ların altındaki havuzda bir geçit açılacak ve buradan Su Türbesine geçeceksiniz.

WATER REAVER

Koridordan ilerleyin ve boyut değiştirin. Izgaradan geçin ve aşağı inin. Fiziksel formunuza dönebileceğiniz odayı bulduktan sonra Reaver'ı su ile donatın. Odalardan birinde iki ateş göreceksiniz, Water Reaver kullanarak ikisini de söndürün.

Yine Water Reaver sayesinde şelaleyi dondurun, yukarı tırmanın ve ikinci kattaki şelaleyi de dondurun. Buna da tırmanıp yukarıdaki ateşi söndürün. Şimdi tekrar ikinci kata dönün ve sol taraftaki kapıdan girin. Ateşi söndürüp boyut değiştirin. Sağ taraftaki pasaja zıplayın ve sonraki odadaki iletkeni kullanarak fiziksel forma geri dönün. Buradaki alevi de söndürüp, tekrar boyut değiştirin ve ızgaradan geçin.

Sağa giderek sonraki kapıdan da geçin. İletkeni kullanın ve Su Türbesinden çıkın. Şimdi Vorador's Mansion'ın girişine dönün ve kapının sağ tarafındaki duvara tırmanın. Boyut değiştirin ve kırık camdan geçtikten sonra avlunun ortasındaki iletken sayesinde tekrar fiziksel forma bürünün. Heart Seeker'i aldığınız odaya gidin ve sağ taraftaki resmi parçalayarak Tome alın. İçinde Gargoyle'ların olduğu odaya dönün. Su Bölgesinde hava fiskiyelerini kullanarak ikinci kata çıkın, ateş kapisından geçin ve mangalları yaktığınız odaya geri dönün.

Her mangalın yanında ufak kırmızı ve yeşil semboller göreceksiniz. Yeşil sembolle eşleşen ateşleri söndürün ve kapıdan geçin.

Tepeye tırmanarak taş yapılara ulaşın. Soldaki sütuna zıplayarak yukarı doğru çıkın ve üst taraftaki pencereye uçun. Koridordan indiğinizde mavi kapıyla karşılaşacak ve tekrar kütüphaneye gireceksiniz. Heykelin solundaki pencerenin arkasında Tome var, onu almak için camı kırın. Heykelin arkasındaki kapının üzerinde Library Seal kullanın.

THE VAMPIRE CITADEL 2 (KAIN)

Süper zıplama noktasına inin ve çukurdan karşıya zıplayın. Yolu sağa doğru takip ederek ışınlayıcıya girin. Toprak Türbesinin ilk odasından dışarı çıkın ve sağa giderek ilk mühürlü kapıya ulaşın. Kapıdan geçin ve oradaki sütunu yıkın. Yukarı tırmanarak üst kata ulaşın.

TOPRAK KÜRESİ

Çalışmayan ışınlayıcının yanındaki eksik küreye dikkat edin. Ateş Gollum'unu yendikten sonra sağdaki koridora gidin ve deliğin üzerinden zıplayın. Earth Globe'u alın ve Shade'leri öldürün. Duvarı kırınca içeride Health Talisman bulacaksınız. İkinci kata geri dönün ve Earth Globe'u yerine yerleştirerek ışınlayıcıya girin. Izgaralı kapıdan geçip birinci kata düşün. Burada Gollum'ları öldürün ve tırmanılabilir duvardan yukarı çıkın.

ENERJİ KÜRESİ

Çalışmayan ışınlayıcının soluna gidin ve Sphere of Energy'i alın. İki Gollum'u da öldürüp ızgaralı kapıdan geçin. Yoldan sola dönün ve bir sonraki kapıdan girerek TK rünü alın. Zıplama noktasını kullanarak karşı tarafa zıplayın ve ışınlayıcıdan geri dönerek Gollum'larla savaşın. Soldaki koridora girin ve çalışmayan ışınlayıcıya dönün. Küreyi doğru yere yerleştirin ve ışınlayıcıyı kullanın. Gol-



lum'u öldürüp kapıdan geçin ve birinci kata atlayın.

Aşağıdaki geçitten girdikten sonra mezarın sol tarafındaki duvarı kırın ve onun arkasındaki duvardan yukarıya tırmanın. Bir sonraki mezarı geçin ve ışınlayıcının yanındaki Gollum'ları öldürün. Işınlayıcıya girmek yerine sağdaki koridordan ilerleyin ve Tome alın. Artık geri dönüp ışınlayıcıdan geçebilirsiniz.

TIME REAVER

Sembole dokunduktan sonra sağ taraftaki TK düğmesini vurun ve diğer sembole dokunun. Denge ambleminin son parçasını da aldıktan sonra son sembole dokunup kapıdan geçin. Birinci kata atlayıp ışınlayıcıyı kullanın.

Zıplama noktası yardımıyla çukurun diğer tarafına atlayın. Vampir Türbesine geri dönün ve buradaki önemli demoyu seyrettikten sonra Health Talisman olarak geçide girin. Geçitten çıktığınızda kendinizi yeni Nosgoth'ta bulacaksınız. Grand Shade'leri öldürün ve türbeden dışarı çıkın. Kapıdan dışarı çıktığınızda bu kısım da bitecek.

10 AVERNUS CATHEDRAL (KAIN)

Koridordan birine girerek bir kapıya ulaşana kadar ilerleyin ve kapıyı Water Reaver kullanarak açın. Aşağıdaki dört Gollum'u da öldürdüğünüzde her biri yeni bir taş platformun oluşmasına nedene olacak. Platformlardan yukarı çıkın ve Obsidian Sphere'i alarak aşağıdaki yerine yerleştirin. Artık Toprak Türbesine girebilirsiniz.

EARTH REAVER

Koridordan aşağı ilerleyin ve TK rününü alın. Boyut değiştirin ve ilk kattaki ana odaya inerek yaratıklarla dövüşün. Mezarlardan birine girerek tekrar fiziksel formunuza dönün. Yaratıkları geçtikten sonra silahınızı şarj ederek odadan çıkın.

Dark Reaver'a geçin. Sol taraftaki kapıya gidin ve büyüü tek bir kez kullanarak küreyi karartın. Şimdi bir önceki odaya dönün ve Soul Basin'i kullanarak sağdaki yıkık kapıya doğru gidin. Water Reaver kullanarak şelaleyi dondurun ve bir üst kata tırmanın. Sola doğru gidin ve

sonraki odadan aşağı düşün. Light Reaver kullanarak karanlık küreyi aydınlatın. Artık ilerlemenizi engelleyen engel ortadan kalkmış olacak.

Geldiğiniz yerden geri dönün ve Reaver'ı Earth gücüyle donatın. Earth Reaver'ı yerdeki kadran üzerinde kullandığınızda üç tane platform çıkacak ortaya. Bunlara çabucak tırmanarak çıkıntıya ulaşın ve Air Reaver'a geçerek hava fiskiyesini vurun. Ekranın üst tarafına doğru uçarak bir odaya ulaşın.

Şimdi taşları çevirerek her ikisinin de Hava sembolünü göstermelerini sağlayın. TK düğmesini vurduktan sonra aynı şeyi Ateş sembolü için yapın. Water Reaver'a geçin ve bitişikteki odalarda bulunan ateşleri söndürün.

Odadan çıkıp sol taraftaki çıkıntıya gidin, Fire Reaver'a geçin ve mangalları yakın. Birinci kata geri dönün ve Earth Reaver kullanarak tekrar taş platformların ortaya çıkmasını sağlayın. Önce birinci, sonra ikinci, ardından üçüncü çıkıntıya zıplayın ve oradan da sağa zıplayın. Şimdi tekrar Fire Reaver'a geçin ve iki mangalı yakın. Boyut değiştirin ve ızgaralı kapıdan geçin. Girdiğiniz odada tekrar fiziksel forma geçip türbeden dışarı çıkın.

AVERNUS KATEDRALI

Water Reaver'a geçin ve kapıyı açarak Avernus Katedraline girin. Şimdi ilk odaya geri dönün ve buradaki düşmanları öldürün. Kadranı kullanarak katedralin sağ tarafında basamakların oluşmasını sağlayın. Hepsinden zıplayarak sol taraftaki yola geçin. Buradaki elemanları da öldürüp Dark Scripture'i alın. Yazıtı

ana odadaki büyük kitabın üzerine koyduğunuzda bir portal açılacak, içine girin.

Koridordan inip Tome'u alın. Koridordan ilerleyip ana kapılara ulaşın. Burada büyük bir yaratıkla savaşmanız gerekecek. Yaratık çığlık atmaya başladığında yaratığa Reaver veya TK ile vurun, ardından üzerine koşun ve kafasına vurun. Tüm gonklar titremeye başladığında gonklara vurarak yaratığı öldürün. Büyük sütunu yıkın ve duvardan tırmanarak demoyu seyredin.

11 AVERNUS CATHEDRAL 2

Buradaki yaratığı kısa sürede öldürebileceksiniz. Etrafı temizlediğinizde Heart of Darkness'i alın.

12 VORADOR'S MANSION 2 (RAZIEL)

Başlangıç noktasının hemen sağındaki kitaplık raflarının orada çatlak bir duvar göreceksiniz. Duvarı kırın ve ilerleyin, karşınıza çıkacak diğer duvarı da kırıp demoyu seyredin. İlerideki kapıyı açın ve Su Bölgesine atlayarak hava fiskiyesinin yanına gidin. Burada Health Talisman bulacaksınız.

Odadan çıkın ve yaratıkları öldürüp koridordan devam edin. Kapıyı açın ve sağa doğru giderek Tome alın. Yeşil ile aydınlatılmış olan sütunu yıkın ve kırık parçalara tırmanarak ikinci kata ulaşın. Buradaki tahta engeli kırıp devam edin.

Earth Reaver kullanarak bir sonraki kapıyı geçin ve kırık pencereden atlayarak





TK rünü alın. Mavi melekli kapıdan ilerleyin. Merdivenlerden yukarı çıkıp avluya ulaşın. Ana girişe geldiğinizde kapıdan uzakta duran Vorador heykelini TK kullanarak parçalayın ve Health Talisman alın.

Güneye doğru ilerleyerek Vorador's Mansion bölümünün ilk başladığı yere gelin ve yeşil aydınlanmış sütuna bakın. TK kullanarak sütunu yıkın ve hava fıskiyesini kullanarak çatıya çıkın. Kuzey batıdaki sütuna, oradan da kuzey doğudaki sütuna uçun. Yeşil aydınlanmış heykeli TK kullanarak kırın ve parmaklıkları pencereye tırmanarak boyut değiştirin. Sis halinde pencereden geçtikten sonra en aşağı kadar inin. Buradaki Grande Archon'ları öldürüp merdivenlerden aşağı inin ve merdivenin altındaki fiçilerin arkasındaki iletkeni kullanarak tekrar fiziksel forma dönün. Koridordan aşağı inerek büyük kapıları açın. Suya zıplayın ve Earth Reaver'e geçin. Köşelerden birinde bulunan Tome'u almak için boyut değiştirin ve geçitten geçerek onu alın. Tekrar geri dönün, sudan yukarı çıkın ve iletkeni kullanarak fiziksel boyuta dönün.

Şimdi tekrar Earth Reaver'a geçip suya atlayın ve kırılabilir duvarı kırarak ilerleyin. Sağ taraftaki iki taşı düğmelerin üzerine çekin. Sudan dışarı çıkın ve boruyu kullanarak kanalizasyondan kurtulun. İlk mansiyon bölümünde kitaplığa ulaşmanızı sağlayan taş yapıyı bulun ve bunlardan pencereye tırmanarak Health Talisman alın. Tekrar kabire geri dönünce bu bölüm de bitecek.

THE VAMPIRE CITADEL (RAZIEL)

13 Merdivenlerden aşağı inin ve boyut değiştirin. Yaratığı öldürdükten sonra tekrar fiziksel forma dönün ve Vampir Türbesine gidin. Odanın içindeki kapıya Oroborus'u yerleştirin ve ana kapılardan geçin. Aşağı inerken Earth Reaver'ı donanın ve suyun altındaki duvarı kırarak ilerleyin. Duvardan tırmanın ve koridorun sonuna kadar yürüyün.

SPIRIT REAVER

Sizi silahtan uzak tutan bir engel olduğunu göreceksiniz. Ona Reaver ile vurun ve Dark Reaver'a geçin. Tırmanılabilir duvardan yukarı çıkın ve üçüncü ocağa Dark Reaver ile basın. Light Reaver'a geçin ve dördüncü ocağa basın. Yer sallanacak ve Spirit Forge yükselecek.

Aşağı inin ve tam karşınızdaki duvardan yukarı çıkın. Earth Reaver'a geçin ve engele bir kez daha vurun. Arkanızdaki duvara zıplayın ve

kadrana vurun. Geçici olarak çıkacak taş platformlardan yukarı çıkın ve Water Reaver ile ikinci ocağa basın. Son olarak Fire Reaver'a geçin ve beşinci ocağa basın. Platform tekrar alçalacak.

Earth Reaver'a geçin ve aşağı atlayın. Engele bir kez daha vurmadan önce büyük taş yapının sağınızda kaldığından emin olun. Engele vurun ve hemen Water Reaver'a geçin, sağınızdaki platforma kadar yüzün ve sudan dışarı çıkın. Şelaleyi dondurup yukarı tırmanın ve sol tarafa doğru uçarak çıkıntıya ulaşın.

Açıklıktan geçerek tekrar Earth Reaver'ı donanın. Kadrana vurun ve platformlardan yukarı çıkın. Earth Reaver'ı da birinci ocağa basın. Şimdi Air Reaver'a geçin ve altıncı ocağa kadar gidip basın. Engel kendini bir kez daha yenileyecek.

Earth Reaver'a geçin ve suya atlayın. Engele son bir kez daha vurunca oyundaki en güçlü silah sizin olacak. Şimdi bölümün başlangıcına geri dönün ve boyut değiştirerek kapıdan dışarı çıkın. Taş engele ulaşana kadar ilerlemeye devam edin, soldaki duvara tırmanın ve engelin üzerinden zıplayın. Şimdi Vampire Citadel'in ilk bölgesine doğru gidin. Buradaki yaratık aslında çok basit.

