

2 CD DEMO: Star Wars: Republic Commando / FIA GT Racing / Darwinia
MOD: Doom 3: Classic Doom / Far Cry: X-Isle / World of Warcraft: Cosmos

LEVEL

sayı 98

MART 2005 5.50 YTL / 5.500.000 TL (KDV Dahil)
2005-03 ISSN 1301-2134

ESKİ DOSTLAR
BU DÜNYADA
SENİ BEKLİYOR!

WORLD OF WARCRAFT

GRAN TURISMO 4

KOTOR 2: SITH LORDS

DEVIL MAY CRY 3

HALO 2

PLAYBOY THE MANSION

HEARTS OF IRON 2



K.K.T.C FİYATI: 6.50 YTL-6.500.000 TL



» **tam çözüm** KOTOR 2: SITH LORDS (I. BÖLÜM)

» **ilk bakışlar** BATTLEFIELD 2 | AGE OF EMPIRES 3
STAR WARS: EMPIRE AT WAR | CM ONLINE



BİLGİ TOPLUMCUKLARI

dalı şekilde hayata geçirmek, kullanmaktır. Eski bir düşünürün söylediği gibi "Kullanılmayan bilgi insana veba getirir". Bu çok doğru, her şeyi bilmeliyim diyerek önüne konulan her bilgi kırıntısını özümseyip doğru şekilde işleyecek ne ömre, ne bilgeliğe, ne de zekâyâ sahip değil günümüz insanoğlu.

Ve işte iletişim çağının getirdiği en büyük felaket de buradan ortaya çıkıyor: İnternet, televizyon, radyo, kitaplar, gazeteler ve hatta cep telefonları sayesinde istediğimiz an, istediğimiz bilgiye artık ulaşmamız mümkün. Ve ya bize öyle geliyor çünkü aslında "istemediğimiz her türden bilgi" zorla zihnimize tıkaştırılıyor. Alt alta, üst üste, hiçbir şekilde işlenmeyen bu ham bilgi kapasitesi kısıtlı beyinlerimizdeki giderek şişen bilgi çöplüğüne atılıyor.

Adı bilgi çağı olan bu yüzyılda tüm dünya sözde bilgi topluluklarından oluşuyor. Ve ben zaten okumayı sevmeyen bir millete "sizi sunulan bilgiye dikkat edin ha!" dediğim için tefe konulabilirim. Belki de konulmalıyım. Ama önemli olan körlemesine öğrenmek değil, öğrenileni doğru şekilde işlemek, yanlış doğ-

ruyu ayırmak ve ulaşılan doğruları insanların yararına kullanmaktır. Bunun yolu da genç yaşlarda "öğrenmeyi öğrenmek"ten geçer. Bu yüzden, öğrenmeyi, okumayı ve öğretmenlerinizi ne olursa olsun küçümsemeyin. Kafası boş kalmış insanları isteyen, istediği bilgiyle doldurabilir ve bu bilgi asla insanlığın yararına olmaz.

Bu ay ne oyun yaptı arkadaşlar... Bir yandan kar yağdı, bir yandan oyun. World of Warcraft, KOTOR 2, Gran Turismo 4, Devil May Cry 3... 28 günlük bir aya sığdırmak için dehşet bir dörtlü ve dahası da geldi her türden oyunseverler için. Ama editörlerimiz yine hepsine yetiştirdi, altını üstüne getirdi ve yazdı. Önce incelemelerimizi okuyun, sonra da tadına vararak oynayın. Daha sonra da 100. sayımızla ilgili tüm isteklerinizi bize yazmaya başlayın (level@level.com.tr). Bakalım bizim aklımıza gelmeyen ne tür çılgın fikirler var sizde :)

Sevgiyle ve hayatla dolun, daima...

—Sinan Akkol

Bilgi önemlidir. Taaa en başından beri, bilgiye sahip olmak için insanlığın girdiği gizli ve açık çatışmalar dünyayı şekillendirmiştir. İnsanoğlunu yönetmenin en kolay yolu bilgiyi saklamaktır, cahilliktir. Bilgi çağına girdik diyoruz ya hep hani, sadece teknolojik bilgiden oluşan bir cahilliyet çağına girdik aslında. Ama belli bir süreçte belki de yaşanması gerekli bir cahilliyet dönemi bu.

Esas olan bilginin kendisi değil, bilgiyi fay-



28. YÜZYILDA İSTANBUL...

Ne yetenekler varmış sizlerin arasında gizlenen. Geçen ay yaptığımız yarışmaya gönderdiğiniz, 28. yüzyılda İstanbul'da geçen hikâyeleriniz gerçekten etkileyiciydi ve içlerinden kazananları seçmek çok zor oldu. İşte bizden Neocron 2 kazanan hikâyeler:

BİR LUBNATSİ MASALI (B. Umut Yıldır), BUGÜN VAROLMAMIZ YARIN OLMAYACAĞI DEMEK DEĞİLDİR YA DA TAM TERSİ (Berk Çohadar), ÇİN! ÇİN! ÇİN! (Sercan Güngör), DUVARLAR (Gökhan Yanık), DÜŞÜŞ (Alp Öztekin), GÖLGE (Egemen Bulut, Emin Yükcünç, Hasan Manzak), İLK (F. Ertuğrul Günay), İSTANBUL AYAKLARIMIN ALTINDA (Mustafa B. Avcı), TEK KİTAP (Özhan Şişic), YİTİK YENİ DÜNYA 2 (Efecan Çınar)

Katılan herkese teşekkür ediyor, kazananları da tebrik ediyoruz. Eğer hikâyeleri merak ediyorsanız hemen gidip Level Online'da (www.level.com.tr) okuyabilirsiniz.

RESMİ PLAYSTATION 2 DERGİSİ

Evet, geçen ay tıyosunu verdiğimiz dergi çok yakında bayilerde olacak. Neredeyse ön çalışmaları tamamlandı. Level'in tecrübesiyle harmanlanmış yeni bir kadro tarafından hazırlanacak olan Resmi Playstation 2 Dergisi, tüm dünyada yayınlanan Official Playstation 2 Magazine'in kalitesinde olacak. Ama Türk konsol oyuncularına yönelik tarzıyla. Üstelik, sıkı durun, oynanabilir Playstation 2 demoları içeren DVD'siyle birlikte! Evet, artık videoları izlemek ve yazıları okumak sizi tatmin etmiyorsa 2 ayda bir yayınlanacak PS2 Dergisinin oynanabilir demoları emrinize amade...

Türkiye Nisan ayında gerçek Playstation 2 oyuncusunun dergisiyle tanışacak. Ayrıntılı bilgi ve derginin kesin çıkış tarihi için Level Online'ı takip edebilirsiniz.

PlayStation®2

RESMİ DERGİSİ-TR

Ama biz F.E.A.R.'ı bekliyorduk...

CONDEMNED

Yapım: Monolith Dağıtım: SEGA Platform: PC, PS3, Xbox 2 Çıkış Tarihi: Belli değil Web: www.lith.com



Blood'in yapımcısı Monolith, F.E.A.R.'dan sonra PC ve yeni nesil konsollar için yeni bir projeye başladı. F.E.A.R. gibi Condemned da beklemeğe değer bir oyuna benziyor.

Condemned; Seven, Kuzuların Sessizliği gibi filmlerden esinlenilerek yapılan bir gerilim/aksiyon. Oyunda FBI'in Seri Suçlar Birimi'nde çalışan Ethan Thomas'ı yöneteceksiniz. Yapmanız gereken tek şeyse, hayatta kalmak. Başlangıçta ilginç gözükmesine de, Condemned'in diğer FPS'lerden ayrıldığı birçok nokta var. Mesela silahlar... Hiçbir FPS'de olmadığı kadar fazla silah seçeneğine sahip olacaksınız. Ama bunlar sadece ateşli silahlar değil. Çevrede bulduğunuz objeleri de kendinizi savunmak için kullanabileceksiniz. Mermisi biten silahınız, kürek, çivili tahtalar, dolap kapıları ve daha fazlası... İşin stresli kısmıysa bunların körelip kırılabilir olmaları.

Diğer gerilim oyunlarının aksine karşılacağınız düşmanlar bu kez zombiler veya hayaletler değil, bilmediğiniz bir nedenden dolayı canavara dönüşmüş insanlar. Zombi-

lerden farkları ise hızlı olmaları. Bu insanlar bir şekilde toplumdan dışlanmış ve kendilerine yaşayacak yeni bir "ev" bulmuşlar. Ve buraya girenlere pek iyi davranmıyorlar. Sizi öldürmek için ellerinden geleni yapacaklar. Dolapları üstünüze devirecek, tuzak kuracak, zor durumda kaldıklarında kullanabilecekleri bir silah arayacaklar.

Dinamiş olarak da oldukça zengin bir oyun Condemned. Sadece hareket eden her şeyi vurmuyacaksınız. Olayı araştırırken ipuçları toplayacaksınız. Bunun için de elinizdeki UV tarayıcısını kullanabileceksiniz. Mesela bir asansöre bindiğinizde tarayıcınızla kat tuşlarındaki parmak izini tespit edebilecek ve bunun kime ait olduğunu öğrenmek için izi kaydedip laboratuvara yollayabileceksiniz.

Grafikler ve dolayısıyla atmosfer mükemmel görünüyor. Havoc 3.0 fizik modellemesi de işin içinde. Condemned'in gelecek yılın hitlerinden biri olması yüksek bir ihtimal. Anlaşılan, Monolith bu yıl ve gelecek yıl piyasayı sarsacak. ✪

HIZLI ÇEKİM

■ **Aral İthafat, Şubat ayında** Fransa'nın en büyük oyun yapımcısı Vivendi ile anlaşarak Türkiye distribütörlüğüne başladı. Aral İthafat dağıtımına ilk olarak herkesin heyecanla beklediği World of Warcraft'la, Avrupa ile aynı anda 11 Şubat tarihinde başladı.



World of Warcraft

■ **Warhammer 40.000: Dawn of War'a** ilk eklenti... Winter Assault. Winter Assault'la birlikte oyuna Imperial Guard adında beşinci bir ırk ekleniyor. Bunun dışında savaşın ve aksiyonun dozu artırılıyor. Oyunun 2005 sonbaharında çıkmasını bekliyoruz.



Winter Assault

■ **Tycoon'lardan sıkılmadınız mı** artık? Peki. Monopoly Tycoon ve Vega\$: Make it Big'in yapımcısı Deep Red Games, New York temalı yeni bir Tycoon oyunu geliştiriyor. Tycoon City: New York sizi bir şirketin başına koyuyor. Yeni binalar, iş yerleri kurarak şirketinizi büyü-



Tycoon City: New York

tecek ve rakip iş adamlarıyla rekabet edeceksiniz. Oyun bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.

■ **San Andreas'ı bitirdikten sonra** kendinizi boşlukta mı hissettiniz? Hayatınız kötüye mi gidiyor? Bir dakika, San Andreas'ı nasıl bitirdi-



Crime Life

Çıldırtamayın adamı!

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Yapım: Surreal Software Dağıtım: Midway Platform: PC, PS2, Xbox Çıkış tarihi: Belli değil Web: www.surreal.com

Geçen yılın kaliteli oyunlarından biri olan The Suffering'e bir devam oyunu yapılıyor. Ties That Bind'da yine Torque'u kontrol edeceksiniz. Amacınızsa, Torque'un ailesinin ölümüne sebep olan Caleb Blackmore'dan intikam almak.

İlk oyundaki gibi Ties That Bind'da da olayları "flashback"lerle çözmeye çalışacaksınız. Yani sık sık halüsinasyonlar göreceksiniz, geçmişe döneceksiniz. Oyunun gidişatını ve sonucunu yine "ruh haliniz" belirleyecek. Hikâyenin akışı davranışlarınıza göre değişecek. Ve farklı yol-

lardan gittiğinizde neredeyse tamamen farklı bir oynanışla karşılaşacaksınız. Delilik derecesiyse, yine davranışlarınıza göre değişen birkaç aşamadan oluşacak. O anki dereceye bağlı olarak Torque'un çıldırma kat sayısı artacak veya azalacak. Bunun yanında yeni birkaç hareket, yeni silahlar da oyunda bulunacak. Genel olarak ilkiyle aşağı-yu-

karı aynı bir oyun olacak Ties That Bind. Ama yanılmıyorsak The Suffering'i sevenler bu oyundan da beklemediklerini alacaklar. Sevmeyenler içinse Ties That Bind, Torque'la tanışmak için iyi bir şans olabilir. ✎



ROLLERCOASTER DALIŞTA

Frontier, RollerCoaster Tycoon için bir eklenti hazırlıyor: Soaked. Eklentiyle beraber oyunun rengi değişiyor. Artık tipik roller coaster parklarının yanında, su parkları da kurabileceksiniz. Ama oyunda tek farklı olan şey bu değil. "Sulu" bir RollerCoaster'dan daha fazlası var eklentide: 50 yeni araç ve tren (su kütükleri, kayıklar), plajlar, havuzlar, Soaked'da bulunanlar arasında. Bunlar aynı zamanda oyun alanını genişletiyor. Dalgalı havuzların (veya normal havuzların) içine kaydırak inşa etmek gibi birçok seçeneğe sahip olacaksınız.

Tabii aynı zamanda bir eğlence merkezi de kurmak zorundasınız. Ziyaretçilerinizin alışveriş yapabileceği dükkanlar, mini oyunlar da eklentide yer alacak. Ziyaretçilerin davranışlarında/özelliklerinde de yenilikler var. Mesela güneşe karşı hassaslık gibi! Kimisi fazla yandığı zaman şikayetçi olacak, kimisiyse havuzun derinliğinden dert yanacak. Onlar da masum değiller elbette. Havuza işeyebilirler örneğin (gerçekten!). İşiniz zor! ✎

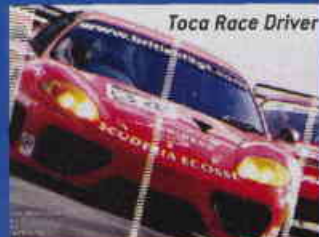


niz? Biter mi o oyun?

Konami, Crime Life: Gang Wars'ta San Andreas'ın çete savaşları ve hip-hop bölümlerini alıp dozu artırıyor ve bunları ilginç bir grafik tarzıyla birleştiriyor. Aksiyonla stratejinin bir arada olacağı Crime Life'ta amacınız çete liderliğini almak olacak. Kısacası oyunda şehir hayatının "suç" parçası konu alınıyor.

■ **Toca Race Driver devam ediyor.** TOCA 3'de ralliden Formula 1'e, Kart yarışlarından eski araba yarışlarına kadar birçok tür bulunuyor. Oyun PC'yle birlikte PS2, PS ve Xbox'a da çıkacak.

■ **Stubbs the Zombie yaklaşıyor.** Zombileri kontrol edeceğimiz oyunun soundtrack listesi yayımlandı. Ben Kweller, Lollipop, The Raveonettes, My Boyfriend's Back, Death Cab for Cutie, Earth Angel, Rogue Wave, Everyday, Cake, Strangers in the Night, Phantom Planet



Stubbs the Zombie

The Living Dead, oyunda bulunan soundtrack'ler arasında.

■ **Xbox RPG'lerinden biri olan Sudeki'nin PC versiyonu kesinleşti.** Oyun sistemi dövüş üzerine kurulu. "One Time" özelliği sayesinde dövüş sırasında oyunu %5 yavaşlatabilirsiniz. Bunların dışında



Sudeki

çözecek birçok bulmaca ve keşfedecek büyük bir harita sizi bekliyor.

■ **Sacred'in yapımcısı** Ascaron'dan yeni bir strateji oyunu geliyor: The Great Art Race. Basit bir arabelleme sahip olan oyunda oyuncuları amaçlarının çalınan resimlerini bulma-

RAINBOW SIX, KONSOLDAN PC'YE Mİ?

Bu işte bir terslik var, eskiden Rainbow önce PC'ye çıkardı ama neyse. PC'ciler için iyi haber: Rainbow Six: Lockdown, Ghost Recon 2 gibi konsoldan PC'ye çevrilmeyecek. Buraya kadar gelmişken Rainbow Six: Lockdown'dan bahsetmemek olmaz.

Serinin dördüncü oyununda; Amsterdam, Güney Afrika ve Marsilya'da geçen 16 görev bulunuyor. Rainbow takımı bu kez avcı değil, av konumunda. Oyunda Rainbow Six takımı hedef almıyor. Bunu çözmek de Ding Chavez ve tayfasına kalıyor, yani size kalıyor. Oyun sırasında bu defa bir diğer karakteri, Dieter Weber'i da (keskin nişancı) kontrol edebileceksiniz. Onu takımın dışından operasyonlara müdahale edecek olması keskin nişancıların kullanımını çok değiştirecek.

Oyundaki diğer değişikliklerse yeni tek kişilik/çok oyunculu modlar, yeni taktikler ve geliştiril-

miş yapay zekâ. Yapay zekâ sistemi baştan sona değişiyor. Adamlarınız kendi kendilerine kapıları shotgun'la veya çekiçle kırabilecekler ve çatışmalarda daha etkin olacaklar. Komut vermediğiniz zamanlarda da devamlı çevrelerini kollayacaklar. Oyunda kullanılan Havok 2 engine sayesinde kapıların arkasındaki ler vurabilecek veya menteşeleri hasar görünce sökülüp düşebilecek. Etraftaki saksı ve benzeri şeylere çarparsanız düşüp kırılacaklar ve başınıza iş açacaklar.

Bunlar Lockdown'ın öncesi. Kendisi içinse birkaç hafta beklememiz gerekiyor. ✕



KAŞIK YOK 2

PATH OF NEO

Kaşığın olup olmaması konumuz değil (vardı). Konu, Enter the Matrix'in devamı olan Path of Neo. İşin içinde bu defa serinin yönetmenleri Wachowski Kardeşler var. Path of Neo'yu ilginç yapan şey de bu zaten. Oyunun senaryosu ve yönetmenliği Wachowski Kardeşler'e ait. Yani her sahnede Wachowski Kardeşler'in imzası olacak. Neo, Morpheus, Trinity ve Ajan Smith gibi karakterler de birebir olarak oyunda yer alacak. The Matrix Revolutions'tan beklediklerini alamayan Wachowski Kardeşler'in yeni filmlerinin, daha doğrusu oyunlarının ne getireceği merak konusu. ✕



HIZLI ÇEKİM

ya çalışacaklar. Koleksiyonun en önemli parçasını bulan ilk kişiye mirası almaya hak kazanacak. The Great Art Race'in en ilginç özelliği ise aynı bilgisayarda beş kişiyle oynanabilecek olması. Eğlenceli olacağına benziyor.



■ **Yeni bir adventure oyunu daha** yapım aşamasında. Orta Çağ İngiltere'sinde geçen Daemonica'da ölümlerle konuşabilen detektif Nicholas Farepoint'in hikâyesi konu alınıyor. Oyunda aynı zamanda aksiyon da var.

■ **Garrett'ton veda...** Eidos, Thief: Deadly Shadows, Deus Ex, Daikatana ve Anachronox gibi oyunların yapımcısı olan Ion Storm'u kapatma kararı aldı. Eidos kapanışın nedenini şu şekilde açıkladı: "Bu değişimin bir parçası. Teknik ve yönetim yapımızı güçlendirmek için

böyle bir karar aldık." Warren Spector'ın Ion Storm'dan ayrılıp Eidos için çalışmaya başlaması da Ion Storm'da bir şeylerin ters gittiğinin habercisiydi. Bir diğer kötü haberse Troika'dan. Vampire: The Masquerade - Bloodlines ve Arcanum gibi başarılı RPG'lerin yapımcısı Troika kapılarını kapattı. Firma ayrıca ofisteki eşyalarını bile satışa çıkardı. Bu da oyun yapımı sektörünün ne kadar zorlu olduğunu bir kez daha ortaya koyuyor.



■ **Bawls ESWC'ye de sponsor.** Bugüne kadar WCG'ye sponsor olan, oyun tasarımı yarışması açan Bawls içeceklerine, Türkiye'deki profesyonel oyuncuların gelişmesine verdikleri destek dolayısıyla teşekkür ederiz. ✕

onlar da bir gün gelecek



PARAWORLD

Tarih öncesi çağda geçen bir strateji oyunu, Paraworld. 20'den fazla harita, yeni teknolojiler geliştirebilen üç ana karakter ve beş farklı iklimsel bölge Paraworld'de bulacaklarınız arasında.



NEVEREND

Canavarlar ve şövalyelerin dünyasında geçen ve Final Fantasy'yi hatırlatan bir FRP. Farklı bir sistemle oyunda kendi büyülerinizi yaratabileceğiniz. Neverend'in çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.



ZOMBIES

In your heaaaad, in your heaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaad, zooooombieee, zoooooom-bieeeeeee-e-e-e! Yayında mıydık? Zombilerle savaşacağınız bir FPS oyunu... İlginç mi? Değil tabii.



GAUNTLET: SEVEN SORROWS

Arcade klasiği Gauntlet'in PC versiyonu... Oyunda aksiyon ve RPG bir arada toplanıyor. Tek kişilik oyunun yanında kooperatif mod da Gauntlet: Seven Sorrows'da yer alacak.



T72: BALKANS ON FIRE!

Yugoslavya'da 1991'le 1995 arasında geçen sivil savaşı konu alan bir tank simülasyonu... 18 campaign'in bulunduğu oyunda T-72B, T-55 ve T-34/85 gibi tankları kontrol edebileceğiniz.

KRALLIK YENİDEN DOĞUYOR

Seven Kingdoms'ı hatırladınız mı? Serinin son oyunundan, Seven Kingdoms II'den bu yana geçen zaman beş yıl. Şimdiye seri Conquest ile devam ediyor.

Oynanışı hızlandırmak için bazı ilginç yenilikler var. Mesela kaynak toplama sistemi diğer strateji oyunlarından farklı. Kaynak noktalarını değiştirmek gibi bir seçeneğiniz yok. Bu genel oynanış içinde eritilmiş. İnsan tarafı, uygarlık geliştikçe otomatik olarak kaynak kazanacak. Kötü taraf ise her şeyi yakarak kaynak elde edecek. Bakalım bu sistem nasıl

işleyecek.

Hikâyeyle seriden bağımsız olarak yeniden yazılmış. Kısaca: Şeytanlar minnettarlıklarını belirtmek için (!) her 1000 yılda bir dünyaya saldırıyorlar. Basit, ama oyunda şeytanlar için yedi krallık var ve her krallık hikâyeyi genişletecek.

Seven Kingdoms: Conquest, 16 aydır yapım aşamasında olan bir oyun. Şu sıralardaysa Enlight Software ve Warlords Battlecry III'ün yapımcısı Infinite Int. sona yaklaştı. Conquest, 2005'in Eylül ayında piyasada olacak.



MR PINK, MR WHITE, MR ORANGE...

Tarantino'nun filmi Reservoir Dogs oyun oluyor. Oyunda Mr Blonde gibi kilit karakterleri kontrol edebileceğiniz. Filmin başından sonuna kadar depoda kıvranan polis karakter, yani Tim Roth da buna dahil. Ayrıca filmdeki birçok sahneyi (mesela arabayla kaçış sahnesi) oyunda da bulabi-

leceksiniz. Reservoir Dogs'un çıkış tarihi 2006.

Ayrıca SCI'nin yeni Carmageddon oyunu da 2005'in sonlarına doğru PC ve konsollar için piyasada olacak. Reservoir Dogs ve yeni Carmageddon hakkında yeni bilgiler elimize geçtikçe bunları sizle paylaşacağız.

HAY BİN ŞEYTAN!

Göz yaşlarınızı tutabilir misiniz böyle bir ihtimalden bahsederek? Nasıl bir ihtimalden mi? Diablo III'ten. Tamam, şimdi dergiyi elinizden bırakın ve sakin olmaya çalışın, derin bir nefes alın. Hazır ol-

duktan sonra dergiyi yeniden elinize alın. Hazır mısınız? Hey? Aio? Gitmişler! Allah'ım ne yaptım ben?! Okurları kaçırdım!

Geçtiğimiz hafta Blizzard'ın web

sitesinde dolaşırken bir ilâna takıldık. İlânda Blizzard North'un, Diablo ve Diablo II'yi geliştiren takıma liderlik yapmak için deneyimli bir oyun tasarımcısı aradığı yazılıyordu. Bu durumda aklımıza ne geldi dersiniz? Evet, Diablo III.

Blizzard tarafından yapılmış resmî bir açıklama yok şu anda. Ancak G. Hissimiz ve Bruce Wills, bize bu girişimin Diablo III için olduğunu söylüyor. Diablo serisini geliştiren takıma lider aranmasının açıklaması başka ne olabilir sizce?



SINGLES'A KARA KEDİ

Singles'in devamı Triple Trouble'da işler biraz daha kağıt. Bu defa aynı apartmanda yaşayan üç karakter başrolde. Oyun yeni bir apartmana taşınmanızla başlıyor. İşin kötüsü, eski sevgiliniz de aynı binada yaşıyor. Gidecek başka bir yeriniz yok ne yazık ki. Yapabileceğiniz tek şey bu kö-

tü durumdan en iyi sonucu çıkarmak.

Oyundaki ana karakterler siz, eski kız/erkek arkadaşınız ve onun sevgilisi. Bunların yanında Triple Trouble'da iki yan karakter daha bulunacak. İlk oyunda olduğu gibi yine bu karakterler arasındaki ilişkileri kontrol edeceksiniz.

Toplamda 15 yeni qu-est sizi bekliyor. Karşı cinsi etkilemek için eve davet etme ve parti verme gibi yeni seçeneklere sahip olacaksınız. Ayrıca bar gibi yeni mekânlar da oyuna ekleniyor.

Eski sevgilinizden intikam almak için bu oyunu bekleyin. Ya da boş verin, değmez. Size kız mı yok?



YÜKLENİYOR...

The Incredibles 2 ve CM Online duyuruldu. Doom III Resurrection of Evil'sa 4 Nisan'da piyasada...

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III: Age of Discovery	Strateji	Belli değil	Açıklanması yakın.
Anno 3	Strateji	22 Kasım 2005	Değişiklik yok.
Battlefield 2	Aksiyon	22 Haziran 2005	Yaklaşık üç ay ileriye alındı.
Bet on Soldier	FPS	27 Mayıs 2005	Bir değişiklik yok, olacağı da benzemiyor.
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil	Bu ay da tarih açıklanmadı.
Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	8 Mart 2005	Bir terslik olmazsa bu ay piyasada.
CoC: Beyond the Mountains...	Aksiyon	Belli değil	Duke Nukem Forever'la yarışıyor.
Championship Manager 5	Menajerlik	Belli değil	CM 5'ten haber yok. Ama CM Online'ın yapımına başlandı.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1 Temmuz 2005	Uzun zamandır aynı.
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	Belli değil	4 Şubat'tan "belli değil"e...
YENİ DOOM III: Resurrection of Evil	Aksiyon	4-Nisan-2005	Doom III kadar gecikmeyeceği kesin.
Earth 2160	Strateji	6 Mayıs 2005	Bir kez daha ertelenmezse, 6 Mayıs'ta piyasada...
Fahrenheit	Adventure	15 Haziran 2005	İki aydır sabit. Umarız bir erteleme daha olmaz.
F.E.A.R.	FPS	7 Haziran 2005	7 Haziran hâlâ büyük gün.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Haziran 2005	Bu ay geriye alınmadı.
YENİ LEGO Star Wars	Aksiyon	29 Mart 2005	Kasklı LEGO adamı 29 Mart'ta uzaya çıkıyor.
Silent Hunter III	Simulasyon	18 Mart 2005	Erteleme olmazsa bu ay deniz altındayız.
STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	Belli değil	Duyurulan tarih iptal edildi. Yeni tarih "belli değil".
Stronghold 2	Strateji	22 Nisan 2005	Geriye alındı.
YENİ The Incredibles 2	Aksiyon	Belli değil	Duyuruldu. Çıkış tarihi çok uzak olmasa gerek.
Splinter Cell: Chaos Theory	Aksiyon	31 Mart 2005	Ay sonuna atıldı.

AGE OF EMPIRES 3

AGE OF DISCOVERY

Uzun zaman oldu...

Yapım: Ensemble Studios

Dağıtım: Microsoft

Çıkış Tarihi: 2005 sonu

Tür: Strateji

Merak ediyorum doğrusu, Ensemble Studios tasarımcıları yıllar önce ilk Age of Empires üzerinde çalışırken böylesi büyük bir başarı kazanacaklarını düşünüyorlar mıydı acaba? Şüphesiz hayli yüksek beklentileri vardı ve kendilerine de güveniyorlardı, ama ne de olsa sonuçta oyun piyasası hayli kaypak bir zemine kuruludur. Ama sonuçta "Age Of" serileri 1997'den bu yana devamlı gündemde kalmayı ve çok satmayı başarabildi, değil mi? Bu aslında hayli büyük bir başarı, çünkü pek az oyun serisi yıllar içinde hiç hayal kırıklığı yaratmadan devam edebilmiştir.

Ama tabii ki Age Of serilerinin başarısı bir tesadüf değil. Bu başarının ardında yatan gerçek ise tasarımcıların her seferinde bir adım daha ileri gidebiliyor, yeni fikirleri oyunlarına katabiliyor olmaları. Bunu özellikle Age of Empires 3'ün genel tasarım planına baktığınızda görebilirsiniz. Ortada yeni teknolojiler ve fikirlerle dolu gıcır gıcır bir oyun var. Sakın gözünüz korkmasın, Dyanış ve genel tasarım açısından bu yeni oyun stratejiler hakkında tüm bildiklerinizi unutmanızı gerektirmeyecek, tasarımcılar bunun ne denli itici olduğunun farkındalar ve özellikle

bundan kaçınmaya çalışıyorlar. Ancak öte yandan, AoE 3 ile strateji oyunlarını bir adım daha ileri götürmeyi amaçladıkları da tartışılmaz.

YENİ DÜNYA

Serinin üçüncü oyunu Age Of Discovery olarak isimlendirilmiş, bunun sebebi yapımcıların zaman aralığı olarak 1500 ve 1850 yılları arasını seçmiş olmaları.



Bu dönem pek çok açıdan önemli, herşeyden önce başta Amerika kıtası olmak üzere pek çok bölgenin keşfi ve kolonileştirilmesine şahitlik ediyor. Bunun yanı sıra başta ateşli silahlar olmak üzere pek çok icadın geliştirildiği ve kullanımlarının gittikçe daha da yaygınlaştığı bir dönem. Fakat tasarımcılar sırada bir Napolyon dönemi oyunu yapmak istemediklerinden, oyunu tamamen Amerika kıtası üzerindeki gelişmelere odaklamışlar.

1500'lü yılların Amerika kıtası gerek boyutları, gerek sunduğu yöresel çeşitliliği ve dokunulmamış

topraklarıyla sıfırdan üstler kurma prensibine dayanan gerçek zamanlı strateji oyunları için hayli zengin bir oyun alanı sunuyor. Kuzeyin karlı çam ormanlarından tutun da Karayiplerin mavi sularına dek geniş ve el değmemiş bir alan söz konusu. Bu boş topraklarda şehirler kurmak ve maceralara atılmak, çoğu strateji oyununda olduğu gibi savaş alanının ortasına fabrika kurup tank üretmekten çok daha mantıklı geliyor.

Ve emin olun maceralara atılmak derken sadece filanca generali ordusuyla kimi yendiğini tekrar yaşamaktan bahsetmiyorum. Oyunun tek kişilik senaryosu kismetini aramak için Amerika kıtasına gelen göçmen bir ailenin nesiller boyu kıtanın tarihine şahitlik etmesi üzerine kurulu. Kontrol edeceğimiz insanlar sıradan kişiler, şöhretli generaller değil. Ancak olayların akışı içinde kendilerini tarihsel savaşların içinde ünlü komutanlarla omuz omuza çarpışırken de bulabilecekler. Doğrusu Age Of oyunlarının en zayıf noktası olduğunu düşündüğüm tek kişilik oyun modu bu defa hayli çekici ve ilginç olacaktı gibime geliyor.

SAVAŞIN DEHŞETİ

AoE 3 için tamamen yeni bir grafik motoru tasarlanmış ve bu sayfalardaki resimlerden de görebileceğiniz gibi grafikler kelimenin tam anlamıyla inanılmaz! En yeni nesil ekran kartları ve işlemcilerde bulunan tüm özellikleri sonuna dek kullanacak biçimde yazılan grafik motoru sayesinde görsel detay daha önce hiç görmediğimiz bir seviyeye ulaşacak. Yapımcılar henüz minimum sistem ihtiyacı hakkında konuşmu-





yorlar, ancak şu grafiklere bir göz attıktan sonra bunun pek de düşük olmayacağını söylemek için kâhin olmak gerekmiyor.

Fakat tüm yenilik grafiklerde saklı değil, çünkü oyun motoru kendi içinde çok gelişmiş bir fizik motoruna da sahip olacak. Tabii çoğunuz bir strateji oyununun gelişmiş fizik simülasyonunun ne işe yarayacağını sorgulayabilirsiniz, ancak sebepsiz bir çalışma değil bu. AoE 3 haritalarında gördüğümüz hemen her şey etkileşimli, üstelik bu çok küçük detay seviyelerinde geçerli olacak. Mesela topçu ateşi altında kalan bir şehirde yıkılmaya başlayan binalardan düşen parçalar etrafta bulunan birimlere hasar verebilecek. Aynı şekilde isabet alan piyade ve atlar havada uçup yarırlardan aşağı düşecek, gövdeler ve enkaz parçaları akan nehirle sürüklenip gidecek. Büyük savaş gemileri topları ateşlerken sarsılacaklar, isabet aldıklarında hasarı aynen gösterecekler. Kısacası grafikler mükemmel görünmekle kalmayacak, oynanışa da büyük etkide bulunacaklar.

DOĞDUĞUM ŞEHİR

AoE 3 sekiz ana uygarlığa ev sahipliği edecek, bunlardan üçü İngiltere, Fransa ve İspanya, diğerleri ise henüz açıklanmadılar. Fakat tabii ki uygarlıklardan bir kısmının Amerika kıtasının yerli halklarından oluşacağına emin olabilirsiniz. Alışılmış olduğu üzere uygarlıklar arasında belirli ekonomik ve askeri farklar olacak. Fakat programcılar burada genel oyun yapısını ciddi biçimde değiştirecek bir yenilik getirmişler. Başlangıçta kuracağımız şehriniz, yani Home City, geliştiğinize göre belirli yeni teknolojileri açma imkânı sunacak. Böylece ortaya çıkacak olan teknoloji ağacı dalaşarak budaklanarak size duruma göre temel stratejile-



rinizi belirleme imkânı sunacak.

Genelde insanlar bu çağda tüfeğin ve topun savaş alanındaki mutlak hâkim güç olduğunu düşünürler, ancak gerçek öyle değildir. Ateşli silahlar gerçekte ondokuzuncu yüzyıla dek o denli baskın bir rol oynamamışlar, kılıçtan yaya dek pek çok silahın yerini tamamen alamamışlardır. Bu da AoE 3'ün askeri birimleri açısından hayli çeşitlilik göstereceği anlamına gelir. Ekonomik gelişmenize paralel olarak askeri gücünüzü de geliştireceğinizden, teknoloji ağacındaki açılımları iyi kullanmak rakiplerinize karşı ciddi avantajlar kazanmanıza imkân verebilecektir. Bu arada, oyunda belki de en büyük değişikliği deniz gücü yaşayacak. Önceki oyunlarda olduğu gibi düzinelerce mini mini kalyon üretmeyeceksiniz. Aksine, bu defa yelkenli savaş gemileri hem diğer birimlerle orantılı boyutlarda, hem de güç ve fiyatla olacaklar. Rakibiniz

kıyılarınıza iki büyük savaş gemisi gönderdiğinde varlıklarını kesinlikle farkedeceksiniz.

AoE 3 ile ilgili şimdilik basına yansıyanlar bunlar denebilir. Oyun henüz yapımın son safhalarına girmediğinden multiplayer seçenekleri ya da ırkların tamamı gibi pek çok önemli bilgi dışarı sızdırılmıyor. Ancak bu kadarı bile ağız sulandırmaya yetiyor doğrusu. Çıkış tarihi olarak ta bu yılın sonu gösteriliyor, ama tabii bu da kesin değil. Fakat çıktığında ortalığı dağıtacağı kesin!

M. Berker Güngör



BATTLEFIELD

Bir kralın dönüşü

Tür: Online aksiyon
Yapımcı: DICE
Bağlımcı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Haziran 2005

Türkiye'de internet cafelerin, okul kırmalarının, ana haber bültenlerindeki 'oyunlar şiddete yönlüyor' tartışmalarının artmasının sebeplerindendi Counter-Strike. Şiddete de yönlendirse, yakın arkadaşlarınızla aranızın açılmasına da sebep olsa, insanları kronik züğürt formuna da soksa kimse ondan kopamıyordu, yapamıyordu işte. Geçtiğimiz yıllarda ise zaman kayıplarına bir de uykusuzluktan dolayı patlamış gözleri ekleyen Battlefield ile sanal savaş iyiden iyiyeye kızıştı. Aradan 3,5 ek paket ve istah kabartan ekran görüntüleri geçti. Evet, kral geri dönüyordu; Counter-Strike'in hegemonyasına kılıcını saplamak adımı.

Birçoğunuzun bildiği üzere Battlefield 2, yeni bir oyun ile ek paket arasında sıkışıp kalan 1,5 porsiyonluk Vietnam in aksine, tam anlamıyla bir devam oyunu. Öncelikle yapımcılar, ilk oyundan bu yana kullandıkları tarihi eserler müzesine giresi motoru sil baştan yazarak Battlefield 2 projesine girmiş. Teknik yetenekleri birdenbire zıplayan oyun, inanılmaz görseller şölenine dönüşmüş adeta. Uzaktan kabaca silahıyla ateş eden bir askere yaklaştığınızda karşınızda bir canavar bulacak, ortalığı dağıtmakla meşgul olan bir tankın güzelliğine bakmaktan oyunu oynamamaya çalışsınız. Sadece grafiklerle de sınırlı değil bu yükselim, aynı zamanda tankın mermi kustuğu mekânlara parçalanacak, ufalanacak, havalarda uçacak ve savaş esnasında haritada dinamik olarak sürekli yeni siper alanları meydana gelecek. Havalarda uçmak bile aynı bir zevk verecek gibi, bez bebek fizisinin pırlıtsından ölümü aklınıza getirebilirsenez başka tabii.

POPÜLER BİR MODUN İZİNDEN Mİ?

Desert Combat modifikasyonunu başarsından etkilenen yapımcılar, Battlefield 2 zaman dilimi için günümüzü seçmiş. Desert Combat modunun yapımcısını da aralarımıza katan İsveçli DICE ekibi, Battlefield 2'nin bir modifikasyondan çok daha öte bir oyun olması için uğraşılıyor. Orta Doğu Koalisyonu, Çin ve Amerika olmak üzere 3 rakibin mücadelesi verdiği oyunda her tarafın kendine has birtakım özellikleri var. Sanırım bu yapı için C&C efsanesinin son oyunu Generals'ı örnek verebiliriz, Battlefield 2'te de tıpkı Generals'ta olduğu gibi Amerika, gücün ve teknolojinin akla gelen ilk örneği olacak. Orta Doğu Koalisyonu adındaki olu-

şun Generals'ın GLA'sına bir hayli benzer; teknolojik açıdan Amerika ile aşık atacak gelişmişliğe sahip olmayan bu birimler, savaşa yüreklerini koyarak gerilla taktikleriyle teknolojinin hiçbir şey, inancın her şey olduğunu kanıtlamaya çalışacaklar. Her ne kadar bu ayaklı tankların Amerika karşısında pek şansa sahip olamayacağı düşünülse de, yapımcılar bu konuda taş-kağıt-makas mantığını iyi oturtmaya çalışıyorlar.

DICE ekibi, oyundaki en önem verdikleri unsurun takım oyunu olduğunu belirtiyor. Baş tasarımcı Lars Gustavsson'a yönelttiğimiz soruya cevabı da bunu doğrular nitelikte: "Yeni efektleri, yüksek poligonlu grafikleri, gelişmiş animasyon sistemini bir kenara bırakacak olursak, takım oyununun Battlefield 2'nin asıl amacı olduğunu söyleyebilirim. Eklemediğimiz pek çok özellik bu daha da geliştirmeye çalışmaktayız." Oyunda yaptığınız her işe göre belli puanlar alıyor, hatta bazı madalyalar kazanabiliyorsunuz. Bu madalyalar, gurur vermesi dışında bir işlevselliği yoksa bile en sağlam savaşçıları görebilme olanağını sağlıyor. Oyunda ağır makineli, sihiye, tamirci gibi çeşitli karakter sınıfları bulunuyor ve her birinin yetenekleri daha da geliştirilmiş. Örneğin artık sihiye olmak pek çok açıdan daha avantajlı olacak, tek dokunuşta rakibin ekranını karartan özel şingası bu avantajlarından sadece biri. Ayrıca her oyuna girişte takımların bir adet de komutanı bulunacak. Bu komutan, daha çok strateji oyunu oy-

ÖLÜM FEDAILERİ



Oyunda artık 7 adet birim bulunuyor. Savaş alanına yeni katılan birimlerden en önemlilerine kısaca değinecek olursak:

Support Unit - Cepheye çarpışan kardeşlerine mermi taşır. Kurtuluş Savaşı'ndaki cesur Türk kadınına hatırlatması nedeniyle duygusal bağ kurabileceğiniz bir birimdir. Hafif makineli tüfek, el bombası ve bıçağa sahiptir.



Special Ops - Gizli operasyonların adamıdır. Sessizce girer, çit çıkarılmadan çıkar ve ortalığı havaya uçurur. Savaş alanlarının Sam Fisher'i olan Special Ops birimleri, susturuculu silah, bıçak, makineli tüfek, el bombası ve C4 patlayıcıları sahibidir.

nyormuş gibi haritayı tepeden görüp kumandası altındaki emirler verebilme yeteneğine sahip, uymayanların takım arkadaşları tarafından harakiriye uğratılacaklarını söylememe gerek yok sanırım.

SANAL KIYAMET

Battlefield 2, tamı tamına 100 (yazıyla YÜZ!) kişiye kadar savaşçıyı bir çatı altında toplayan sunuculara sahip olacak. Teknik açıdan tavan yapan tek kişili oyunlarla aşık atan bir teknolojiye sahip oyunda, 100 kişiyle aynı anda, acı çekmeden savaşabilmek için hızlı bir bağlantı gerekecek gibi görünüyor. İlk oyuna kıyasla, oyuncu sayısının da artmasına istinaden daha da ayrıntılı ve büyük hazırlanan haritalar, sunucudaki oyuncu sayısına göre yapılanabilen dinamik bir yapıya sahip. Yani 8 kişinin mücadele verdiği bir harita, tıklım tıklım olan bir haritadan farklı büyüklüğe sahip olacak. 11 adet haritaya sahip olan oyunda petrol yatakları, (Orta



İLK BAKIŞ

Doğu'da ne için savaş olur sanıyordunuz ki?), nükleer santraller, madenler, yıkık dökük şehirler gibi kumla yıkanmış bilumum mekânlar bulunuyor. 100 kişinin can kavgası yaptığı gerçekten fırlama bir oyunu oynamak, duygusal anlar yaşatacak gibi.

Oyundaki değişimler elbette bunlarla sınırlı kalmıyor, oyun çağ atladığından dolayı silah ve çeşitli ölüm enstrümanları günümüzde kullanılanlardan seçilmiş. 30'dan fazla araç içeren oyunda Abrams tankı, Apache helikopteri, Humvee gibi araçların yer alıyor olması bir yana, adını sanını duymadığımız birçok teknolojik afet bulunuyor. Abartılı derecede detaylandırılmış araçların bazı fonksiyonel özellikleri de mevcut, örneğin bir helikopter, uçak veya uçaksavar ile hedefi vurmak için önce hedefe kilitleyor, hedefi vurana kadar da fare imleci ile hedefi takip etmeye çalışıyorsunuz. Kesinlikle eğlenceli görünüyor.

Savaş alanlarını günümüze kadar getiren Battlefield 2'de, eğlenceyi arka plana atmamak kaydıyla gerçekçilik de önemli yer tutuyor. Hatırlarsanız üstün-

den tank geçmesine rağmen sapaşğlam yoluna devam eden piyadeler, yoğun makineli ateşinden minik bir tahtanın arkasına sığınarak korunan askerler gibi mantıksızlıklara şahit olmak mümkündür eski oyunlarda. Oyunun yapaylığından yararlanan bu arkadaşlar Battlefield 2'de bir hayli zor anlar yaşayacaklar, zira artık kurşunlar çok daha acımasızlar. Gerçekçi bir şekilde tahtayı delip geçen ve tahtayı siper sayan beynine iki delik açan kurşunlar, demir gibi metal yüzeylerden sekip farklı yönlere de sapabiliyorlar.

SOYUTLANMAYA AZ KALDI

Günümüze kadar 3 milyon birim satmış altın yumurtlayan bir kaz olan Battlefield serisinin yeni yumurtası, her açıdan bir modifikasyondan farkını açıkça ortaya koyuyor. Online FPS'den devasa online FPS'ye adını atan Battlefield 2, ciddi anlamda gümbürdeyerek kapımıza dayandı. Hayatta yapmak istediğiniz ne varsa bu oyun çıkana kadar yapın, sonra pişman olabilirsiniz.

Ölçay Sankurt



Goodbye, cruel world... (Anathema)



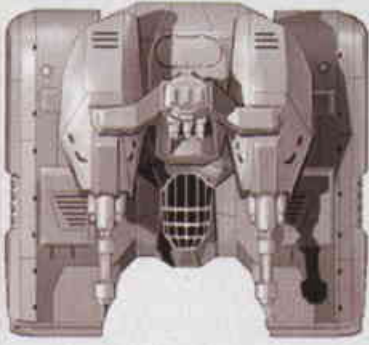
Orta doğulu birimler kurdukları pusularla teknoloji devlerine saç yolduracak



STARWARS

EMPIRE AT WAR

Bu sefer olacak galiba!



Çok yeni bir firma bu aslında ve bu da onların ilk projesi. Fakat firmanın yeni kurulmuş olması aslında çok ta önemli değil, çünkü kuranlar Westwood satıldıktan sonra oradan ayrılan elemanlardan oluşuyor. Evet, Westwood! Bize Dune 2, Command & Conquer, Red Alert gibi oyunları sunan Westwood! Doğrusu böyle bir strateji oyununu bu adamlar da yapamazsa kim yapar, bilemiyorum.

ALL TOO EASY!

Westwood kapandıktan hemen sonra bir araya gelen eski elemanların ilk işi yeni bir firma kurmak ve yepyeni bir oyun motoru yazmaya başlamak olmuş. Eh, şaşacak bir durum yok, boş durmayı seven adamlar değil bunlar. Bu yeni oyun motoru tamamen orijinal ve özellikle bu proje için hazırlanıyor, yani bu ne demek? Petroglyph herhangi bir oyun motorunu alıp içine Star Wars sıkıştırmaya çalışmıyor, aksine her şeyi tam planlara uyacak biçimde sıfırdan yaratıyor. Ve daha ekran görüntülerine ilk baktığınız anda bunu anlıyorsunuz. Birimler arasındaki orantıdan tutun da, savaşların geçtiği mekânlara dek hiçbir şey sırtmıyor, oyunun şu ilk aşamalarında bile.

Ama hemen şunun altını çizeyim, Empire At War sıradan bir strateji olmayacak. Savaş alanına üs kurup, maden toplayıp Stormtrooper ya da X-Wing basmak gibi bir şey söz konusu değil. Oyun temelinde bir gerçek zamanlı strateji, ancak genel çalışma prensipleri büyük çaplı imparatorluk oyunlarından alınma.

Nasıl oluyor? Açalım bu konuyu, öncelikle oyun dünyası yaklaşık yirmi kadar yıldız sisteminden oluşuyor. Galaktik haritada hiper-uzay seyahat rotalarıyla birbirine bağlanan bu yıldız sistemleri gezegenler, asteroid kuşakları, uzay istasyonları gibi unsurları içlerinde barındırırlar. Ve hemen her gezegenin kendine has bir özelliği var. Mesela bir gezegen üzerinde ki madenler sayesinde onu elinde tutana üretim ya-

Yapım: Petroglyph
Dağıtım: LucasArts
Çıkış Tarihi: 2005 sonu
Tür: Strateji

pabilmek için gereken kaynakları sağlıyor. Bir başkası fabrikalar ve askeri üslerle donanmış durumda. Bir diğeri ise sahibine herhangi bir büyük getiri sağlamıyor, ancak hiper-uzay seyahat noktalarının kavşağında yer aldığından uzay seyahatini kontrol altında tutma imkânı veriyor.

İşte bu şekilde her gezegenin belirli bir önemi var ve onu elinde tutan bu kaynaklardan faydalanarak ekonomik, endüstriyel ya da stratejik bir avantaj kazanmış oluyor. Ama bunları ele geçirmek ve elde tutmak kolay değil. Her şeyden önce filonuzu yödürüngeye sokmak, beraberinizde getirdiğiniz yer saldırı kuvvetlerini kayıpsız biçimde indirmek zorundasınız. Ardından da yer savaşı gelecektir tabii. Gezegenlerdeki hemen tüm binalar zaten kurulu ve size bunlar üzerinde pek oynama imkânı tanınmıyor, ancak savunma kuleleri ve garnizon noktalarını belirleyip savunma hattınızı oluşturabileceksiniz. Ondan sonrası ise elde olan kuvvetleri en iyi biçimde kullanmaya kalıyor, çünkü birkaç istisnai durum dışında ne saldıranların ne de savunmaların savaş esnasında ek kuvvet getirmesi söz konusu değil.

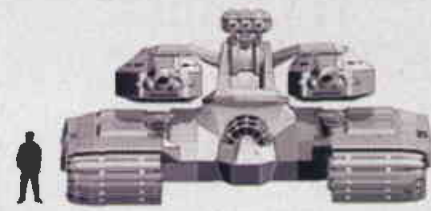
GIVE YOURSELF...

İşte zurnanın zirt dediği nokta tam da burası. Gezegene inmek o kadar da kolay değil, hele de yörüngede kaç bir yıldız gemisi filosu nöbet tutuyorsa! Eğer iki filo herhangi bir noktada karşılaşırsa kozlarını uzay savaşında paylaşmak zorundalar. Programcılar uzay savaşlarını mümkün olduğunca detaylı ancak oynaması kolay kılmaya çalışıyorlar. Her şeyden önce "uzay" Homeworld serilerindeki gibi tam bir üç boyutluluğa sahip değil, daha çok Starfleet Command oyunlarındaki gibi 2,5 boyutlu olduğunu söyleyebiliriz. Filolar iki boyutlu bir düzlemde savaşıyorlar, ancak manevra esnasında alt ve üst katmanları kullanarak birbirlerinin etrafında

Bugüne dek bir sürü Star Wars oyunu geldi geçti bilgisayarımdan. Çoğunu keyif ararak oynadım, ama sırf Star Wars manyağı olduğumdan değil, bilim-kurgu türünü sevdiğimden. Ama gelin görün ki ne hikmetse Star Wars konulu stratejiler asla o kadar da başanlı olamadılar. Hatta aslına bakarsanız Galactic Battlegrounds dışındaki Star Wars strateji oyunlarını, özellikle de Force Commander, insanı stratejiden soğutacak derece kötü yapımlardı! Galactic Battlegrounds fena değildi, ama o da bir Age of Empires modu gibi duruyordu ve sanırım bu yüzden pek o kadar ilgi çekemedi.

Peki ama hiçbir zaman doğru düzgün bir Star Wars stratejisi oynamak kısmet olmayacak mı? Bu sorunun cevabını Petroglyph firması yeni oyunları olan Empire At War'ı bitirdiğinde alacağız gibime geliyor. Petroglyph kimdir, necidir?





getirdiğiniz ve nasıl kullandığınız. Bu da hem stratejik haritada üretimi ve büyük çaplı filo operasyonlarını doğru planlamayı, hem de taktik savaşta doğru zamanda, doğru manev-

raları yapabilmeyi gerektiriyor. Bunlara ne zaman savaştan çekileceğinizi bilmek de dahil. Çünkü oyun dünyası şaşmaz bir devamlılığa sahip olacak biçimde tasarlanıyor. Bunun anlamı yapılan en küçük hataların, kaybedilen her askerin oyunun geri dönüşüme sonuçlar doğurabilecek olması. Bu kesinlikle kaybettiklerinizi kolayca telafi edebileceğiniz bir strateji olmayacak.

AS I HAVE FORESEEN...

Oyun evreni tarihsel olarak çok kritik bir dönemde yer alıyor. Galaksi İmparatorluk hükmü altında bir nesil geçirmiş, karşılarında pek rakip kalmayan İmparatorluk Donanması ve Darth Vader hayli güçlenmiştir. Asiler yeni yeni bir araya gelmekte, organize bir direnişin ilk tohumlarını atmaktadırlar. Tam bir tarih vermek gerekirse olayların Episode 4: A New Hope'tan birkaç yıl önce başlayacağını söyleyebiliriz. Ancak sadece filmlere bağlı kalmayacak, başta Dark Horse çizgi romanları olmak üzere pek çok yerde işlenen genişletilmiş evrenden de faydalanılacak. Şu noktada oyunda kahramanlara da yer verileceği biliniyor, ancak bunun tam olarak nasıl yapılacağı bilinmiyor.

Açık olan bir şey var, o da oyunda önceden belirlenmiş görevlerin olmayacağı, işlerin görev görev ilerlemeyeceği. Her şeyden önce İmparatorluk aşırı güçlü, ucuz ve bol kuvvetleri sayesinde Asilerin sayıca az ama kaliteli birimlerden oluşan gücünü açık bir mey-

dan savaşında çabucak ezebilir. Fakat tam bu noktada işin içine çok önemli bir detay giriyor, gizlilik! Asiler galaktik haritada İmparatorluk güçlerinin pek çok hareketinden ve üstlerinden açıkça haberdar olacaklar, ne de olsa casusluk konusunda çok güçlüler ve her yerde sempatanları var. Oysa İmparatorluk kuvvetleri için Asilerin hareketleri tam bir muamma olacak, onları ezabilmek için önce tırm tırm arayıp bulmaları gerekecek. Ve bilsalar bile ezemeyebilirler, çünkü Asi güçleri o saldırıyı sırf dikkat dağıtmak ya da önemli bir bilgiyi çalıp kaçmak için düzenlenmiş olabilir! Kısacası düzenli ve kararlı bir orduya karşı Asilerin operasyonlarıyla başarıya ulaşmaya çalışan küçük ama kararlı bir gücün savaşına şahit olacağız.

Oyun 2005 sonundan önce piyasada olmayacaktır, çünkü Alpha aşamasına henüz yaklaşıyorlar. Beta testleri vesaire derken yeni yılı bulması muhtemeldir. Ancak çıktığında eski Westwood manyaklarının dehşetini ve yeteneğine bir kez daha hayran olacağız gibime geliyor. Sizi bilmem ama benim uzun zamandır hasretini çektiğim türden bir strateji olacak gibi görünüyor!

M. Berker Güngör



DOOM 3

RESURRECTION OF EVIL

Çıkış Tarihi: 4 Nisan 2005

Tür: Aksiyon

Yapım: Nerve Software

Dağıtım: Activision

Gün geçmiyor ki Mars'a yeni bir boyut kapısı açılmasın sevgili okurlar...

Doom 3'ün sorunu neydi biliyor musun dostum? Oynanıyordu. Evet, mükemmel grafikleri vardı, ürkütücü bir atmosferi vardı, ama oynanış sistemi eskiydi, DOS'tan kalmaydı. id Software'in de yapmak istediği buydu aslına bakarsanız. Yani eski Doom oyunlarının havasını verebilmek... Bunu başardı id Software. Ancak bir şeyi unuttu: 2004 yılındaydık. Zaman değişti, oyunlar değişti, biz değiştik. Ve zamanında bize fazlasıyla yeten bu oynanış, 2004 yılı için hafif kaldı.

ID NEREDE?

Resurrection of Evil, Doom 3 için bir eklenti. İlk kötü haber, yapımının id Software olmaması. id, eklentinin yapımını alt takımlarından biri olan Nerve Software'e bıraktı. Nerve Software'in kurucusu eski bir id çalışanı. Kadroydaysa Amerikan McGee's Alice'in yapımında çalışmış birçok kişi var.

Oyun Doom 3'ün bitiminden iki yıl sonra başlıyor. Mars'taki keşifler ve araştırmalar bitmesine rağmen, Site 1'dan dünyaya garip bir sinyal gelir. Bunun üzerine Dr. Betruger'in asistanı Dr. Elizabeth McNeil, bir takımla birlikte araştırma için yeniden Mars'a, Site 1'a yollanır. Ama McNeil dışında takımdaki herkes ölür.

McNeil, Doom 3'te Swan'ı Mars'a çağıran kişiydi, oyundaki e-postaları okuduysanız sıkça bahsi geçtiğini hatırlayacaksınız. Bütün

o olayları tetikleyen McNeil, Resurrection of Evil'da bu defa başrolde. İlk olarak, Doom 3'ün karanlık koridorlarından vazgeçilmiyor. Yani Doom 3'ün tutulmasının nedenlerinden biri olan korku hissi korunuyor. Bu da Doom 3'ü sevenler için iyi haber. Ancak birkaç terslik de var oyunda. Mesela, Mars'ın antik uygarlığından kalan kalıntılarla çevrili bölümleri, oyunun başlarında oynayacaksınız. Mars yüzeyine iner inmez bir artifact bulacaksınız. Mars yüzeyine iner inmez bir artifact bulacaksınız. Mars yüzeyine iner inmez bir artifact bulacaksınız. Bu artifact bir boyut kapısı açılacak. İşin kötüsü, "yeni" Dr. Betruger (Doom 3'ü bitirdiyse "yeni"nin ne anlama geldiğini bilirsiniz) bu artifact'i sizden almak için üç şeytani serbest bırakacak. Peki, Betruger neden bu kadar kızdı dersiniz? Çünkü Doom 3'teki Soul Cube sadece kötü ruhlarla karşı kullanabileceğiniz bir silahken, bu artifact cehennemini tamamlayan bir parça.

Artifact ve üç şeytan (yani "Avcılar"), Resurrection of Evil'in temelini oluşturuyor. Avcılardan artifact'i kullanılarak çalabileceğiniz üç farklı güç var. Bunlar; "berserker", "dayanıklılık" ve zamanı yavaşlatan "helltime".

Karşılaşacağınız yeni düşmanlar Avcılar değil sadece. Doom 3'teki "Vulgar"ların daha hızlı ve daha güçlüleri, orijinal Doom'daki "Forgotten"lar, dev silahlarla seri bir şekilde ateş edebilen "Bruiser"lar ve zombiler de Resurrection of Evil'daki düşmanlar arasında.

Doom 3'teki sorunlardan biri, feneri kullanmak için elinizdeki silahı kaldırmak zorunda olmanızdı. Bu bir

modifikasyonla çözülebiliyordu aslında, ama eklentide buna bir çare bulunmuş. Artık feneriniz, zırhınızın üzerinde yer alıyor. Silah demişken, oyunda birkaç yeni silah da yer alıyor. Çift namlulu shotgun bunlardan biri. Ama bir silah var ki, Valve'i kızdıracağına benziyor. Ionized Plasma Levitator (bu silah Federal Ajan mı?). Bu açıklayıcı olmadı sanırım. Half-Life 2'deki Gravity-Gun'a çok benziyor Grabber (silahın diğer adı). Grabber'la küçük yaratıkları tutup duvardan duvara çarpabilecek, varilleri Avcılara karşı silah olarak kullanabileceksiniz. Bu iyi bir yenilik, çünkü Doom 3'ün daha hareketli ve etkileşimli bir çevreye ihtiyacı vardı.

Resurrection of Evil'in çok oyunculu modunu, Duke 1'in multiplayer bölümünü geliştiren Threewave Software hazırlıyor. Dört yeni multiplayer haritası eklentide yer alacak. Oyuncu sayısıysa resmi olarak 8'e çıkıyor. Ancak kooperatif oyun plânlar arasında yok.

EXIT

Kısacası Resurrection of Evil'da köklü değişiklikler yok. Daha fazla açık alan, Grabber silahı, yeni güçler ve yeni düşmanlar var... Zaten Doom 4 değil bahsettiğimiz, bir eklenti. Aynı zamanda, id'nin elinden çıkmayan bir Doom oyunu... Üstelik de bir ay sonra oynuyor olacağız. Bu da biraz kafa karıştırıyor, değil mi dostum?

..Firat Akyıldız



CHAMPIONSHIP MANAGER ONLINE

Yapım: Jadestone
Dağıtım: Eidos
Çıkış Tarihi: 21 Şubat 2005
Tür: Online Menajerlik

Yeni bağımlılığımızın başlangıç tarihi yaklaşıyor...