Onunla savaşırken dövüş modunda olma-

maya dikkat edin. Yaratığa yalnızca baş ağrısına yakalandığı zaman vurun. Ortaya salacağı yaratıkları öldürüp büyüünüzü şarj edin ve yaratığın başı ağrıdığı zaman büyüü kullanın.

14 AVERNUS CATACOMBS (KAIN)

Şeytanları öldürüp dışarı kaçın. Tırmanılabilir duvardan yukarı çıkın ve Mortanius'un odasına girerek Health Talisman alın. Mezarlardan dışarı çıkarken yolda göreceğiniz Tome'u almayı unutmayın. Yarasa uçuşuyla Avernus'tan uzaklaşın.

15 THE VAMPIRE CITADEL (KAIN)

Birinci odadaki TK rünü alın ve Spirit Forge'a gidin. Yolda son Tome'u da alacaksınız. Karşılaşacağınız son baba yaratığa hazırsınızdır umarım. Mümkün olduğunca vantuzlardan sakınmaya çalışın. Eğer bir tanesi yükselmeye başlarsa yana doğru kaçarak ondan kurtulun. Eğer yatay hareket yapmaya başlarsa üzerinden atlayın ve durduğu anda saldırın.

Gözdeki engel kalktığında hemen yanına koşun ve üçlü kom-bolarla vurun. Alevler ortaya çıktığından yayın yönüne bağlı olarak diğer tarafa doğru kaçmalısınız. Bundan sonra tekrar vantuzlar ortaya çıkacak ve aynı taktiği kullanmanız gerekecek. Göze dört kez sağlam şekilde saldırmayı başardığınızda yaratığı öldürecek ve oyunu bitireceksiniz.

_Eser 'Decypher' Güven

KAÇIRANLAR İÇİN



Legacy of Kain: Defiance

TÜRÜ: Aksiyon

NOTLAR: PC versiyonu %69 Level 02/2004

Playstation 2 versiyonu %60 Level 01/2004

KISACA: Oyun dünyasının en bilinen vampiri Kain ve ezeli düşmanı Raziel'i aynı oyunda oynamanızı sağlıyor Defiance. Hem Legacy of Kain, hem de Soul Reaver serisinin üçüncü oyunu sayılabilecek LoKÖ, kontrol zorlukları, tekrarlayan ve sıkıcı bölümleri ve teknik hataları nedeniyle almamasını beklediğimiz notun çok altında kalmıştı. Ama serileri takip edenler yine de göz atmalıdır bizce.

Konsol piyasası yepyeni ürünlerle çalkalanmaya hazır. Neleri görebilirsiniz veya nelerle karşılaşacaksınız? Konsol almak için Playstation 3'ü mü beklemelisiniz, yoksa şu an elinizde bir Zodiac olsa eğlencenin doruklarına varabilir misiniz? Bazıları şu anda piyasada olan, bazılarınıysa uzun bir süre beklemeniz gereken birçok konsol projesinin detaylarını burada açıklıyoruz.

YENİ NESİL

PLAYSTATION 3

6 Mayıs 2002'de Japon medyası PS3'ün yapımına başladığını duyurdu. Amaç o an piyasada bulunan en güçlü konsoldan tam 200 kat daha güçlü bir makine yaratmaktı. Bu da PS2'den tam 1000 kat daha fazla güç demek. Sony kolları sıvadı, yanına Toshiba ve IBM'i de alarak performans canavarı bir çip yaratmaya başladı. Kısa bir süreye kadar "Cell" olarak bilinen çip, şu an "Grid" ismiyle tanınıyor. Sony'nin bu çipin üretimine ayırdığı miktarsa tam 410 milyon dolar.

Küçük mucize

PS3 hakkında şu an bilinen fazla bir şey yok. Bütün gözler biraz önce bahsettiğim üç büyük firmanın üreteceği çipe çevrilmiş durumda. Bu çipin getireceği en büyük yeniliklerden bir tanesi de PS3'ün ağ bağlantısını mükemlele yaklaştıracak olması. Sony, PS3'ü online oyun için tasarlanmanın yanında, bazı oyunları disk kullanmadan oynamamız için de uğraşiyor. Böylece dünyanın heresinde olursanız olun, istediğiniz zaman, belirtilen oyunları bir çırpıda konsolunuza indirebileceksiniz.

Sadece bir oyun konsolu mu?

2006 yılında piyasada olması beklenen PS3'ün artık sadece bir oyun konsolu olmasını, hele ki PSX'i de gördükten sonra bekleyemeyiz. PsOne ve PS2 oyunlarına tam uyum sağlayacak olan sistem yine DVD okuyacak, fakat yazabilecek mi ona henüz karar verilmedi. Eğer Sony PS3'ü tam bir medya ünitesi olarak düşünürse,

DVD yazma özelliği de sisteme dahil edilebilir veya Sony bu işi PSX'e bırakabilir.

Şu an bile bir ekstra olarak görülmeyen harddisk ünitesi, PS3'de standart olacak. Böylece internet üzerinden oynanan oyunlara eklemeler yapılabilecek, oyunlar daha kolay kaydedilecek ve hepimiz rahat yüzü göreceğiz.

Yetersiz bellek

Sony Computer Entertainment Semiconductor bölümü başkan yardımcısı Kenshi Manabe'nin açıklamasına göre, şu an üretimde olan hiçbir bellek tipi PS3'ün performansına ayak uyduracak kadar hızlı değil. Hem "grid" çipini geliştirmek, hem de sisteme uyum sağlayabilecek bellek modüllerinin üretilmesini beklemek zorunda kalan Sony, PS3 üzerinde 2 yıl daha uğraşacak.

Görüntü

PS3'ün şu anda kesinlik kazanmış bir tasarımını yok. Sony tasarım konusunda hiçbir açıklama yapmıyorken, dünyanın dört bir yanından kendine güvenen birçok insan çeşitli PS3 tasarımlarıyla gerçek tasarıma yaklaşmaya çalışıyor.

PS3 hakkında açığa çıkması gereken daha çok fazla konu var. Şu an için tek bil-

diğimiz Sony'nin güç canavarı bir oyun makinesi hazırladığı. Daha fazlası belki E3 fuarında...

XBOX 2

Konsol piyasasına Sony'den ve Nintendo'dan fazlasıyla geç giren ve bu yüzden de bir türlü beklenen satışları yakalayamayan Xbox ve Microsoft bu sefer daha hızlı davranmayı planlıyor. Şu anki ismiyle Xbox 2 olarak bilinen konsol hakkında daha pek çok bilinmeyen var, ama işler Microsoft'un planladığı gibi giderse, Xbox 2'yi 2005 sonunda piyasada görebileceğiz.

Grafik ve işlemci

Eğer bu yazıyı bir ay önce hazırlamış olsaydık, şu an duyacaklarımızdan tamamen farklı bilgiler okuyacaktınız. Çünkü Microsoft aniden Xbox 2'yle ilgili fikirlerini değiştirmiş gibi görünüyor.

Daha önce de açıklandığı gibi

Aşağıda gördüğünüz üç Playstation 3 kasa da oldukça başarılı (belki soldaki hariç) ama internet kullanıcıları tarafından hazırlanmış "feyk" tasarımlar.





KONSOLLAR

Microsoft'un yeni konsolunun işlemcisini IBM üretecek. Üç adet 64bit'lik özel üretim işlemci kullanılacak. Bunlar, şu anda Apple'ın G5 PowerMac'lerinde kullandığı işlemcilerin benzerleri.

Xbox'ın grafik ünitesini Nvidia hazırlamıştı. Xbox istenilen satışı yapamayınca, Microsoft Xbox'ın fiyatını düşürmek istedi, fakat bu sefer de Nvidia engelini takıldı. Nvidia grafik çiplerinde bir indirim yapmadığı için sonunda Microsoft ve Nvidia kapıştı ve Xbox 2 için grafik çipini ATI'nin hazırlamasında karar kılındı. Gelin görün ki Microsoft yine fikir değiştirmiş. Aynı durumu bir kez daha yaşamamak için, son alınan bilgilere göre kendi grafik ünitesini kendisi hazırlayacak.

Buralarda bir Harddisk olacaktı?

Xbox'da 8 GB'lık HardDisk ünitesi ile herkesi sevindiren, bizi kayıt kartlarından kurtaran Microsoft'un yeni konsolunda 40 veya 60 GB kapasiteli çok daha büyük bir HDD kullanmasını bekliyorduk, fakat Şubat ayının başında ortaya çıkan bazı söylentilere göre Xbox 2'de bir HDD olmayacak! Bunun iki nedeni var. Microsoft Xbox 2'yi rakiplerinden önce piyasaya sunmayı ve aynı zamanda düşük bir fiyat belirlemek istiyor. Bu durumda bir HD ünitesi fazlalık olacaktır. İkinci neden ise şu: Xbox'ın HDD'ini daha büyük HD üniteleriyle değiştirip, buraya da bir dolu oyun tıkıştırarak kopyacı zihniyet,

Microsoft'u derinden sarsmış gibi gözüküyor. Ortalıkta veri doldurabilecek bir parça olmazsa, sorun da kalmaz. Microsoft'un düşüncesi bu şekilde. Tabii her an, her şey değişebilir.

Bir Xbox oyunu vardı elimde...

...Xbox 2'ye taktım çalışmadı? Microsoft'un yeni bombası da Xbox 2'nin, Xbox oyunlarını çalıştıramayacak olması. PS3, PsOne oyunlarına bile uyum sağlayabilecekken, Xbox 2'de niye böyle bir düzene gidilmiş, anlamak pek mümkün değil.

Daha çok bellek

Şu an 64MB RAM ile canavar gibi çalışan Xbox, yeni versiyonunda 256MB DRAM'e kavuşacak. Zaten 2008'e kadar yolu olan bir konsol için daha azı kurtarmazdı.

Son olarak, Microsoft'un korsanla mücadelesi disk formatına da yansıyor. DVD mi, CD mi, bir kartuş mu... Xbox 2'nin hangi tür bir medya kullanacağı halen belli değil, fakat korsan versiyonu üretilmesi zor bir format olacağını şimdiden tahmin edebiliriz.

PHANTOM

İsmi çok uzun süredir konsol piyasasında dolaşan, fakat ne olduğu bir türlü ortaya

çıkmayan Phantom sonunda gerçeğe yaklaştı. Infinium Labs of Florida tarafından hazırlanan PC-Konsol, herhangi bir taşınabilir medya (CD, DVD) kullanmayacak. İçinde 50 kadar oyunla birlikte gelecek yeni oyunları direkt olarak PhantomNET oyun servisinden temin edeceksiniz. Dolayısıyla bu konsolu tam randımanla kullanmak için genişbant bir bağlantıya ihtiyacınız olacağı çok açık.

Konsolun "piyasadaki en güçlü konsol sistemi" olarak duyurulması ve ardından yayınlanan sistem özellikleriyle bunu ne kadar başardığı biraz şüpheli. Infinium Labs'ın sitesindeki sistemi AMD XP3200+, 1GB DDRAM, 320GB HDD'a kadar yükseltmek mümkün, ama grafik kartı sadece Nvidia GeForce FX 5700 olarak gözüküyor. Anakart ise özel yapım bir N-Force 2 Ultra 400. İşletim sistemi olarak Windows XP standart. Buradan anlayacağınız da şu ki, kendi Phantom'unuzu kendiniz yaratabiliyorsunuz. Güzel düşünce, ama ne kadar işe yarar, ne kadar rekabet edebilir bunu zaman gösterecek.



Bütün medya gazına rağmen, Phantom'u çalışır halde henüz kimse görmedi. Yani soldaki sahte X-Box2 tasarımıyla arasında pek bir fark yok.





APEXTREME

Hemen belirtelim, ApeXtreme bir PC konsolu. Yani PC oyunlarını çalıştıracak, PC programlarını kullanacak, Windows XP ile Windows Media Player 9'u bir arada yaşatacak. Tayvan mikroişlemci üreticisi VIA ile Amerikan Apex Digital'ın ortak üretimi olan ApeXtreme, 1.4GHZ x86 destekli bir C3 işlemci, 20GB HDD, 256MB DDRAM içerecek. Grafik ünitesi olarak S3 Graphics DeltaChrome kullanacak. DirectX 9.0 ile tam uyumu hissedebiliyorsunuz sanırım.

Ufak bir PC olduğu için, ApeXtreme DVD, VCD, DivX, MP3, WMA gibi birçok medya ve formatı rahatça

çalıştırabilecek. Konsolun ön kısmında yer alan CD çekmecesini ile medyayı aynı PS2 gibi kullanacağız. Arka bölümde ise 4 USB girişi ve 6.1 ses desteği için gerekli çıkışlar bulunacak.

ApeXtreme'in satış fiyatı bile hazır. PSX gibi iki farklı versiyon, iki farklı fiyata satılacak. 299\$'lık versiyon'da grafik ünitesi UniChrome, 399\$'lık olanda ise DeltaChrome olacak. Bunun dışında bir değişiklik olup olmayacağını zaman belirleyecek. Unutmadan, eğer ilgileniyorsanız, ApeXtreme'e Linux işletim sistemi kurmak da mümkün.

PSX

PSX hakkında çok yazıldı, çizildi. O yüzden burada sistemin her özelliğini belirtmek yerine biraz yorum yapmak daha cazip.



Şöyle bir hatırlatalım, PSX Sony'nin eğlence sistemi projesi. PS2 oyunları ile tam uyum sergileyen sistem, aynı zamanda bir DVD yazıcı ve iki farklı fiyata 160GB veya 250GB'lık HD üniteleri içeriyor.

Her ne kadar özellikleri inanılmaz gibi gözükse de, PSX'in fiyatı gerçekten astronomik. Ucuz versiyonu tam 720\$. 250GB HDD'li versiyonuysa 920\$. 1000\$ verseniz, kendi eğlence sisteminiz olarak gayet güçlü bir bilgisayar kurabildiğiniz düşününce, işin vehameti ortada. Boyutları biraz daha büyük olur belki, o kadar. Sony'nin bu fiyata nasıl bir kitleyi hedeflediğini anlamak pek mümkün değil.

Elbette PSX'in güzel yanları da var. Mesela Ethernet girişi sayesinde PS2'nin online oyunlarını rahatça oynayabilirsiniz. Üstelik güncellemeleri ve dosyalarınızı geniş kapasiteli harddisk'e yükleyerek.