İsim hakkını almasına rağmen yeni kurulan bir yapımcıyla anlaşılan ve serinin geçmiş versiyonları kadar başarılı olamayacağı gerçeğinin farkında olan Eidos, Championship Manager 5 dışında bir de online CM projesi içinde. Halen CM-Online için 2000 kişinin katıldığı beta-test sürüyor ve yakında yeni beta-testçiler alacaklarını oyunun sitesinden duyurdular (www.cm-online.com).

CM-Online gerçek zamanlı olarak ilerleyecek ve herkes haftada sadece 2 maç yapabilecek. Yaptığınız her işlemin getireceği sonuçlar her gece güncellenerek işlenecek. Sezon uzunluğu ise 25 hafta. Seçebileceğimiz ligler İngiltere, İskoçya, İtalya, İspanya, Almanya ve Fransa. Seviyenize göre seçebileceğiniz takımlar da değişiyor. Örneğin beşinci seviyedeki biri Milan ve Real Madrid gibi takımları seçebilirken, seviye 1'deki bir oyuncu Strasbourg ve Nantes gibi takımları seçebilecek. MP (Manager Points) değerlerine göre sınıflandırılan seviyeler şöyle:

- 5. Seviye – 1000 MP
- 4. Seviye – 750 MP
- 3. Seviye – 500 MP
- 2. Seviye – 250 MP
- 1. Seviye – 0 MP

Başlangıçta puanınız olmadığından güçsüz takımlarla oyuna başlamak zorundasınız. Başarı kazandıkça MP'niz artacak ve seçebileceğiniz takımlar da buna paralel olarak daha güçlü olacak. Mağlubiyetlerde ise MP'niz düşmeyecek. Takımınızda sağladığınız başarıya göre her ayın sonunda "Ayın Menajeri" seçilecek. Bu şekilde adınızı duyurma şansınız da var.

CM-Online'da kendi liginizi de kurabiliyorsunuz. Arkadaşlarınızla istediğiniz takımları seçip kendi liginizi kurarak bu şekilde de yarışabilirsiniz. Fakat bu liglerde aldığınız sonuçlar CM-Online kariyerinize herhangi bir katkı yapmıyor.

Menajerlerin; kulübe bağlılık, maç stratejisi ve kadro stratejisi

şeklinde üç özelliği var. Bunlar sizin hal ve hareketlerinize göre değişiyor. Oyuncu özellikleri ise CM serilerinden bildiğiniz tüm değerleri içeriyor (Passing, Finishing, Tackling gibi). Buradaki fark, bugüne kadar gelen 0-20 aralığının 0-100 olarak genişletilmesi.

Oyun ile ilgili bir diğer güzel özellik de oyunun mobil desteğinin olması. Oyun hakkındaki haberleri cep telefonu yoluyla edinebileceksiniz.

BETA'DAN İLK İZLENİMLER

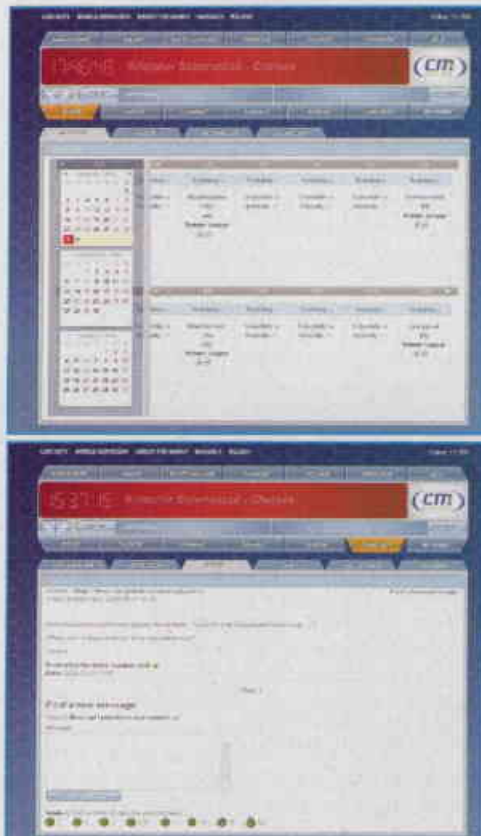
CMO'yu şu ana kadar oynayanların oyun hakkındaki ilk izlenimlerine baktığımızda LMA Manager ve Total Club Manager'dan daha gerçekçi ve oynanabilir bir oyun olduğu belirtiliyor. Özellikle menü ağının oldukça kullanışlı olduğuna değiniliyor. Menü ağından kısaca bahsedecek olursak, "Office" başlığı altında bulunan takvim sayesinde fikstür çok rahat bir şekilde gözlemlenirken aynı başlık altındaki "Inbox" bölümünden de menajerler, turnuvalar ve gözlemci (scout) raporları gibi her türlü haber takip edilebiliyor. "Community" başlığı altındaki opsiyonlar sayesinde diğer menajerler ile haberleşmek mümkün iken "Ranking" bölümünden menajer sıralamalarına ulaşabiliyoruz. "Squad" bölümünden kadronuzu kontrol edebilir ve oyuncularınızın istatistikleri-

ni de takip edebilirsiniz. Testçilerin katkıları sayesinde ilerleyen zamanlarda bu bölüme bazı düzeltmeler yapılması bekleniyor. Aslında diğer tüm bölümler açıklanmayacak kadar bilinen özelliklere sahip. Tactics (taktikler), Training (antrenman), Finances (malî durum, finans) ve Division (puan durumu, fikstür ve diğer lig bilgileri) bölümleri tüm menajerlik oyunlarında bugüne kadar süregelen standart özellikler içeriyor.

ONLINE ÖZELLİKLERİ

CM-Online ücretli olacak. Kredi kartı ile üyelik sistemi geçerli. Oyunu oynayabilmek için bilgisayarınızda Internet Explorer 5.5 ve Flashplayer 7.0 kurulu olması yeterli. CM-Online'i oynamak için CM5 oyununa sahip olmanız gibi bir zorunluluk da yok. Ayrıca hızlı bir internet bağlantısı da gerektirmeyen oyun 21 Şubat'ta herkese açık hale geldi. Aylık ücreti 3.99 Sterlin olan oyunun sitesi olan www.cm-online.com adresini sık sık ziyaret ederek gelişmeleri takip edebilirsiniz. En azından internet üzerinden oynatılan birçok menajerlik oyununa göre daha profesyonel bir yapım var artık karşımızda.

Şefik Akkoç





BilenAdam

Bir insan, bir şirket. İki Amerikan hikâyesi ve bolca soru işareti

AMERİKAN SAPIĞI

Her bir şeyin en çok sansürlendiği, ama "yasak elma"ların da en bol bulunduğu çelişkiler ülkesi Amerika'da kendi halinde bir avcı bildiğimiz anlamda "bilgisayar oyun"larına yeni bir tanım getirdi. San Antonio eyaletinde yaşayan John Lockwood, av tüfeğinin üstüne bir web kamerası bağlamış. Bu kamera aracılığıyla arka bahçesindeki şişe ve kağıt hedeflere internet üzerindeki sitesinden gerçek mermiler sıkabiliyorsunuz... Şimdilik. Lockwood'un sitesinde (Live-Shot.com) oyunun bir sonraki aşaması gerçek av olacak. Geyik, antilop, yaban domuzu gibi gerçek hayvanlar avlanabilecek. Yani dünyanın bir ucunda birisi fareye tıkladığında, bir başka yerde gerçek bir canlı ölecek. Hem de eğlence ve "oyun" adı altında!

Lockwood Amerika'lı hayvan hakları derneklerini (ve daha birçok kurumu) dehşete düşürdü ve harekete geçirdi. Ama şu işe bakın ki Lockwood'un yaptığı işin kanuna aykırı bir yanı yok! Çünkü görünüşte yaptığı sadece internet teknolojisiyle av ve avcılığı bir araya getirmek. Ama ne kadar insanlık dışı, ne kadar kontrolsüz ve dengesiz bir şey olduğunu mantıklı herkes fark edebilir. Bir oyun içinde, sanal ortamda istem atmak için avlanmak kabul edilebilir. Ama bir

oyun içinde gerçek bir canlıyı vurmak? Bir hayata sona erdirmek? Artık bu kadar da bence fazla oluyor. İnsanlığın eğlence adına bu kadar çığırından çıkması hiç iyi değil.

Diyelim ki oyuna girdiniz ve bir ava nişan aldınız. Tam fareye tıkladığınız anda Lockwood'un bilgisayarı göçtü ve kendisi sistemi tamir etmek için tüfeğin önüne girdi. Elektronik ortamda bir şeyler ters gitti ve sizin tıklamanız "lag" yüzünden San Antonio'ya tam o anda ulaştı. John vuruldu. Acaba bu bir av kazası mı, dünyanın bir ucunda bir tüfek yanlışlıkla ateş aldı da mı birisi öldü, yoksa katil mi oldunuz? İşte size içinden çıkılması zor bir teknoloji sorunu.

YUT YUT NEREYE KADAR

EA'nin bir gecelik operasyonla Ubisoft'un %20'sini ele geçirmesini daha hazmedememişken, oyun dünyasının devinin "yutma" operasyonları bu ay da son sürat devam etti. İlk önce resmi Amerikan futbolu takımlarını kullanma hakkını 5 yıllığına NFL'den aldı. Aslında biz Türk oyuncularını hiç birmalamayan bu işlem, Amerika'daki oyuncuları şoke etti. Çünkü yıllardır oynadıkları bazı spor oyunları artık uyduruk isimler kullanılmak zorunda kalacak.

Tabii EA bununla durmadı ve Battlefield'in

yapımcısı DICE'ı almak için müthiş paralar teklif etti (rivayete göre 85-100 milyon dolar arası). Allah'tan İsveç'li yapımcının ortakları akli başında insanlarmış, bağımsız kalmanın kendi yararlarına olacağını söyleyerek reddetmişler. Şimdilik geri adım atan EA daha uygun bir teklifle döneceğini söylemiş.

Bu gidişle 3-4 yıla kalmadan tüm oyunlar "her şeye kafa tutan" (Challenge Everything) EA'den çıkmaya başlayacak. Bu, oyun çeşitliliği, orijinallik ve oyun yapımcılarının serbestçe çalışması adına korkunç bir şey. Bu kadar işgücünü yutarak tam olarak neyi hedefledikleri bilinmez. Ama bir süre sonra EA iyice hızını alamayıp "platform oyunlardaki zıplamak", "FPS'leri WASD tuşlarıyla kontrol etmek", "büyük bir Boss'la karşılaşmadan önce silah ve sağlık dolu bir odaya uğrama"nın kullanım haklarını da satın alırsa şaşırılmayacağı.

DÜZELTME: Geçen ayki yazımda Nintendo DS ve Sony PSP'nin fiyatlarını yanlış yazmışım. Geçen ay yazdığım Avrupa fiyatlarına karşın DS ve PSP'nin Türkiye için tavsiye edilen fiyatları şöyle olacak: Nintendo DS 349 YTL (resmi fiyat), Sony PSP 699 YTL (gayri resmi olarak kulağımıza çalınan fiyat).

EVVEL ZAMAN OLUR KI...

6 yıl önce

Kapak oyunumuz: Baldur's Gate! Bizim için çok önemli bir oyundur bu, birçok yeni oyuncu bilmez ama bundan 6 ila 8 sene önce rol yapma oyun türüne artık oldu gözüyle bakılıyordu. SSI'nin C64 ve Amiga'daki üstün oyunlarından sonra rol yapma oyunları bir türlü PC'de kimliğini bulamamış, haliyle terk edilmeye başlanmıştı. Tam bu sırada ilk önce Fallout, ardından Baldur's Gate çıktı ve kitleleri yeniden bilgisayar RYO'larına ısındırdı. Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birisi olan Baldur's Gate üçlemesinin ilk oyunu hala oynanmayı hak ediyor (10 üzerinden 9)

Sierra'nın ünlü Quest serilerinden Quest for Glory beşinci ve son oyunuyla karşımıza çıktı. RYO öğeleri de içeren bir adventure olan Quest for Glory 5 bizden 10 üzerinden 7 almıştı.

İsmi yüzünden birçok esprinin konusu olan Wargasm, basit bir oyun olmasına rağmen günümüzün modern savaş alanı oyunlarının (Battlefield, Mercenaries) ilk habercilerindendi (10 üzerinden 7)

Ahh, unutulmaması gereken bir oyun daha işte: Powerslide. Metalik grafikleri ve eğlenceli sürüşüyle gelecekte geçen harika bir yarış oyunuydu. Offroad'a yakın pistleri ve kumda savrulmanın eğlencesini birleştiren oyun, daha sonra RafBag'den çıkan binlerce ayrı oyunun da atasıdır (Dirt Racing, Mud Racing vs.). Ama en iyileri Powerslide idi (10 üzerinden 7)

3 yıl önce

Sanırım en çok sevdiğim, favorim olan Level kapağı bu. Mavi, yeşil ve turuncunun uyumu, artwork'ün güzelliğiyle birleşmiş. Asla unufamam, elimde bu sayıyla Çek Cumhuriyeti'ne uçuyordum. Ben dergiye okurken hostes yanımdan geçerken durdu, dergiye uzandı ve "Ne kadar güzel bir dergi, ne dergisi bu?" diye sordu. Ben de "oyun dergisi" dedim. Anlamamış göründü ve "bir isteğiniz var mı acaba?" diye sordu. Ben "Yok, teşekkür ederim" dedim. Bir gözü kapakta kalarak uzaklaştı.

Neverwinter Nights ilk bakışı kapak konumuzdu. Ardından yeni Unreal motorunu kullanan oyunları mercek altına aldığımız

"Gerçeğin Ötesindekiler" dosya konumuz başlıyordu. Tüm bu Unreal motorlu oyunlardan Falcon: Into The Maelstrom, Dark Sector ve The Y-Project asla çıkmadı, Unreal 2 ise malum, kolpa çıktı.

Bu sayıda incelenen oyunlardan dikkat çekenler: Disciples 2 (%85 - Heroes'dan başınızı kaldırıp biraz da buna şans verseydiniz ya, ahhh, dinlemiyorsunuz ki!), Secret Service (%32 - Fırat'ın Valu-soff'ta ilk karşılaşması), Guilty Gear X (%85 - PC'deki tek adam gibi dövüş oyunu), Sid Meier's Sim Golf (%86 - Sid ustanın bu "ara oyunu" ilginç ama klasik olamadı), Wizardry 8 (%72 - sanki biraz hakkını yemişsin be Burak'ım).

Not 1: Hostes güzel değildi.

Not 2: Evet, geçen ay çok MDH-PA oynadım, Allied yerine Pacific yazdım. Vurun sinema, öldürün beni!



LEVEL NOTLARI

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

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

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

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

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- World of Warcraft ★
- 2- Knights of the Old Republic 2 ★
- 3- Football Manager 2005 ②
- 4- The Sims 2 ①
- 5- Half-Life 2 ④
- 6- LOTR: Battle for Middle Earth ③
- 7- Rome Total War ⑥
- 8- Medal of Honor: Pacific Assault ⑤
- 9- City of Heroes ✕
- 10- Immortal Cities: Children of Nile ★

PLAYSTATION 2

- 2- GTA: San Andreas ✕
- 3- NFS: Underground 2 ①
- 4- UEFA Champions League 2004-2005 ★
- 5- Shadow of Rome ★
- 6- Spongebob Squarepants Movie ★
- 7- FIFA 2005 ⑥
- 8- Pro Evolution Soccer 4 ②
- 9- The Incredibles ③
- 10- Call of Duty: Finest Hour ⑤

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ②yükseldi ①düştü



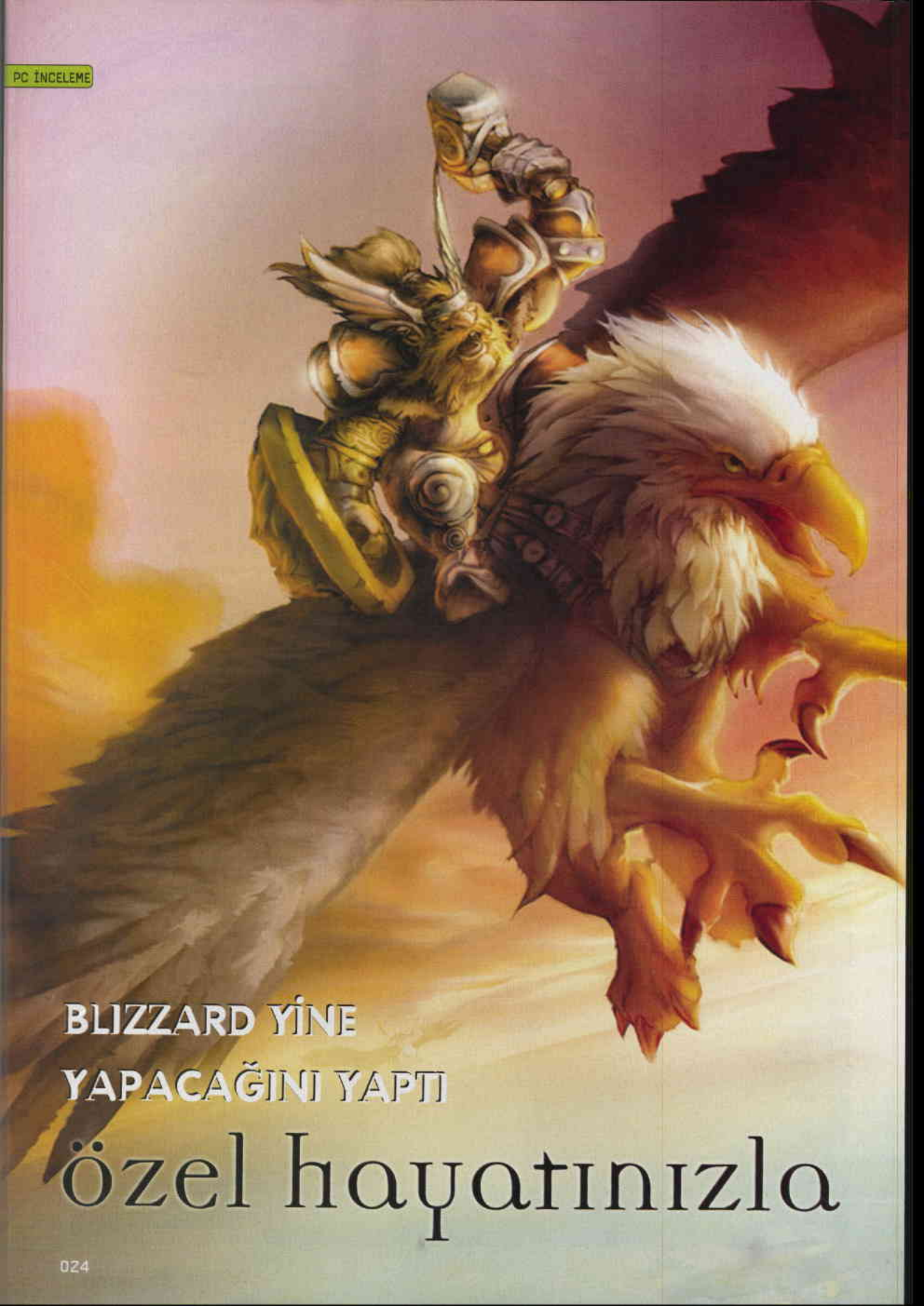
ALTIN KLASİKLER

Bu ay da hareketliyiz maşallah! World of Warcraft ve Gran Turismo 4 kendi türlerinde hiç acımadan birinci sıradan girdiler. Diğer türlerde zaman aşımı ve Jak 3 haricinde bir değişiklik yok, ama önümüzdeki ay Splinter Cell: Chaos Theory'nin çıkmasıyla aksiyon türünde hareketliliğin artacağı kesin.

Altın Klasikler listesinin nasıl işlediğini tekrar hatırlatalım: Bir oyun aldığı puana göre kendi türünde ilk 5'e giriyorsa listemizde yerini alıyor. Daha sonra 6 ayda bir puan düşerek listenin güncel kalması sağlanıyor.

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not
AKSIYON PC GTA: San Andreas	2004	%98	%98
PC Metal Gear Solid 3	2004	%93	%93
PC PC GTA: Vice City	2003	%96	%93
PC PC Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94	%92
PC PS Jak 3 YENİ	2005	%91	%91
FPS PC Half-Life 2	2004	%95	%95
PC Far Cry	2004	%93	%92
PC Call of Duty: United Offensive	2004	%90	%90
PC Chronicles of Riddick	2005	%91	%91
PC Call of Duty	2003	%91	%89
SPOR PC Football Manager 2005	2004	%95	%95
PC Pro Evolution Soccer 4	2004	%95	%95
PC Pro Evolution Soccer 3	2003	%96	%94
PC CM Season 03/04	2003	%93	%91
PC Madden NFL 2004	2004	%93	%91
YARIŞ PC Gran Turismo 4 YENİ	2005	%95	%95
PC TOCA Race Driver 2	2005	%92	%92
PC Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98	%91
PC PC Need for Speed Underground	2003	%92	%90
PC Colin McRae Rally 04	2003	%92	%90
STRATEJİ PC Rome Total War	2004	%94	%94
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91	%91
PC Age of Mythology	2002	%94	%90
PC Medieval: Total War	2002	%94	%90
PC Rise of Nations	2003	%92	%89

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not
RPG PC Vampire: Bloodlines	2004	%92	%92
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92	%92
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92	%90
PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94	%89
PC Baldur's Gate 2	2000	%97	%87
ADVENTURE PC Myst 4 Revelations	2004	%91	%91
PC Broken Sword 3	2004	%90	%88
PC Syberia 2	2004	%84	%83
PC PC Silent Hill 3	2003	%85	%83
PC Grim Fandango	1999	%93	%81
SİMULASYON PC The Sims 2	2004	%95	%95
PC Pacific Fighters	2004	%88	%88
PC IL2 Sturmovik	2001	%92	%86
PC The Sims	2000	%96	%86
PC Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84	%84
DEVASA ONLINE PC Unreal Tournament 2004	2004	%95	%94
PC Tribes Vengeance	2004	%90	%90
PC Battlefield 1942	2002	%92	%88
PC Joint Operations	2004	%87	%86
PC Counter Strike Source	2004	%85	%85
DEVASA ONLINE PC World of Warcraft YENİ	2005	%96	%96
PC Everquest 2	2004	%88	%88
PC City of Heroes	2004	%85	%84
PC Final Fantasy XI	2004	%85	%83
PC Asheron's Call 2	2003	%87	%83



BLIZZARD YİNE
YAPACAĞINI YAPTI

özel hayatınızla

WORLD OF WARCRAFT

Her insanın, küçüklüğünde sahip olmayı çok istediği bir oyuncak olmuştur. Benimki birleştirilmeleriyle Voltran'ı oluşturan metal aslanlardı. Aslanları birleştirecek, en son başını oluşturacak ve evrenin koruyucusuyla kendi macerama atılacaktım. Yıllar geçti, ben büyüdüm, ama içimdeki çocuk hep canlı kaldı. Artık beklediğim oyuncak gelecekte geçmiyor, bana başka bir fantezi dünyasının kapılarını aralıyor, beni içeri çekiyordu. Fakat sonuç aynıydı: Kendi kahramanımı oluşturacak ve kendi maceramı yaşayacaktım. İçimdeki çocuk daha şen, daha mutlu olamazdı.

Son CD yüklenirken aklımdan bunlar geçiyordu. Belki Voltran'ımı bulamadım ama WoW'uma kavuştum. Bu inanılmaz dünyaya dalmadan önce benimle aynı duyguları paylaşanlara bir uyarım var: Bir çanta alın. Kol saatin-den duvar saatine sahip olduğunuz tüm saatleri içine doldurun ve pencereden fırlatın. Artık saatin ne kadar geç olduğunu öğrenmeden huzur içinde WoW oynayabilirsiniz.

Ne de olsa düşman kasabasını basarken sabahın beşi olduğunu görüp vicdan azabı duyabilirsiniz. Abartmıyorum, önümde duran sanat eseri gerçekten başımlık yapıyor.

KAPILAR AÇILIYOR

Her ne kadar WoW'dan alacağınız keyif ünlü seriyi ve dünyayı tanıyorsanız üçe katlansa da (ki bunun için geçen ayki World of Azeroth yazımızı okumanızı tavsiye ederim – BLX) olayları kabaca bilen biri de oldukça eğlenecektir. Mücadelenin iki tarafı Alliance (İnsan, Cüce, Nightelf, Gnome) ve Horde (Orc, Tauren, Undead, Troll) birbiriyle ölümüne bir savaş içerisindedir. Sonucu seçiminden sonra (ayrıntılar kutuda) kaderimizi çizecek ilk seçim bu iki taraf ırklarından birini seçmemizle başlıyor. Seçebileceğimiz sınıflar Warrior, Paladin, Shaman, Druid, Hunter, Mage, Rogue, Priest ve Warlock'dan oluşuyor. WoW'daki sınıflardan bazılarını ancak belirli ırklarla seçebiliyoruz. Aslında bu gayet mantıklı. Kaç kişi doğaya aşık bir Nightelf'i karanlık bir Warlock olarak görmek ister ki? Karakterlerin

yetenekleri seçilen sınıflarla gayet uyumlu. Örneğin savaşçı yakın dövüş yetenekleriyle tank unvanını gerçekten hak ediyor. Paladin auralarıyla yandaşlarını iyileştiriyor ve güçlendiriyor. Her grubun sevilen üyelerinden şaman diktığı totemlerle yandaşların defans gücünü artırıyor, rahip ise iyileştirici büyülerle yürekleri su serpiyor. Druid doğanın gücünü kullanıyor ve yırtıcı hayvanlara dönüşebiliyor. Ölümçü Rogue sinsice düşmanın arkasına süzülüp işini bitirebiliyor. Avcı hayvanını düşman üzerine salarken işini uzun menzilli silahlarla bitiriyor. Büyücü ateş, buz ve arcane büyülerini üzerine uzmanlaşmış durumda. Warlock ise büyü'nün karanlık yüzünü seviyor ve yardımına çeşitli yaratıklar çağırabiliyor. Sınıf seçiminden sonra sıra karakterin fiziksel özelliklerine geliyor. Fiziksel seçenekler benzeri Devasa Online oyunlara kıyasla kısıtlı olduğundan oyun süresince yer yer birbirine çok benzeyen karakterler görebilirsiniz. Bu yüzden karakterinizin size özel olması için saatlerce beraber olacağınız bu vatandaşın yaratımına harcayacağınız vakte acımayın.

Seçtiğiniz sınıfın healer gibi bir destek ünitesi olması tek başına macera yaşamınıza engel olmuyor. Aslen bir savunma elemanı olan rahip bile ilk adımdan itibaren kendini savunabilecek kapasitede. Hızlı yenilenen hayat ve mana puanları sıkıcı beklemleri ortadan kaldırıyor. WoW bunlardan dolayı Everquest 2 ve Dark Age of Camelot gibi rakiplerine göre daha dinamik ve aksiyon dolu bir oyun yapısına sahip. Oyunda bir gruba katılmak zorunlu olmamasına rağmen elit görevler ve özel zindanlar için şart. Ayrıca grup halinde katıldığınız oyunlarda daha hızlı Level atlayabilirsiniz.

AZEROTH TURİZMİ

WoW oyuncuyu yaratık çeşitliliği bakımından gerçekten tatmin ediyor. WarCraft'tan tanıdığınız yaratıkların yanı sıra birçok yenisiyle tanışacaksınız. Her bölgedeki yaratıklar çevreye fiziksel özellikleriyle uyum sağlamış durumdalar. Sislerle kaplı Undead ormanlarında zift karası zehirli örümceklerle mücadele eder-

ken, buzlarla kaplı Dun Morogh'da getilerle selamlaşıyoruz. Yaratıklar kesinlikle aptal değiller. Örneğin saldıran yaratık yakında yandaşı varsa onu da getiriyor, tehlikeli derecede hasar alırsa kaçmaya çalışıyor. Yaratıkların yanı sıra oyundaki ana şehirler de kendilerine özgü stilleriyle tamamen farklılaşmış durumdalar. En beğendiğim şehir ise Damassus, Stormwind, Orgrimmar, Undercity... Hayır, birini diğerinden daha çok sevmem mümkün değil. Her şehir kendine has mimarisıyla oyuncuyu kendine hayran bırakıyor. Hayranlığınız arttıkça daha çok yer görmek istiyorsunuz. Bunun sonucu Azeroth gelenek ve göreneklerini tanımaktan fazlası oluyor. Çünkü WoW'da hiçbir boş bölge bulunmuyor. Gittiğiniz her yerde mutlaka sizi bekleyen bir hazine veya görev verecek birilerini bulacaksınız.

Online RPG'leri tek kişilik maceralardan daha zevkli yapan etkenlerden biri kendilerine özgü zindan sistemleridir. Online zindanlarda hayatta kalmanın yolu birbirini iyi tamamlayan gruplardan geçtiğinden heyecan ikiye katlanır. Tabii tam siz bir yaratığı tuzağa düşürmüşken başka bir grup gelip heyecana limon sıkmazsa. Blizzard bu açığı iyi yakaladığından WoW'u duyduğunda Instance Dungeons sisteminin altını özellikle çizmişti. Bu sistemle her grup için zindanın ayrı bir yapısı oluşturularak oyuncuların

v e d a l a ş ı n !

HANÇI SUNUCUYU SEÇMELİYİM?

PLAYER VS ENVIRONMENT (PVE) SUNUCULARI

Ana hedefin görevler ve yapay zekanın yönettiği yaratıklar olduğu, online oyunların klasik sunucuları. Konuşma tarzı Internet forumlarını andırıyor. Oyuncular genelde birbirlerine yardım ediyorlar. Biri X'i öldürmeme yardım edebilir mi ya da Y'yi nerede bulabilirim gibi sorularınız çoğunlukla cevapsız kalmıyor. GM'ler (Gamemaster) bir oyuncu diğerlerinin huzurunu kaçırmadıkça oyuna müdahale etmiyor.

Oyuncular arasında iş birliği geçici küçük gruplar oluşturma ve zor görevleri tamamlama madan ibaret. Mücadele çoğunlukla yapay zeka yönetimindeki düşmanlara karşı. Yalnızca büyük loncalar (İng. Guild / Alm. Gilde) düşman şehirlerine yoğunlaşıyorlar.

Oyuncularla çarpışma yalnızca bir şekilde yarıyana gelindiğinde gerçekleşiyor. Chat aracılığıyla /pvp komutunu verdiğinizde 5 dakikalığına PvP moduna geçiyorsunuz.

WoW oyuncularının çoğunluğu PvE sunucularında bulunuyorlar. Online deneyiminiz sınırlıysa veya oyuncularla boğuşmadan dünyanın tadını çıkarmak istiyorsanız PvE doğru yer.

PLAYER VS PLAYER (PVP) SUNUCULARI

Deneyimli oyuncular çoğunlukla PvP sunucularını seçerlerdir. PvP'de yalnızca kendi yurdunuzda güvende olacaksınız. Yolunuz tarafsız topraklardan geçerse sizi gören düşman gruplar gözünüzün yaşına bakmadan saldıracaktır. GM'ler teknik problemler ve oyunun dışına taşan münakaşalar dışında olaylara karışmazlar.

Yeni başlayanlar kesinlikle uzak durmalı. Gözünüz gibi baktığımız 20. Level NightElf'inizi 50. Level Tauren indirdiğinde sınırlarınız bozulabilir. Paladin ve şaman gibi kendini iyileştirebilen sınıflar şimdilik biraz ağır bassada Blizzard yakında dengeyi kuracaktır. Fakat yoğun savaş atmosferini en iyi PvP'de yaşayabilirsiniz. Deneyimlilere şiddetle önerilir.

ROLEPLAYING (RP) SUNUCULARI

Hem sunucu hem de oyuncu sayısı diğerlerine göre az olan RP için PvE'nin geliştirilmiş bir versiyonu diyebiliriz. Aslında bir Online RPG'nin olması gereken versiyon bu. Çünkü bu sunucular da adından da anlaşılabilir gibi oynadığımız karakterin kimliğine bürünmek ve konuşmaları ona göre ayarlamak zorunlu. Örneğin avcı bir Tauren hafif kaba saba ve doğaya bağlı bir görüntü çizerken, insan Paladin ise soylu ve iyi huylu olmak zorunda. GM'ler özellikle bu atmosferin korunmasına dikkat ediyorlar.

Eğer bir FRP severseniz ve bunu online şekilde yüzlerce oyuncuyla paylaşmak istiyorsanız RP sunucuları sizin için doğru yer. Ayrıca oyun motivasyonun en uzun olduğu sunucu da RP.



Oyunu Collectors Edition şeklinde alanlar kendilerine eşlik etmesi için Mini Diablo, Zergling veya Panda'dan birini seçebiliyor.

başkaları tarafından rahatsız edilmeden görevi tamamlayabileceği sağlanıyor. Böylece yaratıkları ve deneyim puanlarını başka gruplarla paylaşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu öyle parlak bir fikir ki WoW çıkışıya kadar ondan fazla oyun bu yöntemi benzer isimler altında kullandı. Zindanlardan sonra en eğlenceli nokta ise Diablo 2'den uzun süre sonra yeniden yüzleştiğimiz bir his: "Daha fazlası" tutkusu. Kahramanımız kullandığı eşyaların en sağlamını bulana kadar bize ne huzur ne de uyku var.

LEVEL 60 ANNE

Devasa online oyunların kendine has sistemleri alışkın olmayan oyuncuları genelde korkutur. Uçsuz bucaksız dünya "Şimdi ne yapacağım, nereye gideceğim, hangi görevi nereden almalıyım?" gibi birçok soruyu yanında getirir. WoW'da oyun grafikleriyle hazırlanmış bir introdan sonra daha başlangıç noktasında ilk görevinizi alıyorsunuz. Böylece oyuncu daha ilk dakikadan itibaren maceranın içine çekip alınıyor. Görevi tamamladığınızda bir tane daha geliyor, derken bir tane daha...WoW bu şekilde oyuncuya hikaye boyunca şehirden şehire rehber oluyor. Yeni başlayanları diğer korkutan nokta online oyunun kendine has ara yüzüdür. Ekrandaki onlarca simge, rakam ve akan yazılar bir anda oyuncunun kabusu olur. WoW kullandığı harika ara yüzle bilgisayar oyunlarına az çok aşına olan birinin kısa sürede oyuna hakim olmasını sağlıyor. Sadece bir ikona tıklayarak (ya da kısa yol tuşuyla) istediğiniz yeteneği devreye sokuyorsunuz. Çalıştırdığımız yeteneklerden bazıları (örneğin özelliklerinize bonus ekleyenler) hemen aktif

hale gelirken bazıları ise (direkt hasar verenler) ekrandaki barın dolmasıyla çalışıyorlar. WoW'un saldırı çeşitleri doyurucu olmasına rağmen EverQuest 2'deki özel savaş kolları bulunmuyor. Bu tür özel hareketler arayanlar Rogue'u seçerek özel bitiriş hareketlerinin tadını çıkarabilirler.

WoW'un başarılı yardım fonksiyonu gerekli bilgiyi kısa ve öz şekilde veriyor. Böylece yeni başlayanlar oyun mekaniğini kısa sürede kapıyorlar. Level 10'a kadar olan görevler türe yeni başlayanların bile hızla ilerleyebileceği kadar kolay. Sanırım buna en iyi örneği ben verebilirim: Saatlerdir PC başında ne yapıyorum diye bakmaya gelen (ve oyunlarla pek alakası olmayan) annemin oyunun temelini öğrenmesi 30 dakika, oyunu bana bırakması ise 2 saat sürdü. Bırakma nedeni ise oyunun çok vakit alması ve ertesi gün gidilecek bir işi olmasıydı. Bu kısa olay bir oyunsever için birçok ders içeriyor. Başlangıcın kolay olması bazı profesyonelleri sıkabilir. Buna rağmen ejderha avı gibi görevlere çıktıkça oyunun ne kadar zorlaşabileceğini görecektirler.

GÖREV AYNI, ATMOSFER FARKLI

Her yerleşim biriminde görev alabileceğiniz birçok işi bulacaksınız. Onlardan alacağınız yan görevler küçük hikâyelerle ana hikâyeyi destekliyor. Örnek için kısa bir görev anlatalım: Şehrimize dönerken yolda başında sarı ünlem işareti olan bir Gnome görüyoruz. Bu işaret Gnome'un bir problemi olduğunu anlatıyor (Gri işaret ise verilecek görev için yeterli Level'a ulaşılmadığı anlamına geliyor.) Konuştuğumuzda Gnome'un bir robotun elektronik beynine ihtiyacı olduğunu ve robotu Gnomeregan şehrinde bulabileceğinizi öğreniyoruz. Verdiği bilgilerden Gnomeregan'ın yaratık kaynağını ve robotun bir mutfak robotu değil tam bir katil olduğunu anlıyoruz. Şehir vardığımızda bizimle aynı amaç (aynı beyin?) için mücadele eden iki arkadaşla grup oluşturuyoruz. Dövüşe dövüşe güçlü tenekeyi buluyor, onu yeniyor, beynini alıyor ve yine dövüşe dövüşe şehirden çıkıyoruz. Görevi veren (sarı soru işaretli) Gnome'a geri döndüğümüzde içten teşekkürünü kabul edip deneyim puanlarını cebe indirmemizle görev sonlanıyor. Diğer görevler de RPG klasik tarzında, bir canavara öldürüp eşyalarını toplama, birine eşlik etme ya da getir götür gibi ayak işlerinden oluşuyor. Bunları daha önce sayısız oyunda sonsuz kez yapmış olsak da Azeroth'un mükemmel atmosferi bunu hissettiriyor.

WoW'da öldüğünüz zaman ruh halinde size en yakın mezarlığa geliyorsunuz. Burada iki seçeneğiniz



World of Warcraft'ta beterin...
...Beteri var!



var. Mezarlıkta Spirit Healer tarafından diriltilmek ya da cesedinize kadar uçmak. Mezarlıkta dirilmek on dakika boyunca özelliklerinizin düşmesine neden oluyor. Ayrıca üzerinizdeki donanım zarar görüyor ki bunun tamiri bir miktar paraya mal oluyor. Eğer cesede kadar uçarsanız ceza almıyorsunuz. Yani WoW oyuncuyu büyük XP kayıplarıyla cezalandırmıyor ve böylece oyundan soğutmuyor (rakip oyun yapımcılarının kulağı çınlasın.) Bunlar dışında gerekli yeteneğe sahip bir rahip veya Paladin'in sizi diriltmesi de mümkün. Fakat ardarda çok defa ölürseniz canlanmadan önce kısa süre beklemek gibi cezalar alıyorsunuz.

GİDİYORUM GÜNDÜZ GECE

Gerek bazı görevler gerekse içinizdeki maceraperest ruh nedeniyle bulunduğunuz yerden çok uzaklara gitmeniz gerekebilir. Bu tehlikeli yolculukları tabanvay yapmanıza Blizzard razı olmamış ki oyuna çeşitli ulaşım araçları eklemiş. Seçeneklerimiz arasında grifon ve hippogryph (Alliance), dev yarasa (Horde), zeplin ve gemi gibi taşıma araçları bulunuyor. En sık kullandığımız ulaşım araçlarından grifon ve yarasa için önce işletmecisiyle konuşarak uçuş noktasını listeye katmamız gerekiyor. Böylece başka bir noktadan ücretini ödeyerek buraya uçabiliyoruz. Uçuş yaptığımız



Kendi atınıza kavuşmak için belkide birkaç ay gözünüz WoW'dan başkasını göremeyecek. Her ırkın farklı binek hayvanı var.



bölgelerde görevleri tamamladıkça daha çok seviyeceğinizden fiyatların düştüğünü göreceksiniz. Uçuş sırasında etrafı izlemek dışında herhangi bir şey yapmak mümkün değil. Hatta ekran kartı veya RAM'i yetersiz klanlar havalandıktan sonra bir süre donmuş ekranlarına bakıp ekran düzeldiğinde uçuşun başarılı geçtiğini görebilirler. Level 40 olmanızla beraber ata (diğer ırklar için farklı bir binek hayvanına) binmeyi öğrenebiliyorsunuz. Yeteneği edindikten sonra size beygiri beğenmek ve parasını ödemek kalıyor. Şahsen Undead'in kendi gibi hortlak atını alınca at yarışlarına katılmayı düşündüm. Oyunda görevi aldığınız kişiyle hedef bölgeniz genelde kısa yollarla birbirine bağlı. Bu nedenle bölgesel görev yolculukları pek problem olmuyor. Yine de tek bir yaratığı öldürmek için tüm bölgeyi baştan başa



koşmak bazılarının sinirini bozabilir. Görev açıklamalarındaki yer tarifleri çoğunlukla yetersiz kaldığından sık sık diğer oyunculara sormak zorunda kalacaksınız. Bir görev için gidilen yerde aynı anda birkaç görev birden halledilebiliyor. Örneğin bir NPC gemideki korsanları öldürüp tütünü almanızı isterken az ötedeki başka bir NPC yoldaki bir yaratığı öldürüp büyüklük gözünü almanızı isteyebilir. Bu nedenle bir görevi çıkmadan etraftaki NPC'lere göz atmayı unutmayın. Zeplin ve gemilerse oyuncuyu kıtalar arası gibi uzak mesafeleri yüzerek geçmekten kurtarıyor. Hoşuma giden bir başka nokta karakterin herhangi bir şehirde bir süre bulunduğu veya oyuna bir süre ara verdiğinde dinlenmiş sayılarak bir süre için daha fazla XP toplaması.

YETENEK AĞACINA DÖNÜŞ

Şimdilik oyunun üst limiti Level 60 olsa da o zamana dek epey vakit harcayaca-



Desolace'ın kayıp şehri Shadowprey'de elit devle yakalamaç oynarken. Acele grup aranyor! Hem de çok acele!



60. LEVEL OYUNCU EMEKLİ Mİ OLUR?

Ömrümüzün bir kısmını Azeroth'da geçirdik ve Level 60 olduk. Peki Blizzard kahraman sınıflarını açana kadar orgü mü öreceğiz? Bu soruların cevabını WoW Beta'yi aylarca oynayıp Level 60 olan Ashtanaar'a sorduk.

"WoW'da Level 60 bir karakter için hâlâ keşfedecek çok şey var ve bu haliyle oyun bir hayli zorlayıcı olabiliyor. Level 40-60 arası bir grup almamıza rağmen şahsen sıkılan birini görmedim. Yüksek Level'lara ulaşmış oyuncular için hazırlanan High-Level-Dungeons ile oyun aksiyondan çıkıp bir taktik savaşına dönüşüyor. Özellikle Blizzard'ın son gün açtığı Instance Dungeon'ı unutamayacağım. Zindan devası ejderha Onxyia'nın yuvasıydı. Söz konusu olan tırnağı bir cüceden biraz daha büyük olan bir ejderha. Onxyia'ya Level 50-60 arası bir grup olarak saldırmamıza rağmen hiçbirimiz birkaç dakikadan fazla hayatta kalamadık. Blizzard'a göre ejderhalar yalnızca Low Beast Event. Oyunun son versiyonunda High Event'ler de olacak. Buna örnek olarak ateş tanrısı Ragnaros'u verebilirim. Ayrıca yüksek Level eşyalar tasarımı olarak da çok farklı ve cezbedici. Bunun dışında Level kaç olursanız olun PvP bitmek tükenmek bilmeyen bir eğlence sunuyor."

Oyunun betasından eski bir Level 60 iste bunları söylüyor. Onu son bıraktığımızda WoW'un tam versiyonunda Level 30'larda dolaşıyorduk.

caksınız. (60 sonrası ne olacak deneyimleri kutuya alıyoruz.) Karakterimizin yeteneklerini eğitmenlerden (Trainer) para karşılığında öğreniyor ve geliştiriyoruz. Bir yeteneğin üst seviyesini öğrendikten sonra tek yapmanız gereken yeteneği sürükle bırak yöntemiyle aksiyon barına almak. Onuncu Level'dan itibaren her atladığınız her Level'da Talent denilen yetenek puanları alıyorsunuz. Bu puanları Diablo 2'yi andıran bir yetenek ağacına yatırarak yeteneklerinize bonuslar alıyorsunuz. Blizzard böylece karakterler arası farklılaşmayı sağlıyor. Talent ağacı karakterlerin yeteneklerine göre üçe ayrılmış durumda. Örneğin büyücünün ağacı buz, ateş ve arcane büyülerini şeklinde ;Warlock'unki ise Affliction (zamana bağlı hasar), Demonology (Summon büyüler) ve Destruction (direkt hasar veren büyüler) şeklinde ayrılıyor. Ağaçtaki yetenekler gayet iyi dengelenmiş. Gereksiz yetenek bulunmuyor. Az önce bahsettiğim "Daha Fazlası Tutkusunu" burada da ortaya çıkıyor. Bir yetenek daha öğreneyim, bir talent puanı daha yatırıyım derken ne iş ne okul hayatı kalıyor.

İŞSİZ TAUREN'A KIZ VERMEM

WoW'da her oyuncu iki meslek edinebiliyor. Skinning (dericilik) ile hayvanın derisi yüzülerek postu kullanılabilir hale getirilebilir. Leatherworking (deri işçiliği) öğrenerek yüzülen deriden kendi giysilerinizi oluşturabilirsiniz. Mining (madencilik) öğrenerek maden çıkartabilirsiniz. Çıkardığınız madeni Blacksmithing (demircilik) ile kullanmak veya satmak size kalmış. Enchanting (büyüleme) eşyalara büyü bonusları ekleyebile-



ceğiniz bir meslek. Alchemy (simya) uzmanları Herbalism (otacılık) yeteneği olanların topladığı bitkilerden iksirler yapabilirler. Engineering (mühendislik) yeteneği olanlar patlayıcılar ve mekanik hayvanlar yapabilirler. Tailoring (terzilik) içinde kumaş geçen her türlü şeyi dikmenize yardımcı oluyor. Meslekleri öğrenmek için uzmanından yeteneği almalı ve gerekli materyallere sahip olmalısınız. Meslekte ne kadar uzmanlaşacağınızı o mesleği ne kadar çok kullandığınıza bağlı. Yoğun bir çalışmayla yeteneğiniz gitgide artacaktır. Gördüğünüz gibi meslekler hammaddeyi temin etme ve işleme şeklinde ikiye ayrılıyor. Böylece hammaddelerden ve son ürünlerden oluşan bir ekonomik sistem ortaya çıkıyor. WoW'da ana mesleklerin yanında First Aid (ilk yardım), Cooking (aşçılık) ve Fishing (balıkçılık) gibi ikincil meslekler de bulunuyor. Bunun dışında Rogue sınıfı zehirler (Poisons) üzerine uzmanlaşabiliyor.

WoW'da ticaret Auction House'larla da (açık artırma evleri) devamlı canlı tutuluyor. Özellikle siz teklifinizi sunduktan sonra heyecan had safhaya ulaşıyor. Açık artırmadan aldığınız eşyalar size posta yoluyla ulaşıyor. Postayı her köyde bulabileceğiniz posta kularından alabilirsiniz. Buradan Azeroth Kargo ile oyunculara istediğiniz eşyaları göndermeniz mümkün. Açık artırma dışında tüccarlarla yaptığımız alışverişler de son derece kolaylaştırılmış. Alışverişlerde almak istediğiniz malın yanında o an kullandığımız malın bilgilerinden oluşan pencere açılarak malları kolayca kıyaslamamızı sağlıyor.

TAVANA VURAN ATMOSFER

WarCraft: Reign of Chaos rakip oyunların daha gerçekçi grafikler sunmaya çalıştığı bir dönemde çizgi roman tarzı grafiklerle ortaya çıkmıştı. Her ne kadar beğenmeyenleri olsa da bu masalsi bir dünya için hari-

WoW'da ünlüler geçidi devam ediyor. Bu arada Thrall'in oda dekorasyonunu baya tuttum.



Varimathras Boss ünvanını gerçekten hakediyor.



Banshee'lerle yakından tanışın



WORLD OF WARCRAFT DEVASA ONLINE ROL YAPMA OYUNU www.worldofwarcraft.com/inc.com

Yapımcı: Blizzard Ent.

Medya: 4 CD

Fiyat: 99 YTL

Dağıtıcı: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: İnternet LAN

Multiplayer Modu: PvE, PvP, RP

Minimum	Önerilen
1,0Ghz CPU, 256MB RAM, 4,0GB HD	1,8Ghz CPU, 512MB RAM, 4,0GB HD
Alanı, İnternet Bağlantısı	Alanı, Geniş Bant İnternet Bağlantısı

Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
<input checked="" type="checkbox"/> 4+1	<input checked="" type="checkbox"/> 5+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyuna Aışmak: Çok Kolay İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Dynanabilirlik	Community	Eğlence	Artılar/Eksiler
-----	-----	-----	-----	-----	▲ Grafik yapısı, üçlü
-----	-----	-----	-----	-----	▲ sunucı seçimi,
-----	-----	-----	-----	-----	▲ Skill/Talent sistemi,
-----	-----	-----	-----	-----	▲ meslek sistemi, atmosfer
-----	-----	-----	-----	-----	▼ Tam bir zaman hırsız,
-----	-----	-----	-----	-----	▼ kuşatmalar henüz yok,
-----	-----	-----	-----	-----	▼ ev almak
-----	-----	-----	-----	-----	▼ mümkün değil

LEVEL NOTU

96

Alternatifler: EverQuest 2, Dark Age of Camelot

ka bir fikirdi. Dolayısıyla Blizzard'ın fenomeni çok tuttu. Madem ki kuş bakışını terk ederek bu dünyanın kalbine iniyorduk indigimizde gördüklerimiz bu fantezi dünyasını yok etmemeliydi. WoW'un grafiklerine baktığımızda yapımcıların bu düşüncemi harfi harfine okuduklarını görüyorum. Kabul ve Poligon teknik olarak EverQuest 2 gibi devasa alanlar ve oyuncu sayısı oyunların yanına yanaşmıyor. Fakat buradaki amacın oyunun daha çok bilgisayar da çalışması için grafik yükünü azaltmaktan çok daha fazlası olduğunu anlamak zor değil. Dikkatli bir göz binalardan mobilyalara hemen her şeyin köşesiz ve eğimli bir yapısı olduğunu fark edecektir. Ama sorsanız bu muhteşem dünyanın hangisinden kaçıp gerçek yaşama benzemesini hangimiz istiyor? Tasarımın kalitesi adeta dünyanın her noktasından damlıyor. Her mekân ve her karakter kendine özgü bir yapıya sahip. Tauren'ın dan dun yürüyüşünden Nightelf'in zarif hareketlerine, Thunder Bluff'ın dev totemlerinden Darnassus'un kadim Ancient'larına kadar gördüğünüz her şey size nerede olduğunuzu çok iyi anlatıyor. Ancient'lardan biri homurdanıp gıcırdayarak yanınızdan geçtiğinde ne dediğini daha iyi anlayacaksınız. Benim emektarda nasıl çalışacak oyun diyenler için şunu söyleyebiliriz: WoW günümüz standartlarına göre orta ayar bir ekran kartı olan herkeste düzgün çalışacaktır. Eğer performans problemleri yaşıyorsanız grafik ayarlarından Distance'i azaltarak kurtulabilirsiniz. Ayrıca Detail Level'i azaltarak %10-40'lık bir artış elde edebilirsiniz. WoW'daki takılmaların çoğu devasa alanlar ve oyuncu sayısından kaynaklanıyor. 512 MB RAM genel olarak yeterli olmasına rağmen şehirlerde de rahat etmek istiyorsanız 1024 ideal. Sunucu olarak arkadaş grubunuzla beraber az ya da orta kalabalık bir yer seçerseniz oyuna girerken bekleme ve lag gibi dertlerden kurtulursunuz. Yalnız WoW'u hızla satmaya devam ettiği süre düşük nüfuslu yer kalmayacaktır.

Atmosferi oluşturan tek etmen elbette grafik yapısı değil. Grafiklere müzik ve oyun sesleri eklendiğinde World of Warcraft adamı resmen döve döve oyun atmosferine sokuyor. Blizzard bu konuda kimlerle çalışacağını gerçekten iyi biliyor. Oyunun müzikleri

WarCraft'tan hatırlayacağınız Jason Hayes'e ait. Otuz parçalık soundtrack album şeklinde de bulunan müzikler Azeroth'un havasını doya doya içinize çekmenizi sağlıyor. Bu konuda tek arzum oyun müziklerinin aksiyona göre değişecek şekilde dinamika olmalarıydı. Ama o atmosferi zaten oyunun kendisi yarattığından buradan yırtıyor. Oyun sesleri ise müzikleri kapattığınızda kendinizi o ortamda hissetmenizi sağlayacak kadar başarılı, hatta öldüğünüzü bile. Ruh halinde koşuşturmaya başladığınızda gelen ses efektleri ekranın grileşmesiyle birleşince gerçekten o dünyada fiziksel olarak bulunmadığınızı hissediyorsunuz.

BLIZZARD'SA KOY SEPETE

Oyuncuların sanat anlayışını değiştiren Blizzard yine yapacağını yaptı. Gerek masalsi bir dünyada olduğunuzu sonuna kadar hissettiren harika atmosferi, gerekse bilgisayar oynamaya yeni başlayan birinin bile kısa sürede alışacağı yapısı WoW'u bir klasik yapmaya yetiyor. WoW'un şu an için MMORPG tarihinin en iyi oyunu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Elbette birkaç eksiği var, fakat yapımcı 96'da çıkmış bir oyunu hala geliştiren Blizzard ise açıklar mutlaka kapanacaktır. Şimdi izninizle yıllarca beklediğim oyuncağımla uykumun son damlasına kadar oynamaya gidiyorum.

Not: Gelecek aydan itibaren ayrıntılı WoW rehberim emrinizde olacak. ☺

Göker Nurbeyler

WOW'UN GELECEĞİ. BLIZZARD NE PLANLIYOR?

Blizzard sadece oyunun gelişimiyle ilgilenecek özel bir takım kurduğunu söylemişti. Peki WoW oyuncularını yakın gelecekte ve ileride neler bekliyor?

Kısa vade yenilikleri

Meeting Stones: Her zindan önünde Meeting Stone'lar bulunacak. Bu taşlar oyuncuya ihtiyacına göre (örneğin tank ya da healer) takım arkadaşları bulacak.

Onur Puanı: Şimdiye kadar PvP'de birini yenenin çok da büyük bir avantajı yoktu. Blizzard PvP galibiyetlerine göre artacak bir puan sistemi geliştiriyor. Onur puanı arttıkça şöhretin yanı sıra daha kaliteli eşyalara ulaşma şansı da artacak.

PvP Savaş Alanları: İşte en eğlenceli yenilik. Dark Age of Camelot'a benzer bir sistemle kalelerin etrafındaki arenalarda çarpışmak mümkün olacak. Tabii buradaki çarpışmalar yine Alliance ve Horde arasında geçecek.

Bunun için ilk kesinleşen yer:

Alterac. Buranın

kuzeyinde Alliance'in, güneyinde ise

Horde'un destek noktaları ve bol bol NPC de bulunacak.

PvP Fetihleri:

Klanlar tarafsız bölgelerdeki mezarlık, maden ve gözetleme kulelerini fethedebilecekler. Fetih sonrası bu bölgelerden sadece mütefikler faydalanabilecek.

Böylece taraflar arasındaki mücadeleler büyük toprak savaşlarına dönüşecek.

Uzun vade yenilikleri

PvP alanları için kuşatma silahları: Her ne kadar Blizzard sussa da bu kadar marçınik ve topun sırf sergi için durmadığı fısıldanıyor. Bu nedenle Engineering yeteneğine sahip olanların ileride çok sevneceği söylenenler arasında.

Kahraman sınıfları: Level 60'a ulaşan oyuncular kendine özgü yetenekleri olan kahraman sınıfları arasında seçim yapabilecekler. Böylece yüksek Level'li oyuncular arasında farklılaşma artacak. Oyunda efsaneleşen kahraman oyuncular belki de muhtemel bir Warcraft 4'te karşımıza çıkacaklar.

BİR SÖZLÜKLE BAŞLAYAN EFSANE: BLIZZARD

Yıl 1994. Küçük, kendi halinde bir yazılım firması olan Sili-con&Synapse kullanım hakkı başka bir şirket tarafından alınan ismini değiştirmek zorundaydı. Yeni isim Chaos Studios olacaktı, fakat yalnızca altı ay boyunca. Çünkü bunun da bir başkasına ait olması hukuki sorunlara yol açıyordu. Sonunda yönetici Allen Adham sözlüğü eline aldı ve beğendiği isimleri eleye eleye iki kelimeye düşürdü: Blizzard ve Ogre. Aynı zamanda çocuklar için eğitim programları da hazırlayan bir firma için insan yiyecek dev isabetli bir seçim olmayacaktı. Dolayısıyla seçenek teke düştü ve efsane adına kavuştu: Blizzard Entertainment.

KUZEYDE "KAR FIRTINASI"

Aslında Blizzard (kar fırtınası) ismi şirketin kuruluş yeri nedeniyle bir parça ironikti. Ne de olsa

Los Angeles'in 60 km güneyinde yer alan Irvine iklimi itibarıyla pek kar fırtınaları yaşanacak bir yer değildi. Özellikle WarCraft'in başarısıyla hızla gelişen şirket

1996'da San Mateo'daki yapımcı Con-dor'u alarak büyüme yoluna gitti. Kardeş firmanın adı bulunduğu yerin kuzeyde kalması nedeniyle Blizzard North oldu. Böylece kardeş firmalar tarihe geçecek oyun serilerini aralarında pay ettiler. Artık Irvine gerçek zamanlı stratejilerin ve son klasikleri World of War-Craft'ın doğum yeri olacaktı. "Kuzey" ise bir başka zaman hırsızı olan Diablo'yla ilgilenecekti. Blizzard North'un son eseri 2001 Haziran'ında yayınlanan Diablo 2 ek paketi Lord of Destruction oldu. Bu tarihten beri hangi oyun üzerinde çalıştıkları henüz açıklanmıyor. Şirketin gizlilik anlayışı nedeniyle uzun süre de açıklanmayacak gibi.

Gecikme sıkça Blizzard'la birlikte anılan bir kelime olmuştur. Her oyunu yaklaşık 1-1,5 sene gecikmeyle çıkan Blizzard belki de bu konuda en fazla tolerans gösterilen firma. Gecikmeler bir yana, hazırladıkları oyunlar için kesin çıkış tarihi yerine yalnızca yaklaşık tarih aralıkları verilmesi de bir başka özelliği. (Gerçi bu kural World of WarCraft ile bozulmuş oldu.)

Bunda gelecek oyunların kalitesinden emin olunması kadar, artık alışılmış tabiri caizse bağlılık kazanılması da rol oynuyor.

Blizzard uzun süredir dünyanın en büyük yayımcılarından Vivendi Universal ile çalışıyor. Aslında bu il-



Chris Metzen

ginç bir nokta. Ne de olsa büyük yayımcılar sabırlarıyla ünlü değillerdir. Çünkü her geciken sene şirket için fazladan maliyet anlamına gelir. Hatta birçok oyunun tamamlanmadan çıkmasının nedeni de yayımcıların oyunu bir an önce piyasaya sürme arzusundan kaynaklanır.

"BLIZZARD'DAN BABAM ÇIKSA YERİM"

Yukarıdaki söz ünlü bir Level emektarına aittir (kulakların çınlasın Mad-dog). Çok da doğru bir laf, çünkü Irvine'li firma aldıkları ödüllerle bilgisayar oyunları konusunda tam anlamıyla bir fenomen: StarCraft - "1998'in en çok satan oyunu", Diablo 2 - Bir "2001 Yılın Oyunu" olmak üzere Academy of Interactive Arts and Sciences'dan üç oyun oscarı, WarCraft 3 - Bir ayda 4,4 milyon adet satışla en hızlı satan oyun... Eğer Blizzard eserlerinin her ödülünü buraya yazarsak inanın bu sayfa yetmeyecektir. (Tam liste:

<http://www.blizzard.com/inblizz/awards.shtml>) Özetle Blizzard'ın eli neye değerse altın değerinde oluyor. Bunu hem Vivendi Universal hem de milyonlarca oyuncusu biliyor. Zaten toleransı da bu doğuruyor.

BLIZZARD'IN SİHRİ

Blizzard'ı on bir yıllık emektarı Paul Sams (34) ve (Taurin ırkının ve Thrall'ın isim babası) Chris Metzen'e (31) sorduk. Sams işin püf noktasını şöyle özetliyor: "Blizzard işe bir oyuncu alır ve ona onun yapmak iste-



OYUNOLOJİSİ



diği oyunu yaptırır. Genelde işletmelerde yöneticiler ve pazarlamacılar bir araya gelerek önlerine satış rakamlarını alırlar ve ekibe şöyle derler: Yapacağınız oyun bu türde olmak zorunda. Oysa bizde yönetim ekibe bundan sonra nasıl bir yeni oyun düşünüyorsunuz diye sorar. Ve de hepsi aynı zamanda birer oyuncu olduklarından en çok oynamak istedikleri oyunu yaparlar." Metzen devam oyunları konusunda şunu ekliyor: "Buna yaratıcı bir hareket diyebiliriz. Biz birkaç oyun türünü çok iyi biliyoruz. Gerçek zamanlı strateji üzerine çok şey öğrendik ve birikimlerimiz sayesinde çok daha derine inebiliriz. Bu nedenle yeni oyunlar devam oyunları arasında geçişler şeklinde oluyor. Tabii aramızdaki oyuncuları da unutmamalı: Yeni bir WarCraft istiyoruz!"