Bu konsolu kimlerin tercih edeceğini pek kestiremedik. Üstelik diğer alternatifler de göz önünde bulundurulunca, seçim yapmak için bolca şansınız varken, niye böyle bir fiyat, anlayamadık.

ZODIAC

El konsolu piyasasında GBA liderlik ederken ve Sony PSP ile devrim yaratma girişimindeyken sessiz, sakin ve ülkemizden uzaklarda kendi halinde ilerleyen Zodiac, Tapwave firmasının ufak, ama güçlü el konsolu olarak ismini çoktan duyurdu.

Zodiac kısaca ufak, ama güçlü bir oyun makinesi. Palm OS üstüne kurulmuş olduğu için 19.000'e yakın yazılımı da bu sistemde kullanabiliyorsunuz, fakat birbirinden güzel oyunları oynama imkanı sadece Zodiac'ta bulunuyor. Midway'in SpyHunter'ı, Activision'ın Tony Hawk's Pro Skater 4'üyle dikkatleri üzerinde toplayan Zodiac, 16bit renk desteği, ATI Imageon 2D ve Fathammer X-Forge 3D grafik işlemcileriyle bu oyunları neredeyse PsOne kalitesinde çalıştırabiliyor. Gerçek bir analog kontrolörü de üzerinde barındıran Zodiac, ufak ve hafif yapısıyla da her zaman yanınızda taşımanıza olanak sağlıyor.

Sistemin 128MB'lık veri depolama kapasitesi yetmediği an, çift SD kart girişlerinden birine 1GB'a kadar yolu olan SD'lerden birini takıp, buradaki MP3'leri çalıştırıyor veya video dosyalarını oynatabiliyorsunuz. İkinci girişe başka bir SD yerleştirerek kartlar arasında veri





Bütün bu yeni konsollar arasında en çok dikkate değer olan Sony'nin sık PSP'si. Grafik olarak PSOne'dan çok PS2'ye yakın olan konsolun oyunları, özel UMD medyalar üzerinde gelecek.



((bingo))

değil diyor. Bunun nedeni de Nintendo DS'in zaten çok farklı bir konsol olacağıymış. DS başarılı olacak mı hep birlikte, çok yakında göreceğiz.

aktarımı yapmak da sizin elinizde. Keşke ülkemizde de görebilsydik diyeceğimiz tarzda bir el konsolu Zodiac. Biz bilmesek de, dünya onun farkında.

PSP

Sony'nin GBA'yı tahtından indirme projesi olarak bilinen PSP, açılınca PlayStation Portable oluyor. Yani taşınabilir PlayStation. Peki bu ufak canavarla neler yapabileceğiz?

2004'ün Kasım ayında Avrupa'da olması beklenen PSP, daha önceki sayılarımızda detaylıca incelediğimiz gibi UMD'ler kullanacak. Universal Media Disc'ler ufak, ama geniş kapasiteli birer oyun deposu.

PSP GBA'ya rakip olma niyetindeyken, arada N-Gage'i de es geçmiyor. Normalde sadece bir oyun konsolu olarak düşünülen PSP'ye Sony'nin ekleyeceği mobil telefon özelliği, Nokia'yı biraz üzecek sanıyoruz.

PSP'nin bağlantı özellikleri de herkesi tatmin edecek biçimde tasarlanmış. Kablosuz LAN, Infrared alıcısı, USB 2.0 desteği, PSP'ye veri aktarımı birçok yoldan ulaştırmak için yeterli gibi. Zodiac ve N-Gage'de şu anda bile bulunan Bluetooth desteği nerede dersiniz, sizi Sony genel başkanına yöneltmemiz gerekecektir.

Şu sıralar bir el konsolu almak isteyen, fakat ne alacağından pek emin olmayanlara önerimiz PSP'yi bekleme yönünde olacak. Avrupa ve Amerika'da Kasım ayında piyasaya çıkması bekleniyor.

NINTENDO DS

Aylardır bizi heyecanlandıran, sürekli "acaba ne çıkacak" diye meraklanmamızı sağlayan Nintendo başkanı Satoru Iwata, sonunda ağzındaki baklayı çıkardı. Nintendo'nun yeni

ürünü yine bir el konsolu ve ismi de Nintendo DS.

Nintendo DS'nin en büyük özelliği kuşkusuz ki iki ekran birden sunuyor olması. Şu anda gerçek bir görüntüsü yayımlanmamış olsa da, açıklanana göre bu iki ekran üst üste duracak ve aynı anda iki ekranı birden takip etmemiz gerekecek.

Bu iki ekranın kullanımı şöyle açıklanıyor: "Bir futbol oyununu oynadığınızı düşünün. Bir ekranda tüm takımı görebilmek ve diğer ekranda o anda kontrol ettiğiniz karakterin hareketlerini izlemek mümkün."

Sistem özellikleri hakkında henüz bir açıklama yapmayan Nintendo, Nintendo DS'in 1Gigabit'lik kart üniteleri kullanacağını ve oyunların da bu medyada sunulacağını açıkladı. Yani DS'nin ne GameCube'le, ne de Game Boy SP ile herhangi bir alakası olmayacak.

2004'ün sonlarına doğru piyasada göreceğimiz DS (Dual-Screen, yani çift ekran anlamına geliyor) için Iwata PSP'ye rakip



B'NGO

İngiliz firması TTPCom'un geliştirdiği "cep telefonu + oyun konsolu = Bingo!" sistemi, cep telefonlarında ki oyun sistemine yepyeni bir boyut katıyor. Her ne kadar N-Gage şu an bu konuda daha iddialı olsa ve B'ngo pek ismini duyuramamış olsa da, TTPCom'un bu cihaz için düşündüğü oyun sistemi size birçok seçenek sunuyor. Mophun isimli oyun geliştirme sistemi (www.mophun.com) ile herkes B'ngo'ya oyun yapabilir. C++ ve Java tabanlı oyunları cep telefonu için geliştirmeye yarayan sistem, gelişmiş teknolojisiyle de alışılmış cep telefonu oyunlarından çok daha iyisini sunabiliyor.

B'ngo'nun yaptığı sadece oyun çalıştırmak değil elbette. En gelişmiş cep telefonlarının yaptığı her şeyi yapabiliyor. MMS, Bluetooth, GPRS desteği, 65bin renk, entegre dijital kamera ve dahası B'ngo'da.

Eğer Zodiac size yetmiyorsa, N-Gage'in oyunları pahalı geldiyse veya Nintendo DS de neymiş diyorsanız, bir B'ngo ile tüm sorunlarınıza çözüm bulabilirsiniz; fakat B'ngo'yu nereden bulacaksınız?

_Tuna Şentuna



M. Berker Güngör @gberker@level.com.tr

kral ve ben

Kral bağırp duruyordu, bense şaşkın, suskun, çaresiz dikiliyordum cesedinin başında...

Kral ve ben. Yürüyorduk engin buğday tarlaları arasından uzanıp giden patikada. Kralın başında bir taç vardı, bir zamanlar halkının ona sadakatle sunduğu. Altın paslanabilir miydi? Kralın tacı paslıydı oysa. Ya altın değilse, diye düşündüm bir an. Halkı cidden bu kadar sahtekâr olabilir miydi bir kralın? Ama belki de kralın yüreği karardıkça kararmış, en sonunda tacın altın işlemleri bile bu duruma isyan edip paslanmıştı? Kimbilir? Ben değil, ben simyacı değildim, asla da olmadım. Kralın tacı paslıydı, tıpkı sırtındaki eşsiz samur pelerinin yırtık ve kirli olduğu gibi. Ya da belinden sallanan atalar yadigarı kılıcın kırık olduğu gibi. Gibiler ve gibiler ve gibiler. Kral artık kral bile değildi sanırım, ama ne onda bu gerçeği anlayacak kafa kalmıştı, ne de ben de yüzüne söyleyecek yürek.

Korkumdan değildi tabii ki suskunluğum. Kılıcı kırık bir kral yine de tehlikeli olabilirdi tabii, ama ben bir zamanlar inanmıştım krala. İnançın yıkılması ne denli kötü bir tecrübedir, işte şimdi onu tadıyordum. Kral ise delirmişti. Engin buğday tarlalarını

bana gösterip gülüyordu. "Ah işte, bu yıl kıtlık yok ve halkım hem şişman, hem de mutlu olacak!" diye sırıtıyordu. Kralın kirli suratı ve susuzluktan çatlamış dudakları onun bu deli gülümsemesini daha da ürkütücü kılıyordu. Nasıl söyleyebilirdim ki? Orada ne tarla vardı, ne de buğday! Ama kral altın sarısı başaklarla dolu, hasada hazır buğday tarlaları arasında yürüdüğümüze inandırmıştı kendini bir defa. Çöl uzanıp gidiyor, o sonu gelmeyen kahkahalar atıyordu.

Keşke kralın soytarısı olsaydım, diye geçirdim içimden. Kral soytarları en az krallar kadar delirme hakkına sahipti. Tıpkı krallık gibi, bu hak onlara doğuştan geçer, ama kimden bakın onu ben de bilemiyorum! Her soytarının babası da soytarı olmaz ya! Ama en azından soytarı olarak bir avantajım bulunabilirdi. Kralı yakalayıp burnunu çizmelemin altında gıcırdayan kuma soka-

bilir, kulağına tüm gücümle "Uyan be sersem! Artık ne sen kralısın, ne de ülken yemyeşil! Burası cehennem olmalı ve eğer öyleyse Tanrı yardımcın olsun! Çünkü iblisin ben olacağım!" diye haykırabilirdim. Ama tabii ki ne ben soytarıydım, ne de burası cehennemdi. Burası o ahmak kerifin ülkesiydi. Ya da daha doğrusu ondan geri kalan.

Kral yürüyordu, yemyeşil korular sandığı sinek ve yılan kaynakayan bataklıkların içinde. Ben de yanında bata çıka yürüyordum tabii ki. O baharda çiçek açan yemyeşil meyve ağaçlarının kokularını özlemle içine çektiğçe midem kalkıyordu. Çünkü kokusunu alabildiğim tek şey bataklığın dört bir yanında çürüyen sayısız asker cesedinin kokusuydu. Buradaki savaştan sağ kalanlar bir başkasında telef olmuşlardı. Cesetlerle ilgili en büyük sorun ise kendilerini gömüyor olmalarıydı. Keşke bu mümkün olsa, diye düşünürken yavaş yavaş kralı etkileyen çılgınlığın bana da bulaşıp bulaşmadığını merak ettim birden. Çılgınlık bulaşıcıdır, demişti tanıdığım yaşlı bir bilge. Bunu da yok olmakta olan ülkenin çaresizlikten delirmiş, etrafa saldıran vatandaşlarını bir kuleden seyrederken söylemişti. Sonra çıldırmamak için aklına gelen tek şeyi yapmış, kendini kuleden aşağı atmıştı. Aşağıdaki halkın arasına doğru düşerken tüm gücüyle "Yaşasın susyun kaldırma gücü!" diye bağırdığını hayal meyal hatırlıyorum. Sanırım yaşlı bilge adam bilgeliğinin gerektirdiğini yapmakta ve çılgınlık dalgasından kurtulmakta biraz geç bile kalmıştı.

Sonra düşüncelerim acı bir çığlıkla bölündü. Kan içindeki ellerimi kaldırıp şaşkınlıkla baktım onlara. Kral yerde yüz üstü yatıyordu ve sırtından girip göğsünden çıkan kılıcım yüzünden hareket etmekte zorlanıyordu. Çoktan ölmüş olduğunu da hesaba katarsak bu çok doğaldı tabii ki. Kalbe saplanan

Kral yürüyordu, yemyeşil korular sandığı sinek ve yılan kaynakayan bataklıkların içinde. Ben de yanında bata çıka yürüyordum tabii ki.

bir kılıcın böyle yan etkileri vardı maalesef. Ama kral ölümde bile inatçıydı. Ya da öldüğünü kavrayamayacak denli çıldırmıştı. Bu mümkün müydü? Bilmiyordum, ben hekim değilim, hiç olmadım. Bildiğim tek şey vardı. Artık var olmayan bir ülkenin, isimsiz bir bataklığındaydım, ellerim kan içinde. Kral bağırp duruyordu, bense şaşkın, suskun, çaresiz dikiliyordum cesedinin başında. ◉

derinlik

Yeniden klavyeye vurarak (aslında "vurmak" terimi daktilo tuşlarına basmaktan gelmiştir ama...) sizlere bir şeyler anlatmanın tarifsiz keyfine varıyorum işte. İşin bu tarafından, yani mutfağından bir dergiye bakmanın verdiği bir haz bu (Jesus, lütfen "haz" kelimesi ile ilgili bir espri yapma tamam mı?). Yepyeni bir yazı hazırlıyorum işte. Bir elimde kahvem yüzümdede hafif bir gülümseme ile monitöre bakıyorum. Saat 00:19. Gün çoktan Şubat 17 olmuş bile.

Siz şimdi bir sürü askerlik anısı bekliyorsunuz değil mi? Onları dinlemek için benimle yüzyüze olmanız gerek. Aksi taktirde hepsini kaçıracaksınız benden söylemesi. "6 ay askerlik yaptın ne anısı?" demeyin sakın, yapın siz de görürsünüz.

Gözlerim bir fırl ki sormayın

Gelince bir çok oyun delisinin yapacağı gibi bende kendime iyi bir sistem kurdum ve oyunlara daldım. Ama ben yokken o kadar çok oyun çıkmış ki gözüm döndü. Şu anda makinemde (kızımın adı Shelby) 15 adet oyun var. Üstelik bunların 2 adedi Devasa Online; biri Planetside öteki ise Star Wars Galaxies. Ben görmeyeli tüm oyun yapımcıları feci halde İkinci Dünya Savaşı'na sarmış. Bu arada Counter Strike ölmüş. Eeee malum her şey doğar yaşar ve ölür. Şu aralar en revaçta online FPS ise Call of Duty galiba. Ben Avaturk'te deli gibi oynuyorum. Ama FPS oynamayı o kadar unuttuğum ki devamlı vurulup duruyorum. Olsun ben gene de oynuyorum. Birde Allah şu Silent Storm'u yapanlardan razı olsun. Uzun zamandır böyle bir oyun yapılmamıştı. Bir Jagged Alliance ve Fal-lout Tactics delisi olarak aynı türden bir yapım görmek



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Yeniden burada olmak o kadar güzel ki....

beni çokook sevindirdi.

Farkında mısınız bilmiyorum ama oradan oraya atlıyorum. Çünkü askerden yeni dönmüş bir insan psikolojisiyle her şeyi hemen şimdi istiyorum. Kendimi, gelen ve gelecek tüm film, müzik albümü, çıkmış klip ve tabii ki oyunları önceden takip eden birisi olarak son derece geride hissediyorum. Yetişmem ve geçmem lazım. Sonrada sabırsızlıkla beklemenin verdiği o garip mide ağrısını çekmem lazım. Abuk subuk demoları ve oradan buradan gizlice çekilmiş şeyleri keşfetmeliyim. İnternet'in köşelerine kadar gitmem gerek.

Damarlarımdaki adrenalini beni koşturmak istiyorum.
Tütüyorum!
İşte özetle bu haldeyim.

Online dünyalar beni oyalar

Geldim bir baktım ki Dark Oge of Camelot tutunmuş gidiyor. Ama Star Wars Galaxies sıkı bir rüzgar gibi esiyor. Arada Shadow Bane

yeni bir genişleme paketiyle zayıf bir atak yapmış ama tutturamamış. Everquest 2 bir tank gibi gelirken arada Word of Warcraft ve Dungeons & Dragons Online'da iddialı görünüyor. Tüm bu büyük topların arasında dev adlarıyla bir Middle Earth Online yürümekte. Hani insanın hangisine ne kadar dalaçağına karar veremeyeceği bir sürü oyun var önümde. İçlerinden bir kaçını hüsran çıkmazsa vay halimize. İşte o zaman damardan glikoz ve burundan oksijen bağlayıp İnternet'e balıklama dalmaktan başka bir yolu kalmıyor. Ya da toplayıp arkadaşları oylama yapacağım ve hep beraber aynı oyunda yüzeceğiz. Benim gönlüm bunlardan yalnızca birisinde ama hangisinde söylemem. Gelince bana rastlarsınız nasılsa.

Sonsuz Level

Siz sanal alemin sınırsız LEVELlarında dolaşırken ben uykuya ancak zaman bulabiliyordum. Şimdi ise şaşkın ördek yavrusu misali yeniden yaşamayı öğreniyorum. Sinan ben askere giderken "gelince format yemiş gibi olacaksın" demişti, haklıymış. Özgürlüğün değerini, evimin yemeklerinin aslında bir hazine olduğunu, arkadaşlarının hangisinin gerçekten dost olduğunu, ilişkilerin ne kadar dayanıklı olabileceğini (gelince sözlümlü ayrıldık), boğaz kenarında yürümenin sonsuz keyfini, istediğin gibi müzik dinleyip hangi saatte uyuyabileceğime karar verebilme iradesine sahip olmayı öğrendim. Sabrı öğrendim. Sizlerle aramızdaki iletişimin muhteşemliğini bir kez daha gördüm. Yalnızca taze hamur kokan sayfalardan ulaşıyorum sizlere. Aslında bir dosta anlatılan dertlerimi anlatıyor, bir sevgili gibi sığıyorum. Kendimi anlattım işte. Neden gizeneyim ? ☺



Bu ay neler dinledim,
okudum, seyrettim, oynadım?

Opeth, Aha, Whitesnake, David Gahan, geçen ayın LEVELları ve Realms of Shadow Kitabı, Son Samuray ve Tüm Kardeşler Takımı Serisi, Call of Duty, Silent Storm, Temple of Evil, XIII.



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

azaki

Yeni bir hayat eski bir savaş

Geçen bölümün özeti: Kaybettiği ailesinden kalan büyük mirasla Coronet'e doğru yola çıkan kahramanımız yolda seyahat ettiği gemi saldırıya uğrayınca her şeyini yitirir. Kendini beklemediği bir şekilde Talus'ta bulur. Ama bu bir başlangıçtır... Tesadüfler sonucu Azaki isimli şehirde yaşayan insanlarla karşılaşır, oraya yerleşir ve kendine yeni bir hayat kurar.

Melrin ve Alex ile hoş karşılaşmanın ardından hayatım daha da keyifli hale geldi. Artık tanımadığım ve güvenmediğim insanlarla değil dostlarımla avlanıyordum. Zaman zaman köyün doktorları Kathryn ve Andur, silah ustası Terris, benim gibi yeni olan Heavypunk ve diğerleri de katılıyordu avlara. Zamanla beni Endor'a yaptıkları tehlikeli avlara da götürmeye başladılar. Endor bilinmeyen tehlikelerle doluydu. Ama her seferinde hayatımı kurtaracak bir dostum vardı yanımda. Bir noktadan sonra kimin hayatımı kaç kere kurtardığını hesaplamayı bir kenara bıraktım. Zamanla daha güçlü ve daha iyi bir savaşçı oldum. Çabaladıkça avcılığın sırlarını daha iyi öğrendim ve kılıç kullanmanın ustalıklarını. Ama hayatta kalmak adına ne biliyorsam hepsini Melrin öğretti diyebilirim.

Bu arada Azaki'de benimle birlikte gelişti ve bir kasabaya dönüştü.

Artık bir düzene girmiş olan hayatım, patlayan o lanet gemide hayal ettiğimden çok daha keyifli bir hal almışken beklenmedik bir olay oldu. Bir sabah uyandığımda kapımın altından atılmış bir not buldum. Bu bir direnişçi bildirisiydi. Çocukluğumdan beri İmparatorluk ve direniş arasındaki savaştan haberdardım. Hatta Deathstar'ın yok edildiğini de biliyordum. Belki ailemin Stormtrooper'larca öldürülmesinin sebebi de bu savaştı. Ama hiç kendimi bu savaşta bir taraf olarak hissetmemiştim, umrumda olmamıştı. Başka bir zaman yırtıp atabilirdim bu bildiriği. Ama bu sefer beni tedirgin etmişti, ona kayıtsız kalamazdım, çünkü altında Melrin'in imzası vardı.

Direnışe Çağrı

Evden apar topar çıkıp Azaki'nin meydanına koştum. Meydanda kasaba meclisinin tam karşısında bü-

yük yeni bir bina vardı artık. Azaki'nin bugüne dek kendini saklı tutan direnişçilerinin loncası RED, Tedirgin adımlarla merdivenlerini tırmandım bu ihtişamlı binanın. Korkuyordum, çünkü bu basamaklar beni savaşın bir parçası haline getirebilirdi. Hem de zayıf olan tarafta... ve bir Stormtrooper birliği veya bir AT-ST ile savaşmak yaratık avlamaktan çok farklıydı. Lonca merkezinin büyük salonuna girdiğimde içeride sadece kırmızı tenli dev bir Transdoshan vardı. Tanısam da çok fazla muhabbetim yoktu bu kertenkele derili Humanoid ile. Adı Totro idi ve henüz bu loncayı Melrin ile kurduklarını bilmiyordum.

Büyük salondaki sandalyeleri yerleştiriyordu Totro. Bir gecede oldukça iş yapmışlar ve görkemli bir salon haline getirmişleri burayı. Nazikçe selamladı beni Totro ve oturmam için bir sandalye gösterdi. Hala çok tedirgindim ve burada ne aradığımı bilmiyordum. "RED'e katılmayı mı geldin?" diye sordu. Evet, mesajı almıştım ve gelmiştim... Ama katılmak gibi bir niyetim yoktu açıkçası. Benden önce Azaki'den oniki kişi gelip katılmıştı loncaya. Azaki bir direniş şehri mi oluyordu? Yoo Senyek buna asla izin vermezdi. O daima tarafsız ve huzurlu kalmayı seçmişti. Ama savaş her yerdedi...

Totro ile uzun uzun sohbet ettik. İmparator, savaş ve direniş üzerine. O güne dek düşünmediğim şeylerden bahsettik. Sık sık ailem geldi aklıma. Mutlu ve huzurlu olduğumu düşündüğüm genç Zabrak hayatıma son veren, ama bir anlamda önüme yeni bir yaşamın fırsatını açan öldürülüşlerini düşündüm. Eğer bu tartışmayı onların acısı tazeyken yapmış olsam yine de savaştan uzak kalmayı tercih ederdim. Bir Zabrak'ın umurunda olmamalıydı böyle şeyler. Olsa bile çıkar, güç ve keyif için daha kolay olan imparatorluk yolunu seçmeliydi. Darth Maul'un izinden gitmeliydi. Ama çok uzun süredir Azaki'deydim. İnsanların, Twilek'lerin, Bothan'ların ve Wookie'lerin ara-

Bir sabah uyandığımda kapımın altından atılmış bir not buldum. Bu bir direniş bildirisiydi.

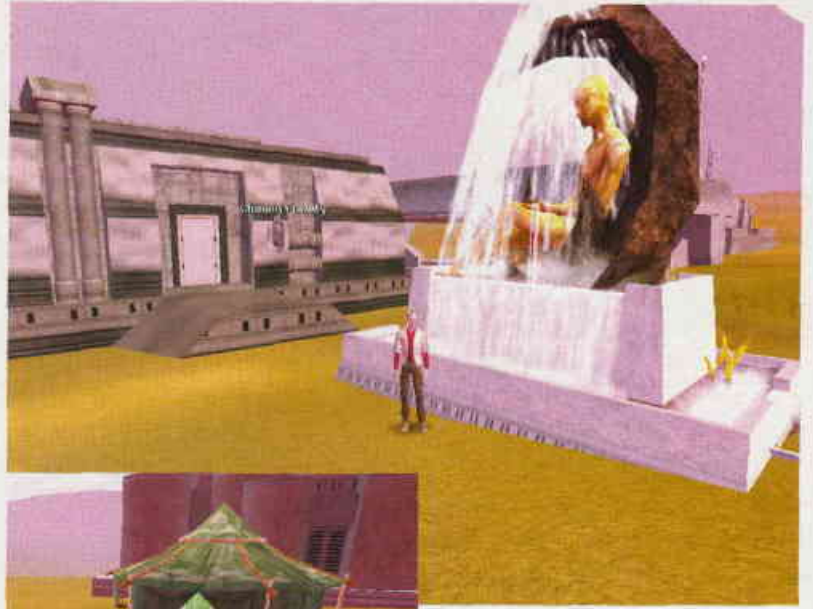
sında. Artık onlar gibi yaşıyor, onlar gibi düşünüyorum ve aynı şeyleri hissediyordum. RED'in merkezinden çıktığımda düşüncelerim allak bullaktı, midem bulanıyor ve başım dönüyordu. Eve gidip uyumak dışında bir şey istemiyordum. Ama artık bu savaşın bir parçasıydım, bir direnişçi, bir RED üyesi.

Direnışe katılmış olsam da kimse beni hiçbir şey için zorlamadı beni. Melrin'in savaş konusunda öğrettiklerine, Totro'nun galaksi ve düzeni üzerine düşünceleri eklendi. Zamanla İmparatorluğa bakışım değişti. Direniş olan inancım arttı ve hayatımın yeni bir amacı oldu... bir gün galaksiyi özgür görebilmek. Direniş için yerine getir-

diğim ilk görev izledi bunu. Dearic yakınlarında halka eziyet eden bir grup imparator subayını öldürdüm. Duyduğum kendine güven ve tatmini anlatamam. İlk defa bu koca galaksiye faydamın dokunduğunu hissettim. RED kısa sürede gelişti ve Talus'daki imparator varlığına ciddi zararlar verdi. Artık imparatorun adamları her akıllarına esen eziyeti yapamıyor, gezegendeki belli bölgelere gi-remiyordu.

Kabus ile karşılaşma

Bir gün loncanın özel iletişim kanalından bir mesaj geldi. RED üyeleri göreve çağrılıyordu. Ama görev bu sefer farklıydı, imparatorluk üssünü basmaya hazırlanıyorduk. O sırada Coronet'de avlandığım için göreve zamanında yetişemedim. İmparatorluk üssüne vardığımda saldırı başlamıştı bile. Landspeeder'ımdan atlayıp koşu koşu dostlarımla yanına geldim. Üssün kapısında savaşıyorlardı. Düşünmeden üssün içine atıldım ama sağ tarafıma döndüğümde kabuslarımı süsleyen şeyi gördüm: bir AT-ST. Hemen önünde Kasei korkusuzca dikilmiş alev silahı ile dev savaş aracını alevlerin içine boğuyordu. Ama diğerleri sadece uzaktan destek veriyordu. Hiç düşünmeden kılıcımı çektim ve AT-ST'nin üzerine koştum. Biz Zabrak'lar hareket etmeden önce pek düşünmeyiz ve sık sık bunun sonuçlarına katlanmak zorunda kalırız. Bu hareketimin sonucu AT-ST'nin beni farkedip Kasei'ye saldırmayı bırakıp bana dönmesi oldu. Sadece bir kez ateş etti bana. Sanırım 4-5 metre havalandım ve oldukça uzağa baygın bir şekilde düştüm. Hayatımı kurtaran Andur oldu. Yanıma gelip beni üssün kapısından dışarı çıkardı, sonra sıkı bir Stimpack ile kendime getirdi. Bu ahmakça hareketim yüzünden Kasei'ye yardım edemedi elbette. Kendime geldiğimde Kasei'nin "Koşun, kaçın ahmaklar!" diye bağırdığını duydum. Oldukça gerilemişti ve AT-ST üssün kapısından çıkmak üzereydi. Kapının karşısındaki yüksek bayıra tırmandım var gücümle. Arkamı döndüğümde Kasei'nin düştüğünü gördüm. Çevredeki loncanın diğer 4-5 üyesi de aynı benim gibi donup kalmıştı. Herkes ona na-



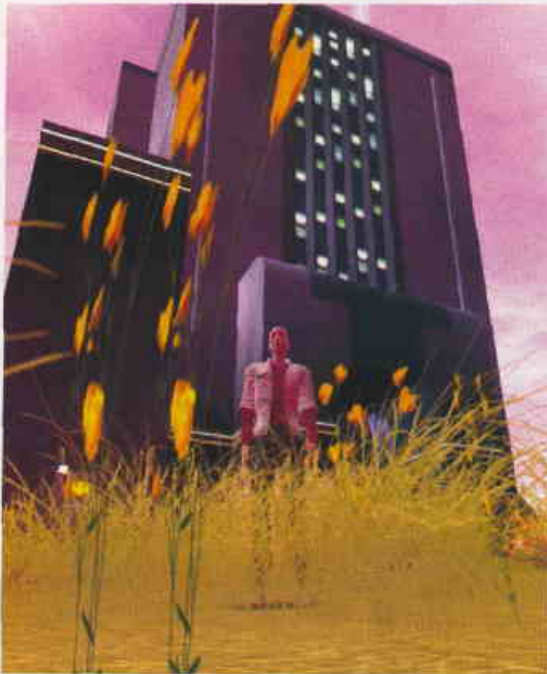
sıl yardım edebileceğimizi düşünüyordu. Ama bu duraksama fazlasıyla yardımcı oldu zaten. AT-ST dönüp üzerinde durduğumuz bayıra ateş açmaya, ve bize doğru ilerlemeye başladı. Artık Kasei ile ilgilenmiyordu ama bayırın aşağısındaki çalılıktan çıkan bir Stormtrooper Kasei'ye doğru koşmaya başladı. Tatro AT-ST'yi üzerine çekmeye çalışıyordu, böylece hala hayattaysa Kasei'yi kurtarabilirdik. Ama bu Stormtrooper ona doğru koşuyordu ve Kasei'ye ulaşırsa hiç şansı kalmayacaktı. Hızla bayırdan aşağı koşmaya başladım. Bu AT-ST'ye yaklaşmak anlamına geliyordu ama işleri bozan bensem düzeltmek için de bir şeyler yapmalıydım. Bedeli ne olursa olsun... Var gücümle koştum Stormtrooper'a doğru, aramızda çok mesafe vardı ve yetişebilecek gibi değildim. Ama yine de koştum. Tam bu sırada nereden geldiğini anlamadan Terris önüne fırladı Stormtrooper'ın. Afallayan Stormtrooper Terris'in karşısında kalakaldı. Artık o duruyordu ve ben hızla yaklaşıyordum, tek yapmam gereken kılıcımı omurgasından içeri sokmaktı. Ama çok hızlı koşuyordum, çok kızmıştım ve kalbim fazla hızlı atıyordu. Stormtrooper o an arkasını dönsün ve Berserk bir Zabrak neye benzer bir saniye için görsün isterdim. Ama bunun için çok geçti, kılıcın darbesiyle kafası metrelerce ileriye uçmuştu.