SANAL ER MEYDANI

Blizzard'ı Blizzard yapan unsurlardan bir diğeri de şüphesiz Battlenet'ti. 1996'da Diablo ile kapılarını açan Battlenet oyuncuların birbiriyle kapıştığı bir online platform. Aslında Battle.net için er meydanı tanımını daha doğru buluyorum. Çünkü Battlenet ücretsiz olması sayesinde her oyuncunun yeteneğini gösterebildiği, kendini geliştirebileceği ve yapay zekadan kurtulabileceği bir ortam olmuştur. Battlenet şu anda on bir milyon aktif oyuncusuyla hala dünyanın en büyük ücretsiz oyun ağı.

Peki oyun arakları bu kadar uzun olan bir firma sunucu maliyetini nasıl karşılıyor? Sams bunu şöyle anlatıyor: "Uzun zaman boyunca pahalı olmayan bir sunucu alt yapısı üzerinde çalıştık. Bunun dışında çok oyun satmamız sunucu masraflarını karşılıyor.



Oyuncularımız Battlenet'in epey masraflı olduğunu biliyorlar. Buna rağmen herhangi bir ücret talep etmiyoruz. Bu da oyuncularla aramızda güven oluşturuyor."

Blizzard kesinlikle bu güveni sağlıyordu. Çünkü sadık kitle oyuna devam ettikçe yapımının oyunun daha iyi olması için emek harcaacağını biliyorlar. Buna güzel bir örnek Diablo 1 zamanındaki hile rüzgarının sonraki oyunlarda bununla ilgilenen bir kadroyla kesilmesi. Blizzard hala belirli aralıklarla oyuncuların huzurunu kaçıranları sanal ortamdan eliyor. Diğer noktaysa Battlenet'te oynanan hemen her oyun için hala yamalar hazırlanması. Yedi yıllık bir oyuna (StarCraft) hala yeni yamalar hazırlayan firma oyuncusuna gerçekten değer veriyor demektir.

BİR MİLLETİN HAYATINI DEĞİŞTİRMEK

Blizzard StarCraft ile yakaladığı müthiş başarının yanı sıra bir milletin boş zamanını değerlendirme şeklini değiştirerek sosyal bir boyut kazanmış oldu. Bugün StarCraft'ın Kore'de bambaşka bir yeri var. Kore'de her gün milyonlarca insan evlerinde veya özel salonlarda SC oynuyor. Kore'de 2004'te de son altı yılın hepsinde olduğu gibi yine en çok satan oyun yine SC'ydü. Ayrıca altı haneli rakamlara ulaşan ödüllere sahip SC yarışmaları Kore'de artık alışıldık olaylardan. Hatta sadece SC üzerine yayın yapan iki televizyon kanalı olayın nasıl bir boyuta geldiğini özetliyor.

Paul Sams bu durum üzerine birçok kişiyle görüşmüş. SC'ye olan milletçe tutkuyu şöyle açıklıyor: "Doğru zamanda doğru yerdedik. O sıralar Kore'de Asya Krizi yaşanıyordu, dolayısıyla insanların birçok problemleri vardı. Gençlerin kalbini fethedecek ve oyalayacak hiçbirşeyleri yoktu. SC işte bu boşluğu doldurdu."

Aslında Kore'yi Blizzard hitine aşık eden oyunun harika denge yapısı ve dinamik yapısıydı.

Sams bunu şöyle açıklıyor: "Koreliler rekabeti çok

seven insanlar. SC'de en çok hoşlarına giden şey oyunun hızı. Oyunu hayret ettirecek kadar hızlı oynuyorlar. Bu insanlar tüm klavyeyi tek elle hiç bakmadan kullanabiliyorlar. Neredeyse insan üstü şekilde aynı anda beş hareketi kontrol edebiliyorlar. Aramızdaki en iyi oyuncular bile bir Koreliyle oynamaya cesaret edemiyor." Bunu farkeden birçok yapımçı Kore pazarından pay kapmak için Kore görevleri de içeren hızlı oyunlar çıkardılar. Fakat hiçbirisi SC'yi yerinden edemedi.

Paul Sams



TAZE KAN, TAZE OYUNLAR

Blizzard son zamanlarda büyük bir yeniden yapılanma içinde. Firma şu an birçok farklı alanda yeni elemanlar alıyor. Bunun sebebi yuvadan ayrılıp Team Arena ve Flagship Studios'u kuranlar yerine yenilerini koymak mı yoksa daha büyük projeler için daha büyük bir ekip kurmak mı zamanla göreceğiz. Fakat şundan eminim ki sıradaki oyun ne olursa olsun kendi türünde bir devrim olacaktır.

_Göker Nurbeyler





LEVEL HIT

İSTER KARANLIKTA
YÜRÜYÜN, İSTER IŞĞIN
BAĞRINDA YANIN,
HEPİNİZ SADECE BİR
BÜTÜNÜN
PARÇALARISINIZ...

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II SITH LORDS

Cumhuriyet renklerine boyalı yaşlı kruvazör hiper uzaydan düşüp yavaşladı, gerçek uzay-zamanın dokusu içinde dev motorlarından ince birer ışık çizgisi bırakarak yavaşça ilerlemeye devam etti. Astrogasyon bilgisayarları bir sonraki sıçrayışın hesaplarını yapmakla meşgulken, geminin derinlerinde bir yerde maası az, işi çok bir teknisyen bezgin tavırlarla gemi sistemlerini gözden geçirmekle uğraşıyordu. Yaşlı gemi çok zor zamanlar görmüş, özellikle de son on yılda galaksinin geçirdiği en kanlı savaşlara şahitlik etmişti.

Elli yıl önce karanlığa dönen Exar Kun müttetiklerinin gelişile sarsılmıştı galaksi. Cumhuriyet o savaştan galip çıkmıştı şüphesiz, ama ödenen bedel çok çok ağırdı. Pek çok Jedi savaşta ve sonrasında yaşanan süre avlarında hayatını yitirmiş, sayısız gezegenden geriye sadece dumanı tüten kaya yığınları kalmıştı.

Ardından Mandalorian klanları geldi, Cumhuriyet sınırlarından içeri kana kokusu almış av tazıları gibi doluştular. Kendilerini tamamen savaşa adanmış barbar bir kültürün çocuklarıydı bunlar, fetih ve zafer dışında ihtirasları olmayan, savaşta ölmeyi en büyük onur sayan merhametsiz varlıklardı. Ama Cumhuriyet istedikleri gibi üzerlerine ordu göndermeyince hayal kırıklığına uğramışlar, "Jedi sıçanlarını saklandıkları delikten çıkarmak" için önlerine çıkan her gezegeni ateşe vererek Cumhuriyet'in derinliklerine doğru ilerlemişlerdi.

Revan ve Malak işte bu savaşta ün kazandılar. Jedi konseyi dikkat ve sabir telkin ediyordu, ama her dakika milyonlar katledilirken bu pek çok kişiye anlamsız ve korkakça geliyordu. Hayır, Mandalorian işgaline karşı savaşa giren Jedi'lar konsey tarafından gönderilmemişlerdi, aksine onlar bunu yapmakla konseye asi olmuşlardı. Onların geri dönüşü yoktu, bu yüzden de Revan ve Malak tüm olup bitenlerden sonra karanlığa döndüklerinde pek çok Jedi ve Cumhuriyet ordusunun yarısını da kendilerine katmaları mümkün olmuştu ya zaten. Dönecek evleri olmayan insanların yıllarca lider bildiklerinin peşinden gitmesinde tuhaf olan ne vardı? Üstelik bu liderler şimdi kendilerine hiçbir faydası dokunmayan eski düzeni yıkmak ve yerine daha mükemmelini kurmaktan bahsederken?

Ama ben en son ve en kanlı savaş olan Malachor



5'te olanları gördükten sonra aralarından ayrıldım. Belki yıllar süren savaş yüreğimi tamamen değiştirmişti, ya da belki sadece kaderim başka bir yönde yatıyordu. Bilemiyorum, neden geri dönüp Jedi konseyi önünde hesap verdim, hem de hakkımdaki hükmün çıktan ve kaldırılmış olduğunu bilerek. Neden gücümü elimden almalarına ve beni sürgüne göndermelerine izin verdim? Her şeyi kadere bağlamak yeterli olur mu? Belki de sadece yıllarca parçası olduğum savaşların, dökülen kandaki hissemim bedelini ödemek için bir yol arıyordum. Belki de sadece yorgundum. Şimdi içinde basit bir yolcu olarak seyahat etmekte olduğum bu eski Cumhuriyet kruvazörü kadar yorgundum. Yıllardır uzak sistemlerde, Güç ve onun galaksidedeki ahenkli dalgalarını hissetmeden geçirilen tüm o yıllardan sonra ise. Çok daha yorgunum.

YORGUN SAVAŞÇI

Sakin yazının başından itibaren konuyu anlattığımı sanmayın, çünkü okuduğunuz şu ilk sayfa sadece size KOTOR 2'de nasıl bir karakteri tanımladığınızı hakkında minik bir fikir vermek amacıyla yazılmıştır. Oyunun senaryosuna, sizin ve diğer belli başlı karakterlerin gerçekte kim olduklarına gelince, bunları yazıda anlatmaya karar verseydim bile köca bir cilt tutardı. Evet, KOTOR 2 o denli uzun ve bir o kadar da girift bir oyun. Ne senaryo öyle ilk bakışta tam anlamıyla kendini ortaya koyuyor, ne de karakterler hakkında ilk beş dakikada kararnızı verebiliyorsunuz. Oyunda saatler geçirip bir sürü olay yaşadıkdan sonra bile, tam her şeyi anladığınızı düşündüğünüz anda olaylar yön değiştirebiliyor, karakterler farklı bir yönde ilerleyebiliyor, hatta olaya tamamen yeni ve beklenmedik tipler dâhil olabiliyor.



Oyundaki karakterler gerek geçmişleri, gerek genel tavırları açısından ilk oyundakilerden çok daha sağlam resmedilmiş. Ve tabii ki ilk oyundan da pek çok kişiyle burada da ya yollannız kesişiyor, ya da bıraktıkları anılara rastlıyorsunuz. Bu pek de şaşırtıcı değil, ne de olsa ilk oyunda anlatılan olayların üzerinden sadece beş standart yıl geçmiş durumda ve galaksi de hayli ufak bir yer sayılır.

Tabii aslında senaryo ve karakterlerin bu denli sağlam olmasına şaşırılmak lazım. Bu oyunu Bioware yapmamış olabilir, ancak projeyi onlarla anlaşmalı olarak hazırlayan Obsidian bünyesinde pek çok usta tasarımcı banndıyor. Bu elemanların çoğu eski Black Isle çalışanları ve Fallout ile Baldur's Gate serilerinde imzaları var. Ve bu oyunda da yeteneklerini konuşturmakta kaçınmamışlar.

Oyun genel olarak öncekinden çok farklı bir alt yapıya sahip değil, her şeyden önce kullanılan oyun motoru öncekinin neredeyse aynı ve doğrusu şu gün itibarıyla artık yaşını belli eden grafiklere sahip. Tabii ki böyle bir oyun sadece grafikleri için oynanmaz, ama dev bilim-kurgu evrenlerini ekranlarımızda iki yıl önce olduğundan daha canlı görmeyeceksek, o zaman ne halt etmeye avuç dolusu para döküp yeni sistemler al-



EBON HAWK

Aslına baktarsanız bu oyunda da başrolü siz değil, Ebon Hawk oynuyor denebilir. Kendi çağının Millennium Falcon'ı olan bu gemi oyunun acilis demosundan itibaren oyunda çok önemli bir yere sahip. Sizi sistemler arasında taşımakla ve bir guva olmakla yetinmiyor, kötü ünü sayesinde başınıza olmadık bela da açıyor. Her eve lazım!





yonunuz, değil mi? İşin komik tarafı, nedense grafikler ilk oyundakinden daha bile zayıf görünüyorlar. Sanki oyun "to'la" yemeden çıkmış fabrikadan, ilk oyun çok daha temiz ve derli toplu bir görünüme sahipti.

Oyunun oynanış sistemi de ilkinden çok farklı değil, tıpkı ilk oyunda olduğu gibi karakterleri dış kamera açısından görerek kontrol ediyorsunuz. Normalde maceraya çıkarken en fazla üç kişilik bir parti oluşturulabiliyor, tabii bunların mümkün olduğunca birbirini tamamlayacak tipler olmasına dikkat etmekte fayda var. Bazı durumlarda gruptaki karakterlerden biri olaylardaki rolü nedeniyle zorunlu olarak gruba katılabiliyor. Peki geride kalanlar ne oluyor? Merak etmeyin, kimse gemide beklediği için düşük seviye kalmıyor, oyundaki rolünü kaybetmiyor. Grubunuzdaki herkes zaten artık maceranızın bir parçası olduğundan, yanınızda olma-

DAHA AZ, DAHA İYİ

Obsidian bu oyuna ilkinden çok daha az bulmaca koymuş. İlk oyunda basit aritmetik problemlerine dayalı pek çok bulmaca vardı, bunlar oyuna bir nebze çeşni katmakla beraber bir süre sonra tempoğu düşürüyor ve haygınlık veriyorlardı. Aynı şekilde ilk oyunda nispeten önemli bir yere sahip olan Swoop Race ya da Pazaak gibi "mini oyunlar" bu defa hayli budanmış; yan eğlenceler haline getirilmiş. İsterseniz bunlarla zaman harcayabilirsiniz, ama şart değil.

salar bile aynı miktarda tecrübe kazanıp seviye farkı yüzünden çuvaldamaktan kurtuluyorlar. Gayet kullanışlı ve mantıklı bir yöntem, zaten bu oyun için çözüm müdür.

Oyunda dövüşler gerçek zamanlı, ancak oyuncunun el çabukluğunu gerektiren herhangi bir durum yok, çünkü aslında tüm hesaplamalar karakter istatistiklerine göre ve sıra tabanlı usulde yapılıyor. Çarpışma esnasında oyunu dondurup envantere ulaşmak ya da komutlar vermek mümkün, bu sayede savaş esnasında belirli taktikler uygulayabiliyorsunuz. Envanter ortak kullanıma açık, isterse grubunuz birbirlerinden birkaç kilometre uzakta olsunlar. İlk bakışta mantiksiz gibi gelse de gayet kullanışlı bir sistem. Fakat unutulmaması gereken bir şey var, o da sadece o an grubunuzda olan kişilerin üzerlerindeki eşyalara erişilebiliyor olmanız. Mesela bir noktada işinizi çok kolaylaştıracak olan bir görünmezlik kemerinin başka bir yerdeki bir karakterin belinde kaldığını fark edebilirsiniz, bu yüzden bazı eşyalardan envanterde birkaç yedek bulundurmak her zaman iyi bir fikir.

İlk oyunun "yirmilik zar" üzerine kurulu kendi sistemi kullanılmış. Ancak tabii belli yenilikler var, bunlardan en önemlisi Jedi prestij sınıfları. Belli bir noktada üç farklı sınıftan birine geçiyorsunuz ve her sınıfın kendine has yetenekleri, güçleri, tabii zayıflıkları mevcut. Bunun yanı sıra yanınıza katılan hemen her karakterin de kendi sınıflarına ve hatta şahıslarına özel yetenekleri, donanımları mevcut. Yine bir diğer yenilik Jedi karakterlerin zaman içinde farklı durumlara uygun olan savaş formlarını öğren-



meleri ve kullanmaları. Bunlar sayesinde bir Sith Master ya da bir grup Bounty Hunter ile kapışırken duruma uygun biçimde dövüşebiliyorsunuz.

Arabirim hayli temiz ve kullanışlı, karakter vesaire menülerine ulaşmak için tüm yapmanız gereken karakter portresine tıklamak. Savaş esnasında ise her düşmanın üzerinde bir komut kutusu beliyor, buradan saldırı biçimlerini seçebiliyorsunuz. Aynı şekilde kilimli kapılar gibi çeşitli çevresel unsurlarla etkileşime girerken de seçeneğinizi belirleyen kutucuklar çıkıyor. Tabii seçeneklerinizin yeteneklerinizle sınırlı olduğunu söylememe gerek yok herhalde.

DOSTUM, DÜŞMANIM

Sith Lords özellikle grubunuza katılan yan karakterler açısından çok zengin bir oyun olmuş. Parti içi etkileşim bugüne dek gördüğümün çoğundan çok daha detaylı. Bu defa yan karakterler senaryoda gerçekten de çok önemli roller oynuyorlar. Aslında ne kadar önemli roller oynadıklarını birkaç örnekle anlatabilirdim, ama bu olayların gidişatı hakkında çok büyük ipuçları vermemi gerektirecektir. Oysa ben kimsenin eğlencesini bozmak istemiyorum. Kaldı ki olup bitenler ancak şahit olunarak tadına varılabilecek işler. Ancak size şu kadarını söyleyeyim, bu oyundaki en basit görünen karakterler bile aslında hiç de hareketleri kolayca önceden tahmin edilebilir tipler değil. Geçmişleri ve yaşadıklarının bugüne olan etkisi gerçekten de çok güzel kurgulanmış.





Sık sık senaryo icabı ana karakterimiz başka bir yerdeyken, yan karakterlerden biri olarak olaya farklı bir noktadan giriyor, böylece değişik bakış açılan yakalayabiliyoruz. Tabii ne zaman hangi karakterin başına ne geleceğini kestirmek pek kolay değil bu oyunda, o yüzden her birini gerektiğinde kendi başının çaresine bakabilecek şekilde donanmış tutmakta fayda var. Aslında bu gibi durumlarda karşınıza çıkabilen düşmanlar biraz daha insafli tutulsaymış iyi olabilirdi, ama yine de mayındır, görünmezliktir derken idare edilebiliyor. Zaten ana karakterimiz bir zaman sonra artık yavaş yavaş gerçek kapasitesini ortaya koymaya başlıyor, o zaman da ortamlar iyice şenleniyor.

Bu noktada bir hususun altını çizmek lazım, Sith Lords, tipki piyasadaki diğer tüm benzerleri gibi, tam anlamıyla bir "rol yapma oyunu" değil. Doğrusu günümüz bilgisayarlarının kısıtlı kapasiteleri düşünüldüğünde, masa üstü oyunlarını aratmayacak lezzette bir oyunun yapılması da mümkün değil zaten. Haliyle bu da çarpışmaların ön plana çıktığı bir yapım, ancak kesinlikle bir kes-biç oyunu da değil. Aslında Fallout gibi oyunlardan alıştığımız bildik C-RPG formülünün dışına çıkmaya pek kastığı da söylenemez. Yani bir C-RPG'den çok deli beklentileriniz yoksa bu oyundan sıkılmnıza da pek imkân yok.



AMMA VELAKİN!

Fakat sanmayın ki Sith Lords dikensiz bir gül bahçesi! Oyunu oynadıkça öyle tasarımlar ve program hatalarıyla karşılaşacaksınız ki, bir noktada saçınızı başınızı yolmanız bile mümkün! Diyaloglar esnasında kameraların duvarların içinde mahsur kalmasını ya da birdenbire tüm diyalogların haldır haldır geçmeye başlamasını mı sayayım size? Yoksa ara sahnelerde gidiveren seslerden mi dert yanayım? Ya da belki gerek dost, gerek düşman karakterlerin yapay zekâ ve yol bulma özürülü olmalarından yakınmam gerekir? Kimbilir kaç defa sırf yanındaki şavalaklar kapıp mayın tarlaları arasından düşmanın kucağına atlayıp verdikleri için oyun yüklemek zorunda kaldım! Ama hakkını yememek lazım, oyun benim sistemimde pek akıllı uslu, çökmeden çalıştı. Ancak herkes benim kadar şanslı değilmiş duyduğum kadarıyla, özellikle belli ekran kartları ve işlemcilerde oyun ya aşırı yavaş çalışıyor, ya da sık sık Windows'a düşüyormuş. Zaten yapımcılar bile aynı bölümden belli bir süre kalındığında çökmeler olabildiğini, sık sık Save etmeniz gerektiğini belirtmişler readme dosyası içinde!

Aslında ne olduğu çok belli, LucasArts oyunu yılbaşına yetiştirmeleri için Obsidian'a baskı yapmış, olan o. Sith Lords üzerinde daha en az bir altı ay çalışılması, güzelce tamamlanıp cıltlanması gerekirken, apar topar piyasaya sürülmüş. Yazık, bu LucasArts es-



CEPHANE LAZIM MI?

Bu oyundaki bir diğer güzel yenilik de elinizdeki malzemeleri ihtiyacınız olduğu şekilde değerlendirmenize imkân tanıyan Med Lab ve Workbench. Med Lab elinizdeki bomba, mayın, sağlık paketi gibi "komşusal" kökenli malzemeleri bileşenlerine ayırma ve bunlardan yeni malzemeler üretme imkânı sunuyor. Workbench ise aynı işi zırh, silah ve benzeri ekipmanlarla yapmanıza yardımcı oluyor. Aynı zamanda modifiye etmek istediğiniz donanımları da ek malzemelerle yine Workbench üzerinde birleştiriyorsunuz. Tabii burada yetenekleriniz ön plana çıkıyor, her parçayı üretebilmek için belli seviyede bir yeteneğe ihtiyacınız olacak. Bu yüzden de partideki herkesi farklı konularda uzmanlaştırmak gerekiyor.

kiden böyle değil, oyunlar güzel olsun diye kasar, fazladan birazcık zaman ve para harcamaktan kaçınmaz, karşılığını para karşılığında alır.

Su haliyle alınıp oynanmaz mı Sith Lords? Lafı bile olmaz, tipki ilk oyun gibi bu da insanı ekran başına kilitlemeye yetecek denli sağlam bir konuya sahip. Ama bu çok özveride bulunup tüm o tasarımlar ve program hatalarına katlanırsanız! Ben katlandım ve pisman da değilim! Ama doğrusu ilk oyunu oynarken bu kadar sık ve ağır sövmemişim. onun da altını kalın keçeli bir kalemle çizeyim!

M. Berker Gungör



KOTOR 2: SITH LORDS RYO

www.kotor2.com

Yapım: Obsidian

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtım: LucasArts

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet

Ağ

6 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum **Önerilen**
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1,5 GB HDD
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

5+1 2+1
 Stereo

Oyuna Alishmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dinamibilirlik

Multiplayer

Eğilence

LEVEL

NOTU

Alternatifler: KOTOR 1

Artılar/Eksiler

▲ Senaryo ve karakterler,

▲ oyun evreni, oyun sistemi,

▲ müzikler.

▼ Grafikler yaşını belli

▼ ediyor, çok fazla hata var.

HEARTS OF IRON 2

En detaylı strateji oyunu

LEVEL HIT



Bir dünya savaşının başından sonuna hep doğru kararları vermek kolay mı dersiniz? Ulusunuzun çıkarlarına hizmet etmek ve savaş bittiğinde dünyanın külleri arasında ayakları üzerinde tutmak? O zaman hodri meydan: Hearts of Iron 2 biz oyunculara bugüne dek yapılmış tarihi açıdan en tutarlı ve en detaylı 2. Dünya Savaşı'nı sunuyor!

Almanlar 1. Dünya Savaşının utancını üzerlerinden atabilecek mi? Sömürgeci İngiliz İmparatorluğuna ne olacak? Her biri imparatorluğa soyunan Avrupa devletleri ve sayısız ulusun kaderi ne olacak? Başka bir kıtada savaştan uzakta kendi işine bakan Amerika bu işe nasıl bulaşacak? Sovyetler ne yapacak? Faşistler mi emperyalistler mi müttefik olacak? Japon İmparatorluğunun kaderi ne? Tarih kitaplarında yazılanları bulabilirsiniz veya Hearts of Iron 2 ile kendiniz yaşayabilirsiniz! Şaşıp TV gösterileri ve magazinle yemeyin ömrünüzü, bakın işte kaliteli ve kültürel açıdan doyurucu bir eğlence var burada!

AXIS ALLIES COMITERN

Pek çok eski savaş (wargame) ve strateji oyuncusunun Axis ve Allies'i andığını duyar gibi oluyorum. Hol 2 ise çok farklı bir oyun çünkü biz sadece ordularımızı savaş meydanlarında kumanda etmiyoruz. Orduları yapan da biziz, teknolojileri geliştiren de, ülkenin ta-

mamını idare eden de. Büyük resimde en ince detayına kadar olayların sonuçlarını belirleyen kararları veriyoruz. Göreceksiniz ki hiç te öyle tek bir hareketle savaşın gidişatını değiştiremiyorsunuz. Oysa verdiğiniz sayısız küçük karar gittiğiniz yönü belirliyor. Diplomasi, ticaret, üretim, tüketim, bilimsel araştırmalar, modernizasyon, doktrin! Evet, kabinenizdeki tarihi figürler, generalleriniz, doktrinleriniz, üzerinde çalışılacak bilimsel projeler ve teoriler, bunların üzerinde kimin çalışacağı! Hepsi de sizin kontrolünüzde ve ülkenizin kaderini bunlar aracılığıyla çiziyorsunuz! Oyun ilkinden pek çok açıdan çok farklı ve bu değişikliklerin hepsi de olumlu yönde.

Hearts of Iron ciddi çok farklı ve ilginç bir oyun. Kesinlikle ilgi ve vakit ayırmayı, sağlam bir İngilizce ve tarih bilgisini, daha doğrusu ilgisini gerektiriyor. Bunun karşılığı ise gerçekten eşsiz diyebilirim. Oyun ile ilgilenip oyunu keşfettiğim zaman boyunca devamlı beni şaşırtmayı ve gülümsetmeyi başardı...

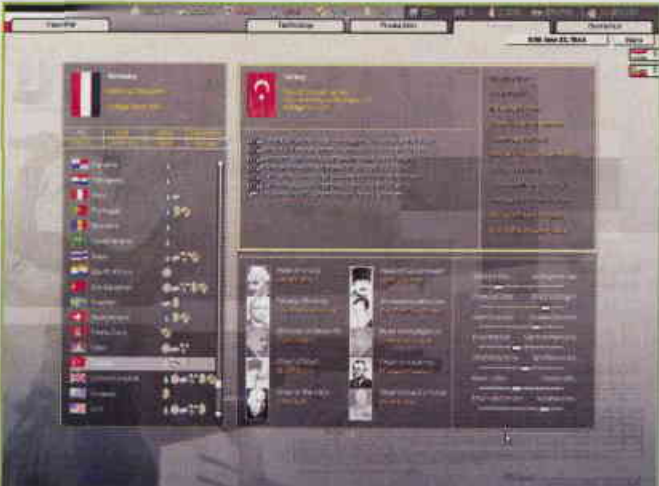
1936'dan 1947'ye uzanan gerçek zamanlı bir tarihi strateji Hol 2. 11 yıl gözünüze hiç de kısa gözükmesin çünkü geçen her saatin ne kadar önemli olduğunu siz de anlayacaksınız. Savaşın dönüm noktalarından başlayan farklı senaryolar var. Bunlardan bir kısmı da Ardenler Saldırısı, İtalya çıkarması, Kuzey Afrika'da Rom-

mel'in gelişiyile başlayan çarpışmalar...

Sayırsız koşuldaki küçük değişiklik sonuca nasıl yansırdu görmek harika bir duygu. Sonuç değişmediğinde bile olayların gelişimi tatmin edici. Bu gibi konusu daha odaklanmış senaryolarda seçilecek taraflar direkt alakalı olanlar. Ama genel senaryoda savaş girmiş olan irili ufaklı bütün devletleri seçmek mümkün. Misal Kanada savaşa katılmıştı, ama tabii ki büyük çaplı bir etkisi olmadı. Tutup da 2. Dünya Savaşı'nı Almanlar veya Ruslar ile gaza gelip oynamak tabii ki güzel. Ama Kanada ile oynamak, olaylara biraz daha dışarıdan, bulaşmadan seyirci olabilmek de ilginç bir his ve oyuna zenginlik katıyor.

HEISENBERG

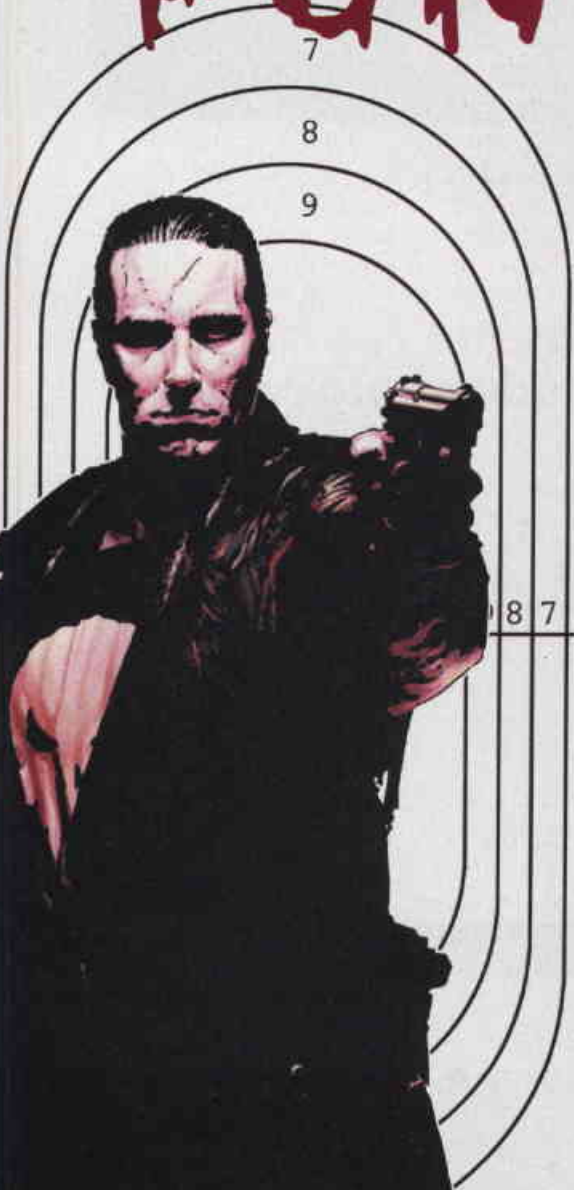
İnanılmaz detaylı bir oyun bu Hol 2 evet, her şeyi anlatmak, hiçbir şeyi



17

Yaşından küçüklere tavsiye etmiyoruz

THE PUNISHER



Oyunlardaki şiddet teması esasen çok eskiye dayanır. Yapılan ilk oyun olan Pong'da bile şiddet vardı. Raket, topa vuruyordu bir defa. Sonra, River Raid... Bir uçağın seri cinayetleri... Kırmızı-beyaz benzin istasyonlarının, masum gemilerin havaya uçuşları, masmavi denizin

şey puanınızı etkiliyor. Öldürdüğünüz her düşman ve kurtardığımız her masum insan için puan kazanıyorsunuz. Oynayış şekliniz de bu sistemde etkili. Hangi silahı nasıl kullandığınız ve sorgulamalardaki (birazdan bahsedeceğim) başarınız çok önemli. Şimdi yazıyı başa saralım: Upgrade. Topladığımız puanlarla kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Bu puanlarla vuruş keskinliğini artırabiliyor veya öldükten sonra yeniden

Mazerefim var, **asabîyim** ben!

kana bulanışı... Peki ya Mario Bros? Musluk tamircisinin cinneti... Kafasını şiddetle kutulara vuruşu, kaplumbağaların hunharca katledilişleri... Bu oyunların yanında Punisher, hiçbir şey değil. Veya belki de sadece şaka yapıyorum.

SINAN NEREDE SÖYLE!

Şimdiye kadar aşırı şiddet içeren çok oyun oynadık. Carmageddon, Blood, Postal, GTA... Bu oyunlar fazlasıyla "şiddet" içeriyordu. Ama The Punisher'da farklı olan bir şey var: Şiddet, oyunu içeriyor. Şimdi den söyleyeyim, bu oyunu oynayacaksınız, kana karşı duyarlı olmamanız gerekiyor. 18 yaşından küçükseniz eğer, bırakın bu oyunu oynamayın.

The Punisher, Marvel'ın çizgiromanından uyarlanan, Max Payne benzeri bir aksiyon oyunu. Menüden Upgrade seçeneğiyle başlayalım. Oyunda bir puanlama sistemi kullanılıyor. Yaptığınız her

canlanma gibi yetenekler alabiliyorsunuz. Bunlar seçeneklerden birkaçı. Oyunda topladığınız puanlarla ayrıca bölümden bölüme değişen Challenge'ları ve Max Payne 2'deki Dead Man Walking'in utanmaz bir kopyası olan Punishment Mode'u açabiliyorsunuz.

Basit bir görev sistemiyle işliyor oyun. Ama görevlerin zorlama olduğu hemen fark ediliyor. Çünkü oyunda tek yaptığınız şey adam öldürmek. Bunun dışında hiçbir şey umurunuzda olmuyor.

SINAN KAÇA BÖLDÜN ONU?

Buraya kadar oyunun pek ilginizi çektiğini sanmıyorum. Max Payne taklidi, ilerleyip hareket eden her şeyi vurduğunuz sıradan bir aksiyon oyunu ha? Aslında değil. Oyunu farklı kılan bazı şeyler var. Mesela, öldürmek. The Punisher'da düşmanlarınızı öldürmek için onlarca farklı seçeneğiniz var. Ve bu seçenekler, başka hiçbir oyunda yok.

Düşmanlarınıza yaklaştığınız zaman iki tuş beliriyor ekranda: E ve Q. E tuşuyla düşmanlarınızı yakalayabiliyorsunuz. Bu birkaç şeye açık. Birincisi, yakaladığınız düşmanı kalkan olarak kullanabilirsiniz. Bu, çatışmadaki kilit hareketlerden biri. Vurulmanızı neredeyse imkânsız hale getiriyor (elinizdeki düşmanın enerjisi bitene kadar). Yapabileceğiniz bir diğer şeyse, bayıltmak. Bunu da N tuşuna (veya mouse'un sağ

"Neden kapanmıyor bu pencere ya?! Dur bakayım, hah!"



"Beyefendi, şu yüzüğü rica etsem görebilir miyim?"





"Ustaçığım, şuradaki parkeler sence de pek iyi oturmamış değil mi?"



tuşu, fırlatma) basıp silahla düşmanın kafasına vura-
rak gerçekleştirebilirsiniz. Yazıyı yeniden başa sara-
lım (boroloroğp, mılaras aşab nediney ıyzaY. zinis-
riilibapay kararuv, boroğp...) Düşmana yaklaştığınızda
E yerine Q tuşuna basarsanız, düşmanınızı Quick
Kill'le, hızlı bir şekilde öldürebilirsiniz. Burada bir et-
kinliğiniz yok. Yani rasgele bir öldürme şekli seçiyor
Punisher. Ama buradaki çeşitlilik, fazlasıyla tatmin
edici. Mesela bıçakla düşmanın boğazını kesebilir, bı-
çağı kafasına saplayabilir, tek el pompalıyı karnına
dayayıp tetiğe basabilir, ağzına bomba sokabilir, sila-
hın dipçığıyle suratına vurabilirsiniz. Düşmanların sil-
lah olarak kullandıkları objeleri -yere düşürdüklerin-
de- siz de kullanabiliyorsunuz. Bu da yeni bir öldürme
listesi demek. İngiliz anahtarını alıp birinin suratına
iki defa çarpabilir, kafasına saplayabilirsiniz. Bezbol
sopasını, satırı ve daha birçok objeyi de aynı şekilde
farklı alanlarda (!) değerlendirebiliyorsunuz. Dedğim
gibi, Quick Kill'de Q tuşuna basmak dışında bir etkinli-

ğiniz yok. Ama bu kadar çeşitli öldürme şeklinin bu-
lunması, oyunu eğlenceli hale getiriyor.

Peki, E tuşuna basıp düşmanı yakaladıktan sonra
yeni den E tuşuna basarsanız ne olur? İşte oyunun
orijinalliği. Yeneden E tuşuna basarsanız düşmanı sor-
guya çekebiliyorsunuz. Ne var ki bu sorgulama süreci
yazıda durduğu gibi durmuyor. Sorgulama için dört psi-
kopat yol var. Bunlar; boyun kırmak, silahı surata daya-
mak, kafayı yere çarpmak, suratına ve karna yumruk at-
mak. Tabii bunlar aslında birer tehdit. W, A, S ve D tuşla-
rına basarak tehdit yollarından birini seçtikten sonra,
mouse'u ileriye ve geriye hareket ettirerek adamı ko-
nuşturmaya çalışıyorsunuz. O anda ekranda çıkan de-
receyi turuncuda tutmayı başarabilirseniz, ki bu çok
kolay, ondan bilgi alabiliyorsunuz. Genellikle adamları
konuşturmak için önce biraz pataklamak ve enerjilerini
düşürmek gerekiyor. Başlarda eğlenceli gibi görünen
The Punisher aslında fazlasıyla çizgisel ve monoton bir
oyun. Bu yüzden sorgulama sistemi biraz boşlukta ka-
lıyor. Çünkü birini sorguya çektiğinizde, genellikle size
aradığının neredede olduğunu söylüyor. Gidebileceğiniz
tek bir yön olduğu için de bunun bir anlamı kalmıyor.
Ama bazen, sorguya çektiğiniz adam sizi gizli bir silah
deposuna götürebiliyor. Onunla işiniz bittikten sonra-
sa... Seçim sizin (üstünde kuru kafa işareti olan adamlar
önemli bilgiler saklıyorlar, onlara odaklanın).

Bu kadar psikopatlık, bu kadar serserilik yetmez-
miş gibi, oyunda bir de özel öldürme ve sorgulama nok-
taları var. Matkap makinesi, kazan dairesi, piranha dolu

bir havuz gibi noktalar parlak ışık-
larla belirtilmiş. Işığın olduğu yere
gidip Q veya E tuşuna basarsanız,
özel bir hareketle düşmanınızı öl-
dürebilir veya sorgulayabilirsiniz.
Mesela camın kenarında düşmanı-
nızın karnına yumruk atıp onu
apartmandan aşağıya düşürebilir-
siniz. Sorgulama çeşitleriye daha
yapıcı (!). Ağaç kesme makinesine
kafa sürtmek gibi birçok ilginç tek-
nik kullanabiliyorsunuz. İşe yarıyor
mu? Yarıyor. Hem işe, hem kafa
yarıyor.

BERKER'İ NEREYE KOYDUN, KONUŞ!

Dörtte üçü suyla kaplı dünyamız
gibi, bu yazının da dörtte üçü oyu-
nun "öldürme" sistemini anlat-
makla geçti dikkat ederseniz. Bu-
nun dışında oyunda öne çıkan
başka bir şey yok neredeyse.
Düşmanların yapay zekâları fena
değil. Ancak, Max Payne 2'yle pa-
relel bir oynanışa (hareket eden
her şeyi vur) sahip olmasına rağ-
men, The Punisher geride kalıyor.
Nedeniye, bölümlerin Max Payne
2'deki kadar iyi işlenmemiş ol-
ması. The Punisher'daki bölüm ta-
sarımları kesinlikle çok kötü. De-
ğişken bir dövüş sistemi var, bu
kesin. Ama çizgisel bir oyunu de-
vamlı kılan şeyler bölüm tasarımları,
hikâye ve hikâyenin akışıdır.
The Punisher'daki tek şeyse,
"ölüm". Bu da oyunu bir yere ka-
dar taşıyor. Şimdi yazıyı yeniden
başa saralım (borolroğ, royışat ra-
dak erey, borl...) Oyunlardaki şid-
det teması esasen çok eskiye da-
yanır...

Fırat Akyıldız

MARVEL'İN CEZASI

Eskiden derste kitabınızın veya
testunuzun arasına çizgi-roman
koşup okuyanırdansanız, The
Punisher'a denk gelmiş ola-
bilirsiniz. Punisher'in çizgi-
roman isine karışması ilginçtir.
1970'lerde ve 1980'in
başlarında yayınlanan Spider-
Man ve Daredevil çizgi-roman-
larında misafir karakter olarak ortaya çıktı. Birkaç yıl
sonra, yani '80'lerin ortasında, Frank Castle, Punisher'i
Steven Grant'tan ve Mike Zeck'ten alarak aynı Spider-
Man gibi yeni bir karakter yarattı ve bunu bir seri haline
getirdi. Bu da yeni bir akım başlattı çizgi-roman
dünyasında. Üç ayrı aylık kitap, tonlarca mini seri, özel
sayılar... Ama sonu kötüydü Punisher'in. Yayıncı ve
Castle bir hata yapmıştı. Fazla sayıda ürünü aynı anda
piyasaş sundular. Ve sonunda, satış azlığından
Punisher'in tüm çizgi-romanları iptal edildi.



"Hmm... Köşeden gözükən bir şarjör ucu... Fazla uzaklaşmış
olamaz."

THE PUNISHER		AKSIYON	www.volition-inc.com				
Yayıncı: Volition	Medya: 3 CD	Fiyat: 79 YTL					
Dağıtıcı: Avaturk	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 17+					
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> LAN							
Multiplayer Modu: Yok							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Minimum</th> <th>Önerilen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX</td> <td>2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX</td> </tr> </tbody> </table>		Minimum	Önerilen	1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX	Hoparlör ve Ses Desteği <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input type="checkbox"/> 5+1 <input checked="" type="checkbox"/> EAX	
Minimum	Önerilen						
1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX						
Oyuna Alışmak: Kolay		İngilizce gereksinimi: Az					
Zorluk: Orta							
Grafik	Artılar/Eksiler						
Ses	▲ Onlarca değişik öldürme şekli. Sorgulama sistemi.						
Oynanabilirlik	▲ Akıcı grafikler.						
Multiplayer	▼ Tekrar eden oynanış. Kısa oyun süresi.						
Eğlence	▼ Kötü bölüm tasarımları. Kötü hikâye akışı.						
LEVEL	NOTU						
Alternatifler: Max Payne 2							

70

PLAYBOY

THE MANSION



18

Rüyayı yaşayın.

İçinde kızlar olan bir dergi mi çıkartıyoruz? Sinan, Sinan benim neden haberim yok bundan? Level Malikânesini bırakıp yeni bir malikâneye mi taşınacağız? Peki, o zaman lütfen yeni malikânemizde Hummer'im için de bir yer açabilir miyiz? Çünkü bu oyunda Playboy 43.000 sattığında 70.000 \$ net kar bırakıyor da! Yani ben burada boşuna yırtılmıyorum değil mi? Bir bildiğim var. Bırakalım Level'i, erkek dergisi yapalım, paraya para, kıza kız demeyelim. O parti senin, bu jakuzi benim gezelim eğlenelim diyorum. Adamın hayatına bak! Bu ne biçim dergicilik ya! Biz evrenin en eğlenceli işini yaparak oyun dergisi çıkartıyor ve 20.000 satıyoruz. Adam 43.000 satıyor ama malikâne oturuyor. O zaman bizim de köşkte oturmamız gerekiyor! Bu arada Playboy'un kapak fiyatı 6000 \$ ve bu bir Playboy editörünün maaşına denk geliyor.

HUGH HEFFNER OLMAK

Evet, bu özellikle erkekler için, hele hele bizim gibi dergi işiyle uğraşanlar için tam bir rüya. Oyunu oynarken bu rüyanın nasıl yaşandığını da öğreniyorsunuz. Her dergide olduğu gibi tabii ki dergiyile ilgili bir sürü iş yapıyor. Öncelikle içeriği hazırlayacak editörler ve fotoğrafçılar gerekiyor. Grafik tasarımı vs gibi konular kendiliğinden çözülüyor. Oyuncu olarak sizin tek yapmanız gereken ise editöre git yazı yaz, fotoğrafçıya git fotoğraf çek demek Yani bir nevi Sinan'ı oynuyorsunuz. Oh kebab! Yalnız, kapak fotoğrafını ve orta sayfa güzel kısmını biz çekiyoruz.

Bu fotoğraf çekimlerinde, çekimin yapılacağı mekânı belirleyip denklansöre basmaya başlıyoruz. Çektiğimiz fotoğraflar oyun içinde ve hard diskimizde saklanıyor. Fotoğraflarda yaptığımız çekimlerin nasıl olduğu hiç bir şekilde çekimin kalitesini etkilemiyor. Modelin ister kulağını ister göbeğini çekin. Kaliteyi belirleyen modelin çekicilik oranı. Tabii bir de sizin bu fotoğrafları biriktirme isteğiniz.

Fotoğrafları çekerken iyi bir açı elde etmek istiyorsanız F5 tuşunu kullanın. Tabii ki açıyı değiştirebilirsiniz. Ayrıca orta sayfa çekimlerinde F2 ile çekimi yapacağınız açıyı aktive edebildiğinizi de unutmayın.

Tüm bu çalışmalar sonucunda ortaya çıkanları toparlayıp dergiyi oluşturuyorsunuz. Derginin toplam kalitesi ise tüm bu çalışmaların tek tek kalitesine göre belirleniyor. Tabii ki satışları etkileyen de bu oluyor. Ayrıca tüketici eğilimine göre özel temalı sayılar çıkartmanız satışları artırıyor. Örneğin, o ay tüketicilerin tüketimi sporla ilgili konulara yönelmişse hemen işe bir parti vermekle başlıyorsunuz ve partiye sporla alakalı konuklar davet ediyorsunuz.

Çalışanlar yalnızca editör ve



yarından küçüklere tavsiye etmiyoruz



fotoğrafçılarla sınırlı değil. Aynı zamanda gelenlere hizmet etmesi için tavşan kızları ve orta sayfa fotoğrafını çekmek için Playmate'leri de işe alıyorsunuz. Böylelikle Playboy ile ilgili bir şey daha öğreniyoruz. Aslında Playmate'ler derginin birer çalışanı! (Vaaah emekçi bacılarım benim, ne zor iş yaa).

PLAYBOY'UN SIRRI PARTİLERDE

Tüm işler partilerde bağlanıyor. Örneğin spor sayısı çıkartmanız gerekiyorsa konuklarınızı sporculardan seçiyorsunuz. Bu elemanlar partiye gelir gelmez onları kafalıyor. Daha sonra ise onlardan röportaj veya makale istiyorsunuz. Belli bir para karşılığında bu istediğinizi size veriyorlar. Ayrıca içlerinde yıldız fazla olanları "Inner Circle" yani malikânenin arkadaş grubu içine davet ediyorsunuz (hımmm leziz görünüyor). Bu kişiler istedikleri zaman malikâneye gelip takılabiliyorlar. Özel ilişkileri sayesinde tanıdıklarını da size getirebiliyorlar. Ayrıca bu kişilerle yalnızca dergiyile alakalı işler dışında özel iş anlaşmaları da imzalayabiliyorsunuz. Böylece hem para kazanıyor hem de ilişkinizi sağlamlaştırıyorsunuz. Eğer parti süresi tüm işleri bağlamaya yetmezse o ay içerisinde bir kaç parti daha verebilirsiniz. Ama bu partilerin paraya mal olduğunuz unutmayın. Partiye davet edeceğiniz insanları isterseniz tek tek davet edebilir ya da işi danışmanınıza bırakabilirsiniz. Danışmanınız genelde işi iyi kotarıyor.



Burak- Fıraf kızlar yukarıda bekliyor, bırakalım artık burada zıplamayı!
Fıraf- Dur abi şu LEVEL'li da geçelim gideriz



DÖŞE, SÜSLE, OYNAŞ

Partilerinize gelen insanları eğlendirmek için malikânenizi dekore etmelisiniz. Bunun için oldukça fazla sayıda dekorasyon malzemesi var, Tabii ki eğlendirme yüzdelere göre fiyatları da değişiyor. Ayrıca Privacy bush gibi "kaynaşma, oynama çalısı" benzeri orijinal dekorasyon malzemeleri de mevcut. Gelelim oyunun asıl noktasına. Tabii ki Hugh amcağı oynamanın kaçınılmaz tarafı cinsellik. Playboy, her ne kadar son derece kaliteli içeriğiyle yüksek kalitede bir marka da olsa sonuçta cinsel içerikte odaklanan bir dergi. Dergi, malikânedede yaşanan hayatı yansıtıyor. Bu yüzden etrafta bol bol sevişen, öpüşen, koklaşan çift görmek mevcut. Siz de tavadığınız kıza istediğiniz gibi oynama konusunda serbestsiniz. Koltukta, yatakta, banyoda vs yerde çok kısa ve tekrarlanan animasyonlarla sevişiyorsunuz. Tabii ki oyunda bol bol üstsüz dolaşan kız ve gene türlü türlü kıyafetlerle fotoğrafını çektiğiniz hanım var. İşte bu yüzden oyun 18+ etiketi ile satılıyor. Çünkü oyunun genel oynanışı dışında oldukça eğlenceli olan iki kısım daha var.

EKSTRA EĞLENCE

Oyunun hileleri içerisinde. Oyunda dergi çıkartmak, çekim yapmak, yazı yazdırmak vb işlerde kazandıği-



Kıza hava atarken saati aralıktan düşürdük. Şimdi almaya çalışırken maymun olacağız Allahım!



niz puanlarla hileleri aktive edebiliyorsunuz. Fakat asıl kısım ekstralar kısmı. Burada 1961'den bu yana çıkmış olan Playboy dergilerindeki orta sayfa güzellerini, dergi kapaklarını görebilirsiniz. Bunları da gene puanlarınızla açabiliyorsunuz. Ayrıca Playboy'un yapmış olduğu aktivitelerin afişleri, dergide çıkmış olan çeşitli ünlülerle yapılmış röportajlar yanında Hugh'un özel hayatına ait fotoğrafları da görebilirsiniz (Tabii ki kim Hugh'un askerde çekilmiş olan fotoğrafını görmek ister o ayrı). Özellikle röportajlar oldukça keyifli.

Ekstralarda göreceğiniz gibi oyun için özel olarak yapılmış olan müzikler 7 farklı CD altında görünüyor. Hepsini oyunun klasörü altında MP3 olarak bulabilirsiniz. Müzik CD'lerinin tümü çok kaliteli par-

Canımınm uff mu oldun seeeen. Gel bi sarılayım geçer gel gel



çalardan oluşuyor. Günlük yaşamınızda rahatlıkla dinleyebilirsiniz. Yurt dışında bu CD'ler satışı sunuldu bile.

Playboy: The Mansion, malikânedede yaşanan hayatı size yansıtıyor. Ama bu oyunun oynarken bir Sims oynama beklentisi ile yaklaşarsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Çünkü oyun yalnızca malikâne ve içi ile sınırlı. Ayrıca oyun için dinamikleri ve odak noktası farklı. Bir yerden sonra kendini tekrarlayabiliyor. Oyunun en büyük eksikliklerinde birisi ise fotoğrafını çektiğiniz modellerin bir kaç benzer çizimden oluşması. Yani farklı isimler altında aynı şekilde tasarlanmış modeli beyaz, zenci, kısa saçlı, uzun saçlı olarak fotoğrafılayabiliyorsunuz. Aynı zamanda aksesuarlar da sınırlı. Oysa gerçek dergide fotoğraf konusunda oldukça ayrıntılı çekimlere girilebiliyor. Hiç olmazsa siyah beyaz fotoğraf çekebilmek ya da stüdyo çekimi yapabilmek imkanı olmalıydı.

Burak Akmenek

PLAYBOY: THE MANSION YAŞAM SIMULASYONU		www.arushgames.com				
Yapım: Arush	Yaş Sınırı: 18	Orijinal Olarak Var				
Dağıtım: Avaturk	Fiyatı: 79,90 YTL	Medya: 1 CD				
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> LAN						
Multiplayer Modu: Yok						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Minimum</th> <th>Önerilen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>800Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX</td> <td>1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM</td> </tr> </tbody> </table>		Minimum	Önerilen	800Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM	Hoparlör ve Ses Desteği <input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2+1 <input type="checkbox"/> 4+1 <input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> EAX
Minimum	Önerilen					
800Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM					
Diyuna Alışmak: Orta		İngilizce Gereksinimi: Yüksek				
Zorluk: Kolay						
Grafik	Artılar/Eksiler					
Ses	▼ Sıkıcı tekrarlamalar, ▼ grafik hataları					
Oynanabilirlik	▲ Enfes müzikler, ▲ dolu içerik					
Multiplayer						
Eğlence						
LEVEL	71					
NOTU						
Alternatifler: The Sims, Singles						

Kabak dolması...

AMERICAN CHOPPER

Kabak dolmasının ne kokusu, ne de tadı bir halta benzemez. Orta okuldayken yemekhanede kabak dolması çıktığı zaman binadan kaçıp gitmek isterdim, ortalık öyle beter kokardı ki! Üstelik o öğün başka bir halta olmadıgından günü aç geçirirdim, çünkü canım istediğinde kantine dalacak param olmazdı pek. Her hafta bir kere pişerdi o meret ve tüm haftamın içine ederdi, çünkü kokusu burnumdan ancak bir haftada silinirdi. Hah, işte bu oyunu oynamak ta ben de öyle bir hissiyat uyandırdı.

Ama bir Valusoft oyunundan ne beklenebilir ki zaten? Discovery Channel izleyenler Orange County Choppers adlı Amerikan deniyolarının maceralarına mutlaka denk gelmişlerdi. Bol kavga ve aksiyon içeren bu yarı-belgesel yapımda, motosiklet modifikasyonu üzerine çalışan bir aile şirketinin Brezilya dizisi tadındaki ofis hayatı işlenir. Seyretmesi hoş bir program tabii, yaptıkları motorlar da ilginç. Ama kısa zamanda gelen şöhretin sonucunda böyle yarım yamalak yan ürünlere katlanmak zorunda kalmak ta ayrı bir karın ağrısı.



VER GAZI!

Valusoft bu oyunu apar topar Creat Studio adındaki bir eski Doğu Bloku ülkesi firmasına sipariş üzerine yaptırmış. Yaptırmış ki Discovery Channel'daki motorcu programları furyası sürüp giderken ucundan kıyı-

Kabak dolmasından nefret ederim...

sından üç beş sakal alsınlar. Ve inanın bana, aslında oynarken keyif almayı çok istedim. Çünkü dışarıda kar yağıyordu ve benim makine üstü örtülü kuzu gibi uyuyordu. Bir haftadan fazla motora binemezsem dengem bozuluyor, en azından bir simülatör biraz işe yarar diye umuyordum.

Ama oyun gerçekten de çok kötü çıktı. Ardı ardına dizilen alakasız görevlerle sürüp giden, gırtlığına kadar hata dolu, keyif vermekten çok sinir bozan bir programcık olmuş bu. GTA tadı yakalayalım diye heves etmişler, sonuç felaket. Vice City'deki azıcık motor unsuru bile bundan on kat daha fazla keyif vermişti. Olay ne? Teutul ailesinin yanında yeni işe başlayan bir çaylak olarak her gün bir sürü görev yapmanız gerekiyor. Gün sonunda da çeşitli parçalar arasından seçim yapip Daytona ve Sturgis için birer gösteri motoru hazırlıyorsunuz. Olay bu.

Ama o gün içinde yapmanız gereken görevler var ya hani, işte başta onların içeriği olmak üzere oyunun

hiçbir tarafı beş para etmez. Grafiklerin kutu olmasını geçtim, doğru düzgün görüntülenemiyorlar bile, motor kaplamaları çoğu zaman boş çıkıyor. Sesler de

dandini, makineler büyük hacim Harley'den ziyade eski bir Honda gibi ses çıkarıyor. Belki de tüm oyunda işe yarayacak tek şey müzikler, ama onlar da herkesin zevkine göre değil.

Uzun lafın kısası, bir Harley oyunu daha rezil rüsva edilmiş oluyor. Bir sürü kamyoncu simülatörü bile yapıldı, ama neden kimse kalkıp düzgün konusu olan bir motorcu macerası yapmaz, anlamak mümkün değil! Bari Full Throttle 2 iptal edilmeseydi be kardeşim! Öf ya!

M. Berker Güngör

İKİNCİ GÖRÜŞ

Berker'e vermeden önce neden 4 CD'ymiş diye merak edip oyunu kurdum, Tutorial görevinde yanımızdaki motoru kullanan zat "Beni yakın mesafeden takip et" dedikten hemen sonra karşı şeride geçti ve gelen ilk kamyonu bodoslama girdi. Kalkıp motorla devam etmeyi de akıl edemediğinden ben biraz ilerleyince "adamı takip etmedin!" diyerek başarısız sayıldım. Yapay zekânın tutorial'daki, daha bismillah demeden gelişen bu coşkun tavri karşısında sakince oyundan çıktım. -Sinan



AMERICAN CHOPPER SIMÜLASYON www.activisionvalve.com/titles/AmericanChopper/

Yapım: Creat Studio Medya: 4 CD Fiyatı: Yok
Dağıtım: Valusoft Orijinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet LAN
Multiplayer Modu:-

Minimum	Önerilen	Grafik
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3.5 GB HDD	1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	-----
		Ses -----
		Dinamibilirlik -----
		Multiplayer -----
		Eğlence -----

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Egidip kendinize gerçek bir motor almak!

20

Marty, geleceğe dönüyoruz!

NEOCRON 2: BEYOND DOME OF YORK

Üç yıl önce Neocron'la 10tacle Studios'üne gelenin kılıc ve kalkarını kâpıp üçüncü şahıs bakış açısında bir birini kestigi bir zamanda değışik bir alternatif saan- mustu. Dik ve ejderhaların yeni geleceğin sibernetik askerlerinin ve bilgisayar korsanlarının aldığı, geleceğin devasa metropollerinde Ultima Online'nin geleneğini sürdüren bir oyun, hem de FPS tadıyla. Üç yıl sonra nihayet geleceğe dönüyoruz. Bakalım işi mi yapıyoruz.

Zaman 3000'lerin son demleri. Üçüncü Dünya Savaşı birçok kurban almış, nükleer afet büyük bir yıkım ve çevre felaketine neden olmuştur. Hayatta kalan Runner'lar MegaCity'lerde yeni bir başlangıç yapmak zorundadır. Gruplar arası çatışmalar, suç, şiddet ve kadın ticareti her köşede rastlanılan olaylar haline gelmiştir. Büyük şirketler ekonomiden, şehir yönetimine her noktada hakimiyete sahiptir. Şehir dışı ise nükleer afetin sonuçlarıyla doludur. Mutasyon geçirmiş hayvanlar, zehirli nehirler ve ölü bitkilerle dolu çorak topraklar. Totaliter rejime karşı çıkan asiler çorak toprakları geçmeyi göze alarak Dome of York'ta yeni bir hayat kurarlar. DoY halkı için Neocron'da yaşadıkları dolayısıyla bir şehir dolusu Max Payne diye biliniz. Önlarin yeni başlangıcı bizi de mutlu ediyor. Ne de olsa yeni metropolle oyun alanı ikaya katlanıyor.

Bu da yeni mutasyonlar, daha büyük suçlar ve daha çok görev anlamına geliyor.

BANA MESLEĞİNİ SÖYLE SANA KİM OLDUĞUNU SÖYLEYİM

İlk oyundan karakteri olanlar N2'ye onunla devam edebilirler. Oyunda dört karakter sınıfı (Private Eye, GenTank, Psi Monk ve Spy) bulunuyor. Private Eye her şeyden biraz olsun mantığını taşıyan, dengeli ve oyuncunun yönlendirmesine açık bir sınıf. GenTank savaşması için genetik olarak geliştirilmiş bir insan, yani bildiğimiz savaş makinası. Geleceğin büyücüsü Psi Monk fiziksel acıdan zayıf olmasına rağmen Psi gücü ile son derece yıkıcı olabilen bir sınıf. Spy ise teknoloji sistemleri üzerine uzmanlaşmış, kendisini Psi ile savunabilen bir sınıf. Meslek seçiminde sınıfa göre daha çok zorlanacaksınız. Çünkü Neocron bilim adamından kiralık katile, mühendisten gizli ajana tam on üç meslek sunuyor. İster bir sağlık elemanı olup askerlerin en sevdiği kişi olun, isterseniz hacker olup gizli ama derinden vurulan kişi. Farklı meslekler özellikle grup oyunlarında eğlenceyi maksimuma çıkarıyor. Sınıf ve mesleğiniz uzmanlaşacağınız silah tiplerini de belirliyor. Örneğin yakın dövüş silahlarında uzman, önüne çıkamıyacağınız

bir karakter için seçilmesi gerekenler GenTank sınıfı ve Street-Samuraî olacaktır. Sınıf ve meslekten sonra sıra fraksiyon seçimine geliyor. Şehirler kendi inanç, değer ve yargı sistemlerine sahip on üç gruba ayrılıyor. Seçtiğiniz gruba göre kendinizi Neocron'da rahat bir apartman dairesinde veya Dome of York'ta pislik içinde bulabilirsiniz. Apartman dairesini 140 eşya ile kendi zevkinize göre dekore edebileceğiniz olmanıza rağmen Dome'un yıkıntılarında böyle dertlerinizi olmuyor.