Terris'den yediğim sağlam bir tokadın ardından kendime geldim ve tekrar bayırdan

yukarı koşmaya başladım. AT-ST'yi üzerine çeken Tatro da var gücüyle yukarı kaçıyordu. Kasei'yi göremedim önce, çünkü Andur yetişip baygın vücudunu yukarı sürüklemişti çoktan. Dik bayırın çıkmakta zorlandım da AT-ST hala yaklaşıyordu. Daha gerideki bir yükseltinin üzerine çıktım. Ama diğerleri hareket etmiyordu. Çünkü Kasei yerdeydi ve Andur ona üst üste stimpack yapıyordu. Onların yanına gitmeyi düşündüm. Ama çok geçti, AT-ST gelmişti... ama daha yüksekte olduğum için ilk beni fark etti. Ateş açmasıyla yine bir kaç metre havalanmam bir oldu. Ama bu grubun işine yaramıştı. Çünkü AT-ST ikinci ateşe hazırlandığında Kasei elinde alev makinesiyle tekrar karşısında dikiliyordu.

Bir kaç saat sonra iki AT-ST ve sayısız Stormtrooper'ı haklamış olmanın keyfiyle imparatorluk üssünde geziniyorduk. Bu Talus direnişi adına büyük bir zaferdi. Gerçi çok geçmeden ek birliklerin geleceğini ve tekrar üssün faaliyete geçeneğini biliyorduk. Ama bu gri beton duvarlarla çevrili üste asla huzur bulamayacaklardı. Huzur hep Azaki'de bizimle olacaktı.

(Okuduklarınız SWG'deki ilk haftanın hikayesiydi. Oyunun ikinci ayında anlatacak o kadar çok şey birikti ki, hikayeye devam edip etmeyeceğimden emin değilim. Ama devam edersem gelecek ay LEVELCD'nin derinlerinde gizlenen "Zombi Loncası" Benath the Ground'un sayfalarında olacak) ☺



HAYALLET

"fithos lusec wecos vinosec"

Altın kapılar iki askerin insanüstü çabasıyla açıldı. Kapıların her biri Pira-ri... Her kadar ağır görünüyordu siyah pelerinin altında sabırla bekleyen adama. Çok uzaklarda kalmış kendi dünyasının binbir mucizesi gibi görünüyordu bu garipliklerle dolu diyardaki herşey ona. Uzak, yavaş ve sessiz kalmıştı ait olduğu yerler artık.

Çilgin simgelerle süslü dev kapılar onun için ardına kadar açıldılar ve adam yavaş ama kararlı adımlarla geniş salona girdi. Salonun öte tarafında boğuk sesli bir gong uludu, onun gelişini haber vermek için. Salonun kubbesi, gezegenin ikiz güneşlerinin bunaltıcı aydınlığıyla ışıl ışıl yükseklerde. Beş insan kalınlığındaki oymalı sütun bu kubbeyi destekliyordu. Yabancı'nın başının üzerinde, yükseklerde kimbilir hangi esintilerle dalgalanan flamalar ve bayraklar da bu diyarın gruplarının, ülkelerinin, tanrılarının işaretleriyle bezeliydi.

Sağında ve solunda; kimisi korku, bazısı saygı, diğerleri merak içerisinde bakan birçok kişinin gözlerini hissedebiliyordu üzerinde. Başlığının altında gülümsedi ve on metre yüksekliğinde arkasına eski kralların ihtişamı işlenmiş bir tahtta oturan, sert görünümlü krala sadece beş adım kala durdu. Kralın üstünde kızıl renkli bir göğüs zırhı ve beyaz bir pelerin vardı. Görmüş, geçirmiş bir adam olduğu her halinden belliydi. Bu çilginlar ülkesindeki tek akıllı adamdı. Ya da akıllılar ülkesindeki tek deli. Kimbilir?

Genç adamın duruşunu bir sessizlik izledi. Beklenti dolu, beklentisi karşılıksız kalınca şaşkınlığa düşen bir sessizlik.

Sağ taraftan, çenesinin bir kısmı yanık, bu yaranın dışındaki sureti sakalla ve saçla gölgelenmiş bir adam tükürürcesine konuştu: "Kralın önün-

de diz çökmelisin!" Üstündeki beyaz-altın cübbe adamın gözlerine hiçbir şey ifade etmeyen ama bu dünya için kutsal olduğu şüphesiz işaretlerle doluydu.

Adam yüzünü kraldan çevirmeden rahibe cevap verdi.

"Ben kimsenin önünde diz çökmem." Kontrollü ve tük bir sesteki. "Buraya kralınıza on bin dünyanın efsanelerini anlatmaya geldim. Bağlılığımı teslim etmeye değil."

Rahibin gözleri yuvalarından uğramıştı. Eleri istem dışı bir şekilde yumruk oluverdi. Muhafızlar, bu saygısız yabancıyı derdest edip bin kişinin kimsesiz, karanlıkta çürüdüğü dehlizlere atmak için hareketlendiler. Hayatlarını ve ruhlarnı kurtaran şey, yaşamlarını adadıkları kralları oldu.

"Yeter!" diye güreldi başka bir evrenin kralı. "Yabancı haklı."

Muhafızlar krallarnın emriyle sakinleşirken, simsiyah pelerinin katlarının arasında kınlarıyla kavuşan iki kılıcın çelik ışıltısını gördüler ve titrediler.

"Seni huzurumuza hikayelerini anlatman için çağırdık yabancı. Şehirde kadınlarla, içkiyle gününü gün ettiğin, uzaktaki dağlara kadar at sürdüğün ve orada tek başına gece göğünün altında oturduğunu söylediler bana. Başkentimizde hikayelerle onlarca kişiyi efsunlamış, sonra da yaban topraklara dönmüştün. Geldiğin yere dönmeden hikayelerini bizlerle de paylaş mısın?"

Siyahlara bürünmüş şekil bir süre düşündü. Salonun uzak köşelerinden öksürük sesleri ve çabuk hareketlerle bastırılan boğuk kelimeler duyuldu. Beklemeye alışkın olmayan kral, sertçe çıkışarak bu yabancıyı tanrıların lanetlediği topraklara sürmek üzereydi ki ses duyuldu:

"Bir zamanlar, başka bir yerdeki adım Ali İdi majesteleri. Büyüye, iyiliğin gücüne, arkadaşlığa ve onura inancını uzun zaman evvel kaybetmiş varlıkların hüküm sürdüğü bir dünyaydı benimkisi. Orada bana böyle derlerdi, bir başka yerde de Nin. Ama isimlerin birçok önemi vardır. Sahiplerini, sahiplerinin yaşamını, yaşadıkları dünyayı, dünyanın içinde asılı durduğu evreni anlatır dinlemeyi bilen kulaklara. İşte bu yüzden başka evrenlere başka isimler gerekir. Bundan sonra bu ülkede adım Hayalet olarak bilinsin."

Rivayetler:

- Douglas Adams'ın (Saygıyla anıyoruz) muhteşem serisi Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Spyglass Ent. ve Walt Disney'in çabalarıyla gümüş perdeye misafir olmak üzere. Çekimler Neon'da başlıyor.
- Bir başka müjde de Ursula Üstadin klasik serisi Earthsea'den geliyor. SİNEMATIĞI tarafından dört bölüm halinde televizyona uyarlanacak dizi filmlerin başında Gavin Scott, Robert Hamill, Lawrence Bender ve Kevin Brown var. CNBC-E'ye mail atmaya başlayın.
- Zeynep AKKUŞ, Levent CANTEK, Batuhan CANTÜRK, Tanyel Afi MUTLU, Orhun YAKIN ve LL'den hatırlayabileceğiniz Can "PW" YALÇINKAYA Türkiye için gerekli bir projeye imza atıyorlar. Yerli bir çizgi roman dergisi! Konuya dair tebrik ve yardım mesajları lütfen: pw@mad.scientist.com adresine. Başarılar çocuklar.
- Uyarlamalar sadece çizgi roman camiasıyla sınırlı kalmıyor şüphesiz. İşte Neon Genesis Evangelion sinemaya uyarlanmak üzere, bütçe 100 milyon Amerikan doları. İşte Ninja Scroll, yapımcı Mortal Kombat'ı çeken Threshold Ent. Fısıldanan bir başka rivayet, Duke Nukem: The Movie. White Wolf hastaları için kalp krizi sebebi: Hunter: The Movie, Brightlight Pictures'dan... Bekleyin.

"Hikayeler istiyorsunuz. Bende binlerce hikaye var majesteleri. Eğer yurdunuzun en yüksek dağının zirvesine bağdaş kurup bana anlatılanları ve yaşadıklarımı, her bir hikayeyi teker teker düşünecek olsaydım, ölümsüz vücudum kimil kimil yoğrulmuş bir çorbaya dönene dek, bu evren ve yapayalnız boşlukta asılana dek bedenim, hayal kurmaya devam ederdim. Bana bir soru sorun. Cevabını size vereceğim."

Herkes sustu. Şüphesiz her biri bu gezgin ve deli adamın saçmalıkları tarafından etkilenmişlerdi. Tüm gözler krala döndü. Kral ise elini çenesine götürüp bir an düşündü. Sonra hafifçe konuştu:

"Başka dünyalardan bahset bana. Evrende yalnız mıyız? Diğer diyarlarda kimler var? Orada neler oluyor?"

Bir zamanlar adı Ali olan adam gülümsemedi. Şimdi adı Hayalet'ti ve hikayesini anlatmanın zamanı gelmişti. . .

"Orası bir toz ve kum fırtınası majesteleri. Sizin gibi onlarca ülkeye sahip yüzlerce gezegeni barındıran milyonlarca galaksi var. Hayır hayır, bu kelimelerin size pek birşey ifade etmediğini, sayıları haysalanızın almadığını görebiliyorum. Ama cevabı budur majesteleri. Varlar. Yaşıyorlar. Benim bile görmediğim, hiçbir zaman göremeyeceğim mucizeler oluyor orada her an.

Siz başka evrenlerin şarkılarını dinlemek istiyorsunuz majesteleri. Büyük savaşları, kadim mucizeleri, zamanın kumlarının isimlerini bile örttüğü ulu kahramanları ve her şeye karşı koyabilen kutsal aşkıları. . . Merakınız olmasın kral. Unutulmuş diyarlar'ın hikayelerini anlatacağım size. . . Yüzeyinde farklı ırkların mücadele ettiği, yüzeyinin altında ise kara denili, kör gözlü, insana benzeyen halleri kalmamış akrabalarının cirit attığı Aber-Toril'in. Ya da Kara Güneş'in efsaneleri-



ni. Güneşin her şeyi kavurduğu, acımasız savaşçıların kemikten ve taştan silahlar yaptığı ve yaşamın gücünü çekip yoğurarak sihirlerle hayat veren büyücülerin gizli planları yaptıkları o kızıl diyarın. Ejderha Mizrağ'ının gizli kalmış hikayelerini anlatacağım. Krynn'in dengesinden bahsederim. İyi ve kötü ejderhalar, iyi ve kötü ırklar arasında ezelden beri süregelen savaşların yaşandığı, dengenin her ne pahasına olursa olsun korunduğu destanların dünyasını; veya Çark'ın devamlı döndüğü, dönerken birçok öykünün yaşam bulduğu, kötülüğün hapis-hanesinden kurtulmak için fırsat kolladığı, çılgın büyücülerin ve tek gücün dünyası Zaman Çarkı'nı; benim dünyamda geceleri ço-



Jukebox:

- G Unit feat 50 Cent - Poppin' Them Thangs
- De La Soul - Down Syndrome
- Busta Rhymes - Light Your Ass on Fire
- 2Pac - Ghost
- Mary J. Blige feat Method Man - Love @ 1st Sight

cukları korkutmak için anlatılan öykülerden hayat bulan, kan emenlere, hayvan-insanlara, başboş ruhlara ev sahipliği eden sislerin dünyası Kuzgunyuvası'nı; druidlerin başı içinde yaşayan ırklar kolladığı, kötülüğün tekrar tekrar yakıp yıktığı, Shannara'nın kanından gelenlere her daim ihtiyaç duyulan Dört Diyar'ı, kan emenleri, kurt adamları, büyücülerini, iblisleri ve avcıları; kara bir kılıçla lanetlenen albinoyu; savaşın hiç bitmediği, kahramanlık türkülerinin her daim çınladığı Arkanus'u; uzayın ötesindeki boşlukta uyuyan tanrıları anlatacağım. Bir başka evrenin en önemli kelimesinden, "bahar"dan bahsedeceğim, size yabancı ölüm makinelerinden bahsedeceğim, başka gerçekliklerin insanların kendilerini daha iyi yapabilmek için uzuvlarını makine parçalarıyla değiş tokuş edişlerinden söz edeceğim, karanlık boşlukta sonsuza kadar sürüklenen sınırları açıklayacağım."

Dinleyenler kanlarının donduğunu, açıklayamadıkları bir sebepten tüylerinin sertleştiğini, boğazlarına bir şeyin sıkıştığını, düşüncelerinin kavrama sınırının hemen ötesinde bir şeylerin onları dürttüğünü hissettiler. Yabancı tanrıların rahipleri bu günahlardan fani bedenlerini ve kutsal olduğunu umdukları ruhlarını kurtarabilmek için ivedi el kol hareketleri yaptılar, bin dilde dualar mınıldandılar.

Askerler ve muhafızlar, sadece önemli insanların anlayabileceği şeyleri duydukları için biraz tedirgin, şükrettiler küçük insanlar oldukları için.

Kral yavaşça başını salladı. Gözleri, daha şimdiden bambaşka dünyaların efsaneleriyle, bilinmeyen veya unutulmuş kahramanların maceralarıyla buğulanmıştı. San sakalını sıvazladı ve karşısındaki uzun silüeti rahatça dinleyebilmek için tahtına yaslandı.

Pelerinli adamın gözleri, başlığın altında seçilebilecek kadar parlak, yeşil yeşil ışıldadı. . .

"Ah majesteleri. . . Size böyle hikayeler anlatacağım ki. . ."

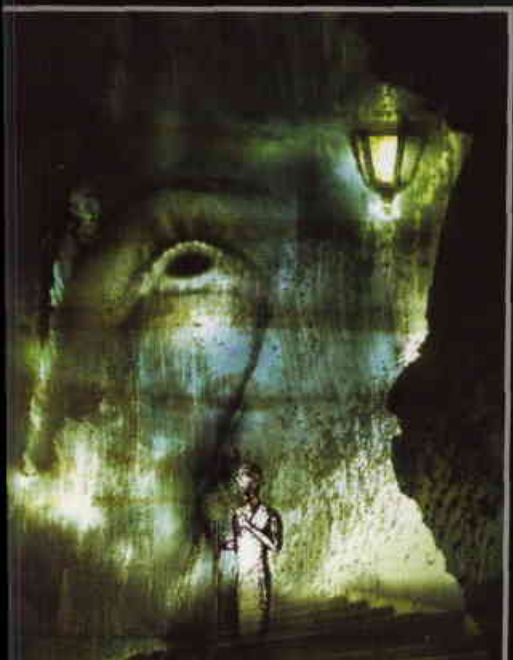
Devam Edecek . . .

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Süleyman Gezgin



İşgal

Gorcan Abl / gorcanabi@level.com.tr

LEVEL'in tasarımı değişti, ben serserilikten sayfayı değiştiremedim, hatta yeni albümleri bile dinleyemedim, bari içeriği değiştireyim dedim. Bu ay Heavy Metal'den Black Metal'e kadar değişik tarzlarda çok başarılı olmuş albümleri tanıtacağım. Ayrıca bu albümlerin bir özelliği de; grupların kariyerlerindeki en iyi albümleri olması... Bundan sonraki aylarda "Fı Tarihi" adında bir bölümle eski albümleri tanıtacağım. Ama fikir fikir genç arkadaşlarımıza fikir fikir süper yeni albümler gelecek ay geliyor; müjdem i isterim :)

Pink Floyd Dark Side of the Moon 1973

Şimdi arkadaşlar şöyle diyeyim: Serde metalcilik var, sertiz, gazlıız fa-lan film da şimdi Pink Floyd dinlemeden olur mu? Olmaz tabii ki. Rock tarihinin en büyük ve en cesur grubudur kendileri. Sahne ışıklandırma-ları, şovları ve deneysel müziğiyle her zaman "ilk" oldular.

60'ların ortasında Syd Barrett, Roger Waters, Richard Wright ve Nick Mason ile kurulan grup, Pink Floyd ismini almadan önce The Megadeaths (oba?), Sigma 6, The Abdabs, Leonard's Lodgers ve The T-Set gibi isimler almış. (Sonradan Syd Barret gruptan ayrıldı ve yerine David Gilmour geldi ki bu da ayrı bir hikayedir, başka zaman konuşulmalıdır) Pink Floyd ismi ise Syd Barrett'in çok sevdiği iki Blues müzisyeni olan Pink Anderson ve Floyd Council'in isimlerinden oluşmuş.

Neyse bu kadar tarihi bilgiden sonra grubun en büyük albümüne gelelim. Dark Side of the Moon'dan önce de çok büyük olsa Pink Floyd bu albümle zirveye çıktı. 800 hafta listelerde kalan (15 yıl) albüm dünyanın en çok satan 4. albümü. Yani şu anda dünyanın her hangi bir yerinde çalmıyor olabilir :)

Speak to Me introsuyla giren albüm Brethe ile devam ediyor. David Gilmour'un yumuşak vokalleri ve slayt gitar ile süslenmiş şarkının arkasından süper macera geliyor. On the Run! Bu şarkı Türk filmlerinde Tecavüzcü Coşkun'un tecavüz ederken kadını yanlışlıkla öldürüp, korkarak kaçması esnasında kullanılırdı. Hani böyle kaçarken ayağı takılır, yere düşer, etrafındaki insanların yüzleri üstüne üstüne gelir, bunalır ya... Malum dinlerken de aynı havaya bürünüyorum ben :) Neyse bu şarkıya bağlı olarak Time şarkısı geliyor. Bir ara sabahları bu şarkıyla uyanıyordum. Onlarca çalar saatin aynı anda çalmasıyla başlayan şarkının girişine bağlıyorum. Bir de şarkıda David Gilmour'un bir solosu var ki inanılmaz. Sonra mı? Sonra The Great Gig in the Sky var tabii ki. Hatun vokalin zirve yaptığı bir parçadır. Vokal tamamen stüdyoda doğaçlama olarak yapılmış.



Şimdi de geldik albümün en meşhur şarkısına: Money. Basit bir şarkı olmasına rağmen içindeki saksofon ve ardından gelen gitar solosuyla mükemmelleşir. Albümü denemek için ilk dinleyeceğimiz şarkı bu olabilir... Us and Them, Any Color You Like ardından Brain Damage gelir ve albümün adının geçtiği şarkı budur. Son olarak Eclipse ile biter albüm.

Eh be amma yazmışım. Şimdi öbür gruplara bu kadar yazmayacağım ayıp olacak. Burada noktayı koyayım ama Pink Floyd burada bitmez...

Megadeth Rust in Peace 1990

Vay be amma geçmiş üzerinden. Neredeyse 15 sene olacak. Bilmeyen var mı bilmiyorum, Dave Mustaine Metallica'dan ayrılıp Megadeth'i kurdu ve Killing is My Business adlı albümü çıkardı. Son derece amatör olan bu albüm sanırım düşmanlarını sevindirmiştir. Ama daha sonra Peace Sells ve So



Far So Good'u çıkardığında yükselişe geçti. Ama Rust in Peace'de bomba patlattı. Gitar o zamanlar Jason Backer ile Cacaphony'de çalan Marty Friedman ve davula Nick Menza geçti. Ve metal tarihinin en baba albümlerinden birini çıkardılar.

Holy Wars ile giren albümün nasıl olacağı zaten belli oluyordu. Riff'ler canavar gibi, hele sololar inanılmazdı. Marty de bu albümde patladı zaten. Hele Hangar 18 gibi bir atışma şarkısında sololar havada uçuyordu. Mustaine ve Friedman döküyorlardı. Albümden şarkı ayıklamak zor aslında. Take No Prisoners, Five Magics, Lucretia, Tornado of Souls... Hepsi mükemmel şarkılar. Albümün son şarkısı Rust in Peace de bir Mustaine klasigidir. Haa bir de Down Patrol var dir ki Megadeth'in en ilginç şarkılarından biridir. Mustaine'in yarım ağız söylediği şarkı sadece bas ve davuldan oluşur.

Şimdi ben bu albümü boşuna yazdım değil mi? Hepiniz dinlemişsinizdir zaten. Yoksa?..

Tiamat Wildhoney 1994

Kimilerine göre grubun en başarılı albümü Clouds olsa da bana göre Wildhoney grubun zirve albümüdür. Kapağından şarkı sözlerine kadar Tiamat'ı geçtim, tarihin en iyi albümlerinden biri bence. Bunda grubun lideri Johan Edlund'un tam bu dönemde yıllarca beraber yaşadığı sevgilisinden ayrılmasının büyük rolü var. Albüm daha önceki Tiamat albümlerine benzemez ve çok duygusaldır.

"Kuuuus sesleriiii" ile başlayan Wildhoney şarkısının ardından Whatever that Hurts geliyor ve bu şarkı The Ar ile birleşiyor. The Ar'in davulları bir önceki şarkının karşısında girer ve şarkı başlayınca ilk başlarda anlaşılabilir. Zamanında kafayı yedirmişti bize kasetten dinlerken. Ama albümün klasığı Gaia'dır. Klipi de olan bu şarkıyı dinlemeyen olsün diyorum. Belki de Tiamat'ın en meşhur şarkısıdır. Daha sonra albümdeki en sert şarkı Visionaire de bomba şarkıdır. Kendine has

brutal vokali Johan mükemmel kullanmıştır. Ama ama... Do You Dream of Me şarkısı başladığında çoğu kişinin fikri değişebilir. Acaba dünyanın en duygusal parçası bu mu diye :) Bu şarkı tam bir "sevgiliden ayrılma sonrası dinleme" şarkısıdır. Belki de dinlen-



memesi gerekir. Şarkının içinde bir klasik gitar solosu vardır ki ben daha sonra bu adamların o soloyu çalabileceklerini düşünmüyorum -ki İstanbul konserinde de çalmadılar.

Şimdi geldik özel bir isteğe. Gorcan abi'nin bu gezegende en sevdiği şarkıya. A Pocket Size Sun! Şarkı davul üzerine kurulu ve bas ve gitar sadece davula eşlik ediyor. Hele şarkının sonlarında davul öyle abanıyor ki ben ölüyorum...

Şimdi demem o ki: Bu albümü Rock, Metal veya başka bir şey dinleyen varsa sever. Yani müzik dinleyen herkes bu albümü sever bence. Eğer sevmiyorsa, o adamla konuşmayın!

Satyricon Nemesis Divina 1996

Şimdi piyasada Black Metal denince akla bin türlü tarz, grup geliyor. Ama 90'ların başında atığa geçen bu tarz şimdilerde eski halinden oldukça koptu. Dark Throne ve Mayhem ile başlayan Black Metal sonraları Emperor ve Satyricon gibi gruplarla zirveye çıktı. Benim en sevdiğim Black grubu da Emperor'dur aslında. Ama onu daha sonraya bırakıp daha saf Black olan Satyricon'un bu albümünü yazacağım.

Riffler, taramalar, davullar, vokal, atmosfer. İşte Black Metal için mükemmel bir örnek. Albümün ilk cümlesi: "This is Armageddon" ve buradan da anlıyoruz ki albüm kafa koparacak :) İlk şarkı The Dawn of a New Age benim favorilerimden. En sert kısmında bir iniyor şarkı sonra birden çıkıyor. Yani her Black'çinin içinde bir efendilik, ne bileyim bir duygusallık vardır :) İkinci şarkıya da örnek verebilirim bu tarza. O da süper, kesin dinleyin: Forhekset... Ama albümün olay şarkısı ve de Satyricon'un en meşhur şarkısı Mother North'dur. Klibi de süper olan bu şarkının rifflerine hasta oluyorum. (Lan amma yaladım ha) Özlemişim ya... Uzun süredir dinlemiyordum bu albümü. Şimdi kopmadan devam edelim; albümün bir başka atmosferik parçası da Immortality Passion. Riff ve tarama zengin süper şarkı. Riff filan diyorum. Gitarlarına özenir insan çalar belki ama şu davulla-



n nasıl çalınır bilemiyorum.

Bu kadar hayvanlıktan sonra son şarkıda bir yumuşama, bir başalma söz konusu. Tabii "o kadar dinleyicinin kafasını patlattık özur dileyelim" demişler herhalde :)

Birkaç sene önce Satyricon bozdu. Satyr saçı kazıttı elektronik ortamlara verdi kendini ama sonradan yine toparladı. Son albümleri de bu kadar başarılı olmasa da eskiye bir dönüştü. Demem o ki Black Metal dinliyorum diyor da bu albümü henüz dinlemediyseniz hemmen koşup bir tane ediniyorsunuz. Şimdi ben de yazacağım diye dinliyorum ya çok pis gaza geldim. Black arşivimi baştan sona dinleyesim var :)

Overkill The Years of Decay 1989

İşte Thrash Metal tarihinin en baba albümü! Yani Overkill konsere gelip baştan sona bu albümü çalsa kimsenin sesi çıkmazdı eminim ki... 80'lerin sonunda zaten Thrash ve Heavy Metal zirvedeydi. 90'larda düşmeye başladı ve Overkill de bundan nispetini aldı. Bundan sonraki albümleri hiç bir zaman bu kadar ses getirmedi.

Grubun dördüncü albümü olan The Years of Decay benim de ilk dinlediğim Overkill albümüdür. Bu albümden sonra zaten metalci oldum :) Time to Kill ile giren albümün soundu mükemmeldir. Gitarlarda Bobby Gustafson (bu albümden sonra gitti) tek gitar olmasına rağmen süperdir. Elimination şarkısını bilmeyen var mı bilmiyorum? Konserlerde de bu şarkıda seyirci coşar, grup da hala gazlı zaten, yaşlanmadılar bir türlü :)

Bu albümden de şarkı ayıklanır mı bilemiyorum? Birt of Tension, I Hate, Nothing to Die For, Skullcrusher... Hepsi saf Thrash, saf Overkill. Ama benim en sevdiğim şarkı -adından da anlaşılacağı gibi- albümün son şarkısı E.vil N.ever D.ies. Hatta bu şarkıya evde karton kutularla, elde bagetlerle eşlik ederdim :) Introyla giren şarkı sonradan süper hızlanır. Zaten Blitz'den başkası da söyleyemez herhalde bu parçayı.