Oyuna nerede başlarsanız başlayın yakında bulabileceğiniz bir terminal üzerinden iletişim ağı CityCom'a erişebilirsiniz. CityCom aracılığıyla e-posta alıp gönderebilirsiniz, forumlara katılabilir, iş bulabilir, fraksiyonunuzla ilgili bilgilere ulaşabilir ve oyunla ilgili takvükler alabilirsiniz. Özellikle iş başvuruları sayfasındaki bolluk oyuncuları memnun edecektir. N2 oynanış tarzıyla bir FPS olsada NPC'lerden aldığımız görevler alışık olduğumuz RPG prensibini bozuyor. Birini temizlemek veya verilen paketi bir noktadan diğerine taşımak,



Sokak samurayı dışı dış çarpışma isteyenler için ideal.



Poligon sayısında cimrilığın sonucu köşeli adamlar dövmektir.



Seçilen fraksiyon başlangıç manzaranız: büyük(!) ölçüde etkiliyor.





EVİNİZİN RAHATLIĞINDA PVP KEYFİ

İlk oyunda kullanılan arabirim N2 ile daha kolay hale gelmiş. Karakterle ilgili bilgiler için TAB tusuyla ikinci bir arabirime geçiyoruz. Buradan karakterin donanımı, yetenekleri ve genetik gelişimiyle (implantation) ilgili verilere ulaşabilirsiniz. Kolaylık deneyim ve yetenek sistemlerinde de devam ediyor. Basit işleyen sistem oyuncuyu sonsuz puan hesaplarından kurtarıyor. Olay gayet basit. Deneyim puanı kazanmanın yolu görevleri tamamlamaktan geçiyor. Bu puanlar ise yetenekler olarak geri dönüyor. Sistem oyuncuları mesleğine göre birkaç belirli yetenek grubunda uzmanlaşmaya yönlendiriyor. Yani hem hacker olayım hem de sineği gözünden vurayım gibi bir hayale kapılmayın. Kendi işinizde uzmanlaştıkça daha iyi paralar kazanmaya başlayacaksınız. Bu da Neocron dünyası için mutluluğun anahtarı demek.



NEOCRON 2: BEYOND DOME OF YORK DEVASA ONLINE RY0

www.gizland.com

Yapımcı: Reakkor Media

Medya: 3 CD

Fiyatı: 45 YTL

Dağıtıcı: Gizland

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: Sadece internet LAN

Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen
1,4Ghz CPU, 256MB RAM, 32 MB GFX, 1.7 GB HDD,	2,6Ghz CPU, 512MB RAM, 1.7GB HDD, genişbant internet bağlantısı

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
 4+1 5+1
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Kolay

Almanca/İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dynanabilirlik

Community

Eğlence

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Star Wars, Galaxies, Anarchy Online

Artılar/Eksiler

▲ FPS-RPG karışımı. Başarılı

▲ arayüz. Fraksiyon sistemi.

▲ Meslek çeşitliliği. CityCom

▲ sistemi.

▼ Düşük poligonlu

▼ modellemeler.

▼ Hatalar: Sade oyun

▼ dünyası.

75

Neocron'da açık bir PVP (Player versus Player, yani oyuncuların çarpışması) sistemi geçerli olmasına rağmen yeni başlayanların nuzursuz olmasına gerek yok. Yenilere yerleştirilen bir çip PVP ye girmelerini ve saldırıya uğramalarını önüyor. Fakat oyunun ilerleyen safhaları yoğun olarak PVP ile geçtiğinden yalnız takılmayı düşünmeyin. Zaten fraksiyonların para ve üstünlük kurma amaçlı çatışmaları sırasında kendinizi olayların gobeğinde bulacaksınız. Aksiyondan uzakta iş görmeyi seven hackerler N2 ile nihayet gerçek güçlerine kavuşuyor. Hacknet adı verilen sistemle göz askerin yapabileceğini tek başlarına yapmaları büyük stratejik avantajlar kazandırıyor.

Bu büyüklükte bir dünyada en büyük azap hermalde yürümeye

mahkûm olmak olurdu. İlk oyundan tanıdığımız çip ve askeri nakliye araçlarına farklı tiplerde planörler (Gliders) eklenmiş. Oyunda en fazla rastlayacağınız planörler keşif, saldırı ve bombardıman planörleri olacak. Bu araçlar özellikle fraksiyonlar arasındaki kalabalık savaşlarda eğlenceli anlar yaşıtıyor.

BETA TESTER OLSUN TAŞTAN OLSUN

Reakkor Media'nın en büyük avantajı N2 beta testerlerinin büyük kısmının N1 oyuncularından oluşmasıydı. Dolayısıyla yapımcı potansiyel oyuncuların istediği yenilikleri ve değişimleri birinci ağızdan alma şansına sahipti. Buna rağmen yeniliklerin çoğu (yetenekler, oyun alanları vs.) yüksek oranda hata içeriyor. Yapımcı da bunun farkında ki N2 oyuncularının önerileri doğrultusunda sürekli yamanıyor. Bu da beta testin erken keşildiği izlenimini uyandırıyor. Diğer bir problemse Beyond Dome of York'un köklü değişiklikler yerine ilk oyunun modifiye hali olarak ortaya çıkması. Özellikle rakipleri gitgide daha iyi grafiklerle gelirken aynı grafik motorunda ısrar edilmesi hayal kırıklığına uğrattı. Grafiksel yenilikler sadece yeni bölgelerde göze çarptığından eski bölgelere gelince bir anlık oyunda olduğunuzu hissediyorsunuz. Karakter modellemeleri de poligon sayısı ve detay bakımından çok zayıf kalıyor. Açıkçası eklenen bir kaç yeni skin bu izlenimi değiştiriyor. Buna rağmen N2'nin atmosferi CyberPunk sevenleri mest ediyor. Şehirlerdeki ışıklı dev reklam panoları ve canlı dünya tam bir Blade Runner atmosferi yaratıyor. Çorak topraklardaki az detaylı çevresiyile yer yer Mad Max tadı veriyor. Arka plan müziği de genel konseptte uyarak atmosferi tamamlıyor. Yaratıklar iyi tasarlanmış olmalarına rağmen biraz daha köşesiz olsalardı daha iyi olurdu.

Do'YA Do'YA OYNAYIN

Neocron 2: Beyond Dome of York ilk oyuna sahip olanlar için bir ek paket tadında olsa da diğer bilim kurgu severler için keşfedilmesi gereken bir dünya. Oyun özellikle grup görevleri yapmayı sevenleri tatmin edecektir. (Bir silah satıcısına tek başınıza gider-seniz sizden daha fazla para istiyor!). Diğer birçok orijinal oyundan daha ucuz olmasıyla ve tüm bu özellikleriyle Devasa Online RPG sevenler için güzel bir alternatif.

Gökler Nurbeyler

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

Bazı mezarlar hiç açılmamalıdır...

LEVEL HIT



Lafa "yine bir Myst türeviyle karşı karşıyayız" diyerek başlamak çok kötü aslında ama elimiz mahkûm. İlk Myst çıkmış ve puzzle-adventure türünün temellerini atmış; hatta peşisıra gelen diğer Myst oyunlarıyla kilitliyi böyle yükseltmiş ki ardından çıkan türdeşleri hep Myst serisiyle karşılaştırılmak durumunda kalmış. Neyse ki Sentinel: Descendants in Time, tarz olarak bir Myst benzeri olsa da önemli farklar içeren bir adventure. Oyunu yapan Detalion, Polonyalı genç bir ekip; Mysterious Journey II (nam-ı diğer Schizm II) ile piyasaya adım atan Detalion, ayağını bu sefer çok daha sağlam basıyor.

ÖLÜMDEN SONRA BİLE RAHAT YOK

Kahramanımız Beni, mezar hırsızları hakkında anlatılan temposu yüksek hikâyelerle büyümüş genç bir maceraperest. Mezarların sırrını çözmek onun en büyük tutkusu. Tabii bu arada mezar derken Karacaahmet'ten bahsetmiyorum. Bunlar daha çok içinde hem ganimetler, hem de tuzaklar barındıran piramitler gibi devasa yapılar. Oyun sözde o kadar ileri bir gelecekte geçiyor ki geriye sadece 85 mezar bırakan Tasthan uygarlığı bile antik kalıyor (Tasthan uygarlığı yapıtlarının muhteşemliğine şahit olunca ne demek istediğimi anlayacaksınız). Bu mezarlardan 35'si halen gizemini koruyor. Giren bir daha çıkışı bulamamış gibi rivayetler var. Sadece efsane mezar hırsızı Ramirez 35. mezarın lanetinden paçayı kurtarabilmiş. Her lanetli mezarın arkasında inanılmaz bir hazine olduğu varsayımından yola çıkarak, kötü adamlar Beni'nin kızkardeşini kaçırmış ve Beni'yi hep çekindiği (ama bir yandan da deli gibi merak ettiği) 35 nolu mezarın içinde terk ediyorlar. Anlaşma gayet basit. Hazineyi bul ve getir, kızkardeşini serbest bırakalım. Beni yusuflar

içinde ortalıkta gezinirken mezarın sahibesi, merhum Dormeuse hazretlerini uyandırıyor. Olay zaten bundan sonra kopuyor. Dormeuse hemen düşündüğünüz gibi bir hortlak falan değil, hatta rahmetlinin kendisi bile değil. Karşılaştığınız şey bir tür dijital mezar bekçisi; mezara girmeğe kalkanlar için önceden programlanmış, karmaşık bir yapay zekâyâ sahip bir hologram. Beni'nin tek şansı, bu yapay zekânın yönlendirmelerine güvenerek, adının sonradan Tamara olduğunu öğrendiğimiz merhumun anılarında kalmış âlemlerin gizemini çözmek. Yola çıkma zamanı...

DIŞI BİR HAFIZAYA ASLA GÜVENMEYİN

Sentinel, öncelikle hikâyesi bakımından Myst serisinden oldukça farklı. Myst'e göre çok daha elle tutulur ve anlaşılır bir konuya sahip. Myst kendine çok daha kavramsal bir yön çizmiş, ana karakterin bile kim olduğunu ve o evrene nasıl düştüğünün bilinmediği bir oyun. Myst evreninin oyuncuyu kendisiyle başbaşa bırakan, oyuncuya varoluşunu sorgulatan tuhaf bir yapısı var. Oysa burada Beni'yi oynuyoruz, hatta oyun içerdiği diyaloglarla onunla özdeşleşmemize bile izin vermiyor. Sentinel aslında edebiyattan bir uyarılama. Esas hikâyeye, Terry Dowling adında Avustralyalı bir bilim-kurgu yazarının kaleminden çıkmış. İleri bir medeniyeti, geride kalan mezarlarından ve içinde yatanların hafıza parçalarından tanımak ve deneyimlemek oldukça ilginç bir fikir. Keşke böyle güçlü bir fikir, kahramanın kız kardeşinin kaçırılması ve onun kurtarılması gerekliliğiyle başlamasaydı. İlginç olan başka bir şey de Tamara'nın oyun boyunca tuhaf yerlerde, tuhaf şekillerde çıkıp, tuhaf şeyler söylemesi. Örneğin bir piyano başında, üzerinde şık bir gece elbisesiyle karşınıza çıkarak, sizin gerçekten

var olup olmadığını sorgulaması gibi. Tamara'nın bu çıkışları, neyin gerçek olduğunu, neyin olmadığını sorgulamanız ve ister yaşayan, ister ölmüş olsun, bir insanın hafızasının her zaman yanlıcı ve güvenilmez olduğu gerçeğiyle yüzleşmenizle sonuçlanıyor. En iyisi temkinli olmak (hele bir de bu hafızanın şuh bir dişiye ait olduğunu hatırlarsak) ve tıpkı Memento'daki gibi notlar almak.

ÇIKARIN KALEM KÂĞIDI

Oyun biraz Tamara'nın git-gellerinden, biraz da bulmacaların yapısından dolayı not almanızı gerektirebiliyor. Çünkü bazı bulmacalar, aynı olayın tekrarlarından oluşuyor ve çözümü aynı olan bu parçaları birbirine karıştırmamak için not tutmak pratik olabiliyor (tıpkı eskiden olduğu gibi). Örneğin gökyüzünde asılı duran uyduların yolladığı renk sinyallerine, doğru seslerle cevap vermeye çalıştığınız bulmacada her uydu için aynı işlemi tekrarlamamız gerekiyor. Çok yıpratıcı değil ama anlamlı da değil. Bulmacaların çözümleri genel olarak, gözlem gücünüze ve bellek kapasitenize dayanıyor. Böyle bir mantıkla hazırlanmış olmaları oyunu daha sürükleyici kılıyor (en azından benim için). İlk defa matematiksel kombinasyonlar veya mekanizmalar arasında boğulmadan, sadece görsel ve işitsel algılarımı kullanarak bulmaca çözebilmek beni acayip tatmin etti. Sentinel'in Myst serisine göre önemli bir farkı da bu zaten. Myst serisinin bulmacalarını çözebilmek için öncelikle Myst evrenini kavramanız ve Myst karmaşasının içindeki düzene odaklanmanız gerekiyor. Sentinel bulmacaları belki çok da-



35 nolu mezara kızkardeşinizi kurtarmak için giriyorsanız, esas oyun için gereksiz bir detay.



Dev bitkilerden oluşan peyzaj, fotografik gökyüzüyle destekleniyor

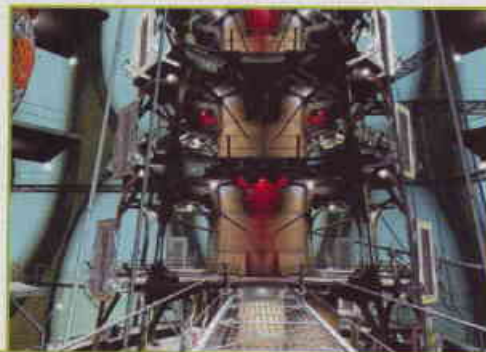
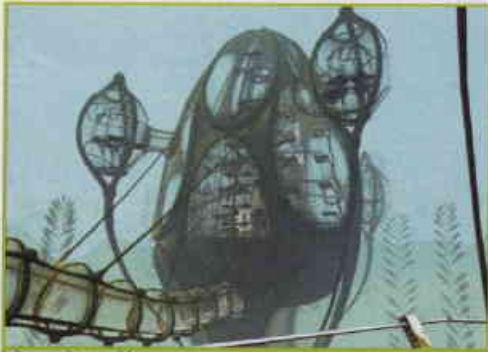


Uçan bir endüstriyel timandasınız. İlk engeliniz çelik bir labirent

ha mantıklı ve pratik ama genel atmosferin birer parçası olmak bakımından Myst serisinden bir adım geride. Oyun daha çok bulmacaların etrafına kurulmuş gibi; şüphesiz tam tersinin olması atmosfer adına önemli bir artı olurdu. Bulmacalar, dediğim gibi daha çok algılarınızı ölçmekle uğraşiyor. Ses, renk, sıralama ve denge mekanizmaları oyunun genel eğilimlerini oluşturuyor. Eğer renk körüyseniz ve kulaklarınız biraz ağır işitiyorsa, işiniz oldukça zor. Sesle ilgili olan bulmacalar bu sefer gerçekten makul. Öyle nota falan bilmeniz gerekmiyor. Sesi biraz açık dikkat kesilmeyiz yeterli. Tabii bir kulağınızdan girip, ötekenden çıkmamalıdır; en azından bir süre arada yankılanmalıdır. Tamara size bulmacalarla ilgili doğru veya yanlış ipuçları verebiliyor ama 'hint' seçeneğini açık tutmanın da bir zararı yok. Zaten bulmacalarla yaklaşıncı ekranda beliren ipucu cümleleri size çözümden çok bulmacanın tipini tarif ediyor; "ses sıralamasını, renk sıralamasına uydur" gibi. Ayrıca ana menüdeki "Transcript" seçeneği de size diyalogları hatırlatarak, bulmacalara yardımcı olabiliyor.

ÖZGÜRCE GEZMEK DİYAR DİYAR

Sentinel, Detalion ekibinin bir önceki projesinde olduğu gibi 'Jupiter' grafik motorunu kullanmakta. Jupiter, aslında 3D aksiyon oyunları için tasarlanmış bir motor olduğundan, oyunumuza inanılmaz bir hareket serbestliği tanıyor ve Sentinel'in Myst serisine göre son önemli farkı da bu oluyor. Hatırlarsanız Myst oyuncuya sadece belli bir çerçevede bakış özgürlüğü tanıyordu; sabit gözükten ekranları hareketlendirmek için o çerçevelere geçmeniz gerekiyordu. Oysa Sentinel diyarları tamamen üç boyutlu. Bir mouse manevranızla 'önüm, arkam, sağım, solum sobe' yapabilirsiniz. Gördüklerinize piksellerine kadar yaklaşabilirsiniz. Ayrıca oyunu oluşturan diyarlar arasında doğrusal bir yol izlemeniz de gerekmiyor. Her seferinde istediğiniz sırayla kurcalayabileceğiniz üç diyar bulunuyor.



Fenerin ışığıyla bitkileri canlandırabilirsiniz

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME ADVENTURE www.adventurecompanygames.com

Yayıncı: Detalion Medya: 2 CD Fiyatı: Belli Değil
Dağıtıcı: Alsan Orjinal Olarak Var Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: İnternet LAN
Multiplayer Modu: -

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX	2GHz CPU, 256MB RAM, 128MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği:

Stereo 2+1
 4+1 5+1
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ İlginç bir konsept.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Kaliteli grafikler.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Mantıklı bulmacalar.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Hareket özgürlüğü.

▼ Bulmacaların kendi içindeki gereksiz tekrarı. Sesler ve müzikler grafiklere göre zayıf kalıyor.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Mysterious Journey II

80

Gelelim birbirinden muhteşem diyarlara. Sentinel tam bir görsel şölen; rengârenk grafikleri ve dingin atmosferiyle insana huzur veriyor. Dokular ve modeller gerçekten çok özenli tasarlanmış. Tamara'nın anılarından kalanlar olan bu diyarların herbiri başka bir mimariye sahip. Onca çelik yapıya rağmen kanatlarını açmış bir kuş gibi gökyüzünde asılı duran endüstriyel bir liman, sislerin ortasında adeta terk edilmiş bir şekilde kalmış, kaburgamsı köprülerle birleşen balıkçı kulübeli topluluğu ve dev bitkilerle enerji alışverişinde bulunan yalnız bir deniz feneri deneyimleyeceğimiz diyarlardan, daha doğrusu anılarda kalan mekânlardan birkaçı. Görsel açıdan mimariler, fotoğrafik ve panoramik arka planlarla desteklenmiş. Genel olarak diyarlar, ne

bir başlangıç, ne de bir son duygusu uyandırıyor; mekânların hafızadaki izdüşümlerinin nasıl olabileceğini düşününce, böyle bir duygunun uygun bir etkileşim olduğu sonucuna varıyorsunuz.

Maalesef Detalion ekibi grafiklere gösterdiği özeni, ses ve müziğe aynı derecede yansıtamamış. Sesler ve müzikler tabii ki kötü değil ama çeşitlilik ve kalite bakımından grafiklerin birkaç adım gerisinde. Giriş müziğinin biraz Mercan Dede tarzında olması beni etkilemişti ama gerisinin geldiğini söylemek zor. Sesler de kesinlikle anlaşılabilir ama daha fazlası değil.

Sentinel: Descendants in Time, pas geçilmemesi gereken bir adventure. Özellikle bulmacalarla uğraşmayı seven ama Myst kopyası oyunların nispeten soyut evrenlerine ve tabii ki bulmacalarına adapte olamayanlar için yepyeni bir başlangıç.

_Güven Çatak



UEFA

CHAMPIONS LEAGUE®

Hakem golümüzü yedi Evin Ana!

LEVEL HIT



Metallica'nın Master of Puppets albümünde bir şarkı vardır: The Thing That Should Not To Be... Anlamı, "olmaması gereken şey"dir. Olmaması gereken, olmamasını istediğimiz birçok şey vardır. Bazı insanların varlığı bizi rahatsız eder, olmamasını isteriz. Yanlış giden bir şey vardır hayatımızda, "Bu olmamalı" deriz. Olmaması gereken şeyler olması gerekenlerden daha fazladır belki de. Ama bunu biz dengeleyemeyiz hiçbir zaman. Yapabileceğimiz tek şey, "The thing that should not to be" demektir.

ELEME TURU

Yapımcılar, UEFA Champions League'in tamamıyla yeni bir yapıya sahip olduğunu, FIFA serisine dahil olmadığını söylüyorlar. Şampiyonlar Ligi için geliştirilmiş "yeni" bir oyunmuş UEFA Champions League. Gerçekten de öyle mi dersiniz?

UEFA Champions League, The Season, Play Now, Home & Away, Tournament, Situation, Practice oyundaki modlar. FIFA 2005'ten farklı olan tek mod UEFA Champions League. O zaman buradan başlayalım: İsteddiğiniz bir Şampiyonlar Ligi takımını seçerek gerçek sistemle Şampiyonlar Ligi'ne katılabiliyorsunuz. Bu yıl Galatasaray gibi Şampiyonlar Ligi'ne katılmayan birkaç Avrupa takımını da UEFA Champions League modunda seçebiliyorsunuz. Oyuncuların ve takımların her şeyleriyle

lisanslı olduklarını belirtmem gerek yok sanırım. Belirtmiş mi oldum? Neyse!

Oyunun ana yeniliklerinden biri The Season. Sezona başlarken bir zorluk derecesi belirliyor ve seçtiğiniz zorluk derecesine göre bonus kazanıyorsunuz. Amateur 0,75, SemiPro 1, Professional 1,5 ve World Class 2 kat bonus kazandırıyor. Farkındayım, birazdan kazandığınız bonuslarla Migros'a gidip alış-veriş yapacak gibi duruyorsunuz. Ama yanlış anladınız, açıklayabilirim: Kazandığınız puanları "secret"ları açmak için harcıyorsunuz. Tactics'ten takımın nasıl oynayacağını (ofansif/defansif, kanatlardan atak/uzun pas vs) seçtikten sonra sezon başlıyor. Ve ilk başarısızlıktan sonra kovuluyorsunuz. Hızlı mı oldu? Aslında değil. Oyuna bir görev sistemi getirilmiş. Yapmanız gereken 50 görev var sezon boyunca. Ancak bu görevleri tamamladıktan sonra şampiyon olabiliyorsunuz (birini tamamladığınızda klüp tarafından yenisi veriliyor). Mesela ilk göreviniz maçı kazanmak. İkinci-

si ise iki golle maçı kazanmak ve kaleyi bulan en az beş şut çekmek.

Oyuna bir de radyo eklenmiş. Maç aralarında taraftarlarınızın, taktikleriniz, aldığınız sonuçlar ve teknik direktörlük tarzınız hakkındaki yorumlarını dinleyebiliyorsunuz. Bunun için 200'den fazla ses kaydı yapılmış. Sıkıldığınızda işe yarıyor.

Diğerlerini bildiğiniz için kısaca bahsedeceğim. Play Now, hızlı oyun başlatıyor. Bu modda 239 takımdan birini seçebiliyorsunuz. The Season'da açabileceğiniz 25 "secret"ı (mesela birinci kişi kamerası) bu modda kullanabiliyorsunuz. Tournament'ta kuralları kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Situation'da maçı istediğiniz adam sayısıyla, istediğiniz skorda başlatabiliyorsunuz. Home & Away eleme sistemiyle oynanıyor. Practice ise... Pratik (ciddiyim).

Genel değişiklikler bunlar. Görev sistemi, Şampiyonlar Ligi, EA Sports Radyo... Şimdi sahaya çıkma zamanı. Çıkış tüneline girer girmez çıkamaz şaşırtıcı bir şeyle



"Ulan kaç haftadır gol atamadık! Şöyle kafamı sokayım suradan bari, hah!"



Top çizgiyi geçmişti! Hakem golümüzü yedi Evin Ana!





karşılaşacaksınız. Oyun sinematik! Evet sinematik! Artık ekranın üstünde ve altında siyah bantlar var. Maç istatistiklerini ve oyuncuların durumlarını bu bantlardan görebiliyorsunuz. Ama buna bir anlam ve remedim. Bir futbol oyununu 16:9 formatıyla oynaya- cağım aklıma gelmezdi hiç. Kendimi bir ara Lord of the Rings izliyormuş gibi hissettim. Frodo'yla orta yaptım, Gollum çelişkide kalsa da voleyle kıymetli meşin yuvarlağı ağlara bıraktı. Neyse, sanırım bu, ha- vuz probleminde sonra en büyük problem olarak gösterilen karton seyirciler için bir çözüm. Çünkü bu şekilde oyun sırasında seyirciler neredeyse hiç gö- rünmüyor. Yine de hiçbir şey bunun saçma olduğu geçeceğini değiştirmiyor.

Oyunun yapısında birkaç değişiklik var. Bunlar- dan biri duran toplarda. UEFA Champions League'de FIFA 2005'teki karmaşık frikik ve korner kullanma sistemi yok. Tuşta ne kadar basılı tutarsanız, o kadar güçlü vuruyorsunuz. Bildiğimiz bir sistem. Ek olarak, vuruşun nasıl olacağını (falsolu, içeriye doğru orta, ki- sa pas) tuşlarla seçiyorsunuz. Frikiklerde ise bu kez bir hedef çıkıyor ve kalenin istediğiniz bir noktasını seçebiliyorsunuz. Kaleye şut çekeceğiniz zaman ön- ce "curl"ü seçiyor, ardından D tuşunda basılı tutuyor- sunuz. Ama bunun bir dezavantajı var: Kontrol sizde değil. Yani sadece "falso"yu seçerek topa falso ver- miş oluyorsunuz.

Futbolcuların sahadaki dizilimlerinin düzeltilmiş olması en olumlu yenilik. Eskisi gibi orta sahayı rahat bir şekilde geçemiyorsunuz. Orta saha ile defans bir- birine yaklaştırılmış. Bu aynı zamanda oyunu da bi- raz "gerçeğe" yaklaştırmış. Ama... "Ama" şu: Oyun yapısı FIFA 2005'le aynı olduğu için, oynanışta nere- deyse hiç değişiklik olmadığı için, bu değişiklik den- geleri bozmuş. Çünkü bu şekilde rakip daha fazla pres yapıyor ve size daha az boş alan bırakıyor. İyi de, bunun karşılığında orta sahayı veya defansı geç-

bilmek için yeni hareketler, yeni pas varyasyonları nerede? Aynı oynanışı alın, dizilimi düzeltin. Ee? Sı- kıştım kaldım ama ben arada! Ara pasın dışında vere- bileceğiniz farklı bir pas yok neredeyse. Siz de -genel- de- ortalarla gol atmaya çalışıyorsunuz. Burada da sorunlar yok değil. Sadece sıfıra indiğiniz zaman yü- zünüzü kaleye dönmeden orta yapmanıza izin verili- yor. Korner çizgisine yakın yerlerde bile orta yapmak istediğinizde, mutlaka yüzünüzü kaleye dönmeniz gerekiyor. Bu da topu kaptırmanıza neden oluyor. Çünkü rakipler yakın markaj yapıyor. En düşük zorluk derecesinde bile...

Aynı şey kaleye çektiğiniz şutlar için de geçerli. Yine yüzünüzü kaleye dönmeniz gerekiyor. Diyelim ki sağdan içeri girip topu dışarıya çıkardınız, ceza ala- nındaki futbolcuyla da topa gelişine vurmak istediniz. Kaleye çok yakın olmanıza rağmen, adamınızın topu dışarıya vurma olasılığı yüksek. Bu zorlama oyunun oynanabilirliğini düşündürüyor. Bazı şeylerin bilgisayara bırakılması gerekli. Bu yüzden oynadığımız şeyin is- mi "oyun" ya zaten.

Topun fizik modellemesinde ise hiçbir değişiklik yok. FIFA 2005'teki fizik modellemesinin birebir aynı- sı. Ve bu da topun "uçan balon" şeklinde hareket et- mesi demek. Goller yine saçma, kaleciler donuk, do- ğallık yok. Karambol mü? Beklemeyin. Kısacası, dizi- lim dışında oynanışta hiçbir değişiklik yok. Bahsetti- ğim nedenlerden dolayı da dizilimin değişmesi hiçbir şeye yaramıyor. Sadece daha fazla boğuluyorsunuz.

Peki, hani oyunun FIFA 2005'le hiçbir ilgisi yok- tu? Hani UEFA Champions League tamamen farklı bir yapıya sahipti? Hepsini geçin arkadaşlar. UEFA Champions League, FIFA 2005'in aynısı. Bu kadar

özensiz, bu kadar baştan savma bir oyun daha yok.

BU DA MI OFSAYT?

EA Sports'un bu haliyle FIFA seri- sinde (pardon, Champions League FIFA serisinden değil) ne kadar ısr- rar edeceğini, insanları daha ne kadar kandıracağını bilmiyorum. Ama EA'nın de bilmediği bir şey var: Gol olması için topun tamamının çizgiyi geçmesi gerekiyor. UEFA Champions League ise, çizginin yarısında kalıyor. Tabii bu durum- da söyleyebileceğimiz tek bir şey var: The thing that should not to be...

Fırat Akyıldız



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 - 2005 SPOR www.uefachampionsleaguegame.ea.com

Yapımcı: EA Sports

Medya: 2 CD

Fiyatı: Belli Değil

Dağıtıcı: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Var Yok

Multiplayer Modu: Vs, Co-op

Minimum	Önerilen
700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 5+1

EAX

Oyuna Alışmak Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

██████████ ██████████

Ses

██████████ ██████████

Oynanabilirlik

██████████ ██████████

Multiplayer

██████████ ██████████

Eğlence

██████████ ██████████

LEVEL

NOTU



Alternatifler: Pro Evolution Soccer 4

67

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

LEVEL HIT



Bu sefer bir Jules Verne uyarlamasını değil, Jules Verne yapıtlarına adeta saygı duruşunda bulunan bir oyunu inceliyoruz. Bilimkurgu edebiyatının babası olarak kabul edilen bu Fransız yazar, gerçekten de kaleme aldıklarıyla insanlığa yeni kapılar açmış ve bu kapılardan geçmenin imkânsız olmadığını haykırmıştır. Belki kendi zamanında değil ama ölümünden tam 100 yıl sonra neredeyse yazdıklarının hepsi gerçekleşmiş durumda. Jules Verne yapıtları sadece edebiyat dünyasını değil sinemayı ve sinemanın peşinden ayrılmayan bilgisayar oyunlarını da oldukça etkilemiştir. Return to Mysterious Island, ünlü yazarın Gizemli Ada romanına varsayımsal bir devam niteliğinde tasarlanmış bir oyun (Gizemli Ada'nın da Denizler Altında 20.000 Fersah'ın devamı olduğunu biliyor muydunuz?).

ÖZGÜR KIZ, JULES VERNE ORTAMLARINDA

Bir süredir adventure oyunları arasında bir hatun baş karakter furyası almış başını gidiyor. Longest Journey'nin çitir üniversite öğrencisi April, Egyptian Prophecy'nin Mısırlı dilberisi Maya ve Journey to the Center of the Earth'un çetin ceviz habercisi Ariane aklıma ilk gelenlerden. Şahsen şikâyetçi değilim; hatta bu eğilim devam etmeli. Belki başka bir Lara Croft da adventure alemini canlandırabilir (hani ölüyü diriltir derler ya). Mina hanım kızımız da işte bu dişi cengâverlerden. Biraz April, biraz da Ariane havası var Mina'da. Ama bana sorarsanız daha çok "Özgür Kız Nil" havasında. Mina, bir gün karar verir ve "ben bu dünyayı karış karış gezicem, kimse de bana karışmasın" diyerek dökülür yollara. Kendisi cabbar bir yelkenci olduğundan, solo bir şekilde açılır denizlere. Ama okyanusun azgın dalgaları karşısında, Mina ne yapsın tek başına? Yelkenli olur alabora, bizimki atar kendini tropik bir adaya. Mina kendine geldiğinde tropik olduğu kadar volkanik de olan bir adaya düştüğünü farkeder; tıpkı Gizemli Ada'da olduğu gibi. Cep telefonu yanındadır ama hazır kart kullanmadığından, ne kimseyi ücretli arayabilir, ne de kontör dilenebilir; zaten şarjı

da bitmek üzeredir. Birden gözetlendiğini hisseder, sonra karnının acayip aç olduğunu hatırlar ve açlıktan paranoyaklaştığını düşünür. Gerçi kumsaldaki tekne iskeleti, adada yalnız olmadığını, en azından bir zamanlar birilerinin olduğunu düşünür. Bu duruma kafa patlatmadan önce yiyecek bir şeyler bulmalıdır...

ROBINSON'UN ATÖLYESİNE HOŞGELDİNİZ

En işisi konudan daha fazla bahsetmemek çünkü oyunun, Jules Verne'in Gizemli Ada'sıyla bağlantısını oynarken keşfetmek çok daha eğlenceli (bağlantıyı biraz abartmışlar ama olsun). Return to Mysterious Island bir adventure olduğundan türlü bulmacalar sizi beklemekte. En büyüğü ise 'bu adadan nasıl kurtulurum'. Ama başlangıç olarak 'karnımı nasıl doyururum' ile uğraşıyorsunuz. Geçirdiği deniz kazasından sonra Mina'nın gücünü toplaması için yemek bulması gerekiyor (yedikleçe sağlık göstergesi doluyor). Kumsalda yengeç, midye gibi bir takım deniz mahsulleri gözünüze çarpıyor. Bir de kuş yumurtalarıyla hindistan cevizi var tabii. Bunları buluyorsunuz ama bunuyor-sunuz; çünkü bir alet veya bir ara işlem kullanmadan yemeniz mümkün değil. Örneğin yumurtaları bir çiviyile delerek içebiliyor, midyelerin kabuklarını ateşle açabiliyor veya yengeçleri yine ateşle közledikten sonra midye indiribilyorsunuz. Kısacası çevrede bulduklarınız bulmacalar için yeterli

değil, onları birleştirerek bir takım aletler üretmeniz şart. Bu üretimler için envantere (sağ tık) bir tezgah dahil edilmiş. Burada bulduklarınızı birleştirebiliyor veya ürettiğiniz aletleri tekrar ayrıştırabiliyorsunuz. Üretimleriniz gayet mantıklı araç-gereçler ama her bulduğunuz işe yarar diye cebinizden indirmezsiniz tam bir envanter çorbasıyla sonuçlanıyor. Hele oyuna ara vererseniz, işler iyice kontrolden çıkabiliyor. Aslında bu kadar fazla materyalin olmasının sebebi, oyunun alet yapımında oyuncuya birden fazla alternatif sunmasıyla ilgili; örneğin ateş yakmanın üç farklı kombinasyonu var (neyse ki sınıflandırma yapabilmemiz için envanter sekize bölünmüş). Oyunun önemli bir kısmını envanter atölyenizde ürettiğiniz



Hindistan cevizi nasıl yenir tarifi.

Toplayın **bavullarınızı**, egzotik bir tatile çıkıyoruz!



Envanter sistemi yeni aletler üretmeniz üstüne kurulu.



Yılanı kıstırmak için elinizdeki sopayı kullanın.



Grafikler gerçekten alıp götürün cinsten.



Muhteşem Nautilus'un dünyü ve bugünü.

aletlerle Robinsonculuk oynayarak geçiyorsunuz. Islanda kavramı için gayet ideal bir oynanabilirlik. Zaten oyunun bağındığı Gizemli Ada romanı da bu tarz üretimlerle dolu. Robinson, Cuma'sız olmaz tabii. Sizin Cuma'nız da bulup evcilleştirdiğiniz ve Jep adını taktığınız bir maymun oluyor. Jep, oyun boyunca Mina'nın fiziksel açıklarını kapatıyor. Örneğin yüksek bir

yerden bir şey mi alınması gerekiyor, bir ışık, bir Jep ve işlem tamam. Bulmacalar envanter ağırlıklı. Bu yüzden bulduğunuz şeyleri tanımanız çok önemli. İster envanterinizdeki elektronik ansiklopedinize bakın, isterseniz de Mina'nın yorumunu alın, her iki yöntem de işinize yarayacaktır.

MANZARA MÜTHİŞ

Return to Mysterious Island, birinci şahıs bakış açısından oynanıyor. Oyun panoramik ekranlara bölünmüş; her ekran olabildiğince geniş bir bakış açısı sunuyor. Grafikler inanılmaz güzel! Her detay düşünülmüş. Uzun süredir bu kadar renkli ve canlı grafikler görmemiştim. Masaüstü yaptığınız doğa fotoğraflarından hiçbir farkları yok (resim versiyonları olmaları dışında). Adada gezerken adeta usta ellerden çıkma manzara tablolarının arasındaymış veya National Geography fotoğrafçısı gibi hissediyorsunuz. Tropik, egzotik, volkanik, ne ararsanız var grafiklerde. İlginçtir ki Mina'ya bile bu kadar özenilmemiş; arada çıkan tek renk illüstrasyonları iyi ama envanter arayüzündeki vesikalığı oldukça vasat. Sesler de grafikleri destekleyecek kadar kaliteli. Genellikle çev-

renizi kurtulamaktan sesleri pek adamakıllı dinlemiyorsunuz ama düşünmek için biraz duraklayınca, türlü orman seslerinin, kıyıya vuran dalgalara karıştığını duyabiliyorsunuz.

Return to Mysterious Island, bir adventure oyuncusunun birçok beklentisini karşılayabilecek bir oyun. Jules Verne etkisi altında gizemli bir ada, Robinson Crusoe tarzı bir envanter sistemi, ayakları yere basan bulmacalar ve inanılmaz manzara, hepsi bu oyunda yeterince var.

Güven Çatak

İKİ BAŞYAPITIN ARDINDAN...



Oyundaki Jules Verne bağlantısını sindirebilmek için öncelikle Gizemli Ada'yı ve öncüsü olan Denizde Altında 20.000 Fersah'ı tanımak gerekli. Her iki kitap da Kaptan Nemo için yazılmış sanki. Nemo asıl ismi Prens Dakkar olan Hintli bir race aslında. Ailesinin, İngiliz hükümeti tarafından katledilmesini kabullenemeyen Prens Dakkar kendini toplulardan izole eder ve gizlice muhteşem denizaltısı Nautilus'u tasarlar. Acısını dindirmek ve dünyada savaşa son vermek için yola çıkan Kaptan Nemo, savaş gemilerini batırmaya başlar ve Denizde Altında 20.000 Fersah ortaya çıkar. Mürettebatının tek tek öldüğünü gören Nemo, haritada gözükmeyen ıssız bir adaya çekilir. Ama yıllar sonra bir gün, balanta yolculuk yapan beş Amerikalı adaya zorunlu iniş yaparlar. Nemo, zaten insanlardan kaçıp bu adaya sığındığı için saklanır bu kazazedelerden ve böylece Gizemli Ada'nın girişi yapılmış olur. Kazazedeler, adayı yaşanabilir bir hale sokmak için uğraşırken, Nemo da onlara gizlice yardım eder. Hikayenin sonuna doğru, Nemo, dileceğini anlaması üzerine saklandığı yerden çıkarak, kazazedeleri Nautilus'e davet eder. Ardından yanardağın patlamasıyla ada ortadan kalkar; kazazedeler şans eseri kurtulur ama Nemo okuyucularına veda eder...

Jules Verne, Gizemli Ada'yı böyle bitiyor. Mina ise hiçbir şey görmediği gibi değildir diyerek yeni bir başlangıç yapıyor.



Maymunları incitmeden etkisiz hale getirmelisiniz.



RETURN TO MYST. ISLAND ADVENTURE www.mysteriousislandgame.com

Yapımcı: Kheops Studios

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: The Adventure Co.

Orijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: İnternet Ağ Ö Yalnız

Multiplayer Modu: Yok

Mümin **Önerilen**

800MHz CPU, 64MB RAM, 64MB GFX
1GHz CPU, 128MB RAM, 128MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 5+1

Dolby Surround

Diyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik Ses Dyanabilirlik Multiplayer Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Jules Verne soslu hikâye
▲ Envanterde Robinson yaklaşımı. Göz alıcı grafikler.

▼ Çok fazla materyal var.

▼ Görsel olarak Mina,

▼ doğanın yanında çok sönük

▼ kalıyor.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Journey to the Center of the Earth

81

MEDIEVAL CONQUEST

Sulu bir fantastik strateji!

Medieval Conquest adı bile belli olmayan fantastik bir krallığı kahramanlara kumanda ederek kurtarmaya çalıştığımız bir oyun. Prim ve bonus sistemiyle dönen bu krallıkta kral ve soylular ortada görünmez iken kahramanlarımız yaratıkları kesmek suretiyle geçimlerini sağlamaktadır. Hassas yönetime odaklanan gerçek zamanlı stratejimizde bütün kahramanlar koca kafalı, bütün düşmanlar paytak ve kaypaktır.

Total War' usaymaz isek adında "medieval" geçen oyunların gayri ciddi olması ilginç bir rastlantı. Bundan önce de klasik fantastik diyarları ve artık oynamaktan baydığımız görevleri temel alan komik oyunlar yapıldı. Örneğin Get Medieval ve bu oyuna tür olarak daha yakın olan Once Upon A Knight gibi oyunlar. Ama türün esaslı ve tanınmış bir örneği varsa o da bir klasik olan Majesty'dir.

KELLE VE POST AVI!

Oyunda üs kuruyor, kaynak yönetiyor ve alışlageldiği şekilde kahraman yetiştiriyoruz. Ama klasik gerçek zamanlı stratejilerin aksine maden filan çıkartmakla uğraşmıyoruz. Hanlardan, meyhanelerden topladığımız kahramanlarımızı yerleşim birimlerinin çevresine ava yollamak suretiyle para kazanıyoruz. Kahramanlarımız hoplaya zıplaya pıtırıcık gibi açiveren yaratık sürülerine dalıyor, kestikçe tecrübe kazanıyor, kazandıkça daha net kesiyorlar. Yaratıklardan toplanan kelle, post ve benzeri eşyalara da kralımız ödül vermek suretiyle bize kaynak yaratıyor. Bunu bir yerden gözüm ısırıyor ama?

45 yıllık araştırmayla tılkıyı bile ehilleştiren insanlığı, umarım bir gün fantastik ortamlarda canavarları da ehilleştirir. Böylece biz de bilim oyununda bilim goblin, fare, tavşan gibi canlıyı sürüsüne bereket kesmekten kurtuluruz. Ama tabii çaylak kahramanlara uygun yaratık çıkartmak yüzyıllardır Dungeon Master'ların bitmek tükenmek bilmeyen çilesi.

Ben bir hikâye anlatıcı ve DM olarak olayı çözdüğümü inanıyorum! Misal fantastik bir oyunda grubunuzun karşısına ilk düşman olarak bir troll çıkartın! Oyuncularınızdan sağ kalanlar beyin travması atlatabilirler tabii ama en azından karakterinin ilk öldürdüğü düşman bir fare olmaz! Malum karakter siciline işleniyor bunlar 86 fare, 32 hırsız, 15 dev akrep türünden...

Şimdi, Medieval Conquest'te bu sorunu çözmek yolunda kendine göre adımlar atmış. İlk seviyelerde ar-

tık mantar-sabun köpüğü kırması abik gubik yaratıklar kesiyoruz! Durun bir dakika? Olmuş mu bu şimdi? Maalesef ih, olmamış. Fantastik mizah böyle değil! Mizah böyle olmamalı çocuğum!

Tabii işin esprisi ve mizahi yönü genel grafiklere, renklere ve seslendirmelere de bolca yansımış. Hafif-meşrep bir oyun yani, bu açıdan güzel. Ama biraz fantastik kurgu kültürü ve İngilizce bu oyunda eğlenmek için şart, çünkü bütün olay bunun çevresine kurulu. Öte yandan zaten İngilizcesi ve fantastik kurgu kültürü olan biri de bu oyunda pek eğlenmeyecektir. Çünkü oyunun espri seviyesi ne yazık ki sadece klişeler ve şirin olmak üzerine kurulu. Uçuk efektler özel teknolojiler yok ama en azından hem ortalama makinelerde harıl harıl çalışıyor hem de görsel olarak fena değil. Seslendirmeler dersiniz gayet yerinde ama müziklerin pek akılda kalacak bir tarafı yok.

Koca kafalı kahramanlar bal arılarına karşı...

SOFRADAN ETİ SÜTÜ EKSIK ETMEYİN

Protein gün boyu yıpranan kas hücrelerinizin yenilenmesi için gerekli iken süt ilerleyen yaşlarda karşılaşılabileceğiniz kemik erimelerine karşı sağlam bir tedbir. Medieval Conquest'te de kahramanlarınızın savaşabilmesi için etinin sütünün eksik olmaması gerekiyor. Oyun Majesty'ye özeniyor, onun gibi olmak istiyor. Her iki oyunda da kurduğumuz yerleşimler kahramanların ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir ekonomik sistem.

Olay aslında gayet basit, siz kahraman yapmak için para harcadınız, tesis kurup yatırım yaptınız. Kahramanınız bu tesislerde parasını ödemedi halde saha maçı yapmak isteyen yaratıkları demir çubuklarla kovulayarak ve hırpalayarak kral 3. İsmet Abi'nin takdirini kazandılar. Kralın verdiği üç beş ödülü gören siz de hemen gidip para karşılığı kahramanlarımıza pansuman, su, gıda, daha büyük demir sopalar gibi hizmetlerde bulundunuz. Sizi gidi çakal sizi! İşte Medieval Conquest'te çark böyle dönüyor dostlar...

Daha açık anlatmak gerekirse demirciler, kütüphaneler, hanlar kurtulmalısınız. Daha sağlam kılıçlar, daha sağlam zırhlar ve yeni büyüler satmalısınız. Zamanla gelen daha sağlam yaratıklarla başa çıkabilmek için kahramanlarınızın her türlü imkânı ihtiyacı var.

Medieval'in ilginç yanı bütün binaların, teknolojilerin ve eşyaların en baştan itibaren açık olması. Oyunun

açılması, ayağı sıklamaması için iki ileri bir geri her görevde aynı teknolojileri geliştirmek, sonraki görevde bir tane daha geliştirebilmek değil de özgür bırakılmak güzel. Çünkü zaten gayet basit olan oyun sistemi arabirimin kullanışsızlığı yüzünden hızla baymanıza sebep oluyor. Bu her şeyin açık olması güzel çünkü oyunu almak gaffetinde bulunan bir arkadaşınızdan ödünç almak suretiyle harıl harıl "hmm bu bu muymuş" şeklinde inceleyebilir, bana hak verebilirsiniz.

Görevlerin temelde aynı olması oyunun sıkılmadan oynanabilir ömrünü oldukça kısıtlıyor. Halbuki daha ilk Warcraft'ta bile çeşitli gö-

revler vardı! Bazı görevlerde kısıtlı üniteyle başlayıp bitirmek gerekiyordu, oynanışta daha bir çeşitlilik vardı. Bugün de dün olduğu gibi insanların bir oyuna para verip aldıklarında eğlenmeleri için bu gibi çeşitlilikler gerekli. Oyunun konsepti baştan sona belli de olsa monotonluğu kıracak bölümler lazım!

FETİH

Peki oyunun Conquest yani fetih kısmı nerede? İşte bir nebze yeni bir şeyler bize. Medieval Conquest'in aynı üssün çevresinde dönüp durmasını engelleyen bazı özellikleri var. Öncelikle sağlam hazine ve yaratıklar, görevler gittikçe üssünüzden uzaklaşıyor. Siz de gittikçe düşman topraklarının içerilerini kahramanlarınızın sığınıp dinlenebileceği, alışveriş yapabileceği ileri karakollar da yapmak gerekiyor. Medieval Conquest'teki haritalar gerçekten dev gibi! Bu karakollar dışında hızlı ulaşım için yollar





MEDIEVAL CONQUEST GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ www.catdaddygames.com/medieval.html

Yapımcı: CatDaddy Games
Dağıtımçı: Global Star Software

Medya: 1 CD
Orijinal olarak yok

Fiyatı: -
Yaş sınırı: 13+

Multiplayer: İnternet Ağ B Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
800Mhz CPU, 256 MB RAM, 900MB HDD, 16 MB GFX	1.6Ghz CPU, 512MB RAM, 32 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
 4+1 5+1
 Delay Surround

Oyuna Alışmak Zor: İngilizce gereksinimi: Düşük Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Dinlanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Basit, esprili, her şey oyunun başından itibaren açık
					▼ Karmaşık kontrol ve oyun mekanığı, zayıf espriler, kendini tekrar ediyor.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Journey to the Center of the Earth

65



yapmalı, kahramanlarınız at kiralayabilmeli ki oyunda hızlı ilerleyebilsin. İşin lojistik yönünü de düşünmeleri büyük bir artı, oyuna renk katmış.

Sonuçta kesinlikle Majesty'nin ne oynanış, espi be de atmosfer olarak yanına bile yaklaşamaz! Tabi Majesty'nin 5 yıllık bir oyun olduğunu da

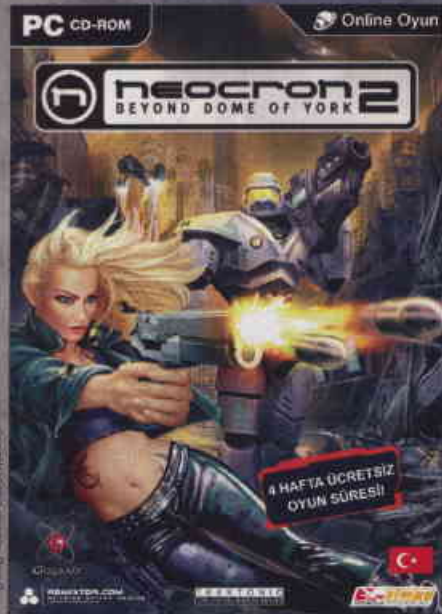
unutmayalım! Bunca yıl aradan sonra Majesty benzeri bir oyun olarak ortaya çıkıp ta böyle tırt olmayı başararak gazabımı da celbetti Medieval Conquest (doğa yandaşını celbet!).

Ali Güngör

GİZLAND

READY TO PLAY www.gizland.com

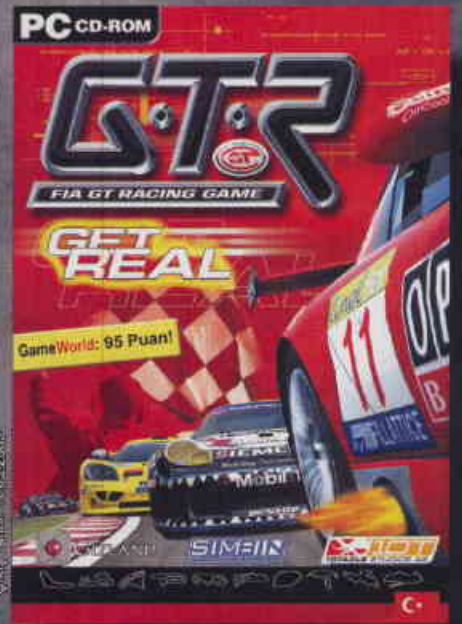
Dünyayla aynı anda
Türkiye'de!!!



Avrupa'da büyük başarı kazanan "Neocron" adlı cyberpunk oyunun devamı. Günümüzden 700 yıl sonra akıl almaz maceralar yaşamaya hazır olun!!

44,90 YTL

44.900.000 TL (KDV dahil)



GTR - %100 gerçek yarış hissi!
- FIA GT serisinin gerçek pistleri ve araçları
- Gerçek yarış takımlarının kullandığı Porsche 911, Ferrari 550 ve benzeri 70 araç
- Kesintisiz 24 saat süren yarışlar
- Yarış içinde değişken hava koşulları

54,90 YTL

54.900.000 TL (KDV dahil)

54.900.000 TL (KDV dahil, kargo hariç)

Gizland, yarışların daha keyifli olabilmeleri için, oyunu arın herkese titretmiş, vitesli ve yükseklik ayarlı direksiyon-pedal takimini özel fiyat avantajıyla sunuyor. 34,90 YTL 34.000.000 TL (KDV dahil, kargo hariç) Kampanya stokları sınırlıdır.

Çelişkili ırkın üçüncü istilasası...

O değil de, yaşayan ölü ne demek? Bu kadar çelişkili başka bir ırk daha var mı? Yaşıyor, ama ölü! İki bir arada... Şampunan gibi! Saçma! Toplanıp basın açıklaması yapınlar! Desinler "Böyle böyle", "Bakin biz ölüyüz, saklayacak bir şeyimiz yok, aha bunlar da ölüm raporlarımız! (fıyk!)". Ya da desinler ki, "Bakin biz yaşıyoruz, normal insanlar gibi nefes alıp veriyoruz, yemek yiyoruz, hatta geçen hafta halı sahada top bile oynadık!". İkisinden birini yapmazlarsa greve gidiyorum, yazı falan yazmıyorum.

GİTTİM GELDİM!

Ne grevi? O da neymiş? Yazı: The House of the Dead serisi devam ediyor. Konu basit. Bir araştırma sırasında kaybolan Thomas Rogan'ı (ilk oyundaki ana karakter) ve takımını bulmaya çalışıyorsunuz. Ana karakterlerse Rogan'ın kızı Lisa ve G (Rogan'ın arkadaşı). Tek kişilik oyunda Lisa'yı, iki kişilik oyundaysa Lisa veya G'den birini kontrol ediyorsunuz.

Modlar Survival ve Time Attack. Survival'da yapmanız gereken şey, zombi öldürmek. Time Attack'te yapmanız gereken şeyse, zombi öldürmek. Bu modda zamana karşı yarışyorsunuz tabii. Zombi öldürdükçe saniye kazanıyorsunuz. Ancak Time Attack'i Survi-

val'dan ayıran tek şeyin zaman sınırlaması olması saçma. Bölümler aynı, sahneler aynı, zombiler aynı, silah aynı... Farklı olan hiçbir şey yok.

Normal, Hard, Very Hard, Easy ve Very Easy derecelerinden birini seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. The House of the Dead'in eski arcade oyunlarından farkı yok. Yani belirli bir hakkınız var. Öldüğünüz zamansa jeton atarak oyuna devam edebiliyorsunuz. Hatta geriye doğru sayan "Continue? 9, 8, 7, 6..." ya-

oyunun 2005 yılında, PC'de çıkmış olması. The House of the Dead'in oynanış sistemi fazlasıyla eski. Diğer yandan SEGA oyunu 2005'e uyarlamak için hiç çaba harcamamış. En azından çevre daha etkileşimli olabilirdi, daha fazla serbestlik tanınabilirdi. Bu kadar sınırları belirlenmiş bir şeye

THE HOUSE OF THE DEAD 3

zısı bile geliyor ekrana. Peki, The House of the Dead nasıl oynanıyor? Sadece farenin sol tuşuna basarak. Başka hiçbir tuşu kullanmak zorunda değilsiniz. Çünkü her şeyi bilgisayar kontrol ediyor. Sağa sola bakma veya istediğiniz bir yere gitme gibi bir özgürlüğünüz yok. Aslında hiçbir konuda özgürlüğünüz yok. Oyun akıyor ve siz fareyle ateş ediyorsunuz. Hatta arkanızdan kovalayan boss'un ne zaman öleceği bile belli. Ne kadar isabetli ateş ettiğinizin neredeyse hiç önemi yok. Her şey önceden hazırlanmış. Ve plânda hiçbir değişiklik olmuyor. Birkaç bölüm başında hangi yoldan gitmek istediğiniz sorulsa da, bu yetersiz kalıyor. Asıl sorun ne biliyor musunuz? Bu



"oyun" demek zor.

Dikkat etmeniz gereken birkaç detay var. Zombilerin saldırdığı insanları kurtarırsanız hak kazanıyorsunuz. Çevredeki kutuları parçaladığınız zamansa içeriden çıkan paralara ateş etmeniz gerekiyor ki, puan kazanın. Değil mi?

GREV!

Zombilerden bıkmış olan biz oyunculara bu yapılır mı? Farklı bir şeyler olsa neyse, ama yok. Üstüne üstlük eski, sınırlı ve çelişkili bir oynanış sistemi var The House of the Dead'in. Sonuçta, bu oyunu oynamak yerine kızgın kumardan serin sulara dalın, oradan iki adım ya var ya yok zaten.

Fırat Akyıldız



THE HOUSE OF THE DEAD 3		SHOOT EM UP	www.sega.com
Yapımcı: SEGA	Medya: 1 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: SEGA	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 15+	
Multiplayer <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> LAN <input type="checkbox"/>	Aynı Bilgisayarda		
Multiplayer Modu: Co-op			
Minimum	Önerilen	Grafik	██████████
900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	Ses	██████████
		Oynanabilirlik	██████████
		Multiplayer	██████████
		Eğlence	██████████
Oyuna Alışmak: Çok kolay		İngilizce gereksinimi: Az	Zorluk: Çok kolay
LEVEL NOTU	██████████		
Alternatif: Yok			

50

SONIC HEROES

Dev transferin perde arkası!

Sevdiğim oyun karakterlerinden biriydi Sonic. Kirpiydi, maviydi, hızlıydı, gol yollarında etkiliydi. PS2'de ve Xbox'ta eskisi gibi değildi. Ağırlaşmıştı, yeni arkadaşlar bulmuştu. 8-bit Sonic'ten farklıydı kısacası. Eskisi gibi olmadı. Ama SEGA şansını PC'de denemek istedi. Birebir bir Xbox çevirisiyle...

XBOX MI?

Sonic Heroes, Xbox'tan birebir olarak çevrilen bir oyun. Ama yanlış giden bir şeyler var. Xbox gamepad'inin Y tuşuna kadar ekrandaki her şey Xbox versiyonuyla aynı. Bu bir PC oyunu. Ve kimsenin PC'de Xbox gamepad'ini, Xbox kontrollerini görmek istediğini sanmıyorum.

Heroes'u diğer Sonic oyunlarından ayıran şey takım oyunu. Oyun sırasında sadece Sonic'i değil, diğer karakterleri de kontrol ediyorsunuz. Sonic, Dark, Rose ve Chaotix, seçebileceğiniz takımlar. Her takımda ay-



Oyun fazla renkli. Bu yüzden dövüş sahnelerinde kafanız karışıyor.



nı anda kontrol ettiğiniz üç karakter bulunuyor. Karakterler farklı yeteneklere, farklı güçlere sahipler. Sonic Team'de Sonic hızlı koşabiliyor, Tails kuyruklarıyla uçabiliyor. Oyun içindeki puzzle'ları ve engelleri aşmak için de bunları kullanıyorsunuz. Seçtiğiniz takıma göre oyunun tipi, zorluk derecesi değişiyor ve bölümlerde bazı değişiklikler oluyor. Mesela Dark Team'de (en zor), Sonic Team'de olan bazı köprüleri bulamıyorsunuz ve ancak denizin içindeki kuleleri kullanarak karşı tarafa geçebiliyorsunuz. Bu da daha tehlikeli bir yol tabii.

Oyun üç renk üzerine kurulu. Kırmızı, güç; sarı, uçma; mavi, hız anlamına geliyor. Bölümlerdeki kırmızı/sarı/mavi renkli tabelalar o anda ne yapmanız gerektiği konusunda ipuçları veriyorlar. Eğer uçmanız gerekiyorsa, mouse'un tekerleğini çevirerek adam değiştirmeniz gerekiyor. Yalnız bunun oyunun hızını kestiği de kesin. Sonic gibi hızlı bir oyunda devamlı adam değiştirmek çok gereksiz ve sıkıcı. Genel olarak da Sonic Heroes'un en önemli sorunu bu. Yeni karakterler ve yeni hareketler oyuna renk katıyor, ama oyunun akıcılığını bozuyor.



Bunların dışında, klasik Sonic bölümlerinde bir değişiklik yok. Bölümler, rampalar,

yağlar, kırabileceğiniz kutularla dolu. Ve eskisi gibi rengarenk bir dünyada geçiyor Sonic Heroes. Kontrol sistemindeyse, oyun Xbox versiyonundan birebir olarak çevrildiği için yine sorunlar var. Oyunu oynarken Sonic sanki elinizden kayıp gidiyor. Bazen hiçbir şeyi siz kontrol edemiyorsunuz. Dreamcast'teki Sonic'te bu dengelenmişti, ama Heroes'ta abartılmış. Kontrol hissi neredeyse yok. Diğer yandan, eski Sonic'in hızını ve esnekliğini yeni oyunda bulamıyorsunuz. Kamera da -genellikle- rahat bir görüş açısı sağlamıyor.

SON KIRPI

Yeni karakterler ve yeni hareketler Sonic için kurtuluş veya yeneden diriliş değil. Xbox gamepad'inin Y tuşuna kadar PC'ye çevrilen bir oyundan beklentileriniz sınırlı olmalı. Kaldı ki PS2 ve Xbox'ta bile bu oyun vasattı.

Fırat Akyıldız

SONIC HEROES		PLATFORM	www.sega.com
Yapımcı: Sonic Team	Medya: 1 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: SEGA	Orijinal Olarak Yok	Yaş Sınırı: 3+	
Multiplayer <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> LAN	<input checked="" type="checkbox"/> Aynı Bilgisayarda	
Multiplayer Modu: Vs			
Minimum	Önerilen	Grafik	██████████
900 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	Ses	██████████
		Oynanabilirlik	██████████
		Multiplayer	██████████
		Eğlence	██████████
Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce gereksinimi: Yok	Zorluk: Az	
LEVEL NOTU	██████████		59
Alternatifler: Rayman 3			

Cossacks Makedonyalı kılığına girince

Alexander aynı isimli filmin gerçek zamanlı strateji oyunu. Oyunda Büyük İskender'i yönetiyor ve işe Makedonya'daki iç karışıklıkları bastırarak başlıyoruz. Pek çok irili ufaklı görevin ve tarihi olayın yanı sıra Yunanlıları ve Persleri dize getirirken dev savaşlarda büyük ordulara kumanda ediyoruz. Gerçekte İskender büyük bir ordusu olmasına rağmen taktik ve stratejik dehası, inanılmaz cesareti ile kendinden kat be kat güçlü düşmanları yenip kendi ordusuna katabilmiş bir fatih. Bu yüzden gelin bakalım oyun ne kadar heyecanlı ve tarihi ve stratejik olarak ne kadar tutarlı...

KALABALIK SAVAŞLAR

Alexander teknoloji harikası olmayan yine de çarpıcı olan grafikleri ile dikkat çekiyor. Özellikle doğa, gerek animasyonlar gerek kullanılan renk paletleri ve pırıl pırıl atmosferi ile göze çok hoş geliyor. Orduların animasyonları ve şehirlerin detayları da göze çarpıyor. Ne yazık ki aynı özen seslendirmelere gösterilmemiş. Oyun ara sahnelerde ve oyun içinde bolca film

materyali içerse de bunların oyun içinde kullanımı sönük ve heyecansız olmuş. Oynanış ve arabirimde oyunun üzerine kurulu olduğu Cossacks motoru kendini belli ediyor. Yüzlerce, binlerce üniteden oluşan orduları yönetmek harika. Ayrıca ünitelerimizi toplayıp birlikler haline getirerek oynanışı kolaylaştırabiliyoruz. Fakat ne yazık ki oyun bu güzelliklerine rağmen sadece vasat bir

strateji olarak kalmış. Çünkü oyunu başından sonuna dek bütün ünitelerinizi düşman üzerine hep birden göndererek ve her bölüme sadece birkaç dakika ayırarak geçebiliyorsunuz! Düşmanı ku-

lerinin oyunlarını yaptırıyorlar.

Biz bilgisayar oyuncuları da biliyoruz ki bu tip oyunlardan uzak durmak gerek. Çok kısıtlı zaman içerisinde, adam gibi kontrol edilmeden, sıcak sıcakına piyasaya sürülüp satabildiklerini satmaya bakıyor yaptırıyorlar. Sonuç? Satın alanlar için de oyunun yapımında imzası olanlar için de hüsr-

ran. Alexander da ne kadar zaman kısıtlamasına uğradığını gerek çok ince işlenmiş bazı bölümleri, gerek alelacele doldurulmuş kısımlarıyla belli ediyor. Yazık, oyun üzerinde belki de birkaç ay daha çalışılsa vasat film oyunları arasında erimekten

şatmak, çeşitli taktik ve ordu formasyonlarını uygulamaya çalışmak emirleri bir dinleyip bir dinlemeyen üniteler yüzünden mümkün değil. Herhangi bir strateji uygulama çabanız kesinlikle başarısız oluyor.

DEV BÜTÇELİ FİLMLER

Bolca reklamı yapıp şişirilen dev bütçeli filmlerin genellikle bilgisayar oyunları da yapılır. Peki neden? Oyunu yapan firma filmi izleyip gaza geldiği için mi? Ortaya eğlenceli ve orijinal bir oyun çıkacağı için mi? Tabii ki hayır. Zaten filmi, yönetmeni, oyuncularını şişirip popülizm ile filmi pazarlayan uyanıklar "hazır bunun reklamını yapıp adını duyurmuşuz, etenden sü-tünden iyice faydalanalım" dedikleri için. Gidip bir oyun dağıtıcısı ve yapımıcısı ile anlaşılıyorlar ve film-

kurtulacak bir potansi-yele sahipmiş. Hele de yapımçı GSC, Cos-

sacks'ı yapmış, Stalker üzerinde çalışın sağlaml bir ekip olunca insan iyice üzülüyor. Onlar da yaptıkları bu işten memnun kalmamışlar ki, kendi sitelerinin ana sayfasında bile oyunla ilgili hiçbir bilgi yok. Oyun şu haliyle oyuncuya ne strateji oynadığını hissettiriyor ne de o tarihi savaşları başarmaktan duyulabilecek hazı verebiliyor.

Ali Güngör



ALEXANDER GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ www.gsc-game.com

Yapımcı: GSC

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtımçı: Avaturk

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: yetişkin 17+

Multiplayer: İnternet

LAN

6 kişi

Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
1Ghz CPU, 256MB RAM, 16 MB GFX	2Ghz CPU, 512MB RAM, 32 MB GFX

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

Oyuna Alışmak: Çok kolay

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Çok kolay

LEVEL NOTU



Alternatifler: Cossacks

60

Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçığı halı sahada top oynarken yan diz bağları kopmuş, Acıbadem KBB'ye yolladık.

Alpine Skiing 2005

Yapım: 49Games Dağıtım: RTL Enterprises Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Bir Kısa Kısa'da daha yeniden birlikteyiz sevgili okurlar. Bu ayki Kısa Kısa konumuz ise Berker. Evet Berker. Bu ay burada bir gerçeği açıklamak istiyorum. Outlook Express Berker daha fazla kamuoyunu ve siz sevgili okurlarımızı kandıramayacak. İşte gerçek: "Motorum var, 300 basıyor abi!" diye ortalıkta dolaşım hava atan Berker'i, geçtiğimiz Perşembe Üsküdar'dan Beşiktaş'a deniz motoruyla geçerken gördüm. Hatta gişedeki görevliye, böyle parmaklarını birleştirerek "Ne zaman hareket ediyor abi?" diye soruyordu. "Motorum var!" dediği buymuş meğerse. "Haaa!" dedim, "Sen dur!". Sonra beni görüp utanmasın diye büfe taklidi yaparak yanından geçtim. (Boyun kısa, yazdığın yer kısa kısa, bir de utanmadan bana laf kasıyorsun! Ayıptır be! Nihahahaaa –Madd)

Alpine Skiing 2005 de bu konuyla bağlantılı aslında, ciddi. Oyun bir kayak simülasyonu. Ve kayak oyunlarının yapıları çok basittir. Öyle ki, bir portakal kasası bu iş için yeterlidir. Kasayı bataklık gibi kaygan bir zeminle birleştirebiliyorsanız eğer, bu oyunu oynayabilirsiniz. Ayrıca neden portakal kasası ya?

Neden? Portakal çok değerli bir şey midir ki, kasada saklanır? O değil de, şifresi kaç bunun? Yoksa kasa denilen şey... Anladım.

Oyun, sınırları içinde bazı modlara sığınma hakkı da vermiş. Mesela Hot Seat. Hot Seat'te 12 kişiyle bilgisayar kontrolündeki bir oyuncuya karşı yarışabiliyorsunuz. Career moduyla ise iş arkadaşlarınızı pist dışına atıp kariyer yaparak kayakçınızı geliştirebiliyorsunuz. Ama biz Level dergisi olarak orijinal iş arkadaşları kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Aksi halde kurulum aşamasında sorun yaşayabilirsiniz. Bunun için de bir destek hattı kurduk. Sabah 9'da bizi uyandıracak. Yani... Sanırım... Neyse... ☺

level
NOTU 50



Hot Wheels Stunt Track Challenge

Yapım: Climax Dağıtım: THQ Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Çok eskiden beri yarış oyunu oynarım. Buggy Boy, Super Cars, Emlyn Hughes Soccer ve Age of Empires gibi birçok yarış oyunu bitirdim. Ve bu engin deneyimimle anladım ki, yarış oyunları ikiye ayrılıyor: Simülasyon, arcade, Bura. Ne var ki bu oyunlarda ortak olan bir şey var: Bizi birbirimize düşürmeye çalışıyorlar! Yarışma kisvesi altında bizi ailelerimizden ve sevgililerimizden koparıyorlar! Buna artık bir "Dur!" demenin zamanı gelmedi mi sizce de? Bence gelmedi. Bana ne yani, ne yapar-

sanız yapın. Adamlar uğraşmışlar, yarış oyunu yapmışlar, eleştiriyorsunuz bir de (...)

Stunt Challenge oyunun ana modu. Bu modda diğer arabalarla tartışarak yarış sahasındaki puanları toplamaya çalışıyorsunuz. Game Break'te ise yine puan toplamak için belirli noktalara ulaşmanız gerekiyor. Ama burada kazandığınız bonus puanlarla arabanızı geliştirebiliyor veya marketten alış-veriş yapabiliyorsunuz. İki kat harcayın, iki kat bonus kazanın, bonus'unuzu beş taksitle bölelim, beş taksidin birini bu yıl, diğerini altı yıl önce ödeyin, diğerinin karesini alalım mırmırmırmı...

Bu tipte bir oyun için sürüş modellemesinin ve kaynak yönetiminin daha eğlenceli olması gerekirdi. Stunt Track Challenge'teki arabalara içleri doldurulmamış geyik kafaları gibi hareket ediyorlar. Evet, bu benzetmeyi yapmamalıydım belki, belki umarsızım biraz, ama önce beni dinleyin, sonra hakkımdaki kararınızı verin: Spor dostluk ve kardeşliktir. Yani... Sanırım... ☺

level
NOTU 42

Miami Vice

Yapım: Atomic Planet Entertainment Dağıtım: KOCH Media Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Starsky & Hutch, Command & Conquer gibi polis ikililere, Sony Crockett & Ricardo Tubbs'u da ekleyelim. Yardım edin siz de, hah, oldu. Sony Crockett & Ricardo Tubbs adında iki karakteri kontrol ettiğiniz Miami Vice, kesin rakam vermeyeyim yine, ya birinci, ya da ikinci kişi dijital kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Tabii oyunu diğerlerinden ayıran bazı şeyler var, yok değil, yok. Evet yok. Karşınıza çıkan düşmanları öldürdüğünüz, ipuçları topladığınız, basit bulmacalar çözdüğünüz bir oyun Miami Vice. Asıl amacınızsa, bir uyuşturucu şebekesinin başındaki Ortega'yı, evet Ortega'yı bulmak. Bunun Fenerbahçe'de bir zamanlar "hımpf!" diye top koşturan Arjantinli orta saha oyuncusu Ariel Ortega'yla bir ilgisi y... Ya o değil de, Ortega'yla birlikte Serkan Aykut'u

da bulsak bu oyunda? Nasıl olurdu? Olmaz mıydı?

Neyse ki oyunda 14 farklı görevde 14 farklı silah kullanabiliyorsunuz. Buna ek olarak, oyun sırasında iki karakter ve Mario Bros arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Her karakter farklı tutumlara sahip tabii ki. Biri daha hızlı hareket ediyor, diğeryse Tembel Hayvan gibi saatte sadece 4 metre yoi alabiliyor. Peki kimdir bu Tembel Hayvan, ne yer ne içer? En hızlı hareket etmesi gereken zamanda, yani yavrusu tehlikede olduğunda saatte sadece 4 metre gidebilir. Bir sel sırasında, herhangi bir ağaç dalına tutunarak yavaşça düşüşünü bekler. Ve bahsettiğim Tembel Hayvan, Koala değildir. Koala onun yanında Ridvan Dilmen gibi kalır, ne dediğini anlamasam da, kalır. ☺



level
NOTU 25

AlphaBlackZero

Yapım: Khaeon Dağıtım: Playlogic Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Bir taktik/aksiyon oyunu daha birlikte olurken, buradan Ankara'daki amcama, Edirne'deki kuzenime, güneydoğu'daki GAP projesine ve karşı masamdaki Sinan'a selamlarımı yolluyorum. Sinan istersen e-mail de atabiliriz? SMS? Sinan???

Sonuçta sevgili okurlar, bu bir taktik/aksiyon oyunu. Kontrol ettiğimiz karakter ise, Alpha Black

Zero takımının başındaki Kyle Hardlaw. Benzerlerinde olduğu gibi, Alpha Black Zero da aynı sistemle oynanıyor: Taktik kur, ilerle, şurayı toplayiver, pencereyi kapat. Peki bunda ne kadar başarılı olabiliyorsunuz? Aslında olamiyorsunuz. Bunun nedeniyse adamlarınızın yapay zekâları. Bir defa verdiğiniz komutları algılayamıyorlar. Bir adamınızdan sizle birlikte gelmesini istediğinizde, adamınız "Ha?" diyerek tavırını açıkça ortaya koyuyor. Sizi takip ederken ise, mesela, kayalıklara çarparak Kaya Balığı gibi yere kapaklanıyor (Kaya Balıkları kayalıklarda yaşarlar, sanırım). Ancak yapay zekâ, oyunu baltalayan etkenlerden ve Burak'lardan sadece biri. Burada Burak'ın artılarında, eksilerinden ve sistem gereksinimlerinden bahsetmeliyim. Artılar: Konuşkan bir defa adam, eğlenceli. Eksiler: Kafası kontrol edilmesini zorlaştırıyor, biraz fazla konuşkan, eğlenceli falan da değil aslına bakar-

sanız. Sistem gereksinimleri: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX, 84 ekran TV, Volkswagen Polo, süper bir kız arkadaş. ☺



level
NOTU 41

Midway Arcade Treasures

Yapım: Midway Dağıtım: Midway Minimum Sistem: 200 Mhz CPU, 32 MB RAM, 8 MB GFX

Yıll 1944! İkinci Dünya Savaşı'nın yarattığı yıkım dünyayı tehdit ediyor! Dünya cehenneme dönmüş! Her yerden gri bulutlar yükseliyor! Ben de oturmuş Atari salonunda oyun oynuyorum! Yıkımdan en çok etkilenen de bendim! (...) Bakın cidden, etkilendim, durun açıklayabilirim boroloğboroloğp...

Eğer yaşınız uygansa, 2 oda 1 salonunuz varsa ve pencereleriniz Pimopen'se, Smash TV, Paperboy gibi oyunları oynamışsınız demektir. Ne? Oynamadınız mı? Halk diliyle "Atari salonlarında" jeton harcayan, harçlığını har vurup harman savuran siz değil miydiniz? O zaman Midway Arcade Treasures'ı oynayabilirsiniz (çelişkiyeyim belki, ama o kadar yazdım.). Eski arcade oyunlarının bir araya toplanıp kamp yaptığı bir oyun bu. Bunlar: Spy Hunter, Defender, Gaunt-

let, Joust, Paperboy, Rampage, Marble Madness, Robotron: 2084, Smash TV, Joust 2, Bubbles, RoadBlasters, Stargate, Splat!, Blaster, Rampart, Sinistar, Super Sprint, 720, Toobin', Klax, Satan's Hollow, Vindicators ve Root Beer Tapper.

Bu oyunlar bir emulatur yardımıyla bir CD'de toplanmış ve PC'de, basit bir ara birimle oynanabilir hale getirilmiş. Dolayısıyla "Ben emulatur'le falan uğraşamam, Tembel Hayvan'ım, saatte 4 metre yol alırım, TV kumandasını kalkıp masadan almamak için kumandaya kumanda eden ayrı bir kumanda yaptırttım." diyorsanız, Midway Arcade Treasures'ı alın. Süper nostalji yaşayacaksınız, gözleriniz bülüm bülüm dolacak. Ağlayacaksınız... ☺

_Fırat Akyıldız

level
NOTU 60



KONSOL USTASI

Düşündüm ki GTA: San Andreas'da canımı sıkıyorlar, aldım elime AK-47'yi saldırdım kendimi sokaklara. Baktım Shadow of Rome'da beni Sezar'ı öldürmekle suçluyorlar, gladyatör oldum. Kuzey Kore taşkınlık yapıyorlar dediler, paralı asker oldum, bir o ülkeyle bir bu ülkeyle anlaşmalar yaptım, kendimi en güçlü ilan ettim. Basket oynamak istedim hep, bir takımda sağlam yerim olsun istedim, olmadı. Ben de aldım elime kontrolörü en iyi NBA oyuncusunu sahalara taşıdım. Atladım, zıpladım en fazla yerden 1 metre havalanabildim. Onlarsa çok daha iyisini yapıyordu. Dijital ortamda dövüşçü oldum, herkesi yendim. Yapamadıklarımı, görmediklerimi, yaşamak istediklerimi yaşadım. Hiçbir şey olmasam da, burada Konsol Ustası oldum. Aferin bana...

YOKSA MARVEL VS. EA MI DEMELİ?

MARVEL NEMESIS: THE IMPERFECTS

Farketmişsinizdir, uzun süredir Marvel'ın herhangi bir oyun firmasıyla kapıştığı görmedik. Aslında City of Heroes ile bir takım itişmeler oldu, ama bahsettiğim kapışma bu değil. Marvel vs. Capcom, Marvel vs. Street Fighter ne güzel oyunlardı değil mi? Şimdi de işin içine Electronic Arts katılıyor (sanki yeterince her yerde adı geçmiyormuş gibi). Olay kısaca şu şekilde cereyan edecek: Marvel'ın ünlü kahramanları ve EA'nın kendi ürünü olan süper kahramanlar boyutu henüz belli olmayan bir ortamda karşı karşıya gele-

cekler. Oyunla paralel olarak Marvel Nemesis: The Imperfects adında bir mini çizgi-roman serisi de piyasaya çıkıyor. Hikâyeye göre dünyaya inen uzaylı bir bilim adamı Marvel ürünü olan bir takım süper kahramanlarla karşılaşır. Bilim adamının amacıysa bu süper kahramanların genleriyle oynayarak daha farklı yaratıklar yaratmaktır. Marvel ve EA mücadelesi hakkında şu anki bilgilerimiz bunlar. Umalım da şöyle kaliteli bir dövüş oyunu ortaya çıksın.



COLD FEAR BU GEMİDEN KURTULMANIN BİR YOLU OLMALI...

Yapım: Darkworks | Dağıtım: Ublsoft | Platform: PC, PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 1 Mart(Amerika), 30 Mart(Avrupa)

Fırtınaya yakalanmış bir Rus gemisi. Korkusuz bir adam Tom Hansen ve kâbusların ürünü yaratıklar. Tekneniz bir sağa bir sola yalpalıyor ve sonunda nihayet Rus gemisine varıyorsunuz. Burada neler olduğu hakkında hiçbir fikriniz yok. Sanki terk edilmiş gibi. Yavaş yavaş güvertede ilerlerken bir kamaradan sesler geliyor. Kamaranın içini görmek mümkün değil. El fenerinizi yakıyorsunuz istemeden. Kapıyı yavaşça itiyor ve zayıf ışığı odada gezdiriyorsunuz. Bir masa, yere dağılmış eşyalar ve kutular. Işık kutuların arkasını bulduğu zamansa... Evet korkma vakti geldi,

çünkü karşınızda eli silahlı bir zombi var! Gördüğünüz üzere Cold Fear biraz sıradan bir korku aksiyon oyunu olma yolunda. Her şey beklenildiği gibi. Karakteriniz yalnız, birçok farklı silaha ulaşabiliyor, önünde zombiler ve yaratıklar var ve bunlar elbette en beklemediğiniz anda üstünüze saldırıyor. Tüm korku oyunlarını oynamış olanlar Cold Fear ile yeniden bu diyara adım atabilecek. Hem de çok yakında.



BASKIYI DURDURUN!

- Epic Games başkanı Mark Rein Xbox 2 ve/veya PS3 için iki oyun hazırladıklarını belirtti. Bunun ardından da bahsedilen yeni nesil konsolların şu anda en güçlü PC'yi bile gende bıraktığını açıkladı.
- Scooby-Doo'dan uzun süredir ses çıkmadığını düşünenlere cevap: Scooby-Doo! Unmasked THQ tarafından PS2, Xbox, GC, GBA ve Nintendo DS için hazırlanıyor ve Eylül ayında piyasada olacak.
- Gün geçtikçe elimize daha çok bilgisi ulaşan

The Godfather'a James Caan, Robert Duvall ve Marlon Brando sesleriyle katkıda bulunacak.

- Epic'in Unreal 3 motorunun kullanım haklarını alan Midway hemen Xbox 2 ve PS3 için oyun hazırlıklarına başladığını açıkladı.
- Shrek 3 mü? Evet doğru duyduunuz. Filmin 2007 yazına kadar görülmesi beklenmiyor, fakat Activision çoktan oyunun haklarını satın aldı bile. Shrek 3 Activision'ın tek projesi de değil üstelik. Çok yakında Shrek SuperSlam ile Shrek karakterlerini arenalarda dövüştürebileceğiz.

► The Elder Scrolls IV: Oblivion'ın PC'ler için hazırlandığını zaten biliyorduk. Take Two Interactive'in, bu oyunu yan firmalarından biri olan 2K Games ile hem PC hem de 'bir yeni nesil konsol sistemi' için yayımlayacağını duyurması, Elder Scrolls'u konsollarda da göreceğimizin işareti oldu.

► Amerika'da pek ünlü olan Family Guy serisi sonunda oyun oluyor. Take Two'nun yan firması 2K Games damgasıyla piyasada görülecek olan oyun, tüm ünlü konsollar, el konsolları ve PC için hazırlanıyor. Oyunun türüyse elbette aksiyon.

MUSASHI SAMURAI LEGEND ANİME STİLİ BİR RPG Mİ? HEMEN İSTİYORUZ!

Yapım: Square Enix | Dağıtım: Square Enix | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 1 Mart 2005



Final Fantasy VIII'i beklerken karşımıza Brave Fencer Musashiden çıkmıştı, hatırlar mısınız bilemiyorum. Hatta bu Brave Fencer FF VIII'in bir demosunu da barındırdığı için beklenenin üstünde de satışlar yapmıştı. Musashi o zamanlar elinde kılıcı bir sağa bir sola atlayan sevimli bir samuraıydı. Şimdi durum değişiyor mu peki? Hayır. Yeni Musashi'nin görüntüleri tamamıyla Cel-Shade tekni-

ği kullanılarak ve Anime'lerdeki efektlerin eklenmesiyle oluşuyor. Savaşlar ve her şey gerçek zamanlı. Yani bir aksiyon oyunu gibi önünüze çıkan yaratıkları kendi yeteneğinizle ortadan kaldıracaksınız. Zaman geçtikçe Musashi yeni saldırılar, yeni kombolar kazanacak ve hatta ICO'daki gibi bir kızı yanınızda taşımanız da gerekecek. Musashi zaman zaman bu kızı havaya atacak, yaratıkları yok edip kızı tekrar yakalayacak. Buradan bakıldığında oyun çok eğlenceli gözüküyor. Bakalım öyle olacak mı?

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE BU SEFER ALIEN'LARLA UĞRAŞMIYORUZ

Yapım: Eurocom | Dağıtım: Vivendi Universal | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 12 Nisan 2005

Bir Predator'ın eşyalarını çalmak ne anlama gelir bilir misiniz? Bu onun 100 yıl beklese bile gelip sizden intikam alacağına resmidir. Elimizdeki örnekte de 1930 yılında dünyada insan avlayan bir Predator, ırkının kurallarını çiğnediği için terk edilmiş bir gezegene yollanır. Yollanmadan hemen önce de eşyalarını bir mafyanın üyeleri ele geçirir. Tam 100 yıl sonra, 2030'da Predator dünyaya iner ve av yeniden başlar. Şehirlerde insan avlayan bir Predator'ın kontrolündeyiz bu sefer. Karşımızda Alien'lar da yok. Hatta Predator'ın tüm

artistik cihazlarına da sahibiz. İstedğimiz zaman görünmez olacak, mızrak ve disklerimizle istediğimizi ortadan kaldıracak ve hatta zarar aldıkça Rage barımızı doldurup çok daha güçlü saldırılar yapabileceğiz. Bölümler çizgisel bir yapı taşıyacak olsa da, düşmanlarını ister gizlenerek, isterseniz de karşılarına çıkıp sıcak savaşa girerek karşılayacaksınız. Predator modellemesinin inanılmaz gözüktüğü Concrete Jungle, umalım da AvP filmi gibi canımızı sıkmasın.



RESONANCE

HER AN IŞIKLAR SÖNEBİLİR!

Yapım: Neocell Factory | Dağıtım: Belli değil | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: Mart 2005

Hem korkacağız, hem de karakterimizi geliştireceğiz. Bunun adı Korku-RPG oluyor. Resonance da bir korku-RPG. Oyunun çıkmasına üç gün kala hala elimizde çok az bilgi olmasına da kısaca endişe diyebiliriz. Resonance'da karakterimiz olan bayan, bir takım ortamlarda kötülüğün güçleriyle savaşıyor. İlginç olsansa

oyunda "Resonance Effect" isminde bir sistemin kullanılacak olması. Buna göre bizi korkutacak olan öğeler rasgele meydana gelecek. Eternal Darkness'daki aniden sesin kısıması, kontrolörün titreşim yayması gibi efektlere benzeyeceğini tahmin ediyoruz. Bunun yanında bulmacaların çözümleri açık sonlu olacak. Yani çözebilerseniz oyun farklı yönlenecek, çözemerseniz daha farklı. Tam 15 farklı büyü ile kendini geliştirecek kahramanımızın sessiz soluksuz bir patlama yaratmasını bekliyoruz.



► EA dünyayı ele geçirme niyetindeyken arada Süpermen de kaynadı. Bu durumda da EA lisanslı yepyeni bir Superman oyunu göreceğiz. Ne zaman ve hangi konsollar için olduğu belirsiz.

► Mega Man dünyasının en zevkli oyunlarını içeren X kısmını bir pakette toparlayan Mega Man X Collection yakında PS2'de. Diskin içerisinde Mega Man X - Mega

Man X6 arasındaki tüm oyunlar ve Amerika'da hiçbir zaman görülmemiş olan Mega Man Battle & Chase bulunacak.

► Sega ve Bandai fanatiklerini gözünün üstünde olması gereken oyunu açıklıyoruz: Super Robot Wars. Super Robot Taisen dünyasının robotları, Virtual On modelleri ve Gundam Seed Mecha'larını bir çatı altında toplayan Super Robot Wars

lütfen vasat bir oyun olmasın, lütfen...

► Artık çevrenizdekilerle Winning Eleven oynamaktan sıkıldıysanız maalesef beklemeye devam edeceksiniz; zira internet desteği bulunan WEB: Liveware Evolution 1 ay daha ertelendi ve Mart'in sonunda piyasada olması bekleniyor.

► Konami of Europe GTA: San

Andreas'ın başarısını kıskanmış olacak ki, Crime Life: Gang Wars isimli çete temalı, yapısı GTA kadar özgür olan bir oyun hazırlıyor. PC, PS2 ve Xbox için çıkacak olan oyun sadece Avrupa'da satışa sunulacak.

► NBA Street Vol.3'ün GameCube versiyonunda Mario, Luigi ve Princess Peach'in olacağını söylesem, kâğıp bir GameCube alır mısınız acaba?

GRANTURISMO4

4 teker iyidir... 2800 teker çok daha iyi

Fanatiklerinin sabrını zorlayan dört yıllık bir yapım süreci ve defalarca ertelenen çıkış tarihinin ardından Gran Turismo 4 nihayet evlerimize girmeye hazır. Oyunun PAL versiyonu 9 Mart tarihinde piyasaya çıkacak. Ben de oyunu almanıza değil değmeyeceğini öğrenmek için oyunun NTSC Japon versiyonunu deli gibi oynadım. Bakalım bu uzun bekleyişe değmiş mi...

MY FAVOURITE GAME

Oyunun açılış videosunu izlediğimde geçmişe, tée Gran Turismo 1 oynadığım günlere gittim alıp da başım. O vakit oyunun açılış videosunu izlediğimde "İşte bir gün bu oyun, bu grafikler oyuncu grafikleri olacak" diyordum hep. Ne oldu, şimdi o zamanki videodan çok daha kaliteli oyun içi grafiklere sahip bir oyun var elimde. İlginç bir duygu diyebilirim, değişik bir tat, bir doku. Gran Turismo 4'ün harika açılış videosu iki kısımdan oluşuyor. Öncelikle renderlanmış bir Ford GT 40 yarışa hazırlanıyor ve kamera etrafında dönerken arka fon sürekli değişerek oyundaki mekanlar tanıtılıyor. Ardından bir pit ekibi aracı hazırlıyor ve yarış startı veriliyor. Bundan sonrası oyun için grafiklerle hazırlanmış ve değişik modellerin yarıştaki hali ruhiyelerini gözler önüne seriyor. Video oyun hakkında yeterince ön bilgi verirken, gaz verme konusunda da tam puan alıyor. Videonun müziği de Gran Turismo 2 Japonca versiyonunda kullanılan müziğin aynısı ve oyunun ambiyansına çok iyi uyum sağlamış. Aynı müziğin kullanılma sebebi ise o zamanlar The Cardigans'ın

Gran Turismo isimli bir albüm çıkartmaları ve çıkış parçalarının da My Favourite Game (En Sevdiğim Oyun) olmasıydı. Bu parça çok anlamlı bulunmuş ve GT2'nin sonradan çıkan PAL versiyonunda eskisinin yerini almıştı.

İyi haber şu ki GT4: Prologue'daki tuhaf kamera açılan ve bir türlü dönmeyen arabalar artık oyunda yok. Şimdiye kadar yapılmış en sağlam Gran Turismo oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. İnanılmaz gerçekçi, detaylı ve geniş içerikli olan oyunun kitapçığı bile tam 210 sayfa!

GT4'de görsel ve teknik açıdan GT3 A-Spec'in aksaklıkları giderilmiş ve zayıf olan içeriği de fazlasıyla doyurucu hale getirmiş. Çok daha fazla oyun modu, araba, marka, pist ve yarış var. Oyun neredeyse yapımına harcanan süre kadar sizi kendisine bağlayacaktır.

İKİNCİYİ GEÇEN KAÇINCI OLUR?

Oyunda eskiden olduğu gibi arcade ve simülasyon olmak üzere iki ana mod var. Arcade modda yeteneklerinizi zamana, yapay zeka yarışçılara veya arkadaşlarınıza karşı sergileyebilirsiniz. Bu modu tek kişilik, zamana karşı, iki kişilik ve çok kişilik gibi türlü çeşitli yarış seçenekleri ile oynayabilirsiniz. Arcade modda, açık olmak kaydıyla istediğiniz araç ve yolu seçerek istediğiniz rakibe karşı yarışabilirsiniz. Oyunumuzdaki pistler dört kategoriye ayrılmış durumda. Bunlardan dünyadaki gerçek pistler on dokuz, eski oyunlarda da bulunan orijinal fantezi pistler on üç, şehirlerde geçen pistler on bir ve toprak & karlı yollar yedi adet olmak üzere toplam 50 adet pist hazırlanmış. Bu pistleri tersten de oynayabil-

diğimizi düşünürsek oyundan kolay kolay sıkılmayacağınızı söyleyebilirim.

Sadece arcade mod bile tek başına sizi yeterince memnun edebilecek potansiyele sahip. Oyunda ilerledikçe seçebileceğiniz araçlar da üç kategoriye ayrılıyor. 240 araçlık ilk kategoride üreticiler tarafından organize edilen standart arabalar varken, 87 araçlık ikinci kategoride 1966'dan 1999'a kadar olan altın klasikler mevcut. Son kategori ise en sık kullandığımız araçlara kolay ulaşabilmeniz için hazırlanmış "en sevdiğim" arabalar kategorisi. Bu modda bir araba seçtiğinizde, o araba için ayrılmış paletten rengi değiştirebilirsiniz. Ardından yarışa gireceğiniz aracın ince ayarlarını yapabiliyorsunuz. Oyunun en büyük yeniliği diyebileceğim nokta ise işte burada.

Yarışa başlamadan önce standart A-spec veya B-spec yarış stillerinden birisini seçmeniz gerekiyor. A-Spec'i seçerseniz yapmanız gereken iş, alıştığınız şekilde aracınızın başına geçip bitiş çizgisine en önde varmaya çalışmak olacaktır. Bu yarışlara başla-

LEVEL CLASSIC

**Yarış oyunlarının kralı
bir döndü pir döndü!
Gözlerinize
inanamayacaksınız!**

İnanmayacaksınız ama bu oyun içi grafiğidir!



madan önce kaç puanlık yarış olduğunu ekranda göreceksiniz. Siz arabalara ve arabaları geliştirmek için parçalara para harcadıkça alacağınız A-spec puanları da artacaktır.

"VİRAJIN ARDINDAN HIZLAN, ATAK YAP VE ÖNDEKİNİ GEÇ"

B-spec ise GT yarış deneyimine yepyeni bir boyut getiriyor. A-spec yarışlara alternatif olarak sunulan bu yarış serisinde ise aracınızın koltuğunda oturuyor, takım yöneticisi olup yarış izliyor, gidişata göre stratejiler belirliyor ve yapay zeka kontrolündeki pilotunuza direktifler veriyorsunuz. Bunu yapabilmek için ekranın üst kısmında yer alan bir bar kullanılıyor. Diğer tiffeniz bu bar üzerindeki beş rakamli ve iki ikonlu tuşlar yardımı ile pilotunuza iletiliyor. Bir rakamı yavaşla komutunu temsil ediyor ve pilotunuzu yavaşlatıyor, böylelikle lastik aşınmasını da minimuma indiriyor. İki rakamı pilotunuzun rahatlamasına ve bulunduğu yeri korumasına yönelik bir komut. Üç rakamı şartlara uygun olarak en dengeli sürüşü ifade ediyor. Dört hızlan demek ve pilotunuz daha agresif yarışmaya başlıyor. Beş ise pilotunuzun limitlerini zorlaması ve hızlı gitmek adına elinden geleni yapması anlamına geliyor. Bu durumda lastik yıpranmasının maksimum olmasının yanı sıra, bol bol galdan çıkma ve kaza yapma riski ile karşı karşıya kalırsınız. Rakamların yanındaki iki araba ikonu "atak yap ve geç" anlamına geliyor ve yine gereksiz kullanımı riskli sonuçlar doğuruyor. En sağdaki P ikonlu ise mümkün olduğunca çabuk Pit-Stop yap komutu veriyor.

Yarışı yaygın kamerasının yanı sıra R1 tuşuna basarak girebileceğiniz bir bilgi ekranından da takip edebiliyorsunuz. Bu ekranda komutları aynı şekilde vere-



biliyor olmanızın yanında, araçlar arasındaki mesafeler ve arkanızdaki rakiplerinizin atak yapmalarını da anlık olarak sembollerden takip edebiliyorsunuz. Bu ekranın bir büyük avantajı da yarışları üç katına

kadar hızlandırarak (L1 + sağ & sol) zamandan kazanmanıza imkân vermesi. B-spec sistemi elinizdeki dergi sayfasında hikâye gibi duruyor olabilir ama çok ciddi, heyecanlı ve eğlenceli bir sistem. Yarış esnasında pit girişi, lastik koruma ve yakıt kullanımı gibi stratejilerin yanında, hangi virajda atak yapacağınız veya rakiplerin ataklarına cevap vermek gibi anlık kararlar vereceksiniz. B-spec sistemi özellikle uzun dayanıklılık yarışlarında aynı pistte elli tur atıp bayılmak istemeyenler için iyi olmuş. Yarış oyunlarını beceremeyen ama yarış ve araba meraklısı olan insanların oyunu oynatabilmesi için de gayet iyi düşünülmüş. Tabii bazı yarışlarda ve özel görevlerde B-spec sistemini seçemiyorsunuz. Yinede bu sistemin A-spec'den daha zahmetsiz olduğu kesin. Unutmamanız gerekir ki ne siz Ferrari F1 Takım direktörü Jean Todt'sunuz, ne de pilotunuz Michael Schumacher, yani yapay zeka pilotunuz mükemmel olmaktan çok uzak ve stresli anlarda çok hata yapacaktır. Örneğin Sauber Race Car ile sık sık pit stopları atlayacak ve çıldracaksınız.

HUOOPS, MUHİTTİN ABİ, PİTİ GEÇTİN HUOOOPIII!

Arcade modda hayalet arabayı geçerek tur sürenizi azaltmaya ve sürüşünüzü mükemmel yaklaştırmaya çalışacağınız "zamana karşı" yarışın yanı sıra çok oyunculu yarışlar da mevcut. İki kişilik yarışlarda ekranı yatap veya dikey olarak ikiye bölebiliyor ve arkadaşlarınızla yarışabiliyorsunuz. Multi-LAN seçeneğinde ise altı adede kadar PS2 ve televizyondan oluşan bir yerel ağ üzerinden arkadaşlarınızla yarışabiliyorsunuz. Güzel bir seçenek ama böyle bir ağı internet kafeler haricinde kim kurar bilemiyoruz, oralarda da sadece "vinigilefin" oynanıyor zaten. Oyun beklendiginin aksine online desteği sunmuyor.

Oyunun daha ağır basan simülasyon modunun adı Gran Turismo mode. Burada GT dünyasına alt sınıf bir kullanılmış araba satın alabileceğiniz kadar parayla başlıyorsunuz. Ardından da yıldızlara giden yolda başarı basamaklarını emekleyerek tırmanmaya çalışıyorsunuz. Yürümek ve hatta koşmak için yarışlara katılıp para kazanmalı, gereken ehliyetleri almalı, uygun arabaları satın almalı, satmalı ve onları düzgün şekilde geliştirip

ayarlamalısınız. İyi haber şu ki harıza kartında GT3 veya GT4 Prologue kayıt dosyası bulunanlar, eski oyunlardaki nakit para ve ehliyetlerini GT4'e aktarma seçeneğine sahipler ve böylelikle oyuna birkaç adım önde başlayabilecekler.

200'den fazla şampiyona yarışı bulunduran bu moda bütün aktivitelerinizi bir harita üzerinde gerçekleştiriyorsunuz. Bu haritada yer alan evinizde garajınız, kayıtlı replayleriniz ve fotoğraf koleksiyonunuz var. Aynı zamanda burada kayıt yapabilir, oyundaki durumunuzu kontrol edebilir ve günlüğünüze göz atabilirsiniz. Geliştirilmiş garaj arayüzü sayesinde arabalarınızı değişik kriterlere göre sıralayabilirsiniz. Örneğin önden çekilmiş bir araba ile yarışa girmek istiyorsunuz, hemen filtreyi açıyorsunuz ve beğendiginiz arabayı alıp o yarışa gidiyorsunuz. Bir süre sonra garajınızda birkaç yüz araç olacağı için bu önemli bir özellik aslında. Arca de moddaki "Favorites" listesi burada da en sık kullanılan araçlarımızı barındırarak.

BAYAN DOKTORDAN AZ KULLANILMIŞ, TEMİZ, KELEPİR...

Haritadaki üreticilerin buldukları noktalardan arabaları satın alabilir, onlara geliştirme parçaları satın alıp monte ettirebilir veya markalara özel yarışlara katılabilirsiniz. Araba geliştirmek için markalar haricinde bağımsız geliştiricilere gidebileceğiniz gibi, araba satın almak için de direkt üreticilere gitmek zorunda değilsiniz. Harita üzerinde kullanılmış araba satın alabileceğiniz iki nokta var. Bunlardan birisinde 60, 70, 80'li yılların arabalarını, digerinde ise sonraki modelleri bulabilirsiniz. Klasik arabaların çoğu üreticilerinden değil, sadece buradan satın alınabiliyor. Oyuna başlarken paranız sadece ikinci el araba almaya yetiyor, bu yüzden akıllıca seçimler yapmalısınız. İkinci el araba listesi, oyunda geçen yedi günde bir yenileniyor. Bir ipucu; her hafta bu listede sadece 10 km kullanılmış, kısmen kelepir arabalar oluyor. Aynı zamanda bulunması zor veya satılmayan renkteki araçları da sadece ikinci el satış alanlarında bulabilirsiniz. Buralardan araba satın aldığınızda hemen haritada-ki GT Auto'ya gidip yağ de-



Tarihlere göre sıralanmış altın klasikler



Seçtiğiniz araçları böyle karşılaşılabiliyorsunuz.



B-Spec kontrol ekranı ve komutlar.

güçtürmesini öneririm, çünkü bunu yapmadığınız takdirde umduğunuz performansı bulamayacaksınız. GT Auto'da yağ değişiminin yanı sıra aracınızı yıkatabilir, beğendiğiniz bir rüzgârlığı veya jantı taktirebilirsiniz. Ama insan NFS Underground 2'yi oynadıktan sonra buradaki rüzgârlık ve jantların neden bu kadar az çe-

AFERİN ÇOCUUM, ÇALIŞIN!



Polyphony Digital'in elemanları detaylara ne kadar önem verdiklerini her fırsatta belirtiyorlar. Bakınız nasıl da her modelin egzoz dumanını çekiyo ve motor seslerini kaydediyorlar. Canlarım benim, dikkat edin de dumanıdan boğulmayın.



şitli ve birbirlerine çok benzeyen modeller olduğunu sorgulamadan edemiyor.

Genellikle yarışlara değişik seviyelerdeki hall'lerden başlanıyor. Markaların kendi şampiyonalarını da atlamamak gerekir, iyi para veriyorlar. Her bölgedeki yarışlar ehliyet, araba türü, gücü gibi çeşitli kısıtlamalara göre gruplandırılıyor. Bunlar dışında Amerikan, Avrupa ve Japon yarışları, özel şartlar ve görevler gibi noktalara da gidebiliyorsunuz. Gruptaki bütün yarışları kazandığınızda bir araba ile ödüllendiriliyorsunuz. Özel durumlar holünde buz ve kar rallileri de dahil 33 yarışa katılabiliyorsunuz. Görev holünde ise sizinkiyle aynı olan bir arabayı be-

lirtilen virajda geçmek gibi belirli bir görevi yerine getirmeniz isteniyor. Oyundan kopmamanız için-

dan haritada sürekli mevcut arabanızla katılabileceğiniz olayları size gösteren uyarılar çıkıyor.

GRAN TURISMO'DA NOS MU? İNANILMAZ!

Oğunda araçlarınızı geliştirmek için kullanacağınız parçaları hemen eskileriyle aynı. Egzoz, fren, motor, şanzıman, turbo & intercooler, süspansiyon, lastik, araba hafifletme gibi geliştirmeler aynen dururken, bu kez bir de anlık itilim sağlayan Nitrous Oxide sistemi eklenmiş. Biz bunu senin eski oyunlarında ram kodu yazarak sağladık, yapımcılar da bu güzelliğe yabancı kalamamışlar. Aracınıza yapacağınız geliştirmeleri direk üreticiden veya bağımsız markalardan yaptırmanız arasında fiyat/performans açısından hiçbir fark olmadığını da söyleyebiliriz. Araçlarınızın gücünü ve hızını istediğiniz zaman ölçebileceğiniz "Power and Speed Hall" ve serbest sürüş yapabileceğiniz alanlar da sizi bekliyorlar.

En fazla delireceğiniz bölge olan ehliyet merkezinde A, B, IA, IB ve S ehliyetlerini almak için mücadele edeceksiniz. Ehliyet gerektiren yarışlara A-spec sistemini kullanarak katılabilmek için, her birini on altı yarış testten oluşan sınavınızı en az bronz madalya ile geçmelisiniz. Bazı testlerde size rehberlik eden bir güvenlik aracı oluyor ve gitmeniz gereken çizgiyi ve fren yapılması gereken yeri gösteriyor. İşte bu yardımcı araca çarpmamanız ve onu geçmemeniz gerekiyor. Bunu yapmadan al-

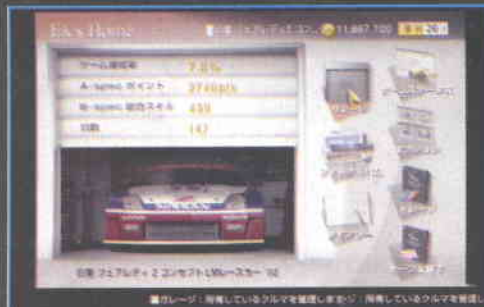
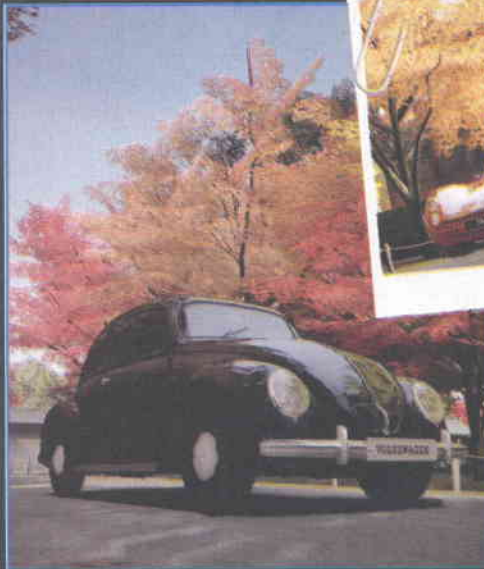




tin madalyayı nasıl alabiliriz onu çözemedim doğrusu. Aynı zamanda ideal çizginizi görmek için testler esnasında R3 tuşuna basabilirsiniz, yol üzerinde izler çıkacaktır. Maviler gaz, beyaz gaz kes, kırmızı ise fren anlamına gelir. Bir de bu sınavların arasında kahve molası diye bir atraksiyon koymuşlar, buralarda zaman kaygısı olmadan eğlenceli testlere giriyorsunuz.

KAÇ PİST, KAÇ ARABA?

Gran Turismo 4'ün inanılmaz kısımlarından bir tanesi de müthiş kaliteli olmalarına rağmen çok fazla araç ile oynamanıza imkan vermesi. Oyunumuzda seksen üreticiden gelen 713 adet araba var. Tersine de oynatabilen 50 adet pist olduğunu düşünürsek, her arabayı her pistte sadece beş dakikalığına bile denemek isterseniz, oyunu 120 gün boyunca



Canavarımın burnu garajımın kapısından görünmüştü. Maşallah x 41



24 saat aralıksız oynamanız gerekiyor. 1945 model VW Tosbağa ve 1954 Corvette gibi klasiklerden, Nike'in ürettiği süper estetik One 2022'ye kadar uzanan süper çeşitli bir araba tayfı var. Hatta Benz ve Daimler'in ilk icat ettikleri arabaları bile oyunda bulabilirsiniz.

Oyundaki pistler arasında Suzuka, Le Mans'daki La Sarthe, Seoul, Paris, Tokyo, New York, Seattle, Assisi, Capri, Monte Carlo, İsviçre Alpleri, Chamonix, Grand Canyon, sürüş parkları ve yeni eklenen kötü şöhretli Nurburgring Nordschleife var. Nurburgring Nordschleife için "büyük bir ihtimalle gezegendeki en zorlu yarış pisti" deniyor ve oyunun yapımcısına göre lisansı en zor alınan pist olmuş. Bu pist 1927 yılında Alman mühendislik ve teknolojisi ile bir dağın eteklerine inşa edilmiş ve mükemmel bir manzaraya sahip. Fakat bu güzelliğin ardında çok büyük tehlikeler yatıyor. 1976 yılında Alman Grand Prix'inde Niki Lauda'nın hayatını kaybettiği kaza sonucunda pist kapatıldı ve o günden beridir takım ve üreticilerin test çalışmaları için kullanılıyor. Bir turu yaklaşık sekiz - dokuz dakika süren pisti, orijinalinde de çok kez geçmiş deneyimli test pilotları denemiş ve oyun ile gerçek zamanlar arasında %1'lik bir fark çıkmış.

Gerçeği gibi oyundaki pist de cidden hem zor, hem hızlı, hem de çok uzun. Neredeyse dünyada karşılaşılabileceğiniz her çeşit viraj, kavis, aç, eğim ve yokuş Nurburgring Nordschleife'de var. Sayma şeklinize bağlı olarak en az 73 viraj olduğunu söyleyebilirim.

ŞU JAPONLARIN FOTOĞRAF TUTKUSU

Oyundaki müzik ve replay oynatan yerlerin yanı sıra, haritadaki en ilginç nokta olan "Photo Travel" a giderek kullandığınız aracın yakışıklı pozlarını çekebiliyor-



Bak kardeş sınavları tamamlamış, hadi sende yap çocuum.

sunuz. Bunun için Brooklyn Köprüsü, Las Vegas, Times Square, Grand Canyon, Piazza San Marco ve Shibuya gibi görsel zenginliğe sahip on beş alandan birisini seçerek aracınıza ve kameranıza yer belirlemeniz gerekiyor. Ardından görüş açısını, fotoğraf stilinizi, ışıklandırmayı, renk ve efektleri ayarlayarak fotoğrafınızı istediğiniz bir stil ve kalite ile çekebilirsiniz. Peki, çektikten sonra ne yapacağız? Hafıza kartınıza kaydedip istediğiniz zaman açıp bakabilir, hatta slayt gösterisi yapabilirsiniz. Veya bir USB yazıcı bağlayarak direkt olarak bastırabilirsiniz. En güzeli de hafıza kartı yerine bir USB belleğe kaydederek bilgisayarımdan görüntüleyebilir veya duvar kağıdı olarak kullanabilirsiniz. Çektiğim resimleri bilgisayara aktarıldığımda bu kadar kaliteli olduklarına ofisteki kimse inanmadı. Adamlar oyunlarına o kadar güvenmişler ki 1024 x 1365 çözünürlüğünde çekim imkânı vermişler. Neredeyse gerçek fotoğraf gibi, takdir ettim, saygı duydum, buna mukabellen önlerinde eğildim.

TEKNİKİL PIRAPIRTIZ

Oyunda pek fazla kusur yok doğrusu, yapay zekâ iyi, araçların kullanımı kolay, kontroller sorunsuz. Touch Response oyuna çok iyi entegre edilmiş ve viraj çıkışlarında büyük katkı sağlamış. Aynı zamanda oyun bize opsiyonel sürüş yardımı sağlıyor. Arabalar eskisi gibi yine takla atmıyor ve hasar almıyor, sadece yoldan çıkıp spin atabiliyorsunuz. Oyunun demo versiyonundaki kamera açısı sorunları giderilmiş ve üç adet açıyla yol görüşü gayet iyi. Tek sevmediğim yönü ralli modu. Piyasada o kadar kaliteli birçok ralli oyunu varken bu oyuna yakışmaz ve gerçek bir sürüş deneyimi



Cliff di Aria "City in the air" yani havadaki şehir anlamına geliyor.

sunmayan rallileri neden hala tutuyorlar anlayamıyorum.

Oyundaki bütün arabaların kullanış ve diğer özellikleri kendilerine has. Yarış esnasında ekranın altındaki G-Ülçer sayesinde, aracınızın yaptığı hareketler sonucunda ağırlık merkezinin nereye kaydığını görebiliyorsunuz. Kalan yakıt ve azotoksit bilgileri göstergesi de var. Bazı özel yarışlar ve görevlerde yoldan çıkmanıza veya bir yerlere çarpmanıza ceza veriliyor. Bu durumda belirli bir süre için 50km/saatlik hızın üzerine çıkmanız engelleniyor. Ayrıca oyunun otomatik kayıt özelliğini kapatmadığınız sürece yaptığınız her harekete dikkat etmeniz gerekiyor. 10.000'e alıp 25.000 harcama yaptığınız ama işe yaramayan bir aracı satmaya kalktığınızda 15000Cr gibi bir fiyata gidebiliyor, bunun geri dönüşü de mümkün olmuyor. Bu oyun için özel olarak üretilen Logitech Driving Force Pro'nun bir konsol için yapılmış en iyi direksiyon olduğu iddia ediliyor ve aparat çoğu gerçek araba direksiyonu gibi 900 derece dönebiliyor. Fırsatınız olursa deneyin derim.

PS2'DAKİ EN İYİ GRAFİK...

Polyphony bir kez daha aynı donanımdan çok daha fazlasını çıkartmayı bilmiş. Gran Turismo 4 grafikler açısından PlayStation2'de bu güne kadar çıkan en iyi oyun. "Fotoğraf kalitesinde grafikler" tanımını karşılayan ve fotoğraf moduyla bunu peçinleyen oyundaki araçlar poligon zenginliği başyapıtılar. Üzeri açık arabaları bile içinde modellenip anime edilmiş pilotunuzla kullanabiliyorsunuz. Pilotun hareketleri akıcı, gerçekçi ve estetik (Vites değiştirme, virajlarda savrulup kapıya dayanma gibi). Tabii yarışlar iki değil de altı kişilik olunca arabaların üzeri mecburen kapanıyor. Yine süper bir yenilik olan gerçek Pit-Stop'lara hayran kaldım. Aracınız pit alanına gelip durduğunda, takımınız hemen gelip aracınızı kaldırıyor, lastiklerini değiştiriyor ve yakıtınızı tamamlıyor. Modeller ve hareketleri inanılmaz, aklıma kaçırırım izlerken. Sürekli tezahürat yapan seyircilerin yanı sıra oyundaki çevre ve fonlar da GT3'e göre atılım yapmış denebilir. Fondaki resmin kalitesinden çevrenin engelli yapısına, özenle hazırlanmış bina ve kulübelere kadar her şey dört dörtlük. Takım çevre tasarımını bitirene kadar saatlerce çalışmış ve elli binden fazla fotoğraf çekmiş. Şehir pistlerinin yanı sıra kırsal kesimde bile birçok yapı ve doğa örtüsü özenle çalışılmış (misal Monaco pisti). Bütün bu detay ve güzelliklere rağmen sabit olarak saniyede 60 kare göstermeyi başarabiliyor. Yaptığınız yarış izlemenize olanak sağlayan Replay'ler ise her zamanki gibi yine çok iyi



GRAN TURISMO 4

YARIŞ

www.granturismoworld.com

Yapımcı: Polyphony Digital

Medya: 1 DVD

Yaş sınırı: 3+ Herkes

Dağıtıcı: Sony Computer Ent

Fiyat: 119 YTL

Kaç oyuncu: 1 - 2 (6 PS2 LAN)

DESTEKLENENLER

■ Dolby Digital ■ Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ PS2'deki en kaliteli yarış

▲ oyunu grafikleri 700 araç

▲ 80 marka, 50 pist; şaka

▲ gibi. Fotoğraf modu

▼ Jantlar birbirinin aynısı

▼ PS2 yerel ağ biraz ütopik

▼ Bir online seçeneği yok

Alternatif: TOCA Race Driver 2

çalışılmış. Burada yarışın analizini yapabilir, hatalarınızı ve yapmanız gereken geliştirmeleri anlayabilir veya özel efektler vererek sanatsal bir bakış açısı ile izleyebilirsiniz. Replay Theater'da kayıtlı Replay'lerinizi değişik seçeneklerle izleyebilir, hatta Playlist yapıp ardarda oynatabilirsiniz.

Acıkcası yarış oyunlarında müzik sevmem. Motorun o iç gıcıklayan şuh sesini dinlemek varken ne yapayım müziği? Hemen kapatırım. Ama bu kez kapatmak istemedim çünkü soundtrack çok farklı ve kaliteli geldi diğer oyunlara göre. Geniş ve iyi derlenmiş parçalar arasında modern ve rock gibi güncel türlerin yanı sıra Bach, Chopin, Mozart, Debussy gibi klasikler de var. Dolby Pro Logic II desteği de sunan oyundaki her aracın sesi özel olarak kaydedilmiş ve oyuna entegre

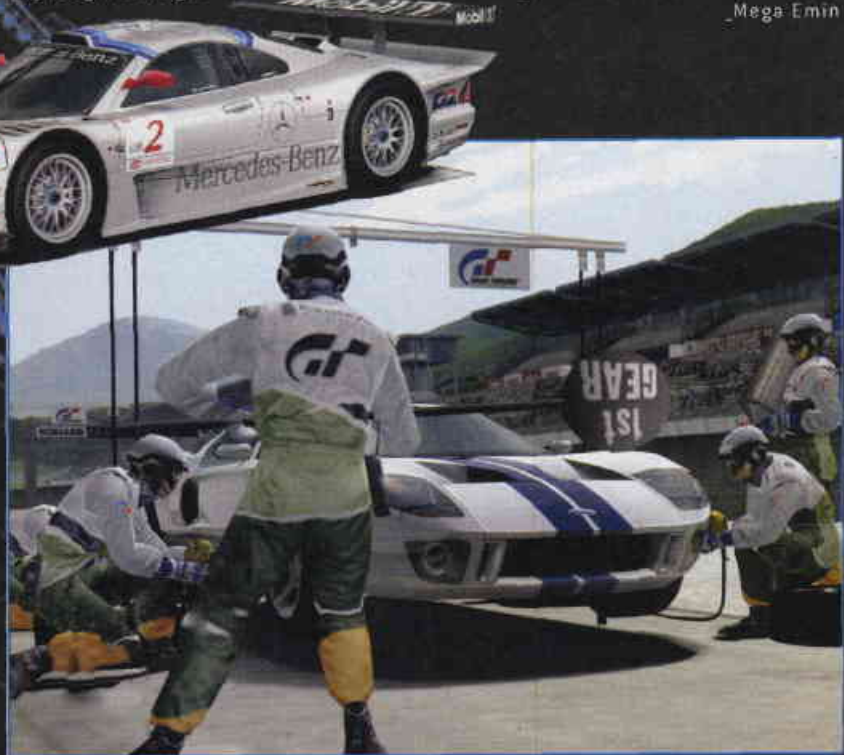
edilmiş. Bu iş için takım müzelerine, fabrikalara ve test pistlerine epeyce bir ziyarette bulunmuş. Şunu da belirtelim, oyunun 9 Mart tarihinde piyasaya çıkacak PAL versiyonunda yeni eklenmiş Alfa Romeo GT, Chaparral 2J Race Car ve 1993 Le Mans galibi Peugeot 905 gibi on araç daha olacak.

YILIN OYUNU

Sonuç olarak elimizdeki Gran Turismo 4'e "PS2'deki en iyi yarış oyunu" ödülünü çekinmeden veriyorum. Görsel olarak, teknik olarak ve içerik olarak bu kadar kaliteli olan bir oyun şaka gibi geliyor, ama ne mutlu ki gerçek. Gran Turismo 4, sadece araba ve yarış oyununu meraklıları için değil, aynı zamanda arabalar hakkında genel kültür sahibi olmak ve gelişmiş sürüş yeteneklerine sahip olmak isteyenlerin de ilgisini çekecek bir oyun olacaktır. Japon versiyonu bile şimdiye kadar bir buçuk milyon adet satan GT4'ün Amerika ve Avrupa'da da yılın en çok satan PS2 oyunu olması bekleniyor. Ödediğiniz paranın hakkını sonuna kadar verebilecek, uzun soluklu, keyifli bir oynanışa sahip ama çok ciddi bir oyun olan Gran Turismo 4 bu oyun yılın alınması farz oyunu. Tadını çıkarın.

Bye&Smile...

Mega Emin



DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

Dante'nin öncesi ve sonrası

Bazı oyunlar çok uzun süre bekleddikten sonra, hele bir de bir önceki versiyonu bizi hüzne boğmuşsa beklentilerimizi dizginlemek hayli zor olur. Tabii bu kuralın geçerli olabilmesi için bahsedilen oyunun herhangi bir versiyonunun çok iyi olması gerekir.

Yıllar önce Devil May Cry bağıra çağıra gelmedi PS2'lere. Capcom çok güzel bir aksiyon yapıyor dendi, Resident Evil, Dino Crisis gibi yavaş bir oynanış sunmayacağı söylendi ve hepimiz merak içinde gözlerimizi Capcom'a diktik. Capcom bu ilgiden rahatsız oldu mu? Olmadı, çünkü kendisi de nispeten farklı bir oyunla piyasada olmanın heyecanını taşıyordu. DMC elimize ulaştığıdaysa önceki Capcom oyunlarındaki menülerin, seslerin bir benzerini yine gördük, ama oynanış şahaneydi. Buradaki şahane sözünü mübalağa olarak algılamayın. DMC'yi bir kez oynayan mutlaka bir kez daha oynamak istedi. Bir kez daha oynayan tüm gizlilikleri bulmaya ant içti. Her gizliliği ortaya çıkaransa isyan başlattı, olay çıkardı ve o forum senin, bu forum benim oyunun devamı için yalvardı.

Çok geçmeden Devil May Cry 2 haberleri geldi. Aynı heyecan sürüyordu. Herkesin meraklı bakışları altında Capcom hızlı bir şekilde oyunu tamamladı ve çift DVD olarak piyasaya sürdü. "Çift DVD mi, yaşa-

sın!" diyen bir sürü genç DMC2'lerini eve alıp gittikten on, bilemedim yirmi dakika sonra hayal kırıklığıyla ekrana bakakaldılar. Oynanış bir garip, grafiklerse daha da bir acayıpti. Dante'nin mükemmel görüntüsüyle yaşayan tüm DMC fanatikleri DMC2'de de aradıklarını bulduklarını sandılar. Oyunun kötü olduğunu kabul etmeyi reddettiler ve DMC2'nin yokuş aşağı ilerlediğini düşünenlere tepki koydular, arkadaşlıklarını kestiler.