Overkill dinleyenler zaten bu albümü biliyorlardır da bilmeyen vardır diye söylüyorum; Overkill'in bir albümü olsun diyorsan bu albümü al, tak bir daha da çıkarma!



Playlist:

- 1 WASP - Harder, Faster
- 2 WASP - Sleeping in the Fire
- 3 WASP - Wild Child
- 4 WASP - L.O.V.E Machine
- 5 WASP - Chainsaw Charlie
- 6 WASP - I Wanna Be Somebody
- 7 WASP - Blind in Texas
- 8 WASP - I Don't Need No Doctor
- 9 WASP - Inside the Electric Circus
- 10 WASP - The Manimal

n e r e l o l o y o r

Devrik frontman Dave Mustaine grubu yeniden topluyor. Şimdilik eski davulcu Nick Menza gruba geri dönmüş. Gönül David ve Marty'yi arar :)

Metallıca St.Anger ile "En İyi Metal Performansı" dalında Grammy almış. Alırsa ekime kadar, almazsa...

Cradle'dan Dimmu Borgir'e geçen Nicholas Barker gruptan ayrılmış. Herhangi bir açıklama yapmayan grup, yolumuza devam ediyoruz elleşmeyin demiş.

Marduk'tan Morgan Hakansson ve B. War'un yan grubu Devil's Whorehouse, Revelation Unorthodox adlı albümlerini çıkarmışlar.

HIM Solitary Man'e karılı kızılı video klip çekmiş. İsteyen <http://www.viva.tv/player/frameset.php?id=101966&focus=off> adresinden izlesin. Ayrıca grup bir de best of albüm yapmış. 16 parçadan oluşan albümde And Love Said No adlı yeni bir şarkı da yer alıyormuş.

Dark Tranquillity 15. yıllarını kutlamak amacıyla 2 CD'lik bir set yapmış. İlk CD yerin dibinden çıkardıkları A Moonclad Reflection EP'di ve Trail of Life Decayed demosundan oluşuyormuş. İkincisi ise 19 şarkılık konser kaydıymış.

KISS'in şu dili yere degen elemanı Gene Simmons'ın "Sex Money Kiss" adlı kitabı peynir ekmek gibi satıyormuş.

Geçen gün kapımız iki defa çalındı...

INBOX&OUTBOX

MOR NEŞE KUTUSU!

Değerli ve pek muhterem Level Dergisi çalışanları ve Berker, dergiyi bir süreden beri (hani o kapağında MDK resmi olan, yanlış hatırlamıyorsam bir de kocaman Interstate 76 yazıyordu (dergi kaç sayfayı hatırlamıyorum ama galiba ortasından zımbayla tutturulmuştu sayfalar)) takip etmekteyim ama hiç mail atacak bir neden bulamamıştım, taa ki bugüne kadar. Öncelikle bu mektubun bazı kısımları diğer okurların gönderdiklerinden biraz daha farklı olacak, sebebi ise benim Türkiye'deki sayılı (belki de tek) Gamecube sahibi olmam. Bir arkadaşımın yazın Almanya'ya tatil için gittiğimizde gördüm, yanında da iki Zelda oyunu veriyorlardı. Ben de dayanmadım hemen aldım. Artan parayla Controller, Memory Card ve Resident Evil Zero da dahil 3 oyun daha aldım. Gerçekten çok güzel bir alet dizaynı, kontrol rahatlığı, grafik kalitesi bence rakipleriyle yarışır durumda. Ama ben acı bir gerçekçi unutmamışım, Türkiye'de yaşıyoruz ve Nintendo'nun dünya haritasında Türkiye diye bir ülke yer almıyor. Türkiye'de konsol mantığı ona buna çip taktırıp 10 milyona kopya oyun almaktan öteye geçmiyor. Önceleri pek sorun olmuyordu oturup oyunumu oynuyordum güzel güzel ama oyunlarım bitti ve gelen üç haberle sarsıldım. Twin Snakes çıkacak, FF: Crystal Chronicles çıktı ve Resident Evil da Cube için yeniden yapılmış.

1) İşte bütün bu sebeplerden dolayı soruyorum, ben Türkiye'de nereden Cube oyunu bulabilirim? Eğer bulamazsam nereden online sipariş edebilirim? Amazon'a falan baktım ama Avrupa Birliği ül-

SORU

keleri dışına oyun falan yollamıyoruz yazıyordu. Ya da mümkünse sizdeki oyunlardan (eğer varsa, nedense böyle bir izlenim edinim: geçen sayılarınızdan birinde Cube incelemesi yapmış 7-8 de oyun tanıtmıştınız galiba) satın alabilir, kiralayabilir ya da ödünç alabilir miyim? Çaresiz durumdayım ellerime bir Twin Snakes geçiremezsem kahrımdan ölür, Cube'ü de camdan aşağı atarım!!!

2) Bu son zamanlarda bayağı popüler bir konuya başlandı sonunda benim de aklıma takıldı, hakikaten bu Fallout n'oldü? EA'n parası bol, Brian Fargo ile anlaşık Wasteland'in devamını yapsalar. (Gerçi galiba eskiden devamı yapılmıştı ama o kadar iyi değildi yanlış hatırlamıyorsam) Açıkçası Vault Dweller olmaksızın Desert Ranger olmak daha zevkli idi. (Bu arada daha Şubat sayısını okuyamadım, cevabı olan bir şey yazıyor-

Merhaba ey ahali! İşte Mart ayı da geldi çatı. Sizden gelen mektuplardan seçmeler ve cevapları aşağıda, inceden başlayın bakalım okumaya. Ben de bir poşet çay sallandırırım.

sam mazur görün.)

3) Son olarak ta benim çok eskiden aldığım Avermedia TvPhone98w/VCR bir TV kartım var. Nedense ben bilgisayarda TV izledikten sonra TV programını kapatıyorum (içinden çıkan yazılımını kullanıyorum) ama ses gelmeye devam ediyor, daha sonra Windows'u kapatıp DOS'a çıkıyorum ses yine arka plandan gelmeye devam ediyor, bu böyle gidiyor. Ta ki bilgisayarı kapatana kadar. Bu neden oluyor? Nasıl giderilir? Bir kaç ay önce (format atıp sürücü yüklemeyen önce yani) bu olay olmuyordu.

Sanırım biraz uzun oldu mektup pek sık yazmadığım için. Vereceğiniz cevaplar için şimdiden teşekkürler. Biliyorum bütün mektupları okumanıza rağmen hepsine cevap yazamazsınız ama lütfen bana bir cevap yazın. Saygılarımla. **U.E. ERTAN**

CEVAP

Merhaba Ertan,

Ben konsollara pek o kadar sıcak bakan bir insan değilim, sanırım asla da olmayacağım. Bunun başlıca sebebi konsol oyunları arasında bana hitap edecek pek az ürünün bulun-

ma Cube biraz ilgi görse aslında Nintendo da ilgilenir burasıyla belki. Ama şu var, Game Cube oyunlarını kopyalamak neredeyse imkansız. Haliyle beleşe almış yurdum insanına pek çekici gelmiyor. Bu koşulların ışığında sorularına cevap verecek olursam;

1) Yabancı siteler özellikle Türkiye kökenli kredi kartı sahtekarlıklarından yaka silker hale geldiklerinden, ne ülkemize ürün gönderiyorlar, ne de kredi kartlarımızı kabul ediyorlar. Bravo Türkiye'm, uyanık geçinmek marifetiyle kendini bir kez daha dışlatmayı başardın! Henüz Türkiye'ye ambargo koymayan birkaç site var tabii, bunlardan biri de www.chipsbits.com adresinde bulunuyor. Bunlar hemen her konsolun oyununu satıyorlar, hayli güvenilir oldukları da söylenebilir. Gamecube oyunlarını oradan bulabilirsin.

2) Sanırım şu saat itibariyle Şubat

Yabancı siteler özellikle Türkiye kökenli kredi kartı sahtekarlıklarından yaka silker hale geldiklerinden, ne ülkemize ürün gönderiyorlar, ne de kredi kartlarımızı kabul ediyorlar.

ması sanırım. Yoksa Sega Saturn'de deli gibi Road Rash oynadığım zaman da oldu, olmadı değil. İşin komik tarafı, Game Cube dergide bir tane var. İki sene önce E3 fuarına gittikle-

rinde Tuğbek bir tane almıştı. Bir süre takıldı ve gerçekten de benim de çok hoşuma giden bir cihaz oldu. Ne var ki bir şekilde cihazın adaptörünü yakmayı başardık. O zamandan beri cihaz bir dolapta toz topluyor. Yazık oldu aslında, ama zaten bozulmasa nereden ne oyun getireceğiz? Türkiye sınırları içinde Ga-

sayımızı okumuş, burada sorduğun her şeyin cevabını almışsındır. Heh. **3)** Bir şey demek zor, ancak sen kendin söylüyorsun zaten, yeni sürücüleri yüklemeyen önce o problem mevcut değilmiş. Demek ki eskileri ne geri dönmeyi denemen lazım. ✕



2) CD içeriğine Sinan karar veriyor ve bunu yaparken dikkate alması gereken bir sürü unsur var. Bazen 1 MB fazlalık yüzünden tüm CD içeriğini en baştan değiştirmek gerekebiliyor, yani hem çok büyük dosyaları CD içine tıkmak, hem de her okuru tatmin edecek içerik hazırlamak mümkün değil. Sonuçta CD'deki yer belli ve doğrusu oyun firmaları demo olayının suyunu çıkardılar.

3) Kopyacılığın tarihi yazısı amaçsız değil, evrende hiçbir şey amaçsız değildir zaten. O yazının amacı biraz makara yapmak, okura farklı tadlar sunmaktır. E bir oyun dergisinde de politik satır türünde yazı basılacak değil ya, haliyle geyiğimiz de oyun konulu oluyor. Ne sıkıcı herifler di mi ya? Bak şimdi, düşününce daha da belirginleşiyor. Cık, öküüz biz ya.

4) Onun iki sebebi var. Birincisi önceki oyunlarda

sık sık olmadık eşyalar için tüm haritayı dolaşmış olmanın verdiği acı ve sıkıcı tecrübedir. En iyi C-FRP bile bu tür hamallık görevleri verir oyunculara zırt pırt, haliyle insan bir noktada delirip ölü fareleri bile envantere doldurmaya başlıyor. Öbür sebep ise benim "Ejderha Sendromu" adı altında tıp dünyasına kazandırmaya çalıştığım, ama her

seferinde profesörlerden "De get la buradan, maynah herüf!" şeklinde tepki aldığım bir rahatsızlık. Bu hastalıklı muzdarip olan şahıslar tıpkı bir ejderha gibi ne halt bulsalar topla-yıp üstüne yatmak isterler. Oyun bittiğinde envanterlerinde genellikle üç krallığa yetecek hazine ve on krallıktan çıkacak kadar çöp biriktirmiştir. Başlıca sebebi bastırılmış bir açgözlülük ve gelecek korkusudur. Ya da değildir, ne bileyim ben?! *



Ben yaklaşık olarak 14 seneden beri bilgisayar oyunları oynuyorum. Fakat gün geçtikçe oyunların büyük bölümünün ruhtan yoksun olarak çıktığını görüyorum.

GETTING OLD?

Merhaba Berker, Ben yaklaşık olarak 14 seneden beri (Commodore çağı diğer bir deyişle :) bilgisayar oyunları oynuyorum. Fakat gün geçtikçe oyunların büyük bölümünün ruhtan yoksun olarak çıktığını görüyorum. Mesela Commodore'daki bir Shadow Dancer ya da mahallenin bütün çocuklarının bizde toplanmasına sebep olan bir Sensible Soccer ya da saatlerce başından kalkmadığım bir Walker gibi bana oynarken heyecan veren çok az oyun girdi hayatıma son senelerde. Bazen acaba oyun oynamaktan vaz mı geçsem diye düşünüyorum. Sence eski oyuncuların tatmin edecek oyunlara tekrar kavuşabilecek miyiz? Birazdan KOTOR'u yüklemeye başlayacağım ve senin yazdıklarına güvenip sonuna kadar oynayacağım, hikayenin sürükleyiciliği bakımından. İnşallah bana tekrar oyun oynamayı sevdirebilir. Kendine iyi bak. Herkese iyi çalışmalar. **Galadta Forestdim**



Merhaba Elf kardeş,

Doğrusu bu konuda çok yazdık, çok anlattık. Neden oyunlardan ya da başka herhangi bir hobiden on sene evvelki kadar zevk almadığının birer farklı sebebi olabilir. Bunları burada bir kez daha yazmanın bir anlamı yok. Kendim için konuşabilirim ancak, çünkü ben en iyi kendimi bilebilirim. Ben bilgisayar oyunu denen fenomenle karşılaşalı neredeyse 20 sene olmak üzere, ancak yine de sıkılmış değilim. Hem de son sekiz sene bu konuyla iş icabı ilgileniyor olmama rağmen.

Malum, bir konu hobi olmaktan çıkıp işin içine eklemek parası girince şartlar çok değişebilir.

Ama bende böyle olmadı. Neden? Çünkü asla tek ilgi alanımın bilgisayar oyunları olmasına izin vermedim. Yıllarca pek çok farklı konuyla ilgilendim, her ne kadar çoğundan para kazanmasam da, bu beni durdurmadı. Yaptığım hiçbir şeyi sadece para kazanmak amacıyla yapmadım, aklımda sadece o konuya yoğunlaşmak, o konu hakkında öğrenmek vardı. Eskilerin de dediği gibi, neyle haşrolursan, onla neşrolursun. Yani, açık denizde balıkçılık yapan bir adamın boğularak ölmeye ihtimali diğer meslek gruplarına oranla daha yüksektir. Aynı şekilde balık yemekten bıkip usanma ihtimali de yüksektir. Uzun lafın kısası, kendine yapabileceğin en büyük kötülük kendini dar bir çerçeveye içine hapsedmektir. Sorun asla oyunlarda, kitaplarda, TV programlarında, hükümet politikalarında değildir. Sorun her zaman için insanlardadır. Suçu diğer unsurlara atmak ise en kolay kaçış yoludur. Ama asla çözüm getirmez. *

SEVİMLİ DUVAR SÜRÜNGENİ

Merhabalar Level ailesi, merhaba Levelciler ve tabii ki merhaba Berker abi! Berker abi fazla uzatmadan direk başlayacağım. Sana bir-iki tane malca, bir-iki tane de doğru dürüst soru soracağım.