Gel zaman git zaman Devil May Cry 3 dedikoduları kulağımıza geldi. Capcom 2 senelik aralıklarla DMC serisine devam edeceğini kanıtlamak istemişçesine, DMC3'ün Şubat 2005 çıkış tarihini verdi. Bu sefer sabırsız bir DMC hayran kitlesi yerine, daha sakin bir kitle Dante'nin yeni macerasını bekler olmuştu. İlk ekran görüntüleri ve ilk bilgiler geldiğindeyse durum değişti. "Dante'nin yeni dövüş stilleri, daha iyi grafikler, birçok farklı düşman ve ilk DMC'nin benzeri oynanış" haberleri herkesin eski heyecanına kavuşmasını rahatça sağladı. Bu ekipte artık ben de yer alıyordum. Bekledim, sabrettim, çevreme hiç renk vermedim. Sanki aşırı bir beklenti içinde olursam yine hüsrarla karşılaşacağımı düşünüyordum.

Sparda'nın iki oğlunun savaşı, şeytani güçlerin serbest kalışı ve isimsiz bir bayanın zebani avı...

Daha önceki DMC oyunlarında görülmeyen ve bu versiyondaki en büyük farklılığı yaratan "Style" yani Dante'nin dövüş stillerinin neye benzediğini, hangisini kullanmak isteyeceğinizi öğrenmenin anahtarı tam burada.



Rainstorm ile düşmanlarınızı mermi yağmuruna tutun. Özellikle yüksek yerlerden aşağı doğru lütfen.



Cerebrus menzili kısa, ama yakın dövüşte çok etkili olan bir nevi Nunchaku. Rebellion ve Agni&Rudra ile karşılaştırınca biraz zayıf kalıyor



Eli tırpanlı bu amcalarımız oyundaki en güçsüz düşmanlarımız. Korkmadan saldırın, ama saldırılarına da fırsat vermeyin

DMC3: Dante's Awakening artık piyasadaydı. Artık hangi hızda üstüne saldırdım bilemiyorum, kendimi aniden evde buldum. 5 bölümü bir çırpıda geçmiştim bile. Yok o kısmı büyük bir yalan, zira zaman zaman ilerlemekte zorlandım. Hem beynisel hem de fiziksel olarak...

SPARDA'NIN İZİNDEN

Dante's Awakening, yani Dante'nin uyanışı Dante'nin nasıl şeytani güçlere kavuştuğunu ve ilk DMC'deki halini nasıl aldığı anlatıyor. Hikâyenin başında Dante kendisine yeni bir dükkân açmış ve içinde otururken (hatta duştan daha yeni çıkmışken) gizemli bir kişi dükkâna gelir. Dante'ye bir mesajı olduğunu belirten bu kişi -ki isminin Arkham olduğunu anlıyoruz, "Vergil size bunu iletmemi istedi" diyerek Dante'nin masasını tek bir harekete üstüne fırlatır. Üstüne döne döne gelen masadan bir çırpıda kurtulan Dante, bunun hemen ardından iş yerini basan dev tırpanlı yaratıklarla mücadele eder. Bir kısmını kontrol edemediğiniz bu dövüşün yapısı size ilerde nasıl hareketlere imza ata-

Trickster: Dante'nin oyuna başladığı bu stil kısaca akrobasiye dayanıyor. Sağa sola kaçma, havada ileri atılma, duvarlardan sekme gibi yararlı gözüküp aslında oyun içerisinde size çok da faydası bulunmayan bu hareketleri denemek istiyorsanız, Trickster ile ilgilenebilirsiniz. Dash ve Wall Hike dışında stillinize başka hareket eklemiyor.

Swordmaster: "Dante dediğin Rebellion'ı taşıy ve kendisi ancak bununla savaşmalıdır" gibi bir düşünceye sahipseniz, doğru yerdesiniz. Swordmaster stili daire tuşuna üçgen tuşundan farklı olarak bir kılıç saldırısı daha ekliyor. Daire tuşunu aynı zamanda havada da farklı bir kombo için kullanabiliyorsunuz. Bunun artışı kombo metrenizi daha kolay dolurabilmeniz ve farklı komboları birbirine bağlamanız olarak düşünülebilir. Swordmaster stilinde ilerlerseniz farklı silahlarda farklı komboların yer aldığını göreceksiniz.

Gunslinger: DMC3'e orijinallik katan bir stil Gunslinger. Bu stille hem silahlarınızın etkisini artırıyor, hem de sadece menzilli silahlarla gerçekleştirilebilecek özel hareketler kazanıyorsunuz. Twosome Time hareketiyle tabancalarınızı farklı düşmanlara yönlendirebiliyor, Wild Stomp ile yere düşmüş bir düşmanı kurşun yağmuruna tutabiliyorsunuz. Rakipleriyse içli dışlı olmayı sevenler için ideal.

Royalguard: İşte favori stilim. Diğer stillerden biraz daha fazla refleks ve dikkate ihtiyaç duyan Royalguard'ın ana oynanış prensibini gelen saldırılara karşı atak olarak belirlemiş. Üstününe inen bir tırpana tam zamanında daire tuşuyla tepki verirsiniz hem saldırıdan kaçmış, hem de kendinize yeni bir saldırı imkânı yaratmış oluyorsunuz. Bu stilin Boss'lara olan etkisi tartışılmaz. Tüm Boss'ların en güçlü saldırılarını bile Royalguard'ın Release ve Block&Charge hareketiyle durdurabilirsiniz.

Quicksilver: Hayır marka değil, Marvel'dan bir karakter de değil. Bu Dante'nin gizli bir stili. Eğer oyunda Vergil'le dövüştüyseniz bu stilin neye benzediğini daha iyi anlayacaksınız. Savaş alanında düşmanların yanına isinlanarak rüzgâr gibi onları kesmekten daha zevkli ne olabilir ki?

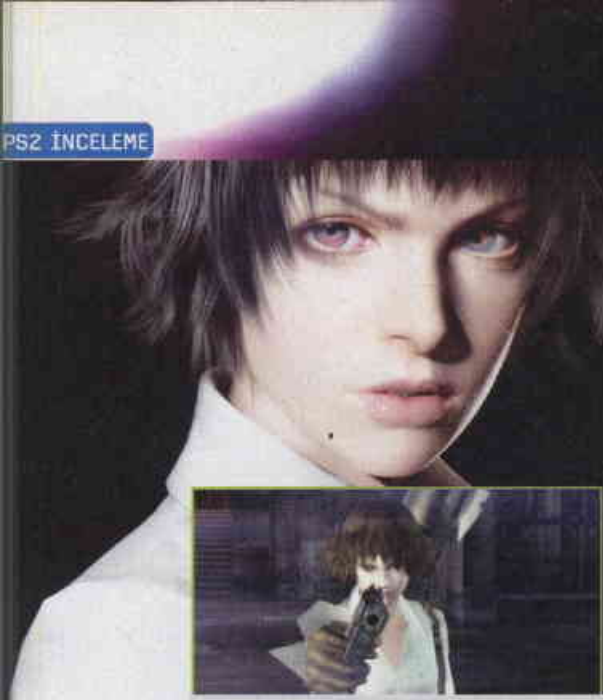
çagınızın da bir göstergesi aslında. Koreografisi gayet başarılı olan dövüşün ardından oyuna gerçek anlamda adım atıyoruz.

Farkedilen ilk değişiklik Dante'nin artık farklı dövüş stillerine sahip olması. Her stilin kendine göre artıları ve eksileri var, ama bir stili seçtiniz diye oyunun sonuna kadar onunla ilerlemek zorunda da değilsiniz.



DEVIL MAY CRY: THE MOVIE

Evet doğru duydunuz. Resident Evil'dan sonra Capcom'un Devil May Cry'ı da film olma yolunda ilerliyor. Filmin haklarını bir Japon film şirketi olan Gaga Communications aldı. Planlarıysa Devil May Cry'dan eğlenceli ve aksiyon dolu bir Hollywood eğlencesi ortaya çıkarmak. Filme 40 milyon dolar ayrılması ortaya kaliteli bir filmin çıkma olasılığını desteklese de, yapılan açıklamada Hollywood sözünün geçmesi ve oyun filmlerinin genel başarısızlığı can sıkıyor. Gaga Communications DMC ile birlikte Onimusha'nın da film haklarına sahip.



GİZEM USTASI

En az Dante kadar akrobatik, ama Dante'nin aksine az söz çok iş yapan bir bayanla karşılaşacaksınız. Adı sorulduğunda bir adı olmadığını belirten bu gizemli kişinin hiçbir açıdan Dante'den aşağı kalır yanı yok. Elindeki dev roket atarı büyük bir ustalikle kullanan leydimiz yine Dante gibi zebanilerle uğraşiyor, zebanilerle birlikte Dante'yle de uğraşmaktan geri kalmıyor. Biz de tüm oyun boyunca bu bayanın ne gibi sirlar taşıdığını merak edip duruyoruz.



"Sana söylüyorum evet!"



"Eğer o kırmızı paltosu bana vermezsen beynini dağıtırım. Onu önce ben görmüşüm!"



"Ve beni 1000 metreden aşağı bırakacak olsan bile fikrim değişmeyecek. O paltosu istiyorum. ŞİMDİ!"

Oyunun içersindeki kum saati haykellerinde veya her bölümün başında istediğiniz stili seçebiliyorsunuz. Bir stilde yoğunlaştıkça da o stildeki tecrübeniz artıyor ve yeni hareketlere ulaşıyorsunuz. Belirli bir görev veya Boss için de stil değiştirmek gayet akıllıca.

Stillerin yanındaysa değişen bir şey yok desek yeridir. Dante biraz daha farklı olarak çenesi daha düşük bir imaj çiziyor. Her olaya kendince esprili yaklaşıyor ve en zor zamanlarda bile dalga geçebiliyor. Bunun oynanışa bir katkısı var mı? Hiçbir şekilde yok. Hatta Dante'nin "Yo-hoo" diye bağırarak kendinden geçmesi bir süre sonra çakılmaz olabiliyor bile.

Mavi, kırmızı, beyaz, mor ve sarı küreler yine karışımızda. Mavi küreler enerji sınırınızı artırıyor, kırmızılarla yeni güçler ve eşyalar satın alıyor, sarı size yeni bir yaşam hakkı ekliyor, mor ile Devil modunuzu tazeliyor ve beyazla çevrenizdeki tüm yaratıklara zarar veriyorsunuz. Devil Trigger'ın lafı geçmişken oradaki değişimden de bahsedeyim. Devil moduna ancak

oynunun belirli bir yerindeyken sahip oluyorsunuz ve bildiğimiz Devil Trigger'ın aksine buradaki Devil hareketleri stillerle birlikte şekilleniyor. Yani havada uçabilmek için bir stilin belirli bir hareketine sahip olmanız gerekiyor. Ayrıca şeytan formundayken eskisi kadar güçlü olduğunuzu da söyleyemem.

DOPE, CRAZY, BLAST ve SHOWTIME!

DMC oynayanlar bilirler, burada işleri kombolar yönetir. Eğer başarılı olmak istiyorsanız saldırılarınızı birer kombo olarak hazırlamalısınız ve bu komboları da diğer kombolarla birleştirmelisiniz. Bir komboya başladığınızda ekranın sağ üst köşesinde ufak bir bar belirecek ve üstünde de Dope yazacak. Saldırılarınızın arasını uzun tutmaz, hasar almaz ve farklı hareketleri birbirine bağlarsanız kısa süre sonra Dope, Crazy olacak. Crazy Blast, Blast Alright ve bu böyle Showtime'a kadar gidecek. Stillere özgü hareketlerin belirli kombo seviyelerine göre yapılabilmesi de sizin bu seviyelere

ulaşmanızda çekici bir neden olacaktır.

Bununla birlikte gelim asıl konuya. Artık daha dar alanlarda savaşan Dante, bu vesileyle DMC2'deki gibi ekranda gözükmeyen, ondan 83 metre uzakta duran yaratıklarla mücadele etmek zorunda kalmıyor. Her saldırdığınızda yine ilk oyundaki gibi yerini buluyor ve gerçekten kılıcınızı o yaratığa geçirdiğinizi hissediyorsunuz. Stillerle birlikte gelen hareketler çok sık bunlardan bir yaratığın üstüne atlayıp kayma ve bu sırada da dönerek ateş etme hareketi dudak uçuklatıyor mesela.

Yaratık çeşidi pek artmamış olsa da, en azından tasarım ve görüntü açısından ikinci oyundan çok daha iyiler. Yapay zekâ olarak herhangi bir pırlıtı taşıyorlar, ama saldırılarınızdan kaçma ve bulunduğunuz duruma özel hareketler sergileme gibi yetiler kazanmışlar.

Gelim ortamlara. Herkes burada mı? Şöyle geçin oturun, zira konunun uzaması kuvvetle muhtemel. Açıkçası baktığımda ben ne inanılmaz bir bölüm tasarımı, ne de muhteşem bir görsellik gördüm. Hatta önceki oyunlardan herhangi bir farkları olmadığını konusunda ısrarcı bir tavır bile takinabilirim. Gotik mimarinin en klasik örnekleri, ortaçağ ortamları yine her yeri sarmış. Beni en rahatsız edense ortamları kullanamıyor olmamız. Bazı yerlere Dante'nin boyunda dikitler yerleştirilmiş ve bunların yanına gidip saldırı tuşuna basınca Dante dikitte 720 derece dönüp fırlıyor, ama olan biten bu kadar. Ne duvarlardan sekip farklı kombolar yapabi-



Daha da iyisi, düşene bir de siz vurun ve Gunstinger ile Wild Stomp hareketini yapın.



Düşmanlarınızın üstüne aflayın ve onları gezintiye çıkarın. Bu sırada etrafınızdakilere ateş etmeyi de ihmal etmeyin. Akıllı bir Dante'nin yapması gereken budur.

20 STANDART, 20 GIZLI BÖLÜM MÜ? GÜZEL!

Bölümler içinde dolaşırken duvarlarda veya en olmasını beklemediğiniz yerde garip bir obje görürseniz, gizli bir bölüme geçiş yakaladığınızı bilin. Her gizli bölüm farklı bir görev içeriyor. Bazen etraftaki tüm eşyaları belirli bir zaman içerisinde yok etmeniz isteniyor, bazense üstünüze oklar fırlatan yaratıkları hiç zarar almadan öldürmeniz bekleniyor. Bu görevleri başarıyla tamamlarsanız enerji sınırınızı artırmaya yarayan mavi küre parçalarına kavuşacaksınız.



100 Stings'i ilk DMC'dan beri biliyoruz ve burada da onu beğeniyle karşıyoruz.



Bulduğunuz boru, dikit, direklere tutunun ve dönün. Ne oldu? Zayıf bir efekt, zayıf bir hareket...



"Merhaba. Ben Dante ve iki zebani arkadaşım birazdan size bu müthiş şovu iffiharla hakdim edeceğiz. Saygılar, Dante Trio."

liyoruz, ne bir çevre elemanını saldırı cihazı olarak kullanabiliyoruz, ne de bulunduğumuz ortam oynatışımıza göre şekil değiştiriyor (yüklenme, eskime, hasar görme vb.). Hala yaptığımız ortama bakmadan yaratık dögramak.

BİTTİ Mİ? HIÇ SANMAM...

Birkaç ufak bulmaca beni asla rahatsız etmemiştir, ama DMC gibi aksiyon dolu bir oyunda eğer bir alanda 1 saat boyunca ne yapmam gerektiğini bulmak için dolanıyorsam rahatsız olurum. Bunu beşinci bölümde yaşadım. Sonra Leviathan'ın midesinde yaşadım ve zaman zaman ciddi bir şekilde oyunun kafasını kırışım geldi. Sonra neymiş, Soul of Steel denen ne üdüğü belirsiz aparat hiçbir şekilde görülmeyen bir köprü yaratıyormuş. Bu şekilde amaçsızca dolaşmak ve bu sırada tekrar tekrar aynı yaratıklarla savaşmak çok can sıkabiliyor.

Tekrarlama olayı maalesef yaratıklarda da var. Hepsine karşı uyguladığımız teknik aynı ve onlar da bize aynısını yapıyor. Oyunun sonuna gelseniz bile değişen pek bir şey yok. Saldır, saldır ve saldır. Neyse



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

AKSIYON

www.capcom.com

Yapımcı: Capcom Studio 1

Orijinal Olarak Çıkacak

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Aral İthalat

Fiyat: 120 YTL

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Digital Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Zor

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

- ▲ Farklı stiller. Yeni hareketler, silahlar.
- ▲ Dengeli ve eğlenceli aksiyon. Dante'nin varlığı.

▼ Zaman zaman

▼ monotonlaşan oynanış.

▼ Çevre elemanlarının

▼ kullanılmaması.

▼ Tekrarlayan düşmanlar

LEVEL
NOTU



Alternatif: Onimusha 3 Demon Siege, Prince of Persia: Warrior Within

ki Royalguard stili ile karşı saldırı imkânına kavuşuyoruz da olaylara biraz daha farklılık katabiliyoruz.

Grafiksel olarak DMC3'ün güzelliği tartışılmaz. Efektler çok canlı, yaratık modellemeleri çok iyi. Ortamlar eskiden kalsa da, yapı itibarıyla başarılı. Ara sinematikler daha fazla ve CG kalitesinde olsaydı daha da iyi olabilirdi. Müzikler için söylenebilecek tek bir şey varsa o da sizi gaza getirmeyi çok iyi başardıkları yönünde olacaktır. Metal'den hoşlanmayanlar da oyunun müziğini kapama yoluna gidebilirler.

riskinizi azaltmış olacaktır. Yanlış anlamayın, DMC3 asla bir hayal kırıklığı değil, ama dünyayı değiştirecek bir aksiyon olmaktan da uzak. Dante ve DMC hayranları yine de mutlaka bu yeniden doğuşa tank olmalılar.

Tuna Şentuna

VEDA

Oyun hakkındaki son kararımı gayet zor verdiğimi bilmenizi isterim. Oyunu oynarken eğlendim mi zorlandım mı anlamadım bir süre. Fakat şunu rahatça söyleyebilirim, Dante's Awakening DMC2'den çok daha iyi bir oyun, ama ilk Devil May Cry'dan iyi demek biraz zor. Bunları bilerek oyuna yaklaştığımızda en azından bir hayal kırıklığına daha uğramama



Herkesin gözdesi

LEVEL HIT



Bir ortamda taşkınlık yapan, haşarı tutumlar sergileyen, ukala tavırlar takınan insanlar sevilmmez, bir kenara itilir. Bu tip davranışları mutlaka hepimiz görmüşsünüzdür. Özellikle ilkokuldayken, daha kendini tutma, sabırlı olma kavramları kimsenin aklına gelişmemişken, problem çıkaran kişilerin arkasından konuşulmaz, direkt olarak kaba kuvvetle cevap verilir.

Mercenaries'de bunu sergileyen Kuzey Kore. Kuzey Kore'nin garip davranışlarına tahammül edemeyenlerse sırayla Birleşik Kuvvetler, Güney Kore, Çin ve Rus mafyası. Rus mafyasının rolü biraz farklı aslında. Onun Kuzey Kore'yle bir sorunu yok. Savaş olsun, kendi çıkarları sağlansın yeter. Bizim rolümüz de para karşılığında kiralanmış bir asker, bu ülkelerin isteği doğrultusunda hareket ettirmek.

TÜM SAVAŞ ALANI SİZİN

Mercenaries için kısaca Battlefield 1942 ile Grand Theft Auto'nun karışımı diyebiliriz. GTA kadar olmasın,

burada da oldukça geniş bir alan görülüyor. Haritada (Select tuşuyla ulaşılabilir) bahsi geçen ülkelerin üsleri, birçok yol, sivil binaları ve bolca savaş aracı yer alıyor.

Oyunda yer alan tüm araçları kontrol etme imkânına sahipsiniz. Bu sivil bir araç olabilir, zırhlı bir APC olabilir ve zıplayıp bir helikopteri bile ele geçirebilirsiniz. Bindığınız araçla ne yapacağınızı size kalmış. İsterseniz sağa sola saldırın, diğer üsleri ulaşımınızı sağlayın veya test sürüşü yapın. Araçlara binmek GTA ile karşılaştırınca biraz daha zor. Her aracın tipine göre biniş yerleri farklılık gösteriyor, ama neyse ki bunlar yuvarlak alanlarla size gösterilmiş. Mesela bir jipe sağ veya sol kapısından binebilirsiniz, ama bir APC'ye binmek için APC kapağının bulunduğu yönden yaklaşmalısınız. Hali hazırda ilerleyen ve düşman kuvvetlerine ait olmayan silahlı bir aracın arkasına binmek de olası. Böylece silah kontrolü sizde, araç kontrolü de bilgisayarda olacaktır. Bunun tam tersini yaparak bil-

gisayarı silah kontrolüne de verebilirsiniz.

BİRLİĞİNİZİ BİLİN

Bir paralı asker olarak size birilerinin iş vermesi gerekiyor. Bunun için de dört farklı topluluğu ziyaret etmelisiniz. Efendim? Konu mu? Ha evet, konu var; ama yok denecek derecede hissedilmiyor. Kuzey Kore'nin ilerleyenleri gizli birlikler kurarak ortalığı karıştırdıklarından, onlara dur diyecek birileri lazımdır. Başın yeniden sağlanması için tam 52 önemli Kuzey Koreli'nin yakalanması veya ortadan kaldırılması gerekir. Bu işi başarmak için de bir paralı asker olarak size başvurulur. Oyun boyunca da hikâye-

52'lik destenin her kartı, savaş alanının her karesinin altında

MERCENARIES





nin çeşitli yönleri sapsız sizi şaşırtacağını sanmayın. Her şey olduğu gibi kalıyor.

Destenin en önemli adamları her iskambil işaretinin As'ları. Bunlara ulaşmak da pek kolay değil. Tüm grupların görevlerini birer birer alarak, As'ların yerlerini deşifre ediyorsunuz. Ve böylece görev almanın da ne işe yaradığını anladınız.

Görev konusunu kısa tutacak değilim elbette. Hangi grubun size görev vermek istediğini anlamının en kolay yolu, haritada onların bayraklarının var olup olmadığına bakmak. Eğer bayrakları -ki bu bayraklar aynı zamanda üslerinin yerini gösteriyor- haritada yer alıyorsa, ilgili bölgeye ilerleyerek görev alabilirsiniz. Çoğu görev Kuzey Kore'ye karşı saldırgan bir tutum taşısa da, bazen diğer gruplara karşı da olabiliyor. Örneğin Çin'den alacağınız bir emirde Rus Mafyası'ndan birini öldürmesinin gerektiği yer olacak. Bu eğer zorunluysa, Rus'larla aranınız kötü olmasını engelleyemeyeceksiniz demektir. Şayet ki bu emir görevin ekstra bir parçasıysa, Rus mafyasıyla aranınızı bozmadan oyuna devam edebilirsiniz.

HAVA YARDIMI

Savaş alanında araçtan sonra görebileceğiniz bir diğer unsur da silahlar. Her öldürdüğünüz düşmandan sahip oldukları silahlar düşüyor. Ama bunlar yeterli mi? Yetmez tabii. Karşınızda koca Kuzey Kore ordusu olduğunu düşününce, sizin de buna eş değer bir ateş gücüne sahip olmanız gerekiyor. Bunun için bir Merchant of Menace kurulmuş. Yani Rus mafyasının işlettiği bir silah pazarı. Görevlerden ve Kuzey Kore araçlarını, askerlerini ortadan kaldırarak elde ettiğiniz paraları kendinize mühimmat almak için kullanabiliyorsunuz. Alabileceğiniz üç sınıfa ayrılmış: Yardım kutuları, araçlar ve hava saldırıları. Yardım kutularında birçok silah ve sağlık çantası bulunuyor. Araçlar da ortalıkta göreceğiniz araçlardan oluşuyor. Hava saldırılarıysa en pahalı ve en çok hasara yol açan saldırı biçimi. Çoğunu gerçekleştirmek için bombaların düşmesini istediğiniz yere kadar ilerlemeniz gerekiyor, ama sonuçta buna değer.

Mercenaries dünyasına ilk adım attığınızda bir bocalama yaşayacaksınız. Bu bir gerçek. Özellikle hedef alma konusunda bence analog düğme yetersiz oluyor. Araç kontrolleri biraz garip. Oyunun fizik motoru da bir acayip. Bu ikisini birleştiren ufak bir barikata 10Km



hızla çarpan bir aracın manasızca havalandığını görüyoruz. İlginç bir şekilde 85 derece eğime sahip bir dağdan da jipiniz rahatça yere dokunarak inebiliyor.

Yapay zekâ konusunda da birkaç sözüm olacak. Maalesef düşmanlarının çoğu, hatta hepsi aptal. Aranızda bir metre varken bile durup suratınıza bakmalarını mı söyleyeyim, buldukları araçla sizi ezmeye çalışırken kendilerini uçurumdan aşağı atmalarını mı, yoksa sizi görmelerine rağmen takip etmeyip çekip gitmelerini mi? Ancak silah gücüyle size karşı koymuyorlar. Oyle de olmasa oralıkta Süpermen gibi gezerdik.

Grafikler konusunda çok söy-

lenecek bir şey yok. Her şey gayet hoş, güzel. Yavaşlamalara pek raslanmıyor. Kameraysa dar alanlarda direkt olarak saçmalıyor, hiç affetmiyor. Multiplayer gibi gözüküp, tek kişilik oyun olmasına rağmen farklı araçları, hiç düşmeyen aksiyonu ve özgür oyun yapısıyla Mercenaries kolay ve zevkle oynanan oyunlar arasına rahatça girebilir. Aksiyon meraklıysanız hiç düşünmeden, şu anda bu oyunu gidip alın. ♦

Tuna Şentuna

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

- ▶ Binddiğiniz aracın silah bölümüne bir askerin binmesini istiyorsanız, müttefiklerinizden birinin yanına gelin ve korna çalın.
- ▶ Bir ülkeyle ilişkileriniz kötüye giderse, aranınızı düzeltmek için ilgili ülkeye 100.000\$ veya ikinci bölge için 250.000\$ rüşvet verebilirsiniz.
- ▶ Haritada dolar işareti olan yerler ufak mini oyunları simgeliyor. Bu noktalara ulaşış az da olsa para kazanabilirsiniz.
- ▶ İçinde düşman askeri olan bir tankı ele geçirmek için tankın kapağını açın ve içeri bir bomba sallayın (sadece üçgen tuşuna basmak yetiyor). Tankı hiç hasar almadan ele geçirmiş olacaksınız.
- ▶ Dürbün çoğu oyunda işe yaramaz, ama bu kadar geniş bir alanda işlevini küçümsemek gerekiyor. Dürbününüze R3 tuşuna basarak ulaşın.
- ▶ Yakalanması gereken düşmanları öldürmeden yakalarsanız, başına konan ödülün tamamını alacaksınız. Öldürürseniz yarisini.
- ▶ Destenin 52 üyesini yakaladıktan ve oyunu bir kez bitirdikten sonra bir hile kutusuna ulaşacaksınız. Bu kutuda dokunduğuna yok eden roketatar, patlayıcı mermiler atan kompakt bir silah ve helikopterlerinkine benzer çok güçlü bir makineli bulunuyor.



MERCENARIES

AKSIYON

www.lucasarts.com/games/mercenaries/

Yapımcı: Pandemic Studios

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: LucasArts

Fiyat: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

Araçlar/Eksiler

▲ Dev savaş alanı. Farklı

▲ araçlar. Birçok hava

▲ yardımı. Özgür oyun yapısı.

▼ Yapay zekâ çok zayıf

▼ Kontroller ve kamera

▼ daha iyi olabilirdi.

LEVEL
NOTU



Alternatif: GTA: San Andreas

87

Gladyatör oyunlarına hoşgeldiniz

SHADOW OF ROME

LEVEL HIT



Elimde yine bir Capcom oyunu olduğuna göre yapmam gerekenler çok basit. Hemen Onimusha ile karşılaştırabilirim, içinde Dante'nin olup olmadığına bakabilirim veya Resident Evil tarzı bir oynanışa sahip mi, hemen ortaya çıkarabilirim. Capcom böyle bir oyun firması işte. Önceden ne yapacaklarını kestirebiliyorsunuz. Shadow of Rome'da da durum pek farklı değil. Biraz Onimusha, biraz Resident Evil, bir dolu gizlilik ve yetişkinler için biraz vahşet. Aslında bura-

vallı Agrippa ise o sırada Roma İmparatorluğu'nun güvenliği için barbarlarla savaşmakta. Geri döndüğünde annesinin kollarında ölmesi ve babasının suçsuz olduğu halde hapisanede olması onu delirtiyor ve intikam yeminiyle harekete geçiyor.

"Sen de mi Brütüs?" Herkesin bildiği bu sorunun ardındaki sır perdesini kaldırma sırası sizde.

daki "kan" unsurunu göz ardı etmeye hiç niyetim yok, çünkü ortalıkta kollar, kafalar, gövdeler uçuşuyor ve bunlardan gözünüzü ekrandan kaçırmak mümkün değil. Bunu isteyeceğinizi de sanmıyorum ya, durun bakalım...

BIRAKIN DA YAŞASIN ŞU SEZAR

Herkesin bildiği gibi Sezar yıllar önce bir suikasta kurban gitmişti. Zaten o yıllarda yaşlanarak ölmek biraz zordu. Ya hastalıkla, ya savaşlarla, ya da komşunuzun gelip kafanıza topuz indirmesiyle nihayete kavuşuyordunuz. Zor bir devirdi. Hadi onu bunu geçtim, sürekli etek gibi garip şeyler giymek zorundaydınız. Senatonun bir üyesiyseniz daha da beter, bir çarşafı etrafınıza dolamanız gerekiyordu. Çarşafın ucu açılırsa ne olacağını siz tahmin edin. Her ne kadar Roma İmparatorluğu'nda demokrasi hâkim idiyse de, senatoda borusu ötenin üstünlüğü tartışılmazdı.

Mesela Cicero'yu ele alalım. Sezar'ın öldürüldüğü anın iki dakika ertesine tanık olan Cicero, Sezar'ın yanı başında elleri kanlı bir şekilde Vispanius'u görünce katil olarak onu belliyor. Uysak Vispanius Sezar'ın tehlikede olabileceğini bilen, sadık bir askerden başkası değil. Cicero elbette böyle hazır bir kurguyu boşa harcamaya niyetli değil ve Vispanius'u hapse tıkiyor, bununla yetinmeyip karısını da infaza gönderiyor. Tüm bunlardan haberi olmayan za-



BÜYÜKLERE GÖRE Mİ?

► Agrippa'nın özellikle gladyatör savaşlarında gerçek anlamıyla kan gövdeyi götürüyor. Çift elle tutulan bir Halberd aldıktan sonra karşınızdaki rakibi tek vuruşta belinden ikiye ayırarak Red Volcano hareketini yapabiliyorsunuz. Bir Scimitar ile düşmanın kafasını gövdesinden rahatça ayırıyor, düşen kafayı silah olarak kullanabiliyorsunuz. Her uzvun gövdeden ayrılmasında da yoğun bir kan efekti ekranı kaplıyor. Yere düşen düşmanlarınız can çekiyor ve acılarına son vermek için kılıcınızla canlarını alıyorsunuz. Eh bu kadar tantanadan sonra da bu oyunun herkese göre olmadığını belirtmem de pek anlamlı sayılmaz; değil mi?

KAS VE BEYİN GÜCÜ

Agrippa'nın yanında bir de Octavianus var. Agrippa işleri kaba kuvvetle çözmeyi prensip edinmiş bir ağabeyimiz. Octavianus ise biraz fazla Thief oynamış ve her işini sinsilikle hallediyor. Bu noktada da oyunun iki bölüme ayrıldığını söylemenin vakti geldi demektir. Sezar'ı kimin öldürdüğünü bulma yolunda ilerlerken hem Agrippa'yı, hem de Octavianus'u kullanıyoruz. Agrippa gladyatör oyunlarında başarılı olmaya çalışıyor, Octavianus ise kapı deliklerinden içeriye gözetleyerek bilgi topluyor.

Öncelikle Agrippa'nın oynanışına göz atalım. Nereden bakarsanız bakın, Agrippa sadece savaşıyor. Bulmaca çözmek, saklanmak onun tarzı değil. Eğer Onimusha veya Devil May Cry oynadıysanız buradaki oynanış size tanıdık gelecektir. Agrippa bir kalkan ve bir silah veya iki elle tutulan ağır ama daha güçlü silahlar taşıyabiliyor. Kare ve X tuşu bu silahlara atanmış. Diyelim ki elinizde bir kalkan ve bir de Gladius (klasik Roma kılıcı) var. Kare ile kalkanınızla saldırabilir, L1 ile gard alabilir veya X ile kılıcınızla saldırabilirsiniz. R1 ile bir düşmana kilitlendikten sonra Üçgen tuşuyla bu kılıcı atmanız da mümkün. Agrippa'nın sa-



Kafanızı bu dönen bıçaklardan korumalısınız. Acıyolarlar.



Arenalarda Chariot yarışları olmazsa olmaz. En az gladyatör savaşları kadar dikkat çekici.



Artık kaçmaktan başka şansınız yok.

Agrippa: Bir şeyi yapmadan önce iki kez düşünmek yerine, iki hareket yaptıktan sonra bir kez düşünen Agrippa'nın kılıçtaki ustalığını tartışmaya gerek yok. Dev baltaları, kılıçları ve hatta kendinden iki kat büyük insan azmanlarını tutup kaldırabiliyor ve hatta fırlatıp atıyor.

Decius: Bir aslanı rahatça öldürebildiğini vurgulamak adına sırtında bir aslan postuyla dolaşan Decius, aynı zamanda yaşlı ve savunmasız kadınları öldürme gibi kötü bir alışkanlığa da sahiptir. Bu huyundan dolayı ondan hem korkular, hem de nefret edilir. Aynı zamanda Agrippa'nın ezeli düşmanıdır.

Octavianus: Haksızlığa tahammül edemeyen genç bir Roma'lı olan Octavianus, aynı zamanda Sezar'ın yeğenidir. Olayların arkasındaki gerçek suçluyu bulmak için her deliğe girmeye hazırdır. Silahları vazolar, boğma telleri ve kılık değiştirme yeteneğinden oluşmaktadır.

Arcanas: Tehlikeli kadınlardan hoşlanırım, ama Arcanas'dan değil. Kendisi benim için ve hatta herhangi biri için biraz fazla tehlikeli. Okçuluk yeteneği tartışılmaz. O yüzden tartışmadan onun bulunduğu ortamdan hemen uzaklaşın, hemen...

Claudia: Her ne kadar onu kontrol edemesek de, Claudia güzelliğiyle her an ekranda olmasını dileyeceğimiz bir bayan. Narin yapısına aldanmayın, aslında arınadaki gladyatörlerin hepsinden daha iyi dövüşebiliyor.

Barca: Normal bir insanın iki katı büyüklüğünde olması ondan korkmanız anlamına gelmiyor. Zaten ancak elindeki baltayı hantal hantal sallamakta uzman. Üstünde durmaya değmez.



Tutun ve aht. Boyut, en, kilo farketmez.



Kalabalığı çosturacak bir infaz görüntüsü.



Claudia sizi fest sürüşüne çıkarıyor.



Octavianus ele geçirdiği giysileri giyerek düşmanların arasına karışabiliyor.

rekiyor. Bu puanı tutturmak için de bol bol kombo yapmalı ve sizi izleyen seyircilerin dikkatini çekerek, onların sevgisini kazanmalısınız. Salvo barınız dolduğunda ve büyük bir kombodan sonra Kare ve X tuşlarına aynı anda bastığınızda, Agrippa seyircilere yönelerek bir güç gösterisi yapacak ve onlardan puan ve güçlü silahlar, enerjinizi tazeleyecek yemekler elde edebilecek. Bu zamanlama çok önemli, çünkü bazen bölümü geçmek için gereken puanın büyük bir kısmını ve hatta çok daha fazlasını buradan alıyorsunuz.

BEKLEMEK GERÇEKTEN SIKICI

Agrippa'nın hızlı ve aksiyon dolu oynanışının yanında, ara ara da Octavianus'u kontrol etmek zorundayız. Neden zorundayız diyoruz, çünkü maalesef Octavianus'un bölümleri sıkıcı. Ne Thief kadar derin bir gizlilik sunuyor, ne de Splinter Cell'in ger-

çekçi grafikleriyle atmosfer yaratıyor. Üstelik yaptığınız da sürekli aynı şey. Kılık değiştir, sakince uzun koridorlarda ilerle, kapı gördün mü deliğinden bak, ip buldun mu nöbetçileri boğ vs vs... Bunun üstüne Octavianus bir kez görüldü mü, eğer saklanıp aranma barını aşağı çekemezse tek varoluşta oluyor. Bu durumda da o bölüme taa en başından başlıyorsunuz. Olayın tek orijinal tarafı kılık değiştirdiğinizde bazı nöbetçilerin sizi durdurarak soru sorması. Bu soruların bazılarının cevabı kapı deliğinden baktığınızda duyduklarınızdan ve gördüklerinizde yatıyor. Eğer nöbetçiye yanlış cevap verirseniz şüpheleniyor ve bir süre sizi takip ediyor. Tam bu sırada koşmak veya sinsice yürümek gibi şüphe çeken hareketler yaparsanız da başınızın belaya girmesi kaçınılmaz.

KARANLIK ÇÖKERKEN

Oyunu oynadığım 9. saatte hala Shadow of Rome hakkında bir karara varamadığımı söylersem yalan olmaz. Oyun beni ne etkiledi, ne de sıkıttıdan boğdu. Agrippa'nın bölümleri başta çok zevkli geliyor, fakat ilerleyen zamanlarda onlar bile monotonlaşıyor. Yapay zekanın kendini fazlasıyla tekrar etmesi, Octavianus ile on saatte bir yerden bir yere gidebilmeniz bir süre sonra çekilmez olabiliyor. Bunlara rağmen oynanış, çeşitli kombolar ve gizlilikler sizi oyunun sonunu görmeye itmekte yeterli sayılabilir. Tuna Şentuna

SHADOW OF ROME		AKSIYON	www.capcom.com
Yapımcı: Capcom	Orijinal Olarak Yok	Yaş Sınırı: 18 yaş ve üstü	
Dağıtıcı: Capcom	Fiyat: -	Kaç Oyuncu: 1	
DESTEKLENENLER			
<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Pro Logic II <input checked="" type="checkbox"/> DualShock <input checked="" type="checkbox"/> 60Hz Modu <input type="checkbox"/> Online			
Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce gereksinimi: Yok	Zorluk: Orta	
Grafik	Artılar/Eksiler		
Ses	▲ Farklı kombolar,	▼ Octavianus'un oynanışı	
Oynanabilirlik	▲ farklı silahlar	▼ sıkıcı Yapay zeka	
Multiplayer		▼ zayıf. Senaryo yetersiz	
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatif: Onimusha 3 Demon Siege, Devil May Cry 3: Dante's Awakening			

vaşlarda başarılı olmasıyla elinizdeki silaha ve sizin kombo yeteneklerinize kalıyor. Bir Capcom oyunu olduğu için Shadow of Rome da kombo delisi bir oyun olmuş. Gladyatör savaşlarında kombo yapmazsanız başarılı olmanız imkân yok. Bunun iki nedeni var. Birincisi düşmanlarınıza basit saldırılar bir süre sonra işlemecek. İkinci nedense daha ciddi. Her gladyatör savaşında belirli bir Salvo puanına ulaşmanız ge-

JAK 3

Turşu suratlara ilâç gibi

LEVEL CLASSIC

PSX zamanlarında Crash Bandicoot ile ortalığı kasıp kavuran Naughty Dog'un son gözdesi Jak & Daxter, üçüncü oyunuyla tüm rakiplerine gözdağı vermeye devam ediyor. Rakipleri Jak'ten sakına dursun, bizler için bu oyun tam anlamıyla bir ziyafet. Öyle böyle değil, Çok farklı bi'sey. Değişik bir tecrübe. Bakın anlatamıyorum, tutuldum. O derece yani!

Konu ikinci oyundan tam anlamıyla bağımsız sayılmaz. Baron Praxis ve Kor zaferinden sonra bize arkadaş gözükken Count Veger'in dünyayı elde etme hırsıyla düştüğü suçları üstleniriz. Sen misin üstlenen?! Derhal Heaven City görevlileri tarafından öylece çöle bırakılır. Bu arada Errol adlı (kulağa yabancı gelmiyor değil mi?) oldukça büyük bir cyborg, metal kafaları tekrar yapılandırıp Sargus City'ye yollar ve muazzam bir savaş kaçınılmaz olur. Biz de artık susuzluktan çatlamaya başlarken

savaşçı lider Damas tarafından kurtarılırız. Bu noktadan sonra da maceramız başlamış oluyor, ne mutlu.

DAXTER'SİZ ÇIKMAM ABI!

Eğer şu sıralar pek keyfiniz yoksa ve gülmekte zorluk çekiyorsanız Jak 3 size nane, limon gibi gelecek. Konu çok güzel bir zemine oturtulmuş ve bir sonraki sahnede ne olacağını merak ediyorsunuz. Bunda Jak ve Daxter'in çok uyumlu karakterler olmasının payı büyük. Adına oyun yapılan Jak; işini doğru ve zamanında yapan biri. Daxter'da Jak'in yaptıklarıyla övünen ve çok konuşan bir hayvan(!). Açıkçası oyunun tek espri kaynağı Daxter. Ben en çok onu seviyorum. Kendisiyle çok az oynayabilmeniz de oyuna ağırlığını koyan birinci eğlence unsuru. Bu ikili aklıma ilk olarak Jackie Chan ile Chris Tucker'in başrollerini üstlendiği Rush Hour'u (Bitirim İkili) hatırlattı. Filmdekine benzer komik diyaloglar, Jak 3'te de yer alıyor. Güleceğiniz garanti!

Jak 3'ün görsel yanı harika. Çevre modellerinin, doku kaplamalarının ve çizgi filmi sinematiklerin kalitesi ilk görüşte belli oluyor. Gerek Volcano, gerekse Temple bölümlerine laf bulamıyorum, görmeniz lazım, bakın yine tutulmak üzereyim!

İçinde bulunduğunuz şehir tam anlamıyla olmasa da yaşıyor. Bazı yerlere huzur hakimken, insanlar

günlük işlerini yaparken, bazı yerlerde ise tüm haşmetiyle savaşlar olmakta. Robotlar, araçlar, askerler, gönüllüler vs. herkes kafasına göre savaşıyor. Grafik gücü o kadar iyi kullanılmış ki resmen oyuna gömülüyorunuz. Ekranda bir çok renkli ve hareketli nesne olduğunda bile görüntü hızında bir yavaşlama söz konusu da değil. Bir yandan hoplayıp zıplar, bir yandan da ortalığı patlatırken ekranda bariz bir yavaşlama olmamasını takdir ettim. Bu türdeki Ratchet & Clank'ta framerate sorunu yaşanabiliyordu.

"İlerle, önüne geleni patlat ve tekrar ilerle" mantığı Jak 3'ten oldukça uzak. Oyunda sürekli ilerlemeniz, yani ardi ardına görevlere koşmanız gerekmiyor. Klişe haline gelmiş "Eğer 217.63 saniyede B noktasına gitmezsen ham yapıcım seni!" uyarıları, yerini Jak 3'te ekranın sağ alt köşesine ki haritaya bırakıyor. Burada görevin nerede olduğu gözüküyor ama hemen bohçayı toplayıp gitmeniz gerekmiyor. Biraz şehre çıkın, gezin, ekstra görevler alın veya yumurta bulun. Bu yumurtalarla (ve kurukafalarla) gizleri açın, yeni eşyalar elde edin. Fark ettiğiniz gibi bu konuda biraz GTA'yı andırıyor (kıyaslamaya gel!).

Diyelim göreve gittiniz ve başladınız oynamaya. Piyasadaki çoğu oyunda hep aynı sorun vardır: uzun görevlerde yüklem araları oldukça uzundur. Yarım saat uğraşsınız, tam sonuna gelmişken hop aşağı!



Bu yapının mimarını bulmak lazım!



Melek Jak ve omuz arkadaşı Daxter!



Bu araca binin ve ateeessss!

Sonra alın baştan. Bu, oyuncunun tüm keyfini kaçıır. Kaçırılmakla kalmaz, PS2'nizi kırdırabilir! Jak 3'te bu sorun yok. Yükleme noktaları ok iyi dengelenmiş.

EĞLENCE VE KOMBO İÇ İÇE

Aksiyonu yukarılara çıkararak yakın dövüş unsuru, Jak 3'e yeni bir çehre kazandırmış. Rakibe aynı anda 4-5 hareket yedirebiliyorsunuz. Hoverboard (R2) ile uçar-

ken özel atağı yapıp (kare), boardtan inip (R2), aparkat koyup (L1+Kare), havalandığınızda dönme hareketini (O) yapıp, yere süzülürken de silahı çıkarıp (R1) etrafı ısıtmak sizin oralarda nasıl derler, hmmm, HARIKA!

Hoverboard demişken belirtelim: Jak 2'deki havada süzülerek gittiğimiz, uzun atlayışlar yapabildiğimiz ve hızla düşmanlardan kaçtığımız, her delikanlıya(!) lazım olan araç. Kullandığımız tek araç da hoverboard değil. Tough Puppy, Sand Shark, Dune

Hopper (favorim), Gila Stomer başta olmak kullanabildiğiniz birçok (gizli) araç var. Bunlar Mad Max'teki araçlar gibi silah donanımlı, jet destekli olabildiği gibi basit bir hayvanın ense kökü de olabiliyor. Bu araçlar oyuna değişik bir hava katmış. Uzun mesafeleri bu araçlarla gitmek oldukça zevkli. Size saldıran araçlarla it dalaşı yapmak ve patlatmak tamamen zevkinize kalmış.

Jak II'den gelen Dark Eco gücünüz, geliştirilmiş haliyle yine bulunmakta. Buna ek olarak da Light Jak gücünüz de bulunmakta. Dark Jak çok güçlü olmanızı sağlıyor. Ataklarınız daha fazla hasar verici ve hızlı. Light Jak ise defansif özellikler içeriyor: Zama-

nı yavaşlatma, kendine sağlık verme, kalkan açma ve uçuşa gibi. Her iki halinde oyun içinde kullanılması şart koşulmuş.

Bazı kapılardan Dark, bazı kapılardan da Light iken geçebiliyorsunuz. Bazı yerleri Dark haldeyken kırabiliyor ve bazı yerlere de sadece Light iken uçabiliyor olmanız toplamda 3 Jak yönettiğiniz anlamına geliyor.

BİR JAK, DÜNYAYA BEDELDİR!

Nereden bakarsak bakalım, Jak 3 enfes bir oyun. Atmosfer tam anlamıyla sizi içine çekiyor. Gece-gündüz döngüsünü büyük bir rahatlıkla hissediyorsunuz. Savaşın ortasında ise, gaza geliyor, bir metalkafa da siz öldürüyorsunuz. Volkan bölümünde oyunu üfleyerek oynuyorsunuz. Grafiklerin atmosfer üzerindeki gücüne şahit oluyorsunuz. Seslendirmeler ise tam olması gerektiği gibi. Daxter'in seslendirilmesi resmen ödüllük. Geriye kalan tüm karakterlerin konuşmaları/dublajları, imajlarına ve karakterlerine göre çok iyi yansıtılmış. Patlama efektleri ise mütevazı. Müziklerin biraz havada kaldığı fikrindeyim. Aksiyonun bu kadar yukarıda olduğu bir oyunda kan kaynatan cinsten müzikler duymak isterdim. Bazen çok sıkıcı müzikler duyabiliyorsunuz. Oynanış süresi yeterli. İlk bitirışiniz 15 saat kadar bir süre alacaktır. Yumurtaları biriktirek açacağınız gizleri, ekstra oyunları da hesaba katarsak bu süre 18 saati geçecektir. Buna rağmen, oyun bittiğinde "a ne çabuk bitti ayol" gibi garip cümleler kuracaksınız (bu konuda iddialı değilim).

Jak 3, türünün sevenleri tarafından mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir oyun. Aksiyon içerikli, eğlenceli, cıvı cıvı bir oyun oynamak isteyenler de bu durakta inebilirler. Aksi halde arkalara ilerleyelim! ❖

_Volkan Turan

KAPIŞMA: JAK VS. RATCHET

Sony'nin maskotları hâline gelmiş olan Jak&Daxter ve Ratchet&Clank'i hemen şimdi, burada 5 konuda mercek altına yatırıyoruz. Fikrini değiştirdim, neşter altına yatırıyoruz. Neşter!

JAK 3

Grafik: Tek kelimeyle harika. Atmosferin derinliğine büyük katkı sağlıyor. Oyun içi grafikleriyle yapılmış sinematikler enfes.

Aksiyon: Kombo olayını çok iyi başarmışlar. Dark ve Light Jak güçleri, etkileyici silahlar ve sorunsuz kontroller sayesinde seviye yukarılarda.

Multiplayer: Online oyunu yok. Bir arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz. Oyunu bitirdiğinizde yetinmelisiniz.

Eğlence: Aksiyonun doyuruculuğu, esprilerin çoşukluğu, yüklemenin farkedilmemesi ve araç kullanımının sayesinde üst seviyelerde.

Tekrar oynanabilirlik: Mini oyunlar bazen sıkabiliyor. Ekstra görevler de basit. İki defa bitirdikten sonra rafa!

RATCHET&CLANK: UP YOUR ARSENAL

Grafik: Oldukça kaliteli. Genel çevre modelleri de vasa ve çok şık duruyorlar.

Aksiyon: Kombo olayından söz edilemez. İrili ufaklı ataklar ve geliştirilen silahlar sayesinde platform türünün yanına aksiyonu başarıyla koyabilmiş.

Multiplayer: Harika bir online mod söz konusu. Çok zevkli arenalarda 8 kişiye varan rakiplerle keyifli saatler (günler) geçirmek olası.

Eğlence: Online mod sayesinde olay çözülmüş. Kenu ve karakterler pek eğlenceli sayılmaz ama Jak 3'ten daha kolay oluşu artı gösterilebilir.

Tekrar Oynanabilirlik: 1 kere bitirdikten sonra tüm eşyaları, silahları görmek için bir kez daha oynanabilir.

Sonuç: Grafik bakımından Jak 3 kil pağı önde. Aksiyon eşit dizebiliriz. Multiplayer'da Ratchet madalyayı alıyor. Eğlence bakımından da Jak (aslında Daxter) kupayı kaldırıyor. Tekrar oynanabilirlikte taraflar berabere. Kazanan ise kesinlikle biz oyuncular!



JAK 3

AKSIYON-PLATFORM

<http://www.jakanddaxter3.com>

Yapımcı: Naughty Dog Software
Dağıtıcı: SCE

Orijinal olarak: Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Dolby Surround ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Sürükleyici senaryo. Akıcı

▲ oynanış Sağlam kontroller

▲ Kesintisiz eğlence.

▼ Mini oyunlar sıkıyor

▼ Müzikler bazen

▼ alâkasızlaşabiliyor.

LEVEL

NOTU



Alternatif: Ratchet&Clank: Up Your Arsenal, Sly 2: Band of Thieves

91

GUILTY GEAR ISUKA

LEVEL HIT



Yahu John'cum dedim sonra, Sammy'nin başına geçtiğinden beri buralar ne kadar da canlandı bir bilsen. John da bunun üstüne bana döndü ve "çek o eli oradan" dedi. Durdum "şuraya geleli iki gün olmuş, hemen mazini unutmmuşsun" demekten çekinmedim, elimi de çekmedim. John Rowe daha fazla dayanamadı, elimi omzundan çekti attı. Eh, bende de günün yorgunluğu var, Rowe kalbimi kırıyor, neden ben de onun suratını ısırma'yım diyordum ki, elime bir Guilty Gear Isuka DVD'si tutuşturup binadan aşağı salladılar. Havadayken Isuka'nın ne kadar da güzel olabileceğini düşündüm durdum. Eh sonra da uyandım tabii, bunlar gerçek olacak değil mi ya?

BU BİR MARATON

TV'lerin en canlı ve dinamik dövüş oyunu Guilty Gear olarak benimsedikten sonra, Guilty Gear X, Guilty Gear X2 gibi daha da coşkun örnekler gördük, çok da mutlu olduk. Herkes GG Isuka'nın müthiş bir devam oyunu olmasını bekledi, ama Isuka aslında bir senaryoya bile sahip olmayan, kendi başına bir ara oyun olarak karşımıza çıktı. Ara oyun görünümünde olduğuna bakmayın, çünkü içindeki değişimler şahane.

Öncelikle 3 yeni karakterimiz var. Elinde kocaman ve canlı bir anahtar taşıyan A.B.A'yı görmemez-

2 boyutlu dövüş oyunlarının öldüğünü söyleyenler beri gelsin

likten gelmek mümkün değil. GG

X2'de kafamıza kafamıza vuran Robo Ky II'yi hatırlarsınız. İşte o da yeni karakterler arasında. Gerçi ben pek performans sağlayamadım kendisiyle, ama bana özel bir tutukluk da olabilir. Yanlış yönlendirme yapmayayım.

Karakterler dışında oynanışta müthiş bir farklılık var. Öyle ki, artık dört kişi aynı ekranda dövüşebiliyor,

iki düzlem arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Arcade modunda dört kişilik dövüş olmuyor, en fazla 1'e karşı 2 savaşıyorsunuz. Yani bilgisayar kontrolündeki iki dövüşçü size saldırıyor, siz de artık ezile büzüle karşı koymaya gayret gösteriyorsunuz. Eğer ki bir multi-tap'e sahipseniz, o zaman çılgın bir dövüş partisi ayarlamış oluyor ve beni de davet ediyorsunuz derhal!



NEREYE KAYBOLDUN?

Bu kadar hızlı bir dövüş oyununun hızını düşürmek istemiyorsanız, neden bir yön değiştirme hadisesi getirirsiniz ki? Maalesef karakterinizin sağa mı sola mı bakacağını bir tuşla sürekli değiştirmeniz gerekiyor. O kadar grafik karmaşasının arasında da buna dikkat edeceğim derken tüm oyun zevki alt üst oluyor. Grafikler inanılmaz. Müzikler müthiş. Oynanış da eski güzel günleri yansıtırken şu yön durumu da olmasa bu oyun bir klasik olabilirdi. Şu haliyle de halen çok iyi bir dövüş oyunu, ama sadece oraya kadar. ☹

Tuna Şentuna



GUILTY GEAR ISUKA <http://www.sammystudios.com>

Yapımcı: Arc System Works

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Sammy Studios

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu Online

Dyuna Alışmak: Orta

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Yeni karakterler Dört

▼ Senaryo yok Karakteri

Oynanabilirlik

▲ kişilik dövüş

▼ sağa sola döndürmek

Multiplayer

▲ İnanılmaz grafikler.

▼ için gereken ekstra

Eğlence

▲ GG Boost moduyla

▼ tuş

▲ beat'em up keyfi.

LEVEL

NOTU

Alternatif: Hyper Street Fighter 2: Anniversary Edition, Guilty Gear X2

81

FPS kisvesi altına
gizlenmiş bambaşka
bir oyun

METROID

PRIME

LEVEL HIT

Nintendo'nun kendine has karakterler yaratma ve oyunlarını bu karakterlerin üstüne kurmadaki başarısı tartışılmaz. Oyun tarihinin temel taşlarının çoğunu Nintendo'nun karakterlerinin oluşturduğunu görebilirsiniz: Mario, Link, Donkey Kong, Metroid... Evet Metroid ve onun dışı kahramanı Samus Aran. Ülkemizde çok az kişi tarafından bilindiğine inandığım bu gizli cevhen dergimizde tanıttığımız ikinci Gamecube oyunu olarak seçmemin sebebi bu işte. Tamamen kendine has bir oyun ve karakter olması.

Bu iki sayfadaki ekran görüntüleri sizi sakin yanıltmasın, Metroid Prime bir FPS değil. Evet çoğunlukla karakterinizin gözünden görüyorsunuz dünyayı. Ama bildiğiniz, önünüze çıkan her şeyi vurup öldürerek ilerlediğiniz FPS oyunlarıyla alakası yok. Tabii "konsol" ve "FPS" kelimelerinin bir arada geçmesiyle tüyleriniz diken diken olacaktır. Ama merak etmeyin, Metroid Prime hem alışılmış bir FPS olmamasından, hem de kontrollerinin basitlikten dolayı konsollardaki FPS oyunlarının açısından eser taşıyor.

EY SAMUS, MERHABA!

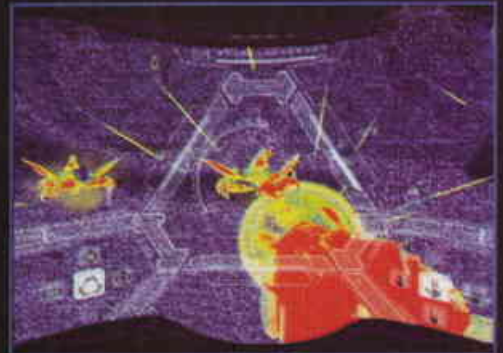
Oyunumuzun ana karakteri Samus Aran dışı bir savaşçı. Evrene kan ağlatan uzay korsanlarını durdurmak için, bilgi ve onurlu ama sığırları tükenen bir ırk olan Chozo'lar tarafından özel olarak yetiştirilmiş bir insan. Uzay korsanları çok acımasız ve saldırgan bir ırk, üstelik teknolojiyi de sonuna kadar kullanıyorlar. Karanlık bir güce sahip bir meteorun yok ettiği bir gezegen bulunca, bu gücü araştırmak için hemen o gezegende araştırma üsleri kurarlar. Bu gezegen Chozo uygarlığının son izlerini taşımaktadır ve meteor düştükten sonra etrafa yayılan karanlık güç tüm doğayı çarpıtıp Chozo'ların sığırlarının tükenmesine sebep olmuştur. Korsanlar ise gezegen gezegen dolaşip topladıkları kılıç yaratıkları bu Phazon adını verdikleri güçle birleştirip onları evrenin kesin hakimi kılacak orduyu kurmak istemektedir. Tabii Samus'u hesaba katmamışlardır.

Samus Aran sahip olduğu birçok yetenek sayesinde her biri devasa bir bilmece şeklinde tasarlanmış olan bölümleri geçiyor. Daha doğruyu bölümleri açıyor. Çünkü oyunun tamamı birbirine bağlı çok geniş bir dünya. İlk olarak korsanların görüncü üssüne saldırıyor ve yok ediyor. Ama maalesef üssü yok ederken müthiş zihnin birçok özelliğini de kaybediyor. Oyunun ilk yarısı bu özellikleri oyunun müthiş zorlu Boss yaratıklarından geri almasıyla geçiyor. Tüm özelliklerini topladıktan sonra ise bu dünyayı zehirleyen meteora ve onun açtığı delikteki kış uykusunda olan yaratığın sırtına ulaşmasını sağlayacak 12 Chozo Artifact'ini bulmak zorunda.

TOP OLMAK

Bölüm tasarımları normal bir tasarımcıyı çıldırtacak kadar iç içe. Aslında bütün oyun tek bir bölüm halinde tasarlanmış diyebilirim. Ama başlangıçta her yere gidemiyorsunuz. Samus'un bazı özelliklerini aldıkça ulaşabileceğiniz yerler genişliyor. Bu özelliklerden kesinlikle en ilginç, Morph Ball. Zırhıyla birlikte bir topa dönüşen Samus, dar geçitlerden sızabiliyor. Morph Ball'un da birçok yeteneği var, çeşitli şekillerde kullanabileceğiniz elektrik bombaları, belli yerlere yapışmanızı sağlayan Spider Ball, Tony Hawk gibi half-pipe'lerden fırlatmanızı sağlayan Charge... Top durumuna geçtiğinizde kamera sizi dışardan gösteriyor, böylece nereye gittiğinizi çok rahat görebiliyorsunuz. Birçok oyunda gereksiz, hatta komik kaçabilecek Morph Ball, Metroid Prime'i benzer oyunlardan (öyle bir şey varsa tabii) tamamen ayıran bir özellik ve çok iyi kullanılmış.

Samus'un dört farklı görüş yeteneği var. Normal, Scan, kızıl ötesi ve x-ray olan bu yetenekleri kazandıkça, bunları kullanmasını gerektiren zekice hazırlanmış engellerle karşılaşılıyorsunuz. Scan modunda etrafınıza baktığınızda, önemli nesnelere turuncu ve kırmızı renkli karelerle işaretlenmiş olarak görüyorsunuz ve sol omuz tuşuna basılı tutup bunları taramanız gerekiyor. Kırmızılar, ilerlemeniz için mutlaka taramanız gereken yerler, turuncular ise oyunun hikâyesini anlatan günlük parçaları, bilgisayar notları veya yaratık ve nesnelere hakkında bilgi veriyor. Topladığınız tüm bu bilgileri START ile ulaştığınız menüden istediğiniz zaman okuyabilirsiniz. Açıkçası oyunun tüm hikâyesi de bu turuncu kutu-





çuklarda yatmakta, o yüzden her yeni mekana girdiğinizde etrafınızı tarayın.

X-Ray ve kızılötesi görüşler ise çeşitli görünmezlik yöntemleri kullanan yaratıkları görmenizi sağlıyor. Ayrıca bu modlarda düşmanların zayıflıklarını fark edip ona göre davranabiliyorsunuz. Mesela normal modda kilitlenemediğiniz bir Boss'a kızılötesinde baktığınızda bir yerinin daha sıcak olduğunu görüyor ve oraya kilitleniyorsunuz.

SİLAHLAR VE POWER SUIT

Sağ analog kolla değişen dört silahınız var: Power Beam, Wave Beam, Ice Beam ve Plazma. Her silah aynı zamanda anahtar görevi görüyor ve belli renkteki kapıları açıyor. Bu silahların normal atışlarının haricinde şarj edilen atışları ve füzelerinizle birleştirebildiğiniz Combo atışları var ve Comboların da tek ve sürekli olarak iki çeşidi var. Combo'ları kullanarak hasarlı duvarları yıkabiliyorsunuz. Ama duvarın türüne göre kullanmanız gereken Combo değişiyor.

Bütün bunların üstüne giderek gelişen Power Suit'inizi de katalım. Normal halinin üstüne aşırı ısıya dayanan Varia Suit, daha sonra da suyun altında rahat görmenizi ve hareket etmenizi sağlayan Gravity Suit'i alıyorsunuz.

Tüm bu özellikleri anlatmamın sebebi, oyunun can damarı olan "araştırma ve keşfetmenin" bu özelliklere bağlı olması. Oyunda ilerledikçe kazandığınız her yeni yetenekle daha önce gezdiğiniz bölgelerde giremediğiniz yerlere girebiliyorsunuz. Giderik hareket esnekliğiniz ve seçenekleriniz artıyor. Başka oyunlarda basit birer unsur olan "zırh ve silah çeşitleri", Metroid Prime'in dâhice tasarımı sayesinde heyecan uyardırıcı hale gelmiş.

KİLİT NOKTASI

Evet, yazının başında Metroid Prime'in FPS oynanışına sahip olmasına rağmen diğer konsol FPS'leri gibi (tek istisna Time Splitters hariç) çuvalamadığından bahsetmiştim. Bunun sebebi Retro Studios'un Gamecube için kontrol cihazını muhteşem kullanmış olması. Oyunda

SAMUS VE METROID'LERİ

Fan sitelerinde biraz dolaştıktan sonra anladım ki, Super Nintendo'da doğmuş ve ülkemizde hemen hiç bilinmeyen gerçek bir efsaneymiş Samus Aran. Şimdiye kadar 7 oyunu (dördü SNES, biri GBA, ikisi Gamecube'e olmak üzere) çıkan Metroid serisi, sevenleri tarafından yaşatılmaya ve gayri resmi olarak desteklenmeye devam ediyor. Ücundan bu efsaneye siz de bulaşmak istiyorsanız başlangıç noktanız www.samus.co.uk olsun. Ondan sonrası zaten gelecektir.



METROID PRIME AKSIYON / ADVENTURE

www.metroid.com

Yapımcı: Nintendo
Dağıtıcı: Nintendo

Orijinal Olarak: Var
Fiyah: 76 YTL

Yaş Sınırı: 12 ve üstü
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ GBA Bağlantı Desteği ■ Titreşim

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler
▲ Birinci kişi gözünden bakır
▲ bir dünyayı keşfetmek.
▲ Farklı bir tarz

▼ Belli aralıklarla Save edememektен
▼ zorlaşması.
▼ Kaybolmalar başlayınca sıkılma da başlıyor.

Alternatif: Yok.

dikey eksenle hiçbir işiniz olmuyor, çünkü başınızı yukarı aşağı hareket ettirmek için R tuşuna basılı tutmanız gerekiyor. Düşmanlara ise L ile kilitleniyorsunuz. Bu kadar basit. Sakın "oyun bulmaca çözmek üzerine kurulu, o yüzden bu basit kontroller işliyor" diye düşünmeyin. Oyunda gayet sıkı aksiyon da var. Tepenize güdümlü füze saçan Jet Pack'li Space Pirate'larla, bütün bir odayı dolduran Boss'larla karşılaşınca görürsünüz gününüzü sonra.

Evet, Metroid Prime'i başanlı kılan kontrol sisteminin basitliği ve genel olarak bütün oyunun çok ama çok iyi tasarlanmış olması. Karşılaştığınız tüm engeller, tüm yaratıklar, tüm sorunlar mantıklı bir çözüme sahip ve genellikle sizin yeteneklerinizi ne şekilde kullanacağınızı ne kadar çabuk anladığınıza göre zorlukları değişiyor. Silahlarınız, görüş modlarınız, Power Suit'inizin yetenekleri arttıkça daha tehlikeli oluyorsunuz ama engelleri nasıl aşacağınızı bulmanız da zorlaşıyor.

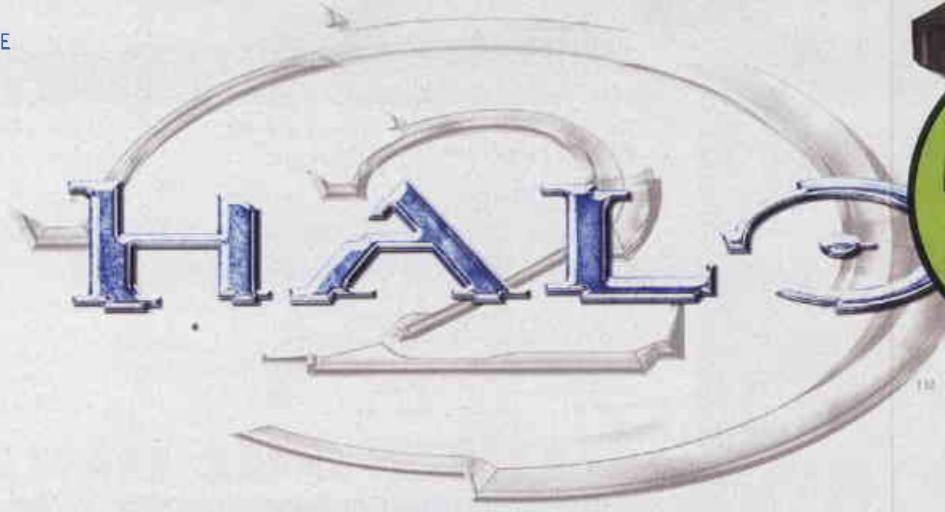
Oyunda sürüyle gizli bölme var ve bunları bulmak, oyunun karmaşık harita sistemini ve Scan modunu ne kadar iyi kullandığınıza bağlı. Bu bölmeleri bulmak hem eğlenceli, hem de hayati önem taşıyor. Çünkü burarlarda füze ve sağlık kapasitenizi arttıran upgrade'ler var ve oyunun başında 99 olan canınız, oyunun %40'ından sonra 899 olsa dahi yetmeyebilir (yaşadım da ondan biliyorum). Save odaları genellikle mantıklı şekilde serpiştirilmiş olsa da oyunun yarısından sonra onların da arası açılıyor. Geri gidip Save etmek de hiç akıllıca değil çünkü bir odadan çıkıp tekrar girdiğinizde aynı yaratıklarla tekrar karşılaşılıyorsunuz, bu da geri gidip gelene kadar üç katı fazla hasar almak demek. %60'tan sonra ise düşmanlarla

her kapışmanız hayat mezar meselesi oluyor. Özellikle Boss'lar! Ah o Boss'lar! İlk işiniz bunları Scan etmek olmalı ki bu yarımaların zayıflıkları hakkında bir fikriniz olsun. Yoksa bütün füzeleri boşaltıp tek çizik bile atamayabiliyorsunuz.

Belli noktalarda tasarımdaki eksikleri hissediyorsunuz, zorluğun abartıldığı veya ne yapacağınıza bilmeden dolaştığınız uzun zaman aralıkları oluyor. Ama tıpkı geçen ay incelediğim Zelda: Windwaker gibi, Metroid Prime bana daha önce yaşamadığım bir oyun tecrübesi yaşattı. Saatlerimi nasıl uuttuğunu fark etmedim bile (oyunu bitirmek için kemiksiz bir 25 saat harcayacaksınız). Player's Choice serisinden olduğu için yarı fiyatına satılmakta olan Metroid Prime'i hem aksiyonu, hem de kafa çalıştırmayı sevenlere tavsiye ederim. ★

Sinan Akkol





Grafiklere bakmaktan oynayamamak nedir?

LEVEL CLASSIC

Hayatta her şeyin bir sebebi olması gerekmiyor gerçekten. Master Chief neden saklar yüzünü? Bir fikrim yok. Bu inadinın sebebi ni anlamış değilim. Ancak "şapkasız çıkmam abi" olayını fazlaca abartmış bir MFÖ üyesi olmasından ciddi şekilde şüpheleniyorum. Lakin kahramanımız daha tam olarak görüntüye girmeden kaskını takiveriyor. Dünya hem oyunda, hem de gerçek hayatta batağa giderken yok kahramanımızın yüz güzelliğinin önemi yok. "Bana nasıl öldüğünü değil nasıl yaşadığını anlat" modunda destansı bir hayat yaşamakta kendisi.

Oyunun açılış videosunda görüyoruz ki ilk Halo maceramızda son saniyede tüm galaksiyi kurtaran kahramanımız nedense madalya töreninde son sıralara atılmış. Kaptanımız Keyes ve piyade olan kızı madalyalarını aldıktan

hemen sonra, gemimiz saldırıya uğrayınca madalya hevesimiz kursağımızda kalıyor. Kaptanımız "aman Master Chief kahramanım sarıl silaha" dedikten hemen sonra kısaca eğitim alıyoruz. İleri git, geri gel, zıpla, eğil, koş muhabbeti biter bitmez aksiyona giriyoruz. Tam bu aksiyon noktasında oyunun videoları sayesinde efsane olan "I need a weapon" repliğini de duymuş oluyoruz. Oyunun beni en çok rahatsız eden yanlarından biri, sık sık ilk Halo'yu oynuyormuşum hissiyatına kapılmam oldu. Özellikle hala bana Pokemon hissi veren Unggoy ve Kig-yarları karşımda görünce "ilk oyun" sıkıntım kat kat arttı. Bu kadar karizmatik bir kahramanın karşısında bu kadar sallatıcı pati düşman görmeyi kaldıramıyorum ben, kimse kusura bakmasın. Allah'tan oyun biraz açıldıktan sonra düşmanlarımız karizma olayını hale yola koyuyorlar. Zaman zaman abartıp canımıza da okuyabiliyorlar.

ŞEFİM, TUT ŞUNU TAKALIM

Giriş kısmı biraz uzun tutulmuş. Oyuna, konuya ve evrene aşina olmayan oyuncuların alıştırma amacı belirgin bir şekilde fark edilse de, Halo'yu yemiş yutmuş insanların canını oldukça sıkıyor. Hele ki dükkü acemi asker kalkıp koca Master Chief'e "aman yavaş ol, aman ağırdan al!" şeklinde yaklaşınca iki kurşun da

ona atası geliyor insanın. Halo evrenine bu ikinci alışma turumuzu atar iken oyundaki büyük yeniliklerden biriyle karşılaşılıyor. Dual-Yield, yani çift silah kullanabilmek. Artık yerden bir silah daha alabiliyoruz ve iki silahı aynı anda kullanabiliyoruz. Tek dezavantajı bu durumda iken el bombası atamıyoruz. Ancak ateş gücümüz ikiye katlandığından bu pek de sorun teşkil etmiyor. Sniper Rifle, Rocket Launcher gibi çift elle kullanılan silahlar hariç, tüm silahları çift olarak kullanmamız mümkün. Bu da hem tek kişilik, hem de çok kişilik oyunda üretebileceğimiz oynanış stratejilerinin sayısını oldukça artırıyor. Ancak seri atış yapan silahlarda bu özellik biraz sorun yaratabiliyor. Örneğin SMG'leri çift olarak kullanırken nişangâhi hedefin üstünde tutmak oldukça zor. İki silah aynı anda geri teptiğinden kendimizi tavana ateş ederken bulabiliyoruz.

EVİM EVİM... EVİM?

Halo 2'de dünyamız ile ilk kez karşılaşılıyor. Gittik galaksiyi kurtardık, geldik evimizi küller içine bulduk. Şehir içinde geçen bölümler oldukça heyecanlı. Bö-





lüm tasarımları fazlaca çizgisel olsa bile harita tasarımları oldukça başarılı. Aksiyonun hızı neredeyse hiç kesilmiyor. Şehrin içinde gezinen devasa araçları nasıl temizlerim diye düşünürken bir yandan da Honor Guard (Sangheili varyasyonu) ve en ağır düşman piyade birimi olan Lekgolo'lar ile uğraşıyoruz.

Biz aksiyondan aksiyona koşalım, evrende olaylar gelişmeye devam ediyor. Bir önceki oyunda uzaylı birliklere komuta eden ve Halo'yu korumakla görevli olan Honor Guard'ın kısa mahkemesine ve zırhının kendisinden alınmasına şahit oluyoruz. Hatta bir süreligine Master Chief'i kendi haline bırakıp, alınan onuru Prophet'ler tarafından geri verilen Honor Guard olarak bir iki özel göreve bile çıkıyoruz. Daha fazlası senaryonun tamamından bahsetmek olacağından pek girmeyelim, eğlenene mani olmayalım. Ancak ana silah olarak Energy Sword kullanmak nasıl bir zevktir sizlere garanti ediyorum bunu göreceksiniz.

Halo 2'de Covenant'ların 5, insanların 3 olmak üzere toplam 8 araç var. 18 adet de farklı silah bulunmakta. Bunları ne kadar etkili ya da ne şekilde kullanacağınız size kalmış. Ancak hiçbirine bir yabancılık çekmeniz söz konusu değil. Çünkü pek bir yenilik yok ortada. Zaten Halo 2'nin oyuncuyu vurduğu iki nokta var. Bunlardan ilki iyiden iyiye gelişmiş olan grafikleri. Bump-Mapping ve ışıklandırma çok daha sık ve etkili kullanılmış. Özellikle yansıma efektleri, oyun içi grafiklerle hazırlanmış ara videolara inanılmaz bir hava katıyor. Sinematikler oldukça başarılı. "Hadı bitsin de ateş etmeye başlayayım" demiyorsunuz. Heyecanla takip ediyorsunuz. Çok derinleşme bile bu sefer oldukça ciddi ve iyi işlenmiş bir senaryo var önümüzde. Sinematik ve diyaloglar çok başarılı ve senaryo, hem insanlık tarafında, hem de Covenant cephesinde oldukça dallanıp budaklanıyor. İnsanlar canlarını kurtarmak için savaşırken, Covenant'ların iç işlerine tanık oluyoruz. Kim kimin kuyusunu kazıyor, kim kime kıyak çekiyor anlamak gerçekten uzun süre mümkün olmuyor.

İlk oyunda yaşanan o boşluk duygusundan kurtulmuş olmak gerçekten iyi. "Ben buradayım ve şu anda bunu yapıyorum, ama neden yapıyorum?" dedi-

ğiniz anda, o oyun beş para etmez demektir kanımca. Ancak Halo 2 galaksinin her yerinde her an yeni bir şeyler olduğunu elden geldiği kadar oyuncuya yansıtıyor. Kendinizi oyunun içinde hissetmediğiniz anlar dışında tek sıkıntınız belli bir yerde takılıp saatlerce geçememek olacaktır. E oyun bu ama, bundan da şikayet edeceğinizi zannetmiyorum.

Halo 2'nin muhteşem grafiklerine bakmak bizi ne kadar mutlu ediyor ise, oyun müzikleri de bir o kadar heyecanlandırıyor. Müzikler atmosfere çok daha uygun ve olan bitene göre gayet güzel değişiyor. Oyunun hatasız olması da ayrı bir güzellik elbette. Tek canımı sıkan X-Box'ımın çok nadir bile olsa belli sahnelerde kasıldığını görmek. FPS genel olarak ortalamasının üstünde olsa bile zaman zaman çok düşebiliyor.

Kontroller gayet güzel ayarlanmış. Hiç ayar yapma ihtiyacı duymadan direkt oyuna girdim ki çok sinirimdir bu konuda. X-Box kontrol cihazlarını gerçekten Halo için üretmiş sanırım.

Halo 2 ile birlikte 3 aylık ücretsiz X-Box Live bağlantısı gelmekte. (Collector's edition aldıysanız 6 ay). Halo 2 10 multiplayer harita barındırıyor. 7 ayrı ana multiplayer modu kendi aitlerinde de pek çok bölüme ayrılıyor. Oynanabilecek oyun tipi sayısı oldukça fazla. Toplam oyuncu desteği 16 kişi ancak Live bağlantınız yoksa hiç birbirinizi vurmaya uğraşmayın, Split Screen co-op modunu oynayın derim. Dodgeball ile kafa kırmaktan iyidir. Halo 2'nin multiplayer aksiyon dozu oldukça yüksek. Ancak X-Box Live üstünden hakkıyla oynamak için hatırı sayılır bir bağlantıya ih-

tiyacınız olacaktır. Zaten X-Box Live servisi belli.

Halo 2'nin diğer nimetlerinden yararlanmak için bir çok ekipman almanız gerekiyor. Microsoft pazarlama tekniklerini saygı ile andıktan sonra, bu aletler içinde tek kayda değer olanının Halo için hazırlanmış mikrofon-kulaklık seti olduğunu söylemeden geçemeyeceğim.

DARISI PC'CİLERİN BAŞINA

Halo 2 kendi türünde X-Box için yapılmış en iyi oyun. Tartışarak vakit harcamanın anlamı yok. Ancak Halo 2'nin mumu Half-Life 2 X-Box versiyonu piyasaya çıkana kadar yanar. Bu da tartışılmaz bir gerçek (eğer çıkarsa - BLX). Halo 2 - Half Life 2 sırası ile oynadığımdan benim için oldukça iyi geçti belli bir dönem. Araya da KOTOR2 serpiştirince muhteşem oldu diyebilirim. Ancak Halo 2 ilk göz ağrım olduğundan yeri tartışılmaz. Bir oyuncunun asla kaçırması gereken bir yapıymış. Bakın dalga geçerim oynamazsanız. Kalın sağlıcakla. ☺

_Jesuskane

HALO 2		FPS:	http://www.halo2.com/
Yapımcı: Bungie Software	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: yetişkin 17+	
Dağıtımçı: Microsoft	Fiyatı: -		
DESTEKLENERLER			
<input checked="" type="checkbox"/> Dolby Pro Logic II <input checked="" type="checkbox"/> DualShock <input checked="" type="checkbox"/> 60Hz Modu <input checked="" type="checkbox"/> X-Box Live Desteği			
Oyuna Alışmak: Normal		İngilizce Gerekşinimi: Normal	
Zarflık: Normal			
Grafik	████████████████████	Artılar/Eksiler	
Ses	████████████████████	▲ Grafikler, müzikler,	▼ İlk oyundaymış gibi
Oynanabilirlik	████████████████████	▲ senaryo. Dozu yüksek	▼ hissetmek, oyunun
Multiplayer	████████████████████	▲ aksiyon Multiplayer.	▼ zaman zaman
Eğlence	████████████████████		▼ yavaşlaması
LEVEL	████████████████████		
NOTU	████████████████████		
Alternatif: HALO			

95

derindekiler

X-COM SERİSİ

Enemy Unknown

Sectoidler koca gri kafaları, iri ve derin siyah gözleri, tek atışta duranium duvarı bile delen plazma silahlarıyla her taraftan üzerime geliyor, takımındaki adamları teker teker avlıyorlardı. Elimdeki auto cannon durmadan gürlüyor, sağ kalanlar tekrar indirme gemisine ulaşana dek arkalarını korumaya çalışıyordum. Alien üssünün yabancı ve garip koridorlarında yaşam mücadelesi verirken biryandan da aklımın derinlerinde bana kahkahalarla gülen sesleri duyabiliyordum. Üssün derinliklerinde bir yerlerde bir Ethereal vardı, ve o psiyonik güçlerini kullanarak öteleerden uzanıp zihinlerimize korku ve ümitsizlik tohumları ekiyordu.

Enemy Unknown benzersiz bir oyundu. Türünün ilk örneği sayılmazdı, taktik takım stratejileri daha önce de yapılmıştı. Ama Enemy Unknown gibisi daha önce gelmemişti. Gezegeni ele geçirmeye çalışan gizemli bir uzaylı istila gücüne karşı kurulmuş son derece gizli bir birliğe kumanda ediyordunuz, ama iş bununla kalmıyordu. Dünya üzerinde üsler kurmak, yeni teknolojiler araştırmak, silah üretmek, asker eğitmek ve hem havada, hem de karada Alien saldırılarına karşı koymak zorundaydınız. Ve tüm bunlar tek bir amaca hizmet ediyordu, bu gizemli tehdidin kaynağını bulmaya. Canlı ele geçirdiğiniz yaratıkları sorgulayarak, düşman üslerinin yerlerini belirleyip baskınlar vererek, sahip oldukları teknolojileri deşifre etmeye çalışarak nereden geldiklerini bulmaya çalışıyordunuz. Sonunda da Mars üssüne ulaşıyordunuz ki burası büyük finaldi.

Aslında oyunun bir kusuru vardı, hem de çok büyük bir kusuru. Zorluk seviyesi siz neyi seçerseniz seçin kolay seviyede kalıyordu. Normalde bu pek büyük bir kusur sayılmayabilir, çünkü bu tür bir oyun zaten türe yabancı olanları yeterince zorlayabiliyordu. Ama sırf bu hataya aldıkları tepki yüzünden yapımcılar ikinci oyunu öyle bir kazık yapı-

caklardı ki, ilk oyun onun yanında piknik yapmak gibi kalacaktı!

Terror From Deep

İkinci oyun ilkinden kırk yıl sonra geçiyordu. Dünyanın sosyo-politik yapısı hayli değişmişti, ancak X-Com birliği sessiz ve hazır bir biçimde olası yeni tehditlere karşı hazır bekliyordu. Ve o tehdit geldi de! Hem de nasıl gelmek, okyanusların derinlerindeki gizli üslerinde milyon yıldır uykuda olan uzaylılar siz Mars üssünü yok ettiğinizde uyanmış, hazırlanmaya başlamışlardı. Genetik olarak güçlendirilmiş bedenleri ve zırhlarına karşı silahlarınız zerre işe yaramıyordu! Ellerindeki sonic silahlarla kıyaslandığında eski plazma topları bile havalı tüfek gibi kalıyordu! Teknolojik olarak çok çok üstündüler, sayıları ve çeşitleri de gerçekten çok fazlaydı! Bu kadarla kalsa iyi, oyunu yapanlar haritaları eskiye göre çok daha büyütmuşlerdi. Üstelik pek çok kritik çarpışma arka arkaya yüklenen birkaç haritadan oluşuyordu ki bölüm aralarında kayıplarınızı telafi etme şansınız da yoktu.

Ama Terror From Deep sadece aşırı zor bir devam oyunu olmakla yetinmiyordu, öyle olsa X-Com efsanesi orada biterdi. İlk oyunun temel formülünü hiç bozmadan yapılmış

BİLGİ

Oyun: X-Com 1 ve 2

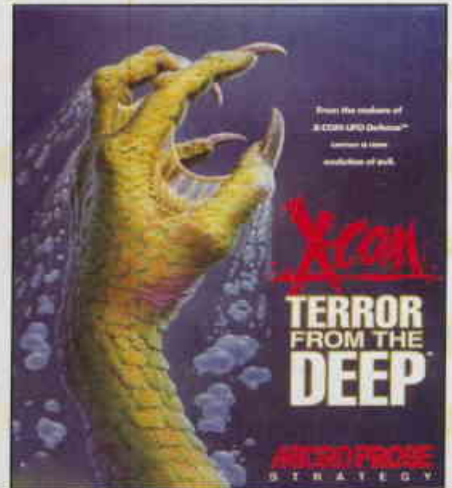
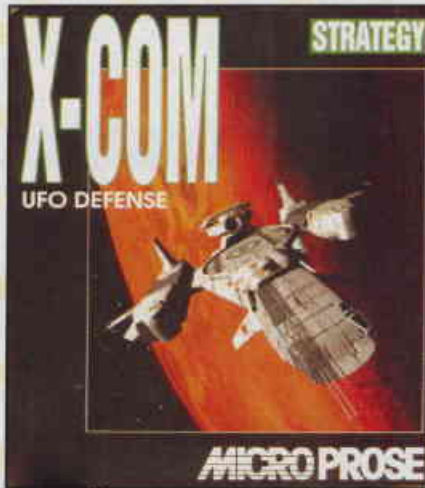
Yapım/Dağıtım: Microprose

Tarih: 1994 ve 1995

Platform/Medya: PC disket

İşletim sistemi: DOS

olan Terror From Deep bir alanda ilkinden çok daha üstün sayılırdı, oyun atmosferi. Karada geçen pek çok görev oluyordu, mesela kalabalık bir tatil beldesini basan yaratıkları sivil harka fazla zarar vermeden durdurmak gibi. Ancak oyunun esas havası denizde ve özellikle de denizaltındaki görevlerde kendini gösteriyordu. Baskına uğrayan bir yolcu gemisini üst güverteden başlayıp makine dairesinin derinliklerine kadar adım adım temizlemek insanın sinirlerini laçka edebiliyordu. Fakat denizaltı görevleriyle kıyaslandığında bu bile hiçbir şey değildi. X-Com serilerine has nabız vuruşlarını andıran gerilimli arka plan müziği, denizin koyu karanlığı ile birleştiğinde Jaws filmine taş çıkaracak bir atmosfer yaratıyordu. Bir de zor bela düşürmeyi başardığınız büyük uzay gemilerinden birini ele geçirmeye çalışıyorsanız işler iyice çığırından çıkıyordu. Üs basmak ta pek kolay sayılmazdı, ancak daha beteri üssünüzü savunmaktı. Yapay zekâ karşı saldırıya geçmek için fazla beklemiyor, özellikle üssünüz boşken üzerinize geliyordu. Gerçekten de zordu bu ikinci oyun, hem de nasıl zor!



MASTER OF ORION SERİSİ

BİLGİ

Oyun: MOO 1 ve 2

Yapım/Dağıtım: SimTex/Microprose

Tarih: 1992 ve 1997

Platform/Medya: PC disket/ PC CD

İşletim sistemi: DOS/Windows



“...Ve o tüm halkları birleştirdi ki hükmü altındaki yıldızlar gece göğünü dolduruyordu! Eskilerin bilgisine ve gücüne sahip olmuş, Orion'un Efendisi ünvanını sonuna dek hak etmişti! O bu galaksinin efendisiydi! Ama sadece bu galaksinin...”

Bir zamanlar 4X denen bir oyun türü vardı, bilmem hatırlar mısınız? Koca galakside yıldız sistemlerine ve dev yıldız gemisi filolarına hükmeder, imparatorluğunuzun yanı sıra her ırktan milyarlarca vatandaşın kaderini belirlerdiniz. Sıra tabanlı olurdu bu oyunlar, ve haliyle insanı kasmadan, rahat bir tempo da, gerçekten düşünüp strateji kurarak oynanırlardı. Bu türden bir sürü oyun gelmiş geçmiş, bazıları gerçekten de klasikler arasına girmişlerdi.

Ama Master of Orion, o bir klasik değildi. Çıktığı anda bu türün standartlarını belirleyen, kendinden sonra gelecek tüm oyunlar için emsal teşkil edecek bir yapımdı o. X-Com serilerini başımıza saran Microprose tarafından sürülmüştü piyasaya ki bu firmanın kendisi bir zamanlar standartları belirlerdi!

Master of Orion'ı diğerlerinden ayıran şey mükemmel grafikleri filan değildi, aksine o gün için bile gayet sıradan grafiklere sahip-

ti. Bu oyunu mükemmel kılan iki unsur vardı, ilki atmosferi, ikincisi de oynanabilirliği. Atmosferi gerçekten mükemmeldi, filolarınız yıldız sistemlerini ardi ardına fetheder, uygarlıklar karşınızda diz çökerken içinizi tatlı bir sıcaklık kaplıyordu. Öte yandan çok daha güçlü bir düşmanın karşısında adım adım son koloninize doğru çekilmek zorunda kaldığınızda ise dişlerinizi kenetliyor, “son adam düşene kadar” verilen ümitsiz bir mücadelenin acı tadını damağınızda hissediyordunuz. Asla kaybetmekte olduğum bir savaşı kapatıp gitmezdim. Çünkü son gezegenimin de yok edilmesini görmek, imparatorluğum gözlerimin önünde tarihe gömülürken başkent kalıntıları arasında göklerden yağın ölümle yüzleşmek de işin bir parçasıydı. Çoğu insan oyunda bile olsa kaybetmeyi sevmeyiz, oysa kaybetmek hayatın kesin ve kesin bir parçasıdır.

Ardından Master Of Orion 2 geldi. Çok iyi hatırlarım, Level'in ilk sayısında incelediğim oyunlardan biriydi ve ülkemize yasal olarak



ta getirilmişti. Hatta çok sonraları dergiyle beraber tam sürümünü de verecektik.

MOO 2 ilkinin temel yapısını hiç bozmuştu, aksine üzerine hayli ekleme yapmıştı. Yıldız sistemleri artık koloni kurabileceğiniz pek çok gezegen içeriyordu. Koloni kurma ya da düşman kolonilerini işgal etme işleri çok daha derli toplu hale getirilmişti. Ve tabii yıldız gemileri arasındaki savaşta çok daha gelişmişti. Her şeyden önce artık ilk oyundaki gibi aynı gemiden 32,000 adet üretilemiyor, aksine en kalabalık armadalar bile bir avuç gemiden oluşuyordu. Bu da her gemiyi önemli kılıyordu ki, tasarım ve üretim aşamasında filonuzu ileriye dönük planlamanız şarttı.

Bu oyun aynı zamanda gizemli Antaran ırkını da gündeme getiriyordu ki, bu sayede MOO dünyasının gerçekte nasıl bir yer olduğu hakkında az çok bilgi edinebiliyorduk. Maalesef bu ırkın ve arka plandaki olayların yeterince işlenmediğini düşünmüşümdür hep. Bir zayıf yanı vardı bu ikinci oyunun, o da diplomasi kısmı ilkinin oranla çok daha kısır. Ama yine de iş görüyordu.

Ve tabii serinin üçüncü oyununu da unutmak olmaz, bunu yapabilmeyi ne kadar çok istesem de. Master Of Orion 3, kelimenin tam anlamıyla bir faciaydı benim açımdan. Proje elden ele dolaşmış, sonunda da yeni

yetme bir eski Doğu Bloğu firmasının sırtına yıkılmıştı. Aslında adamlara kızamıyorum, çünkü böyle çok bekleyeni olan, standartları belirlemiş bir seriye devam oyunu yapabilmek için gereken tecrübeden ya da hayal gücünden yoksun olmaları onların suçu değil. Yanlış hatırlamıyorsam MOO 3 incelemesinde yüz üzerinden yirmi beş puan vermişim. Şimdi düşünüyorum da, çok yüksek not vermişim.

_Berker Güngör

EVERQUEST 2 ORTA-İLERİ SEVİYE TAKTİKLERİ

30. seviye ye yaklaşanlar için meslek seçimi tavsiyeleri...

Sevgili okurlar. Siz bu yazıyı yazarken EQ2 ana karakterim çoktan 30. seviyeyi (Level) geçmiş bir Berserker olacak. Oyunu sizlere daha önce tanıttım. Geçen ay ise oyunun arka yüzünü anlattım. Artık oyuna yeni başlamışlar ve ilerlemiş olanlar için ileri seviye taktikler vermenin sırası geldi. Bu taktikleri kullanmak için mutlaka 50. seviye olmanız gerekiyor. Çünkü Everquest'te seviyeler arasındaki fark daha farklı yaratıkları öldürüp ileri seviye bölgeleri görmüş olmanız ve daha fazla eğlenmiş olmanızdan başka bir şey değil. Sonuçta yaratıktan yaratığa değişen taktikler farklı olsa da, sınıfların temel taktikleri, ne kadar seviye farkı olursa olsun, birbirinden çok uzak değil.

TEMELLER

Everquest'te bir seviye atlamak için, eğer iyi bir gruba dahilseniz ve hata yapmıyorsanız, en az (ortalama) 5 saatlik bir oyun zamanına ihtiyacınız vardır. Bu süre düşük seviyelerde çok daha az, yüksek seviyelerde

ise çok daha fazladır. Bu da en iyi ihtimalle 50 X 5 = 250 saatte 50. seviye olabileceğiniz anlamına gelir.

Fakat tabii ki bu bir hayaldir. Çünkü oyundan keyif alacaksınız oyun dünyasında dolaşmanız, sohbet muhabbet, bol bol ölmek, üretim ve satış yapmak vs. derken süre kendiliğinden uzar. Eh, buna bir de yemek, tuvalet, uyku gibi temel kişisel ihtiyaçlarınızı katarsanız 50. seviye olmak aylarınızı alır. Tabii ki bu arada Sony Online Entertainment (SOE) 6 ayda bir ek paket çıkardığı için seviye üst sınırı yükselir, yeni bölgeler gelir ve siz oyuna, sonu gelmez bir bağlılıkla devam edersiniz. Oyunun başında seçmiş olduğunuz karakter ve sınıf ise tüm oyun boyunca sizinle kalacaktır. Bu durumda seçmiş olduğunuz sınıfın gücünü ve zayıflıklarını bilmek sizi başarıya götürecektir. Tabii ki yalnızca seçmiş olduğunuz sınıfın değil yanınızdaki silah arkadaşlarınızın da güçlerini ve zayıflıklarını bilmek sizi zafere götürecektir.

SINIFLAR:

FIGHTER-BRAWLER-BRUISER (FREEPORT), MONK (QUENYOS)

Avantajları: DPS (Damage per second) denen bu sınıf dövüşçü olmasının yanında asla tank (düşmanın verdiği hasarı tamamen üstüne çeken oyuncu) olamaz. Fakat yüksek aggro vermesinden dolayı, iyi kullanılırsa aggro alan (saldırıya hemen karşılık veren) Priest sınıflarından yaratıkları çekerek hayatlarını kurtarabilir. Ayrıca tankların yapabildiği grup bufflarına (karakterin özelliklerini geçici olarak arttıran büyü, iksir veya başka yöntemler) sahiptir. Bu yüzden gruplarda kabul görebilir. Silahı vücududur. Diğer sınıflar gibi iyi bir ekipmana sahip olma zoruunda değildir. Savaşta yumrukları ve tekmelemleri konuşur. Tek başlarına kendilerinden yüksek seviyeli yaratıkları kolayca alt edebilirler. Tek ihtiyaçları olan savaştan önce tüm buffları yapmış olmalarıdır.

Dezavantajları: Bufflarının süresi düşüktür. Ekipmana ihtiyaçları olmasa da iyi bir ekipman ile daha çok şey yapabilirler. Ayrıca hafif zırh giyebildikleri için parlak zırhlar içerisinde bir savaşçı



ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ En çok taraftar kimin? World of Warcraft'ın başlamasıyla "Etraf Nightelf doldu! Abi herkes Paladin ya!" gibi serzenişler duyulmaya başlandı. Buna resmi cevap WowCensus.com'dan geldi. Resmi rakamlara göre Amerika sunucularındaki rakamlar şu şekilde: Toplam 1.432.953 karakterin %60,2'si (862.912 oyuncu) Alliance, %39,8 (570.041 oyuncu) ise Horde için mücadele ediyor. En sevilen ırk %21,9 (313.902 oyuncu) ile Nightelf. En popüler sınıf ise %17,6 (252.256 oyuncu) ile Hunter olarak gözüküyor. Tabii bunlar Amerika'nın ferahleri. Avrupa rakamları da yakında gelecektir. Ayrıntılı bilgi için: http://www.wowcensus.com/overall_stats.php

@ Blizzard'ın Avrupa fethi WoW Avrupa'da ilk 24 saat içinde 280.000'den fazla satarak rekor serisine devam etti. Blizzard'ın Avrupa'ya ayırdığı 560.000 oyunun 380.000'i şimdiden satılmış durumda. Böylece Avrupa'nın online oyun pazarı bir gecede ikiye katlanmış oldu. Amerika, Kore ve Avustralya'da 700.000'ni bulan toplam rakamın Almanca ve Fransızca versiyonlarıyla bir milyonu aşması bekleniyor. Blizzard yöneticisi Mike Morhaim Amerika sunucularındaki deneyimlerinden sonra Avrupa'ya daha fazla paket ve sunucu hazırladığını söyledi.

@ Devasa savaş budur Devasa online oyunlardaki savaşlar gittikçe devasalaşıyor. Buna ilk örnek kısa süre önce Dark Age of Camelot'tan geldi. Mythic Entertainment'ın Clustering adını verdiği sistemle farklı sunuculardaki oyuncular RvR (Realm versus Realm) savaşları yapabiliyorlar. Böylece DAOC 1500 kişilik devasa savaşlara sahne olmaya başladı. Clustering'in Avrupa'da ne zaman başlayacağı henüz netleşmedi.

@ Lonca Savaşları kapıda World of Warcraft'ın çıkmasıyla gözler sıradaki potansiyel hite döndü. Koreli yayımcı NCSoft'un açıklamasına göre Guild Wars 28 Nisan 2005'te Amerika ve Avrupa raflarında olacak. Oyun sunucuları ön sipariş verenter için bir gün önceden açılacak. Oyun aylık ödeme gerektirmemesinin yanı sıra Instance Dungeon sistemi ve tüm dünyaya açık sunucularıyla ilgi çekiyor.

@ Unreal 3 Engine tadında devasa online oyun Şu ana kadar FPS ve RPG elementlerini birleştirmeye çalışan oyunlara bir yenisi daha ekleniyor. Koreli yayımcı Webzen Unreal Engine 3'ü kullandığı Huxley PE ve yeni nesil konsollar için hazırlanıyor.

olma hayali kuranlara bu sınıf çok uygun değildir. Savunmaları çok iyi değildir. Bu yüzden düşmanlarına en yüksek zararı vererek en kısa sürede yok etmeleri gerekir.

FIGHTER-CRUSADER-PALADIN (QUENYOS), SHADOWKNIGHT (FREEPORT)

Avantajları: Hem büyük silahlar ve parlak zırhlar kullanarak savaşmak, hem de büyü yapmak isteyenlerin sınıfıdır. Üstelik seçtiğiniz şehre göre yalnızca bu karakter olabilirsiniz. Paladin/Shadowknight bir tank olarak oldukça kuvvetlidir. Üstelik Paladin kendini iyileştirebilir. Bedavadan at sahibi olursunuz. Shadowknight'in birçok saldırı ağırlıklı büyüü vardır. Bu sayede Paladin'e göre daha iyi bir tanktır.

Dezavantajları: Savunma ağırlıklı bir savaşçıdır. Heybetli görünse de tüm dayacağı yerken grubundaki DPS'lerin yaratıkları

parça parça etmesini seyretmek zorunda kalır. Ayrıca taunt'ları (yaratığı kendi üstüne çekmek için kullanılan yetenekler) çok iyi değildir. Tek başlarına, her tank sınıfında olduğu gibi, en güvenecekleri şey tüm buffları yapmak ve muhakkak HO'larına ağırlık vermektir. DOT'ları asla atlamamaları gerekir. Unutmayın siz savunma ağırlıklı bir tanksınız.

FIGHTER-WARRIOR-BERSERKER

Avantajları: Benim seçmemdeki en büyük sebep Berserker'in en yüksek zararı veren tank olmasıdır. Eğer iyi kullanırsanız bir grupta rahatlıkla MT olabilir. Eğer bir MT varsa bu defa da oldukça iyi bir ikinci tank olur. Her şey buffların uygun kullanımına bağlıdır. Tüm savunma bufflarını yaparak taunt kullanıp yaratıkları kendi üstünde tutabilir. Zarar verme kapasitesi yüksek olduğundan yaratıkların nefret derecesini üstünde tutması daha da kolaydır. Eğer ikinci tanksa bu durumda saldırı bufflarına yüklenip kalkan kullanmadan, iki eli silahlarla rakiplerine neredeyse bir DPS kadar zarar verebilir. Ayrıca birden çok rakibine aynı anda vurabileceği, alan etkili saldırıları vardır.

Dezavantajları: Savunması çok iyi değildir. Hiçbir zaman bir Guardian kadar sağlam bir savunması yoktur. Bu yüzden bir numaralı ideal tank sayılmaz. Çok iyi zarar verir. Fakat hiçbir zaman bir DPS kadar iyi değildir. Tek başına savaşırken en güveneceği şey



↑ SoE bu harika video görüntüleriyle bizi biraz kandırdı. Hani nerede bu devriyeler?

mümkün olduğunca çok HO bitirmektir.

Her zaman yanınızda bir kalkan ve tek elle kullanılan bir silahın yanında iki eli silah da bulunsun. Böylelikle bir grupta aldığımız role göre silahınızı değiştirebilirsiniz.

FIGHTER-WARRIOR-GUARDIAN

Avantajları: En iyi tanktır. Savunması en yüksek derecededir. Ayaklı bir çelik yığını olarak ta adlandırılabilir. Bir nehirden baraj neyse savunmada da Guardian odur. Yetenekleriyle takım arkadaşlarının zararının tamamını üstüne alabilir. Yaratıkları kısa süreliğine felç edebilir.

Dezavantajları: Yalnızca sopa yer. Sopa atmaya geldiğinde ise zayıf kalır. En iyi olduğu yer bir grubun ön saflarıdır. Tek başına işi biraz zordur.

MAGE-ENCANTER-COERCER (FREEPORT), ILLUSIONIST (QUENYOS)

Avantajları: Stun ve Mezz! Karşınızdaki yaratıkları olduğu yerde sabitlemek ve karşı tarafta bir büyücü varsa onu susturmak Coercer'in işidir. Aynı zamanda kendi grubunun power limitini artırarak daha fazla özel yetenek harcanabilmesini sağlar. Grubunuzun karşınızdaki yaratık grubunu tek tek alt etmesini Coercer sağlar. Yani saldırı stratejisini siz çizersiniz, diğerleri uygular. İleride yaratık çağırabilir. Üstelik bu yaratık öldüğünde patlar!



📌 **Final Fantasy 11'de temizlik** Square Enix Final Fantasy 11'de huzur bozan oyuncuları nihayet ayıklamaya başladı ve ilk iş olarak 800'den fazla oyuncunun hesabını kapattı. Bu oyuncuların büyük çoğunluğunu belirli alanlara baskınlarını sokmayarak PlayOnline anlaşmalarını ihlal eden kişiler oluşturuyor.

📌 **Paragon'da PvP aşkı bambaşka** City of Heroes'un yeni update'i Colosseum ile oyuncular uzun süredir bekledikleri PvP'ye kavuşuyorlar. Böylece küçük, büyük takım ve tek tek karşılaşmaları yapmak mümkün olacak. Ayrıca devamlı yenilenen listeye sunucunun en iyi oyuncuları devamlı izlenebilecek. Update için kesin tarih verildi.

📌 **Sega Matrix Online Amerika sunucularının 22 Mart'ta online olacağını açıkladı.**

📌 **Her yıl Academy of Interactive Arts & Sciences tarafından verilen Interactive Achievement Awards'ın bu yılki Online Game P'tay ödülü World of Warcraft'a gitti. Şaşıran var mı?**

📌 **World Cyber Games 2005 oyunları belli oldu**

Bu yıl Singapur'da Kasım ayında düzenlenecek World Cyber Games 2005 finallerinde kullanılacak oyunlar açıklandı:

PC: 1. StarCraft: Brood War 2. Warcraft: Frozen Throne 3. Warhammer 40,000 Dawn of War 4. Counter Strike: Source 5. FIFA 2005 6. Need for Speed: Underground 2 **Konsol:** 7. Halo 2 (Xbox) 8. Dead or Alive Ultimate (Xbox)

Türk millî takımı tüm bireysel PC oyunlardan birer oyuncu ve Counter Strike:Source'dan 1 takım (5 oyuncu) olmak üzere toplam 10 oyuncudan oluşacak

Ülkemizi temsil edecek oyuncular yaz aylarında tüm Türkiye'de Siberlig tarafından düzenlenecek elemelerle belirlenecek. Ayrıntılı bilgi: <http://www.oynasana.com/makale/1287> Katılım: <http://www.siberlig.com>



↑ Bildiğiniz gibi oyunda önemli olan seçtiğiniz ırk değil üzerinizdeki ekipman.

Dezavantajları: Ustalaşması en zor olan sınıftır. Çabuk karar vermesi gerekir. Bu yüzden karşıdaki grubu hemen analiz edip Stun ve Root edebildiklerini ettikten sonra hem bunları tazelemeyi atlamamalı hem de akıllı grup arkadaşlarına sahip olduğundan emin olmalıdır. Eğer grup arkadaşları acemiye sabitlediği yaratıklara vurup üzerlerindeki büyüü. Taktik ağırlıklı olduğundan değeri bir grupta ön plana çıkar.

MAGE-SORCERER-WARLOCK

Avantajları: Zehir ve hastalık büyüleri yaparak zaman içerisinde karşıdaki yaratığı zayıf düşürür. Aynı zamanda Stun yapabilir. Yani grupta bir Enchanter'ın yerini tutabilir. Eğer iyi yönetilirse, grubunun bir süre zar zor dayandığı bir yaratığı, tank aggroyu iyice üstüne aldıktan sonra, büyüleriyle çok kısa sürede alaşağı edebilir. Grubundaki savaşçı ve yakın dövüş DoT sınıfı savaşçıların silahlarını zehirleyerek fazladan zehir zararı vermelerini sağlar. İleride yaratık summon edebilir.

Dezavantajları: Akıllıca oynanmazsa ve aggroyu üstüne alırsa hiçbir iyileştirici sınıf onu kurtaramaz. Tek başına savaşırken yaratıklarla tek tek karşılaşması gerekir. Tek başınayken sık sık kaçmak zorunda kalır. Tam bir grup karakteridir.

↓ İşte aggro kaçmış!



↓ Uzak mesafeleri aşmanın en kolay yolu.



MAGE-SORCERER-WIZARD

Avantajları: İşte Nuker budur! Direkt zarar veren büyülere sahiptir. Üstelik bu zarar çok yüksektir ve alan etkili de olabilir. Ateş ve buz etkili büyülerle karşıdaki yaratıklara oldukça yüksek zarar verebilir. Aynı zamanda Stun yapabilir. Tek başına karşılaşılabilecek yaratıklar rahatlıkla sarı olabilir. Üstelik grup bufflarına ve debufflara sahiptir. İleride bir hayvanı (pet) olur ve bu hayvan ölünce patlayarak bir alev topu gibi karşıdaki gruba alan etkili zarar verir. Diğerleri dayak yerken yalnızca parmaklarınızı oynatarak düşmanlarınızı yok etmek sizin işinizdir. Depart kullanarak tüm grubunu bir seferde güvenli bir noktaya taşıyabilir. Böylelikle grubu zor bir durumdan kurtarır.

Dezavantajları: Tam bir grup elemanıdır. Tek başına da iyi olsa da birkaç düşmana karşı etkisizdir. Tıpkı diğer büyücü sınıflarında olduğu gibi savunması oldukça düşüktür. Eğer aggro alırsa çok yaşamaz. Bu yüzden büyülerine başlamadan önce tankın aggroyu iyice aldığına emin olmalıdır.

MAGE-SUMMONER-CONJURER (QUENYOS), NECROMANCER (FREEPORT)

Avantajları: Sağında solunda body guardlarıyla dolaşan mafya babası gibidirler. Pet'leri bir tank görevi gördüğünden solo olarak rahatlıkla oynayabilirler. Bir büyücü olarak DoT ve alan etkili büyüleri ile gruplarda büyücü görevini

görebilirler. Pet'leri 6 kişilik bir grupta 7. eleman olur ve yaratıkları kontrol ederken oldukça işe yarayabilir. İleride daha kuvvetli Pet'leri olur.

Dezavantajları: Pet'i iyi kontrol etmezlerse grubu alt üst edebilirler Karşı tarafa büyü atayım derken en yakındaki yaratığa saldırıp gruba düşman üstüne düşman çeken, başına buyruk bir Pet her şeyi alt üst eder. Bir Wizard kadar kuvvetli değildirler. Eğer Pet yoksa onlar da yoktur.

PRIEST-CLERIC-INQUISITOR (FREEPORT), TEMPLAR (QUENYOS)

Avantajları: İyileştirici bulunmadan grup olmaz. Bir healer yoksa isterseniz hepiniz 50. LEVEL olun, gene de bir hiçsiniz. Healer olarak grubun hepsini siz iyileştirirsiniz. Ayrıca buff ve debufflarınızla gruba destek olursunuz. Ön saflarda olanlar tamamen size güvenir. Bir grup kurması en kolay karakter olursunuz. Ayrıca ağır zırhlar giyebilir, kalkanlar taşıyabilirsiniz. Üstelik ileride stun bile yapabilirsiniz. Ölenleri kaldırmak ta sizin işinizdir.

Dezavantajı: Bir büyücü saldırmadan önce bekleyebilir ama siz iyileştirmeden duramazsınız. Bu yüzden de aggro tanktan kaçtığı anda ilk önce size gelir. Bir grubun sağ kalmasında en büyük sorumluluk sizdedir. Bu yüzden çok dikkatli bir power yönetimi gerektirir.

PRIEST-DRUID-FURY

Avantajları: İyileştirici sınıflarda hücumu yönelik bir tarz izler. Takım arkadaşlarını kendisine has bufflarla destekler. Bir Inquisitor ya da Templar olmasa da iyi bir iyileştiricidir. Hayvan şekline bürünebilir.

Dezavantajları: Yalnızca hafif zırh giyebilir. Silahla göğüs göğüse girdiği dövüşleri kazanamaz. Tüm gücü büyülerinde ve power'ındadır. Tüm saldırı ağırlıklı sınıflar gibi en büyük dayanağı tamamlayacağı HO'lardadır.



↑ Sakın Rollingstone gibi isimli birisiyle grup olmayın. Daha başından her şey belli.

PRIEST-DRUID-WARDEN

Avantajları: Evacuate! Yani çok sıkıştığında tüm grubu en yakın güvenli noktaya nakledebilir. Ayrıca grup içerisinde buffları ile altın değerindedir. Regenerate büyülerini çok işe yarar. Gerektiğinde tamamen savunma ağırlıklı ya da saldırı ağırlıklı olarak çalışabilir. Son derece keyifli bir sınıftır.

Dezavantajları: Daha çok bir asistan gibidir. Fakat iyi yönetilirse gruba büyük katkısı olur.

PRIEST-SHAMAN-DEFILER (FREEPORT), MYSTIC (QUENYOS)

Avantajları: Her mekânın adamı diyebiliriz. Ward'ları ile yaratıkları zayıflatır. Aynı zamanda grup üyelerini korur. Karşısındakine hem DoT, hem direkt zarar veren büyüler atabilir. Aynı zamanda güçlü bir iyileştiricidir.

Dezavantajları: Birebir dövüşte korunması gerekir. Kullanması zor bir sınıftır.

SCOUT-BARD-DIRGE

Avantajları: Hem DPS olan hem de resurrect yapabilen tek sınıftır. Aynı zamanda şarkılarıyla grubuna güç verir. Eğer bir gruba DPS alınacaksa bir Dirge oldukça idealdir. Rol yapmaya en uygun sınıflardan birisidir.

Dezavantajları: Tek başına savaşması zordur. Tüm gücü bir grupta ortaya çıkar.

SCOUT-BARD-TROUBADOR

Avantajları: Şarkıları hem gruba buff, hem de düşmana debufftır.

Dezavantajları: Gücü özellikle grupta ortaya çıkar. Onun dışında sıradan bir DPS'tir.

SCOUT-PREDATOR-ASSASSIN (FREEPORT), RANGER (QUENYOS)

Avantajları: Birisi DPS'mi dedi? İşte en iyisi burada! Arkadan saldırdığında müthiş zarar verir. Aynı zamanda yayı ile uzaktan yaptığı saldırılar gruba büyük yarar sağlar. Üstelik istediği zaman aggroyu tanka atabilir. Ranger oyundaki en uzaktan saldıran sınıftır. Hareketlerini hızlandırabilen buffları vardır. Düşmanı yavaşlatabilir.

Dezavantajları: Yakın dövüşte avantajı hızlı ve iyi vurmasıdır. Bunu için stealth olması ve ilk vuruşunu arkadan yapması gerekir. Bunu yapmadan fark edilirse pek şansı kalmaz.

SCOUT-ROGUE-BRIGAND (FREEPORT), SWASHBUCKLER (QUENYOS)

Avantajları: Saldırı ağırlıklı, delici özellikleri olan silahlar taşıyan bir sınıftır. Bir DPS olarak oldukça fazla zarar verebileceği bir çok yeteneği vardır. Ok kullanabilir. Buffları ile gruba destek olur.

Dezavantajları: Bir DPS'in tüm dezavantajlarına sahiptir.

TAVSİYELER

30. Level'dan alçak gönüllü tavsiyeler.

ASLA riske girmeyin. Maceracı ruh bir hikâyledir. Adrenalin artışı sağlarsa da sizi şans kurtarır. Özellikle grubunuzda bir iyileştirici yoksa sakın kalabalık mob avlamayın.

HER ZAMAN KONUŞUN. Tank incoming demekten, mez ve root yapan neyi ne yaptığını söylemekten, healer power'ı azaldığını ilan etmekten asla yorulmasın. Herkes kimin ne yaptığını bilmeli. Buna HO'lar da dahil. Birbirinizin HO'sunu kırmayın.

EĞER ADD VARSA (esas hedefinizin dışında size saldırmaya hazırlanan yaratıklar) ve yüksek seviye-lyse kriz durumu var demektir. Add'ler kontrol altına alınamazsa sakın olun. Grubunuzun iki temel taşı vardır. Tank ve iyileştirici. Bu ikisi ölmedikçe kurtulma şansınız var demektir.

EĞER AGGRO KAÇTIYSA aggroyu alan panik olmadan sabit kalsın ve yaratığa vurmasın. Tank aggroyu üstüne alacak veya iyileştirici size destek olacaktır.

EĞER PET'İNİZ VARSA onu kontrol altında tutun. Abuk subuk add'ler toplayıp grubunuza getirmesin.

EĞER İYİLEŞTİRİCİYSENİZ mutlaka MT üzerinde kalın. MT ölürse grup biter. Birakin aggroyu alan DPS ölsün. Onu kaldırabilirsiniz ama tank ölürse grup biter. Bu yüzden sizi kaldırabilecek tüy, ward vs. varsa savaştan önce mutlaka grup üyelerinize dağıtın.

EĞER TANKSANIZ sakın aşırı cüretkar davranmayın. Yaratıkları az az çekin, hızlı hızlı çekin ama iyileştiricinin power'ı yarıdaysa **DURUN**.

Eğer bulunduğunuz yer güvenli değilse **ASLA YARATIK ÇIKIŞ NOKTALARI ÜZERİNE KAMP YAPMAYIN**. Tam savaş anında ortanızda bir grup yaratık ensenize spawn olursa bitersiniz. Bu yüzden spawn zamanlarını aşağı yukarı bilin.

EĞER HATASINI KABUL ETMEYEN VARSA O GRUBU TERK EDİN. "Ben bilmem kaç sene EQ oynadım ne yaptığımı bilirim", "iyileştiricinin enerjisini takip ediyordum", "ama o yaratık stunlanmamıştı, ben vurunca bozulmadı" vb. sözleri söyleyip duran birileriyle gruptaysanız ya o gider ya da siz. Asla bencilikle grup yapmayın. Yapmışsanız en kısa zamanda o gruptan çıkın. Bu konuyla ilgili buyurun benden size bir atasözü: "Kişinin işi konuşur dili değil."

EĞER DPS'SENİZ ARKADAN SALDIRIN. Çünkü yaratıkların zirri arkada daha zayıftır ve backstab yapabilirsiniz.

EĞER BİR GRUPTAYSANIZ o gruptaki rolünüzü

SİTELER

www.vodvil.com

Oyunlarla ilgili haberler, tanıtımlar ve hileler bulabileceğiniz kaliteli ve Türkçe bir site.

starterupsteve.servepics.com/funny.html

Yüzlerce eğlenceli flashla dolu bir site. Geli gönül daha ne ister.

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

Monkey Island üzerine bulabileceğiniz en geniş içerikli sitelerden biri.

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

Düellolardan eğlenceli filmciklere WoW'la ilgili hemen her türlü videoyu bulabileceğiniz bir site.

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

The Excorsist, Scream ve Jaws gibi klasikler tavşanı(?) olsaydı nasıl olurdu? Hayır, hayııııııı!

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

Bir site olsa, yıllardır özlediğim klasiklerini yeniden oynasam. Ahhh ahh!

iyi oynayın. Hate control, mob control, add almak gibi birçok sorumluluğunuz var. Unutmayın grupken siz bir ekipsiniz. Biriniz hata yapar ve ötekiler kapatamazsa hepiniz yanarsınız.

EĞER BİR QUEST İÇİN UĞRAŞMIYORSANIZ mutlaka kendinizden yüksek levelli yaratıklarla savaşmaya çalışın. Grup olurken de kendinizden yükseklerle grup olmaya çalışın. Böylelikle hem çabuk XP alır hem de daha iyi ganimetlere kavuşursunuz.

En son ve en önemli tavsiyem

KULLANDIĞINIZ KARAKTERİ İYİ TANIYIN. Üzerinizdeki zırh, elinizdeki silahın gücü, seviyeniz, sahip olduğunuz büyüler, yeteneklerinizin derecesi gibi bir çok önemli ayrıntı sizin hayatınızı kurtarır. Gerekirse grup için kendinizi feda edin ama asla kahramanlık yapmayın.

Burak Akmenek
30. Level Berserker
Splitpaw

CPL WORLD TOUR

Turnuva ertelendi ama dünyaca ünlü oyuncular İstanbul'daydı



Fatal1ty öyle hızlı oynuyor ki nef bir resim çekmek mümkün olmadı!??

The CPL'in merakla beklenen 1.000.000\$ ödüllü World Tour turnuvasının 9 ayağından ilkinin bu ay ortasında İstanbul'da yapılması bekleniyordu. Ancak organizasyondaki bazı eksiklikler ve İstanbul'un çetin kış şartları turnuvasının 25 Mart'a ertelenmesine sebep oldu. Turnuva ertelenmişti ama çoğu ünlü oyuncu duyuru geç yapıldığı için çoktan İstanbul'a gelmişti bile. The CPL, Intel'in sponsorluğu ve bizim de katkılarımızla bu oyuncular için 20.000\$ ödüllü daha küçük bir Painkiller turnuvası organize etti. Biz de bu sayede dünyaca ünlü oyuncularla bir araya gelip sorularımızı yöneltme fırsatı yakaladık. İlk kurbanımız dünyanın gelmiş geçmiş en ünlü oyuncusu Fatal1ty oldu.

Tuğbek: Öncelikle kendinden bahseder misin? Ne kadar süredir ve hangi oyunları profesyonel olarak oynuyorsun?

Fatal1ty: Adım Johnathan "Fatal1ty" Wendel, 5 yıldan uzun süredir profesyonel oyuncuyum, Quake III, Doom III, AvP 2, Unreal Tournament ve şimdi de Painkiller oynuyorum. Bugüne kadar Painkiller dışındaki oyunlarda dünya şampiyonluğum var ancak Painkiller'da şimdiye kadar ancak ikinci olabildim. Şimdi Painkiller'da da şampiyonluğu kazanarak 5 oyunda birden şampiyon olmuş ilk oyuncu olmaya ve bu konuda yeni bir rekor kırmaya çalışıyorum.

Tuğbek: Geçen sene CPL turnuvalarında Painkiller kullanacağını açıklayarak herkesi şaşırttı. Sen Painkiller hakkında neler düşünüyorsun?

Fatal1ty: Painkiller gerçekten iyi bir oyun, pek çok farklı yetenek gerektiriyor ve çok hızlı oynanıyor. Yeni bir oyun olmasının yanı sıra zamanında Quake II'nin sahip olduğu havaya da sahip. Kazanmak için yeni yetenekler ve dövüş stilleri gerektiriyor.

Tuğbek: Peki Painkiller'a alışmak senin için zor oldu mu?

Fatal1ty: Hayır pek de zor olmadı. Zaten başından beri kısa zamanda alışacağıma emindim. FPS oyunlarında ihtiyaç duyduğunuz yetenekler temelde aynı. Bu oyunda ortam biraz daha hızlı sadece. Zaten her yeni oyunla birlikte yetenekleriniz de gelişiyor. Farklı oyunlar ve farklı silahlarda neler yapabildiğinizi ve geçen yıllarla birlikte yeteneklerinizin ne kadar geliştiğini görebiliyorsunuz.

Tuğbek: Bu sene WCG'de teke tek FPS oyun olmadığını açıkladı. Bu konuda neler düşünüyorsunuz?