1) Yaf neden herkes CS çıkalı 4-5 yıl olmuşken hala CS oynuyor ve nasıl oluyor da sıkılmıyorlar?

2) Bu CS: CZ ne zaman çıkacak, yoksa bu Sierra bizi oyalıyor mu? Ya da gerçekten de yapması o kadar zaman alıyor mu?

3) Neden Simsville'nin yapımının 60%'ını tamamlamışken oyunu iptal ettiler?

4) Ekran kartı olarak Ge-Force'un şu yeni çıkan MX'lerin derecesinde olanını almak mı daha akıllıca yoksa diğer MX'lerden birini almak mı? Hepinize iyi günler ve iyi bayramlar! **Spider-Man**

Merhaba Spidey,

Sorularının hiçbirisi malca değil bence, kendinize yakıştırmayın böyle şeyler be! Ha cidden mal sorular gelmiyor mu? Geliyor, ama onları da ben dikkate almıyorum zaten. Ya da okur incisi yapıyoruz.

1) Ya aslında birkaç farklı tür oyuncu var. Bazıları oyun olayının dibine vurur, konuyla ilgili ne varsa öğrenmek için kasarlar. Bazıları maksat iş olsun diye oynarlar. Bazıları seçicidir, akşamları biraz kafa dağıtmak için belli tarz oyunlarla ilgilienirler. Bir kısım insan ise internet cafe olayını "kıraathane" şekline dönüştürmüşlerdir. Bunlar normal bir kahvehanede piştiye takılıp al papazı-ver kızı modelinde zaman öldürmek yerine, saatlerce deli öpmüş gibi ekran başında mermi takası yaparlar. Bunların çoğu oyunlarla başka hiçbir alakası olmayan adamlardır ve öylesine CS olayına kapılmış gitmektedirler. Ha tabii, bir de net üzerinde arada bir CS oynamayı sosyal bir aktivite haline getirmişler insanlar var, onlar başka bir grup.

2) Condition Zero 3-4 farklı yapımcı firmanın elinden geçti. Her defasında çıkarılan iş beğenilmediğinden ya da başka sebeplerden proje el değiştirdi. Tabii her seferinde de projeye yeniden başlandı. Senin anlayacağın olay yılan hikayesine döndü ki bu da sektörde az rastlanan bir durum değil. Ha tabii bir korsanın tezgahında Condition Zero görebilirsin, buna da şaşırma. Oyun hırsızlığı artık çok büyük itlerin dalaştığı profesyonel bir arenaya dönüştü, organize suç olmanın da ötesine geçti.

3) Bunun gibi iptal hikayelerinin arkasındaki temel sebep hemen her zaman için paradır, başka da bir şey değildir. Bazen masraflar beklenen geliri çoktan aşmıştır, bazen de oyun bitene dek geçen zamanda o tarz yapımların modası geçmiştir. Yani oyundan bir şekilde ümit kesilmiştir. Haliyle oyun iptal edilir, ne de olsa zararın neresinden dönülse kârdır.

4) Eğer yeni bir ekran kartı alacaksan kalkıp adına MX olan bir ürüne para harcamanın hiçbir anlamı yok. Tabii Windows Solitaire dışında oyun oynamayı düşünmüyorsan başka, o zaman ne alsan farketmez. Ama unutma, "ucuz etin yahnisi" diye bir laf var güzel lisanımızda. *

I NEED A VACATION

Herkese selamlar, Ben İzmir'den İbrahim. Benim iğrenç bir makinam var. P3 600 Mhz, 16MB ekran kartı 64 Ram! Size bu sistem beni ne kadar götürür diye sormayacağım. Çünkü kızacaksınız. Ben de sormuyorum işte. Neyse size başarılar diliyorum.

İbrahim

İbo, bir tatile çık. Ciddin ihtiyacın var sanırım. Benim de var. Bilgisayar olmayan bir yerde uzun bir tatil yap. Ben de öyle yapacağım. ✕

P3 600 Mhz, 16MB ekran kartı 64 Ram! Size bu sistem beni ne kadar götürür diye sormayacağım. Çünkü kızacaksınız. Ben de sormuyorum işte

THE EAGLE HAS LANDED

Bütün Level ailesine selamlar. Ben Ankara'dan Kartal. Buraya mesaj atmadan önce hep düşünmüşümdür dergide yayınlanırmı diye. Fakat şu ana kadar takıldığım oyunları inceleyen arkadaşlara yolladığım mailler hiç cevapsız kalmadı. Bu da birilerinin gerçekten umursadığını göstermektedir. Okuyucularda güven dolu bir ortam yarattığını kesinlikle söylemeliyim. Level 1 2001'in başından beri takip etmekteyim. Her ayın başından genelde 8-9'una kadar bayileri "Abi Level geldi mi?" diye uyuz etmek çok

SORU eğlenceli oluyor. Ayrıca heyecanlı da. Hep geçerken "evet bugün gelmiştir" diyorum. Gelmediğini öğrenince ağlamaklı gözlerle eve gidiyorum ki biraz anneme maddi açıdan destek olsun diye, duygu sömürsü de yok değil. Zaten klasikleşti. "Anne 5 milyon verir misin?" "Neden öglüm?" "Level çıkmış ta." "Tamam al öglüm." Belki de annemin "Hayır bu sefer vermem" diyemediği tek şeysiniz ya da diyemediği şeylerin başındasınız. ÖSS'ye hazırlık gerçekten yorucu. Y.Dil okuyor olmam bilgisayara vakit ayırmamı kolaylaştırıyor ama sabah 8'den akşam 8'e kadar evi görememek bazen ağır geliyor. İngilizce hocamı annemden çok görüyorum. Şimdi sana böyle dertlerimi falan yazdım ama inan yakın bulmamdan.

Bu yaz tatildeyiz Antalya'da. Ben de yazın Ultima Online'a gömülmüş vaziyetteyim. Neyse geldik tatile çok sıkılıyorum. Bir de geceleri uyuyamıyorum. İnanın, Temmuz sayınızda sanırım, okunmadık yeri kalmamıştı. Bazı tanıtları 2. kez okuduğum bile olmuştu. Şimdi neden anlattım bunu çünkü Level benim için bir dergi olmaktan çıkmıştı. Sabah 6'ya kadar gecedin beri oturup konuştuğumuz, bana oyunlar hakkında, teknoloji hakkında bilgi veren bir dost olmuştu. Yazılar adeta ses olup beni güldürüyordu. Sıkıntı kaynağını unutturan Level dergisi. Şimdi masamın sağ tarafında Ocak 2004 sayınıza bakıyorum ve o geceleri

düşünüp bir kez daha size çok saygı duyuyorum ve seviyorum. Ultima Online oynamak için

de mesajımı bitiriyorum derken olmaz neden? Soru sormadım. Böyle duygulara kapıldık giderken sorumu unutuyordum. Kısa bişi olacak zaten. Bu Half-Life 2 nin böyle kodlarının falan çalınması, işe FBI'nin girmesi gibi olaylar bu oyunun iptaline falan sebep olur mu diye merak ettim. Herkese selamlar ve saygılar. İyi gece, gün, öğlen, akşam neyse uykusuzluktan saçmalıyorum size iyi şeyler. **Kartal**

Merhaba Kartal,

Mektubunu kırpmadan yayınlamaya karar verdim. Neden? Arada bir de olsa takdir edilmek hoş oluyor, ondan işte. Biliyorum, dışarıda sessiz, sakın bir kitale var bizi okuyan, beğenen. Onlar zaten her ay bütçelerinden ayırdıkları parayı verip dergimizi alarak takdirlerini sessiz ama etkili bir biçimde belirtiyorlar. Ama arada bir birilerinden yüksek sesle sarfedilmiş bir övgü işitmek de ilaç gibi geliyor. Neyse, Half Life 2 olayına gelince, aslında işler bildiğiniz gibi değil. Bu oyun hırsızlığı olayının ardında çok başka dümenler dönüyor, çok pis savaş kokuları geliyor. Yani oyunun profesyonel boyutu çok büyük, zaten FBI o yüzden bulaştı işe. FBI federal suçlara, yani cidden büyük olaylara bakar ancak. Ama sadece oyun korsanlarının işi değil olup bitenler. Şu kadarını söylemek gerek ki, oyun endüstrisi artık yirmi sene öncesindeki gibi gözlemlü gençlerin üç kuruşa kod yazdığı bir piyasa değil. Uzun zamandır büyük beyaz köpekbalıkları ve hatta dev katil balinalar devriye geziyor bu

cevap sularda, hem de sürüler halinde. Eh, tek ülkede bile milyarlarca dolar kazandıran bir piyasa zaten yeraltına doğru kaymasa çok geçirdim. HL 2 ise iptal edilmez, ama o ve benzeri oyunlar daha da büyük "savaşların" gelmekte olduğunu gösteriyor ki, bu da benim canımı sıkıyor. Bazen keşke bu piyasa bu kadar deli büyümese dediğim bile oluyor. Çünkü bedeli ağır olacak. ✕

SEVİMLİ DUVAR SÜRÜNGENİ

Merhabalar Level ailesi, merhaba Levelciler ve tabii ki merhaba Berker abi! Berker abi fazla uzatmadan direkt başlayacağım. Sana bir-iki tane malca, bir-iki tane de doğru dürüst soru soracağım.

- 1) Yaf neden herkes CS çıkalı 4-5 yıl olmuşken hala CS oynuyor ve nasıl oluyor da sıkılmıyorlar?
- 2) Bu CS: CZ ne zaman çıkacak, yoksa bu Sierra bizi oyalıyor mu? Ya da gerçekten de yapması o kadar zaman alıyor mu?
- 3) Neden Simsville'nin yapımının 60%'ını tamamlamışken oyunu iptal ettiler?
- 4) Ekran kartı olarak Ge-Force'un şu yeni çıkan MX'lerin derecesinde olanını almak mı daha akıllıca yoksa diğer MX'lerden birini almak mı?

Hepinize iyi günler ve iyi bayramlar!

Spider-Man

Merhaba Spidey,

Sorularının hiçbirini malca değil bence, kendinize yakıştırmayın böyle şeyler be! Ha cidden mal sorular gelmiyor mu? Geliyor, ama onları da ben dikkate almıyorum zaten. Ya da okur incisi yapıyoruz.

- 1) Ya aslında birkaç farklı tür oyuncu var. Bazıları oyun olayının dibine vurur, konuyla ilgili ne varsa öğrenmek için kasarlar. Bazıları maksat iş olsun diye oynarlar. Bazıları seçicidir, akşamları biraz kafa dağıtmak için belli tarz oyunlarla ilgilenirler. Bir kısım insan ise internet cafe olayını "kırathane" şekline dönüştürmüşlerdir. Bunlar normal bir kahvehanede piştiye takılıp al papazı-ver kızı modelinde zaman öldürmek yerine, saatlerce deli öpmüş gibi ekran başında mermi takası yaparlar. Bunların çoğu oyunlarla başka hiçbir alakası olmayan adamlardır ve öylesine CS olayına kaptırmış gitmektedirler. Ha tabii, bir de net üzerinde arada bir CS oynamayı sosyal bir aktivite haline getirmişler insanlar var, onlar başka bir grup.
- 2) Condition Zero 3-4 farklı yapımcı firmanın elinden geçti. Her dese kârdır.
- 4) Eğer yeni bir ekran kartı alacaksan kalkıp adında MX olan bir ürüne para harcamanın hiçbir anlamı yok. Tabii Windows Solitaire dışında oyun oynamayı düşünmüyorsan başka, o zaman ne alsan farketmez. Ama unutma, "ucuz etin yahnisi" diye bir laf var güzel lisanımızda. ✕

Evet, işte bu ayın mektupları için ayrılan yer de bitti, tükendi. Tıpkı zaman gibi. Unutmayın, harcanan para her zaman kazanılabilir. Ama zaman? İşte onu kazanmanın ya da biriktirmenin bir yolu yok. Harcamak ise o denli kolay ki! Zamanınızın hesabını iyi yapın. Der kaçarım!

Vampire The Masquerade: Bloodlines

Half Life 2 motorunu kullanan korku aksiyon oyunu Vampire... Bir dakika aksiyon mu dedik? FRP olmayacak mıydı?



Unreal Tournament 2004

Bir şans daha veriyoruz. Bu sefer elimizdesin!

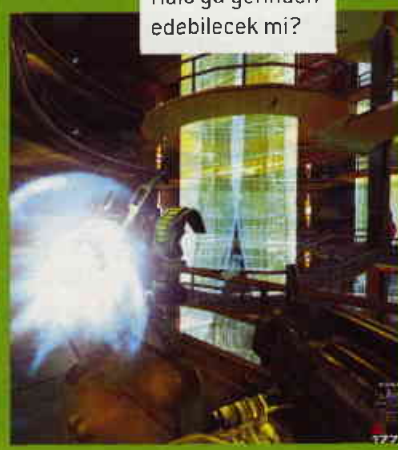


Battlefield Vietnam

EA'in "Haziran" operasyonuna kurban gitmezse, burada.

Breed

Halo'yu yerinden edebilecek mi?



Raven Shield: Athena Sword

Istanbul görevlerinden sonra bu bir gönderme olabilir mi?

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin
sgokhan@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakko@level.com.tr
Yayın Yönetmeni Tuğбек Ölek,
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksöz@level.com.tr
Ali Güngör, galı@level.com.tr
Eser Güven, eser@level.com.tr
Eva Dvarockova, eva@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr
Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr
Onur Bayram, onur@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Satış Müdürü Asu Bozayla
Abone Servisi Ayten Akçüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti
Demirbaş Sokak No.4 Oto Sanayi
4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.
İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBayırı Sok
Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



Gangland

Bu oyun üstten görünüşlü
GTA 3 olabilir:

Bad Boys 2

Sizin için geldiklerinde kimi
çağıracaksınız?

Jagged Alliance 2: Wildfire

Oynanmalı, oynanacak,
oyna! Bitmesin bu seri ya!