Fatal1ty: WCG de CPL gibi büyük bir etkinlik ve bu elbette kötü bir gelişme oldu. Oyuncuları, yıldızları ve takipçileriyle FPS'ler başlı başına bir dünya ve bu karar işleri herkes için biraz daha zorlaştıracak.

Tuğbek: Sadece eğlenmek için oynadığınızda ne tür oyunları tercih edersiniz?

Fatal1ty: Elbette Prince of Persia benim favorim ve üzerimde önemli bir etkisi de oldu. Ama herkesin oynamaktan hoşlandığı, eğlenceli olan her türlü oyunu oynamayı seviyorum. Evde arkadaşlarımla veya ailemle birlikteyken Mario Kart dahi oynuyorum. Ayrıca Mortal Kombat'ı çok seviyorum zaten Fatal1ty ismi de oradan geliyor.

Tuğbek: Konsol oyunlarını daha çok tercih ediyor gibisin.

Fatal1ty: Hayır aslında PC'yi bir oyun platformu olarak konsola tercih ederim.

Tuğbek: Peki strateji oyunları oynar mısın?

Fatal1ty: Evet özellikle Warcraft III'ü çok oynuyorum. Oldukça da iyiyim ama turnuvalara katılacak kadar değil elbette.

Tuğbek: Biraz da profesyonellikten bahsedelim. Senin kişisel kıstasların nedir, bir oyuncu ne zaman profesyonel olur?

Fatal1ty: Bir profesyonel oyuncu bu işten para kazanabiliyor olmalı. Bütün dünyayı dolaşıp turnuvalara katılabilmeli, Bence en belirleyici fark bu.

Tuğbek: Dünyanın ilk ve en başarılı profesyonel oyuncularından birisin. Peki ilk yıllarda bu başarıyı yakalayabilmek ve sponsor bulmak çok zor oldu mu?

Fatal1ty: Benim için her şey çok kolay oldu. Zamanlamamı doğru yaptım ve sponsorluk için doğru adımlar attım. İlk profesyonel turnuvama kendi paramla katıldım ve üçüncü olarak 4.000\$ kazandım. Bu harika bir şeydi tabii, benim için oldukça büyük bir paraydı. Daha sonra İsveç'te düzenlenen dünyanın en iyi oyuncularının katıldığı bir turnuvaya Amerika'yı temsilen çağırıldım. "Tabii koşu koşu gelirim" dedim sonuçta İsveç'e hiç para harcamadan gidip büyük oyuncularla oynamak kulağa harika geliyordu. Oradaki herkesi yenece dünya çapında meşhur oldum. Daha sonra bir firma beni bulup sponsor olmak istediklerini söyledi ve sadece oyun oynamam için yılda 30.000\$ teklif etti. Bu bir kolej mezununun sabah dokuz akşam altı çalışarak kazanabileceği bir paraydı. Turnuvalardan kazandığım paralarla birlikte bu yılda 100.000 doları bulunca evet dedim kendi kendime, oyun oynamaya devam etmeliyim.

Tuğbek: Geçmişteki Fatal1ty klavyelerini hatırlıyorum. Şimdi de ABIT, Fatal1ty ismini taşıyan anakartlar piyasaya sürdü. Sponsorluk anlaşmalarının ötesinde kendi ismini bir marka olarak çok iyi kullanıyorsun.

Fatal1ty: Bunun için kendi ekibimi kurdum ve farklı firmalar ile işbirliği içindeyiz. ABIT ürettiği anakart ve



Fatal1ty ile E3, WCG, EGN derken sonunda İstanbul'da da karşılaştık



Wo0'nun oyunu görmeye değer. Bu arada o alındaki yastık mı?

ekran kartları ile ilk ortağımızdı. Daha sonra CPU soğutucular üreten Zalman ile birlikte çalışmaya başladık. Kısa süre önce de Creative ile büyük bir işbirliği içine gireceğimizi duyurduk. Onlar da yakın zamanda Fatal1ty markasını taşıyan ürünlerini piyasaya sürecekler. Birçok firmayla çalışıp onlara kendi bakış açımı sunmam, oyuncuların neye ihtiyacı olduğunu, daha üst seviye ürünler için neler yapılmasını gerektiğini anlatmam gerçekten heyecan verici.

Tuğbek: Yani sadece ürünleri pazarlamalarına yardımcı olmuyorsun ürünün geliştirilmesinde de rol oynuyorsun.

Fatal1ty: Elbette... ABIT ile Fatal1ty A48XE anakartının geliştirilmesinde birlikte çalıştık. Bunun için Tayvan'a gittim ve ürünü geliştiren mühendislerle bir anakartta ne isteyip ne istemediğimizi uzun uzun konuştuk. Sonuçta bugüne kadar üretilmiş en iyi Intel çipsetli anakart ortaya çıktı.

Tuğbek: Daha ne kadar süre ödül paraları için oynamayı düşünüyorsun? Kariyerinin geleceğine yönelik düşüncelerin neler?

Fatal1ty: Şu an en önemli hedefim beşinci farklı oyunda şampiyonluğumu kazanmak. Bunu sonuna kadar götürmek 10-11 oyunda şampiyonluk kazanmak istiyorum. Benim durmaya niyetim yok, devam etmek istiyorum. Ama geleceğin ne getireceğini de tam olarak göremiyorum tabii. Profesyonel oyunculuğun ne kadar süre devam ettirilebileceğini şimdiden bilemiyoruz.

Sander "Wo0" Kaasjager ile Röportaj

Fatal1ty ile röportajımızın ardından geçen sene The CPL'in organize ettiği Winter ve Summer organizasyonlarını kazanan ve İstanbul'da düzenlenen 20.000\$'lık turnuvayı da kazanacak olan Wo0'ya yönelik sorularımızı.

Tuğbek: Bize kendinden bahseder misin?

Wo0: Adım Sander Kaasjager, Hollandalıyım. Online oyunlara 7 sene önce Quake II ile başladım. Turnuvalara başlamam ise geçen sene CPL'in Summer Event için Painkiller oyununu duyurması ile oldu. Bu turnuvayı ve ardından Winter Event'i kazandım ve şimdi de CPL World Tour'da mücadele ediyorum. Henüz bir sponsorum yok ve tüm masraflarımı kendim karşılıyorum.

Tuğbek: CPL'in Painkiller'a geçişi herkesi şaşırtmıştı ama sen bu oyuna çabuk ısınmış gibi görünüyorsun.

Wo0: Şu ana dek sadece iki turnuvaya katıldım ve ikisini de kazandım. Daha önceden başka oyunlara ağırlık vermediğimden adapte olmam gibi bir sorun yoktu. İlk turnuvanın iki ay öncesinden zaten Painkiller oynuyordum.

Tuğbek: Eğlenmek için oyun oynadığında neler oynarsın favori oyun türlerin var mı?

Wo0: World of Warcraft oynuyorum ve tam anlamıyla bağımlıyım. Ayrıca RTS oyunlarını oynuyorum. Red Alert ve C&C: Generals'ı çok sevsem de yeteneğimi iletilecek kadar vakit ayırmıyorum.

Tuğbek: Peki diğer oyunları oynamak, özellikle de World of Warcraft gibi çok vakit alan oyunları, sence profesyonel oyuncuların performansını etkiliyor mu?

Wo0: Evet World of Warcraft çok fazla vakit alıyor ve bir şekilde bırakamıyorsunuz. Elbette ona vakit ayırmam Painkiller'a daha az vakit kaldığı anlamına geliyor. Ayrıca WoW ile Painkiller arasında gidip gelirken sürekli Mouse hassaslığını değiştirmem gerekiyor. Bu da elbette oyunumu etkiliyor. Özellikle farklı FPS oyunlarını oynamak performansımı ciddi şekilde etkiliyor. Eğer bir oyunda gerçekten iyi olmak istiyorsanız sadece o oyunu oynamalısınız.

Tuğbek: Sence iyi bir oyuncuyla profesyonel bir oyuncuyu birbirinden ayıran nedir?

Wo0: Bence en önemli fark motivasyon. Sıradan bir oyuncu sırf eğlenmek için oynar ama profesyonel oyuncuların önünde başarmak istedikleri hedefleri vardır.

Tuğbek: Antrenmanlarına ne kadar vakit ayırıyorsun?

Wo0: Turnuvalardan önce kampa giriyorum ama normal zamanlarda İnternet üzerinden günde 2 saat kadar oynuyorum. Bu turnuvadan önce de bir haftalık bir kampim oldu. Kamp dönemlerde elden geldiğince çok oynamaya çalışıyorum.

Tuğbek: Profesyonel oyunculuğa ne kadar daha devam etmeyi düşünüyorsun?

Wo0: 2005 yılı boyunca CPL World Tour'dan dolayı oynamaya devam edeceğime eminim. Ama diğer yandan okulumu bitirmem gerekiyor. Sonrasında ne olacağını zaman ve oynanan oyunlar gösterecek. Eğer severek ve iyi oynadığım bir oyun olursa elbette devam ederim. Ama turnuvalar bana uymayan bir oyuna kayarsa muhtemelen bırakırım.

Bir yandan profesyonel oyunculuğun en büyük efsanesi, bir yandan da turnuvaların parlayan yeni yıldızı ile sohbet etmek gerçekten hoştu. İki oyuncunun profesyonellik ve oyunlara bakışındaki farklılıklar da ilgi çekici. Bu oyuncular 25 Mart'ta The CPL World Tour'un İstanbul ayağı için Mydonose Showland'de olacaklar. Onları yakından görmek ve maçlarını izlemek istiyorsanız bu büyük organizasyonu kaçırmayın.

_Tuğbek Ölek



Wo0 ile röportaja başlamak üzereyiz. Yüz ifademden röportaj öncesi ne kadar heyecanlı olduğum belli oluyor.



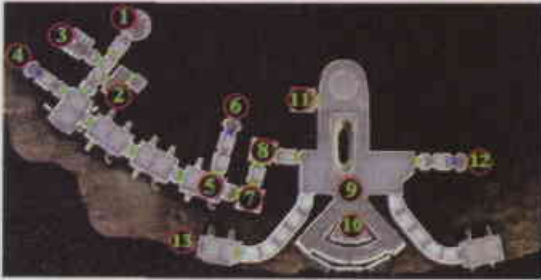
TechTV, röportajlarımızın video kaydını da yaptı

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Star Wars evrenindeki müthiş gezintinin devamı

Hatırlarsanız ilk KOTOR yazımız yaklaşık 25 sayfa sürmüştü ve sizlerden yazı hakkında çok olumlu eleştiriler gelmişti. Ne yazık ki bu sefer kadar çok yerimiz yok, dolayısıyla yazıyı iki aya bölüp mümkün olduğunca kısım atlamamaya çalışacağım. KOTOR oynadığınızı varsayarak Prologue kısmını geçip oyunu ciddi olarak başladığı Peragus ile başlayacağım ve bu kısmı ayrıntılı geçtikten sonra (GB'ye teşekkür), diğer yerleri biraz daha sade walkthrough şeklinde yazacağım. Let the show begin...

PERAGUS Administration Level



- 1) Peragus'a geldiğinizde kendinizi ilk olarak burada bulacaksınız.
- 2) Lab Station'ı kullanmak için buraya gelin ve konsolu kullanarak koridorun karşısındaki morgu ve depo odasını açın.
- 3) Morgu kapısını açtıktan sonra buraya girin ve arka taraftaki cesedi inceleyerek Plasma Torch alın. Bunun sayesinde kilitli kapıları açmanız

NOT: MGS 3 Tam Çözümü Geçen ay söylediğimiz gibi, Metal Gear Solid 3'ün tam çözümünün ikinci bölümünü PDF dosyası halinde CD'mize koyduk. LEVEL CD'sindeki EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.

mümkün olacak. Bunu ilk olarak odanın güneyinde deneyebilirsiniz. Kreia uyandıktan sonra demoyu izleyeceksiniz, artık Dark Side ve Light Side puanları kazanmaya başlayacaksınız.

- 4) Dormitories #10 çıkışı. Diğer taraftan geçene kadar bu kapı kilitli kalacak.
- 5) Buradaki konsolu kullanarak kattaki düşman droidler hakkında bilgi alabilirsiniz.
- 6) Mining Tunnels #1 çıkışı. Buradaki çıkış ana amaçlarınızdan birisi ve T3-M4 ile buluşana kadar kilitli kalacak.
- 7) Buradaki konsolu kullanarak logları kontrol edin ve kattaki düşman droidler hakkında bilgi alın. Bu loglar Fuel Depot'ta işinize yarayacaktır.
- 8) Bu odaya girmeden önce Kreia duyarlılık gücünüzü kısmen geri kazanmanızı sağlayacak ve bu sayede odadaki üç droidten haberdar olabileceksiniz. #9'daki büyük odada bulunan droidlerden sakınmak istiyorsanız odadaki Stealth Field Generator'ı alın ve karakterinize kullanırsınız.
- 9) Burada bulunan droidleri #10'daki konsolu kullanarak da kapatabilirsiniz.

Dormitories kısmına geçip Kreia ve Atton'la birlikte buraya geldiğinizde HK-50 ile karşılaşacaksınız. Dövüş başladığında öncelikle ortaya çıkan 4 droidten kurtulun ve ardından HK'ya yoğunlaşın. Onunla yakından Vibroblade kullanarak savaşırsanız oldukça kolay biçimde halledebilirsiniz. Dövüş bittiğinde kalıntılarda bulacağınız en önemli parça HK Vocabulator olacak, bu Ebon Hawk'taki HK droidi eski haline getirmek için gereken dört parçadan biri.

Artık #13'teki çıkışa gidebilirsiniz.

- 10) Eğer tümünü yok etmediyseniz buradaki konsolu kullanarak katta-

ki droidleri kapatabilir ve ayrıca #11'deki kapıyı açabilirsiniz.

Atton'u bulduktan sonra konsolu kullanarak T3-M4 ile bağlantı kurun. Bundan sonra #1'e gideceksiniz.

11) #10'daki konsolu kullanarak kapıyı açınca Atton ile tanışacaksınız. Tekrar #10'a dönün ve konsolu yeniden kullanın.

12) Fuel Depot #9 çıkışı.

13) Harbinger Command Deck #1 çıkışı. HK-50'yi yenene kadar bu çıkışı kullanamazsınız.

Hangar Bay



1) Droidi kontrol ederek malzemeleri toplayın ve batıdaki kapıdan çıkın. En iyi malzemeleri donandıktan sonra droidlerle karşılaştığınızda onları Shock Arm kullanarak halledin. Bunu sınırsız sayıda kullanabilirsiniz ve droidlere karşı müthiş etkili olduğunu göreceksiniz.

2) Buradaki droidleri Shock Arm ile temizleyin.

3) Fire Depot #1 çıkışı. T3-M4'ün kontrolünü ilk kez aldığınızda bu çıkışı kullanın.

4) Mayın kullanarak açabileceğiniz bu kapının ardından bazı malzemeler bulabilirsiniz.

5) Bu konsolu tamir etmek için Fuel Depot'ta bulacağınız parçaları kullanmalısınız. Tamir ettikten sonra sisteme girin ve Fuel Depot #6 çıkışını açın. Ardından T3-M4 olarak Fuel Depot #6'ya gidin.

Grubunuzda Harbinger'la ve elinizde Hangar 25 Control Conduit ile beraber buraya döndüğünüzde konsolu kullanarak Conduit'i değiştirin ve Hangar erişimini açın. Odanın doğasındaki kapıdan girdiğinizde sağlam bir droid savaşıyla karşılaşacaksınız.

6) Fuel Depot #3 çıkışı. Buraya ilk gelişinizde T3-M4 olarak bu çıkışı kullanın. Daha sonra Ebon Hawk'a giderken grubunuzla buraya geldiğinizde bu koridorlarda Mark II droidleri bulacaksınız.

7) Buradan hangara ulaşana kadar birçok Mark II droidi ile karşılaşa-

caksınız.

8) Bu droid dövüşünü de geçtiğinizde kapıdan geçmeden önce dolabı açmayı unutmayın.

9) Kapıyı açmak için konsolu yok edin ve #10'daki gazdan ilerleyerek bir sonraki odaya ulaşmaya çalışın.

10) Bu koridor zehirli gaz ile dolu olacak. #9'daki konsolu kullanarak kapatabilirsiniz ama gerekirse Rebreather kullanıp koşmanız daha mantıklı olur.

11) Ebon Hawk #1 çıkışı. Böylece geminize ulaşmış olacaksınız ama gemiye binmeye kalktığınızda Sith'ler size saldıracak. Burada taretleri kullanarak gemiye yaklaşan Sith'leri öldürmelisiniz. Ardından da gemiye girmeyi başaranları öldürmeniz gerekecek.

Fuel Depot



1) Hangar Bay #3 çıkışı. Bu kapıdan yalnızca T3-M4 ile bir kez geçeceksiniz.





2) Bozuk droid ve cesedi inceleyerek Hangar Bay'deki konsolu tamir etmeniz için gereken parçaları toplayın ve Hangar Bay #4'e gidin.

3) Hangar Bay #6 çıkışı. Buraya T3-M4 olarak ilk geldiğinizde koridor dan ilerleyip sola dönerek #4'e ulaşın.

Buraya grubunuzla geldiğinizde sol duvardaki enerji alanını kaldırın ve bu çıkışı kullanarak Hangar Bay ve Ebon Hawk'a dönün.

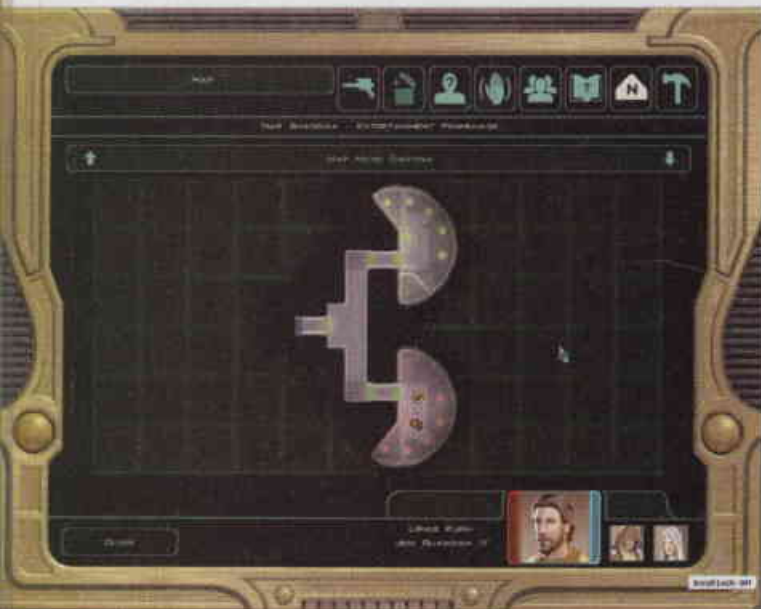
4) T3-M4 ile Administrator Level #5'i açın, demonun ardından ana karakterinizle Mining Tunnels'e gireceksiniz.

5) Mining Tunnels #9 çıkışı. Burada ilerlemek için solunuzdaki odada bulunan droidle ilgili bir bulmacayı çözmemiz gerekecek.

6) Droidle konuşunca onun sesleri taklit edebildiğini öğreneceksiniz. #7'ye gidin ve odayı araştırarak Sonic Imprint Sensor bulun. Tekrar droidin yanına dönün ve konuşun. Eğer Persuade yeteneğiniz yüksekse istediğiniz şifreyi Sensor'a söylemesini sağlayabileceksiniz. Aksi halde #10'daki konsolda holologları ve ölüm çığıklarını kullanarak #11'i açmanız gerekecek.

7) Burada Sonic Imprint Sensor bulacak ve bunu droidde kullanarak çığıkları kaydedebilecek veya şifreyi söylemesini sağlayabileceksiniz. Ayrıca buradaki tezgahı kullanarak geliştirme işlemlerinizi de yapabilirsiniz.

8) Bu kilitli kapıyı geçer geçmez iki Mark II droid saldıracak. Onlara yakından saldırmaya özen gösterin.



9) Administration Level #12 çıkışı. Eğer droidten şifreyi öğrenemediyse veya Administration Level #7'deki holologları dinlemediyseniz bu çıkışı kullanmanız gerekebilir.

10) HK'dan kaydettiğiniz şifreyi veya hololog ve çığıklardan elde ettiğiniz şifreyi kullanın. Kapıyı açıp #11'e geçebileceksiniz. Burada karşılaştığınız uçan mayınları uzaktan vurmaya unutmayın.

11) Asteroid Exterior #1 çıkışı. #10'daki konsoldan erişimi sağladığınızda dolaptan uzay giysisini alın ve bu çıkıştan çıkın.

12) Engine Deck #6 çıkışı.

13) Burada Hangar 25 Control Conduit bulacaksınız. Bir sonraki kısa kısmında çeşitli örümcek droidlerle dövüşmeniz gerekecek, #14'teki konsola gitmeden önce tümünü temizleyin.

14) Rampanın yukarıdaki enerji alanını kapamak için konsolu kullanın ve #3'teki çıkıştan Hangar Bay #6'ya geçin.

Mining Tunnels



1) Administration Level #6 çıkışı.

2) Burada çok iyi giysi ve ekipman bulacaksınız.

3) Buradaki droidi tamir edere exp kazanabilirsiniz.

4) Burada karşılaştığınız droidlerin yanlarında bakım droidleri de bulunuyor. Öncelikle bakım droidlerinden kurtularak diğerlerini iyileştirmelerini önlemelisiniz.

5) Bu kısımdan mümkün olduğunca hızlı geçin.

6) Ortadaki konsolu kullanarak kilidi açabilir, ayrıca dört enerji alanını da kapatabilirsiniz, bu alanların arkalarında örümcek droidler bulunuyor.

7) Önce güneybatıya gidin ve kapıyı Plasma Torch ile açın. #8'e ulaşın etraftaki herşeyi topladıktan sonra tekrar buraya dönün ve güneydoğuya ilerleyin.

8) Burada Basic Ionite Edge bulacaksınız. Buradaki işiniz bitince #7'ye dönün ve #9'a geçin.

9) Fuel Depot #5 çıkışı.

Asteroid Exterior



1) Mining Tunnels #9 çıkışı.

2) Yolun ortasına geldiğinizde Atton sizinle bağlantı kuracak. Sağa döndüğünüzde onu göreceksiniz ve ardından demo izleyeceksiniz. Bitince yolunuza devam edin.

3) Dormitories #1 çıkışı.

Dormitories



- 1) Asteroid Exterior #3 çıkışı.
- 2) Kilitli kapı üzerinde Plasma Torch kullanarak eğer elinizde lon geliştirmesi varsa tezgah sayesinde Vibroblade'inize yerleştirebilirsiniz.
- 3) Her iki yandaki taretlerden Vibroblade ile kurtulun. #5'ten hemen önce iki taret daha bulunuyor.
- 4) Bu konsolu kullandıktan sonra #5'e doğru devam edin.
- 5) Burayı araştırın ve droidleri yok ederek saklı silahlar hakkında bilgiye ulaşın. Şimdi geri dönerek doğudan ilerleyerek #6'daki konsola ulaşın.
- 6) Eğer yeterli sayıda Spike sahibiyse havalandırma sistemini kapatabilir veya gazdan korunmak için maske kullanabilirsiniz. Yerlerdeki cesetlerdeki datapadleri toplamayı unutmayın.
- 7) Bu odanın kapısını açmak için Demolition yeteneğine ve mayına ihtiyacınız olacak. Eğer açabilirsiniz ve #5'teki datapadi aldıysanız burada saklı silahları bulacaksınız.
- 8) Her yanı dolaşarak datapadleri toplayın ve konsolu kullanın. Elinizde datapadlerden şifreyi elde etmeniz gerekiyor, eğer yeterince yüksek Intelligence sahibiyse şifreyi otomatik olarak bulacaksınız. Noktalar Romen rakamıyla 1, çizgiler 10, çarpılar ise 5'i temsil ediyor. Girmeniz gereken doğru şifre 7, 5, 13, 17 ve 3.
- 9) Cesetlerden eşyaları topladıktan sonra konsolu kullanın. Yukarıdaki şifreyi girerek exp kazanabilir ve Administration asansörüne ulaşabilirsiniz.
- 10) Administrator Level #4 çıkışı.

Command Deck

- 1) Administrator Level #13 çıkışı. Grubunuzla olan konuşmanızdan itibaren artık grup üyelerini etkileyebilmeye başlayacaksınız.
- 2) Buradan Orbital Drift Charts'i indirebilirsiniz.
- 3) Buraya doğru giderken iki kere Assassin saldırısı ile karşılaşacaksınız, bunun dışında birşey yok.
- 4) Buradaki konsolu kullanarak holologları görebilir ve geçmişiniz hakkında biraz daha fazla bilgi sahibi olabilirsiniz.
- 5) Crew Quarters #1 çıkışı.

Crew Quarters

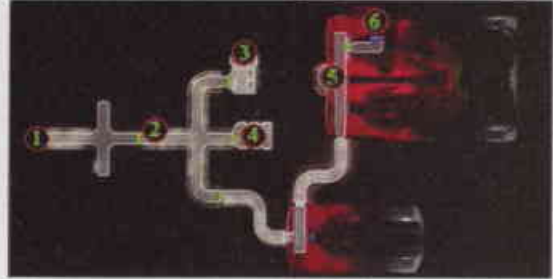


- 1) Command Deck #5 çıkışı.
- 2) Bu kapıdan geçtiğinizde bunun kendi odanız olduğunu anlayacaksınız.

niz. Dolabı açarak kolluğunuzu alın, oyunun geri kalanında işinize yarayacak.

- 3) Duvarlardaki tüm konteynırları araştırın ve konsoldaki verileri inceleyin.
- 4) Buradaki Medical Droid'i tamir ederek sizi takip etmesini sağlayabilirsiniz.
- 5) Bu kapıyı açınca çeşitli droidlerle karşılaşacaksınız.
- 6) Engine Deck #1 çıkışı.

Engine Deck



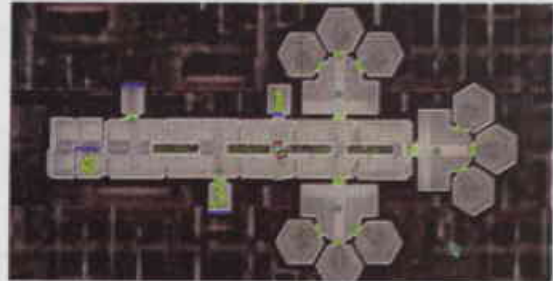
- 1) Crew Quarters #6 çıkışı.
- 2) Bu kapıdan geçer geçmez Kreia bir süreliğine gruptan ayrılacak.
- 3) Buradaki tezgahta gerekli lon geliştirmelerini yapabilirsiniz.
- 4) Bu konsoldan bakım kapılarını açarak Ion Engines kısmına ulaşmanız gerekiyor.
- 5) Bu konsolu kullanarak motor bakım prosedürünü çalıştırın, böylece ilerideki Fuel Depot kapısı açılacak.
- 6) Fuel Depot #12 çıkışı. Bir önceki kapıdan girdiğinizde yine bir ara demo göreceksiniz. Çıkışın diğer tarafında Fuel Depot bulunuyor. Harbringer'deki gezintinin böylece sona eriyor.

Ebon Hawk

Ebon Hawk'a bindiğinizde ilk olarak Atton ile konuşun, ardından Kreia'nın yanına giderek merak ettiklerinizi sorun. Gemiyi gezdikten sonra tekrar güverteye dönün ve yan taraftaki galaksi haritasına bakıp Telos gezegenine tıklayın.

TELOS

Residential 082 East



Telos yoğun olarak yan görevlerin başladığı yer diyebiliriz, bunları yapmak Light ve Dark Side yolunda ilerlemenizi sağlayacaktır ama oyunda ilerlemek için bunları yapmanız şart değil.

Gezegene adımınızı attığınızda doğrudan tutuklanıyor ve sizi öldürmeye gelen Batu Rem ile tanışılıyorsunuz. Bundan sonra Lt. Green sizi odanıza götürüyor. Çalan telefona cevap verip vermemeniz pek birşey değiştirmiyor, öncelikle Atton ile konuşmanızı ve bilmiyorsanız Pazaak oynamayı öğrenin. Odadan çıkmak istediğinizde Ithorian elçisiyle karşılaşacaksınız. Burada Ithorian ile Czerka arasında bir seçim yapmanız

gerecek, öncelikle iki tarafı da dinlemenizi ve aklınıza yatana yardım etmenizi tavsiye ederim (ben Ithorian'ı seçtim).

Bu göreve kesin olarak başlamadan önce üzerinizden alınan ekipmanları geri almanız gerekiyor. Bunun için 1 nolu yolu kullanarak Entertainment 081'e geçin. Burada 2 nolu yerde eşyalarınız bulunuyor. Bir önceki odadaki Droid ile konuştuğunuzda size eşyalarınızı alma izni verecektir. Eski gücünüze kavuştuğunuza göre yola devam edebilirsiniz.

Eğer Czerka'yı tercih etmek istiyorsanız Residential 082 East'e dönün ve 3 nolu odadan geçerek Czerka ofisine girin. Eğer Czerka'nın fikirleri size mantıklı geldiyse (Dark Side) droidi onlara götürme isteğini kabul edin. Eğer Light Side tercih ederseniz teklifi reddedebilir veya düşüneceğinizi söyleyebilirsiniz. 4 nolu çıkışı kullanarak Residential 082 West haritasına geçin, bu haritada temel olarak Ithorian'lar bulunuyor. Ithorian lideri Chodo Habat ile konuşup fikirlerini öğrenin. Bu noktada kimse yardım edeceğinizi seçmiş olmanız gerekiyor. Görevi kabul ettiğinizde yapmanız gereken Dock Module'a gitmek.



Entertainment 081 haritasındaki 5 nolu yerden Dock Module'e geçin. Gemiye doğru ilerlediğinizde droidi teslim edecek olan kişileri göreceksiniz. Yalnız teslimatı alır almaz çeşitli suikastçiler tarafından saldırıya uğruyorsunuz. Bunları öldürdüğünüzde birinin üzerinden yasadışı modifiye edilmiş bir silah çıkacak. Etraftaki malzemeleri topladıktan sonra droid ile konuşun ve Chodo Habat'ın yanına dönün.

Residential 082 West

Chodo Habat'ın size vereceği ikinci görev için Exchange patronu Loppak Slusk ile yüzleşmeniz gerekiyor, ancak bunun için de Cantina'da bulunan Luxa'nın gözüne girmelisiniz. Luxa ile konuşun ve sizden istediği şeyi kabul edin. Artık Residential East 82'de bulunan Exchange girişine gidebilir ve sizi Luxa'nın yönlendirdiğini söyleyebilirsiniz.

Loppak Slusk ile konuşmaya başladığınızda Luxa içeri girecek ve konuşmaya başlayacaksınız. Luxa ile işbirliği yaparsanız bile sizi satacak, o yüzden ona Slusk'ı öldürmeyi reddettiğinizi söyleyin. Böylece onunla dövüşmeye başlayacaksınız ama bu dövüşe Gamorrean'lar da katılacak. Luxa ile işiniz bittiğinde Slusk ile konuşun, isterseniz onu öldürmeyebilirsiniz ama bu ileride size sorun yaratabilir. En iyisi onun da işini bitirin ve Chodo'nun yanına dönün. Chodo size işin kılıcını yaratmanız için gereken dört parçadan biri olan Energy Cell Fixture ve son görebileceğiniz.

Chodo'nun son görevi için B-404'i kullanarak Czerka hakkında kanıt toplamanız gerekiyor. Bunun için Cantina'ya gidip Czerka çalışanı Corrun Falt ile konuşmalısınız. Eğer onu Jana Lorso'nun bundan zarar göreceğine ikna ederseniz size karşılığında para almadan Residential 02 East'teki Opo Chano'dan bahsedecek. Aksi halde bu ipucunu almak size 500 krediye patlayacaktır. Opo size gerekli olan bilgiyi 2500 kredi karşılığında satmak isteyecek, eğer burada Chodo'nun yanına dönerseniz gereken parayı ondan da alabilirsiniz. Gerekli bilgiye sahip olduktan



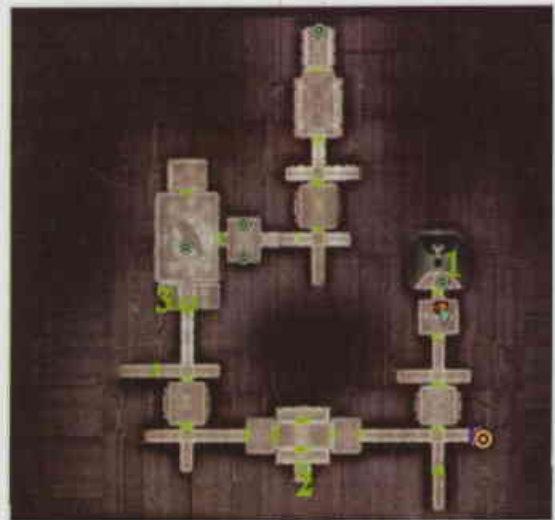
sonra Czerka Office'e gidip B-404 ile konuşun. Birlikte Chodo'nun yanına gideceksiniz, Chodo sizi yalan söylemeye programladıktan sonra tekrar Czerka Office'e dönün ve Jana Lorso ile konuşun. Ona yalan söyleyerek ana bilgisayara erişim hakkı kazanmalısınız.

T1-N1'i size gereken kanıtları indirmenize izin vermeye ikna ettikten sonra konsolu kullanarak Czerka ile olan bağlantınızı silebilirsiniz. İşiniz bitince Chodo'nun yanına dönün. Güç puanlarınıza alacağınız bonusun yanı sıra Chodo size geminizi bulmanıza yardımcı olabilecek Bao-Dur ile buluşabilmeniz için Telos Restoration bölgesine girmenizi sağlayacak. Bunun için Dock Module'e gitmelisiniz ama Residential 082 West'ten ayrılmayı herhangi bir çıkışı kullandığınızda Ithorian'lar için son bir bonus görevle karşılaşacaksınız, Ithorian'lar saldırı altında.

Hemen sizinle bağlantı kuran Mozo'nun yanına gidin, yolda karşılaştığınız saldırıları bertaraf ettikten sonra Mozo'dan Chodo'nun ofisinin anahtarını alacaksınız. Yalnız ofise girer girmez çok zorlu bir dövüşe gireceğiniz için önceden kaydetmenizi öneririm. Bu da bittiğinde artık geminize gidebilir veya kalan yan görevleri tamamlayabilirsiniz.

Gitmeye karar verdiğinizde Dock Module'e gidin ve Restoration Zone'a ulaşın. Bundan sonra bir süre Bao-Dur'u kontrol edeceksiniz, yanınıza gruptan diğer biri kişiyi daha seçin. Amacınız tüm haritayı baştan sonra geçip Czerka Site'a ulaşmak. Czerka Site'e ulaştığınızda sağa doğru ilerlemeye devam edin, mercenary saldırısını geçtikten sonra bir konsolla karşılaşacaksınız. Bu konsolu kullanarak planları gözden geçirmeli ve Underground Base'e inmeye karar vermelisiniz. Us girişi konsolun hemen güneybatı yönünde bulunuyor.

Underground Base



Biraz güneye ilerlediğinizde gemiyi bulacaksınız ama öncelikle ateşleme kodlarına ihtiyacınız var, ayrıca hangarın kapısını da açmanız gerekiyor. Haritanın en sonuna kadar ilerleyin ve bulacağınız konsolu kullanarak reaktörü çalıştırın (haritadaki 1). Ancak bunu yaptığınızda önceki odadaki taretler de işler hale gelecek. Taretlerden kurtulduktan sonra güneydeki artık açılmış olan küçük odaya girerek dolabı inceleyin ve Ignition Code'u alın (haritadaki 2). Şimdi tekrar geminin olduğu yöne doğru ilerleyin, sol tarafta bulunan konsolu kullanarak hangar kapılarını açın (haritadaki 3). Gemiyi binmeden önce burada bir Tank Droid ile karşılaşacaksınız. Eğer karakterlerinizi Ion silahlarıyla donatırsanız burayı çok fazla zorlanmadan geçebilirsiniz. Tank Droid'i yok ettikten sonra hemen kuzeyde açılmış olan kısımda birçok malzeme bulabilirsiniz. İşiniz bittiğinde gemiye binin.

Gemiyle Polar Plateau'ya geleceksiniz. Burası tek bir ekrandan oluşuyor ve tek yapmanız gerek üç tane HK-50 droidi öldürmek. Tümünü öldürdükten sonra üzerlerini araştırıp HK Control Cluster'ı almayı unutmayın. Artık Secret Academy'e doğru ilerleyebilirsiniz.

Secret Academy

Asansörden indikten sonra Atris ile konuşacaksınız. Akademi çok büyük olmasa da bir kez dışarı çıktığınızda bir daha geri dönme imkanınız olmayacak. Bu yüzden etrafı çok iyi inceleyin ve işinize yarar ne bulursanız toplayın. Bao-Dur, Atton, Kreia ve T3-M4 enerji kafeslerinde tutuluyorlar (T3-M4 farklı bir yerde). Eğer onları kurtardıktan sonra konuşurken kibar olur ve onları affederseniz bu karakterler üzerinde olan etkilerinizi arttırabilirsiniz. Devam etmeye hazır olduğunuzda Handmaiden ile konuşun. Sizi eğitmeyi kabul edecek ve kendinizi odanın ortasında bulacaksınız.

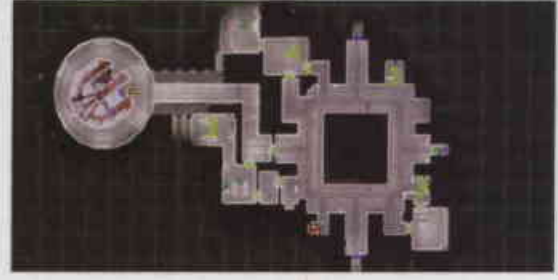
- 1. Dövüş:** İlk dövüşü tek bir Handmaiden'a karşı yapacaksınız. Hiçbir silah, zırh, güç veya malzeme kullanma imkanınız olmasa da Feat kullanabiliyorsunuz. Handmaiden'ı yendikten sonra onunla tekrar konuşarak ikinci dövüşü başlatın.
- 2. Dövüş:** Bu dövüş de tek bir Handmaiden'a karşı. Silah kullanabiliyorsunuz ancak zırh, güç veya malzeme kullanma izniniz yok. Onu da yendikten sonra üçüncü dövüşe hazır olun.
- 3. Dövüş:** Bu dövüş de tek bir Handmaiden'a karşı, bu sefer tüm güçlerinizi, malzemelerinizi ve zırhınızı kullanabiliyorsunuz.
- 4. Dövüş:** İki Handmaiden'a karşı olan bu dövüşte de her şeyi kullanmanız serbest, bu yüzden çok da zorlanacağınızı sanmam. Yine de Melee saldırılarına karşı mutlaka Melee Shield kullanmanızı ve dövüş başlar başlamaz üzerlerine bir el bombası atarak ikisine birden zarar vermenizi öneririm.
- 5. Dövüş:** İşte en zor dövüş, çünkü bu sefer karşınızda beş Handmaiden var. Bu dövüşte başarılı olmak istiyorsanız çokça Medipak'e gerek duyacaksınız. Treat Injury yeteneği yüksek bir karakterle Lab Station'da mümkün olduğunca çok Life Support ve Advanced Med Pack yaratın. Dövüşe başladığınızda öndeki üç Handmaiden'a tercihen Plasma olmak üzere bomba fırlatın, ardından Handmaiden'lar üzerinde teker teker yoğunlaşın. Bu sırada kendinizi Melee Shield ile korumayı da ihmal etmeyin. Zaferle birlikte 750 xp kazanacak ve burayı da tamamlamış olacaksınız.

Şimdi koridordan devam edin ve dışarı çıkarak Ebon Hawk'a binin.

Ebon Hawk

Eğer ana karakteriniz erkekse Last Handmaiden da sizinle birlikte gemiye binecek. Grubunuza karşı onu savunarak etki sahibi olabilirsiniz. Ayrıca T3 ve Bao-Dur ile de kibarca konuştuğunuz taktirde etkiniz artacaktır. T3-M4'ten geçmişiniz hakkında biraz daha bilgi alacaksınız. Gemiye gezip herkesle konuştuktan sonra artık gidecek yeni gezegeni seçebilirsiniz, Nar Shaddaa ile devam edelim.

NAR SHADDAA Refugee Landing Pad



Nar Shaddaa'ya indiğinizde ilk olarak Quello'yu tehdit veya ikna ederek (seçtiğiniz tarafa bağlı olarak) uzaklaştırın. İniş alanından çıktığınızda iki serseri tarafından taciz edilen birini göreceksiniz, onu kurtararak puan kazanabilirsiniz. Böylece Exchange ile olan ilk ilişkinizi de kurmuş olacaksınız. Buradaki mültecilerin bazıları sizden para isteyecek, istediği parayı verdikten sonra Kreia size bu gibi durumlarda nasıl davranmanız gerektiği hakkında bilgi veriyor, sözlerini dikkate alacağınızı söyleyerek aranızdaki etkiyi arttırmaz mümkün.

Tienn Tubb: Haritanın güneybatı köşesinde (haritadaki 1) Tienn Tubb'in dükkanı bulunuyor. Tienn kör olduğundan size TT-32 droid yaklaşacak ve sizden Kodin'e satılmış olan arkadaşı IT-31'i bulmanızı isteyecek. Kodin haritanın kuzeybatısında bulunuyor, Persuade yeteneğinize bağlı olarak 300 ile 75 kredi arasında para vererek onu satın alabilir veya Kodin'i tehdit edebilirsiniz. Ardından IT-31 ile konuşarak onu TT-32'nin yanına gönderin ve karşılığında TT-32'den oldukça güzel bir kalın alın. Tienn Tub Ebon Hawk için gereken kodlara sahip olan kişi ama bunu gezegenin sonuna gelene kadar yapamayacağınızdan uzun süre buraya uğramanıza gerek olmayacak.

Geeda ve Oondar: Haritadaki 2 ve 3 nolu yerlerde iki tane tüccar ile tanışacaksınız, Geeda ve Oondar. Geeda iyi, Oondar ise kötülüğü temsil ediyor ve ikisi de birbirlerine rakipler. İki taraf da diğerinin gitmesi için sizden yardım isteyecek. Eğer Geeda'yı tercih ederseniz öncelikle Oondar'ın sattıklarını inceleyip işinize yarayacak olanları satın almanızı öneririm. Ardından Oondar'ı ortadan kaybolması için ikna edin. Bu sayede Dantooine ve Onderon'u bitirdikten sonra Geeda'nın sahip olacağı mükemmel malzemelere ulaşabileceksiniz (biraz uzun vadeli bir plan yani bu).

Swoop Race: Mülteci alanının kuzeybatısında (haritadaki 4) Swoop Race parkuru bulunuyor. Burada Borna Lys adında bir Twi'lek ile tanışacaksınız. C9-T9 isimli droidin sürekli kazandığını öğreniyorsunuz, onu ikinizin de karlı çıkacağına ikna edip droid'in kafesinin erişim kodlarını alın. Yan odadaki bilgisayarı kullanarak droidi tekrar programlayın ve havaya uçmasını sağlayın. Lupa ile konuşarak Borna'nın parkuru satın almasını sağlayın, artık siz de Swoop Race'e katılabilirsiniz.

Docks



Vogga: Vogga görevini yapabilmek için ana karakterinizin kadın olması veya grubunuzda Handmaiden bulunması gerekiyor. Eğer bu kriterleri sağlıyorsanız haritanın güneybatısındaki bir odada iki haydut ile karşılaşacaksınız. Size 'nice try' dediklerinde odadan dışarı çıkın ve Stealth kullanarak tekrar içeri girin. Böylece Kath Hound'ları Jama Juice kullanarak uyutmayı planladıklarını öğreneceksiniz. Hemen Entertainment Promenade haritasına gidin ve barmenle konuşarak Kath Hound'u uyutacak kadar Jama Juice isteyin. Grup lideri kadınsa (veya Handmaiden'i lider yaparak) Domo'ya yaklaşın ve Vogga için dans etmeyi kabul edin.

Vogga'nın yanına gittiğinizde yan taraftaki Watering Um'u Jama Juice ile doldurun, böylece Kath Hound'lar uyuyakalacaklar. Kuzeydeki kilitli kapıyı açtığınızda birbirinden müthiş malzemelerle karşılaşacaksınız ki bunların arasında ışın kılıcı parçası da bulunuyor. Bundan sonra tekrar Vogga ile konuşursanız Goto ile olan problemini çözmeniz karşılığında Telos'a alternatif yakıt sağlama anlaşması yapabilirsiniz.

Pilon: Sağ tarafta alt alta üç pilon bulunuyor. Ortadaki Pilon 2'ye doğru gittiğinizde Fassa ile tanışuyorsunuz ve böylece pilon görevini alıyorsunuz. Öncelikle Fassa'nın yanındaki konsolu kullanarak tüm pilonlara güç verin. Burada yapmanız gereken yaklaşımda olan üç yük gemisinin önceliklerini ayarlamak. Fassa size sıralamayı nasıl yapacağınız hakkında gerekli bilgileri verecek. Önce konsolu kullanarak Pilon 2'ye güç verin. Ortadaki iskeleyi takip ederek Pilon 2'ye gidin ve oradaki konsolu kullanarak öncelikleri şu sıraya göre ayarlayın: Silver Zephyr, Alakandor ve Tooma's Profits. Bunu yaptığınızda günlüğünüz güncellenecek ve Fassa'dan ödül olarak jal Shey Neophyte Armor alacaksınız.

Diğer Görevler: Sol taraftaki odalardan birinde Lunar Shadow'un mürettebatından biriyle karşılaşacaksınız. Göreviniz geminin kaptanını Jekk'Jekk Tar Bar'dan kurtarmak. Jekk'Jekk Tar Var Pilon 3'ün hemen yanında bulunuyor. İçeri girin ve kaptanı mürettebatına katılmaya ikna edin.

Diğer bir odada yalnızca kendisinin duyabildiği bir sinyali araştıran Bith ile tanışuyorsunuz. Bu durumun ilginizi çektiğini söylediğinizde görevi alıyorsunuz. Pilon 3'e gittiğinizde soyulmuş olan ölü bir Twi'lek bulacaksınız. Hemen ardından da bir Cleaning Droid ile savaşıacaksınız. Bith'in yanına döndüğünüzde onun da gitmiş olduğunu göreceksiniz ama datapad ve 500 kredi kazanacaksınız.



Entertainment Promenade

Pazaak Den: Pazaak Den'e girmek istediğinizde öncelikle şifreyi öğrenmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. Promenade girişindeki Kallah-Nah ile konuşun. Onunla konuşmanın üç faydası var. Öncelikle ondan Paza-

ak Den şifresini öğrenebilirsiniz. İkincisi Exchange ile aranızdaki durumu sorabilirsiniz ki bu gezegendeki temel amacınız Exchange ile ilişkinizi iyi veya kötü yönde belli bir seviyeye ulaştırmak olduğundan bu bilgi oldukça önemli. Üçüncüsü ona 2000 kredi vererek Exchange ile ilişkinizi önemli oranda arttırabilirsiniz, bu da Red Eclipse geminizi ele geçirmeden önce yapmanız gereken görev sayısını önemli ölçüde azaltacaktır.

Girişin hemen solundaki Twik'Gar sizden Geredi'nin Pazaak Den'den çıkmasını sağlamanızı isteyecek. Şifre sayesinde Pazaak Den'e girin ve Geredi'ye onu dışarıda dışı bir Twi'lek'in beklediğini söyleyin. Böylece Champ ile oynayabilmek için oyunda yenmeniz gereken yalnızca iki Pazaak oyuncusu kalacak.

Eğer grubunuzda Atton varsa Dahnis ile Pazaak oynayacak ve Dahnis flört edebilmek amacıyla kasten yenilecek. Eğer onunla kendiniz oynamayı tercih ederseniz pes etmeden önce birkaç oyun kazanmanız gerekiyor.

Eğer grubunuzda Computer yeteneği yüksek biri varsa S4-C8'i modifiye ederek Pazaak bağımlılığını tedavi edebilirsiniz. Aksi halde onu da normal yollarla yenmeniz gerekecek. Ondan da kurtulduğunuzda Champ ile oyun oynayabileceksiniz.

Champ oyundaki en iyi Pazaak kartı olan "Tiebreaker +/- 1" kartına sahip. Onu üç kez yenerek (ki bu çok zor) veya onu hep kazanmanın sıkkıcı olduğuna ikna ederek kartı ele geçirebilirsiniz. Champ'ı yenmek Exchange ile olan ilişkinizi fazlaca arttıracaktır. Eğer bu ana kadar yeterli görev yaptığınızda Champ'ı yenerek Red Eclipse'in geminize saldırıya başlamasına yetecek kadar bile dikkat çekebilirsiniz.

Refugee Quad

Buraya girer girmez yolunuzu kesecek iki kişi sizden para isteyecek. Eğer daha önce Lorta ile konuştuyorsanız onlara Lorta hakkında soru sorabilirsiniz. Aksi halde ya onları geçmenize izin vermeye ikna edin, ya da işlerini bitirin. İlerlediğinizde mülteci sektörüne gireceksiniz. Burada sizden yardım isteyen birçok mülteci ile karşılaşacaksınız ve isteklerini karşıladığınız taktirde bolca Light Side puanı toplayabilirsiniz.

Exchange: Batıya doğru ilerlediğinizde Exchange HQ girişine geleceksiniz. Buradaki her odada birçok malzeme bulmanız mümkün, ama eğer bunları Stealth kullanarak almazsanız odadakilere dövüşmek zorunda kalacaksınız. Buradaki kilitli kapılardan birinin ardında Nadaan'ın kızı Adana'yı bulacaksınız. Onu kurtararak mülteci sektöründen daha da fazla exp kazanmanız mümkün. Annesine döndüğünüzde karşılığında Sigil Lightsaber Crystal alacaksınız.

İlerlemeye devam ettiğinizde pencerenin yanında duran Saquesh'i göreceksiniz. Adana'yı kurtarmış olsanız bile onu Adana'yı serbest bırakmaya ikna edebilirsiniz. Bunun sonucunda onunda dövüşerek exp kazanmanız mümkün. Bunu da bitirdiğinizde Nar Shaddaa'da şimdilik yapacak göreviniz kalmayacak ve Ebon Hawk'a dönmek zorunda kalacaksınız.

Ebon Hawk

Ebon Hawk'a döndüğünüzde geminizin Red Eclipse tarafından ele geçirildiğini göreceksiniz. Yol boyunca birçok Red Eclipse üyesini öldürmeniz gerekecek. İniş alanını temizledikten sonra gemiye girin ve içeriği de temizlemeye başlayın. İletişim odasına girdiğinizde liderleri Cahnmakt ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve tehdit ederek Cantina'da bir irtibat bırakmasını sağlayabilirsiniz, böylece zaman zaman ondan para koparmanız mümkün olur. Ya da isterseniz onu öldürebilirsiniz ki bence bunu tercih etmek daha mantıklı. Cahnmakt öldükten sonra gemiden çıkmadan önce elinizdeki en iyi donanımı Atton'a giydirin çünkü kendisi iki tane çok zorlu rakiple karşılaşacak.

Gemiden çıktığınızda Goto'nun yardımcısı Visquis'ten bir mesaj ala-

çaksınız, sizi Jekk Jekk Tarr'a davet edecek ve yalnız gelmenizi söyleyecek. Bu noktada bir süre bazı karakterleri tek tek oynayacaksınız.

Atton: Jekk Jekk Tarr Bar'a gittiğinizde Mira tarafından geçici olarak bayıltılacaksınız ve görüntü Atton'a geçecek. Atton Promenade'de Twi'lek ödül avcılarını Twin Suns tarafından saldırıya uğrayacak. Bu aslında oldukça zorlu bir dövüş ama kullanabileceğiniz bir iki taktik bulunuyor. Eğer bir türlü geçemezseniz önceki bir kaydı yükleyip burayı mayınlarla döşeyebilirsiniz. Ya da kapı ağzı gibi objelerin arkasına saklanarak Twin Suns'ın uzaktan saldırmasını sağlayabilirsiniz, silahları yakın dövüşte oldukları kadar etkili olmadığından bu sayede onlara rahatça el bombaları atmanız mümkün olacaktır. Bundan sonra bu sefer de Mira'yı kontrol edeceksiniz.

Mira: Mira ile Visquis'in yanına gittiğinizde ara demolar girecek ve işler beklendiği gibi gitmediğinden tekrar ana karakterin kontrolünü alacaksınız. Jekk Jekk Tarr Bar'a girince dumanlar sizi zehirlemeye başlayacak ve Kreia sizinle bağlantı kurarak Breath Control gücünü öğretecek. Bu gücü kullanarak zehirlerden uzak durun ve karşılaştığınız düşmanları öldürün. Buradaki Twi'lek ile konuştuğunuzda patronu ve tuzakları hakkında bilgi alacaksınız. Şimdi sıra tünellere girmekte.

Jekk Jekk Tunnels

Tünele girdiğinizde karanlık bir labirentle karşılaşacaksınız, ama nereye gittiğinizi biliyorsanız çok da zorlanmayacaksınız. Burada yolunuza çıkacak mayınlardan kurtulmayı unutmayın. Labirente girince öncelikle ilk soldan dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Sağ taraftaki kapıyı açın ve sola dönerek ilerleyin. Böylece çıkış kapısını bulmuş olacaksınız.

Burada Light veya Dark olmanıza bağlı olarak Hanharr veya Mira olarak oynayacak ve diğerini öldürmek zorunda kalacaksınız. Bundan sonra Visquis ortalığa Kath Hounds salacak, bunları da öldürüp haritanın en güneyine giderek kapı için anahtar kartını almalısınız. Bundan sonra koridorları Ubese ödül avcılarını dolduracak. Sol taraftaki konsolu kullanarak tüm tüm kaçış rotalarını açabilir, haritanın ortasındaki kontrolü kullanarak da havalandırma kontrolleriyle oynayabilirsiniz. Tekrar ana karakterin kontrolünü aldığınızda arenaya girerek ara demonun başlamasını sağlayabilirsiniz.

T3-M4: Böylece şimdi de kontrol T3-M4'e geçecek. Kontrol panelindeki droid ile konuşunca size diğer kısma geçme izni vermeyecek. C6 ile konuşarak yolu kapatan C7'yi devre dışı bırakmasını söyleyin. C7'nin yanına dönerek saldırın ve depoya girin. Bir sonraki kapıyı açmak için şu komutları girmeniz gerekiyor: "Rotate the center block counterclockwise", "Rotat the right block clockwise" ve " Rotate the left block counterclockwise". Bu odadaki droid T3'e Vogga'nın kalkış kodlarını verecek. Deponun çıkışına gittiğinizde önünüzü HK-50'ler kesecek. Özellikle Shock Arm kullanarak onları kızartın ve üzerlerini arayarak Ebon Hawk'taki HK-47 için gerekli olan HK Chassis'i alın. Şimdi B-5DB'in yanına dönün ve Docks'a gidin. Şimdi Ebon Hawk'a binecek ve Goto's Yacht için iki karakter seçeceksiniz.

Goto's Yacht

Computer yeteneği olan bir karakterle konsola bağlanın ve "overload" programını indirin. Eğer bunu yapmayı başaramazsanız opsiyonel "overload" programını indirebilmek için Goto Guard Droids ile dövüşmeli ve ikili yayın kodlarını almalısınız (zero one one gibi). Bu sırada duymuş olduğunuz toplam yayın kodunu aklınızda tutmalı ve bunu konsola girmelisiniz. Tabi bununla uğraşamam dersiniz de yola dövüşerek devam etmeniz mümkün. Kodlar ve karşılıkları şu şekilde:

zero zero zero = 0, zero zero bhk = 1, zero one zero = 2, zero one one = 3, one zero zero = 4, one zero one = 5, one one zero = 6, one one one = 7.



Ayrıca buradaki Utility Droid'i kontrol edip "shut down" programını da indirin. Bu programları konsola yükleyip "system control" yoluyla çalıştırarak Goto'nun savunma sistemlerini kapatabilirsiniz.

Geminin doğusundaki hücrelerin arasındaki görüşme kısmına girerek ana karakterin serbest kalmasını sağlayabilir ve tam bir grup haline gelebilirsiniz. Hücrelerde yararlı kodlar içeren bakım droidleri bulacaksınız. Ayrıca görüşme kısmında bulunan konsolda da güç dağıtımı erişimi için kod bulunuyor. Gemide dolaşırken güç dağıtımını kapadığınızda, taretleri resetleyip ileri hedefleme sistemlerinden kurtulduğunuzdan ve mayın tarlalarını etkisiz hale getirdiğinizden emin olun.

Köprüye ulaştığınızda sağ taraftaki konteynirin içinden Droid Controller kodlarını alın, bunları ana konsola girerek gemideki droidleri kapatabilirsiniz. İkinci gücü de kapattığınızda gemiye ödül acıları binecek. Haritaya bakarak Ebon Hawk'a doğru ilerlemeye başlayın. Burada Twin Suns ile ikinci bir dövüşün de dahil olduğu birkaç dövüş geçireceksiniz.

Kontrol tekrar size geçtiğinde kendinizi Docks'ta bulunan Zez-Kai Ell'in karşısında bulacaksınız. Eğer Light Side oyuncusuyunuz bu Jedi'la konuşup sizi Jedi Enclave'de beklemesini sağlayabilir, Dark Side oyuncusuyunuz onunla dövüşebilir veya onu gönderebilirsiniz. Ebon Hawk'a bindiğinizde G0-T0 ile tarafınıza bağlı olarak Mira veya Hanharr da gemide olacaklar ve böylece Nar Shaddaa ile olan işinizi tamamlamış olacaksınız.

Gelecek aya kalan gezegenlerde buluşmak üzere. Farewell.

Eser Güven



PC hilekar

Şehrin ışıkları arasında yürürken bir uzaylı size ateş ediyor ve siz de umutsuzca konsolu açmaya çalışıp 'god' yazmaya mı çalışıyorsunuz? Yok artık daha neler...

ADVANCED BATTLEGROUNDS: THE FUTURE OF COMBAT

Oyun sırasında ~ veya é tuşuna basarak konsolu açın. Aşağıdaki kodları bu konsola girerek ilgili hileyi çalıştırabilirsiniz.

- Ölümsüzlük** Cheat.GodMode();
- Ekstra cephane** Cheat.AddAmmo();
- Aşırı yüklemeyi kaldırma** Cheat.ClearOverload();
- Tam sağlık** Cheat.FullHealth();
- 12mm cephanesi** Cheat.GiveAmmo12mmShort();
- 14mm cephanesi** Cheat.GiveAmmo14mmLong();
- 8mm cephanesi** Cheat.GiveAmmo8mmLong();
- 9mm cephanesi** Cheat.GiveAmmo9mmShort();
- Enerji cephanesi** Cheat.GiveAmmoEnergy();
- Roket cephanesi** Cheat.GiveAmmoRockets();
- Shotgun cephanesi** Cheat.GiveAmmoShotgun();
- Görünmezlik cihazı** Cheat.GiveCloakingDevice();
- Cluster** Cheat.GiveClusterGrenade();
- El bombası** Cheat.GiveGrenade();
- Healtex** Cheat.GiveHealtex();
- Bıçak** Cheat.GiveKnife();
- OCS** Cheat.GiveOCS();
- Bölüm atlama** Cheat.NextMission();

THE PUNISHER

Aşağıda belirtilen bölümlerde altın madalya olarak karşılığında hileyi açabilirsiniz. Hileler Apartment menüsü altında görülecektir. Bir hileyi çalıştırırsanız, oyunda ilerleme şansınız olmaz.

- Lucky's Bar bölümü** Çılgın ölümler
- Crack House** Silah ayıncıları
- Ryker's Island** Tek vuruşta ölüm
- Pier 74 Revisited** Sonsuz cephane



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Oyunu yüklediğiniz klasörde Game Options klasörünün altında swkotor2.ini dosyasını bulun ve EnableCheats=1 satırını ekleyin. Oyun sırasında ' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin. xx yazan yerlere herhangi bir sayı girebilirsiniz.

- heal** = Karakterinizi iyileştirir
- setcomputeruse xx** = Bilgisayar Kullanma yeteneğini değiştirir
- setdemolitions xx** = Patlayıcı yeteneğini değiştirir
- setstealth xx** = Gizlilik yeteneğini değiştirir
- setawareness xx** = Farkındalık yeteneğini değiştirir
- setpersuade xx** = Savuşturma yeteneğini değiştirir
- setrepair xx** = Tamir yeteneğini değiştirir
- setsecurity xx** = Güvenlik yeteneğini değiştirir
- settreatinjury xx** = Tedavi yeteneğini değiştirir
- setstrength xx** = Gücünüzü değiştirir
- setdexterity xx** = Kabiliyetinizi değiştirir
- setconstitution xx** = İnşa yeteneğini değiştirir
- setintelligence xx** = Zekanızı değiştirir
- setwisdom xx** = Bilgeliliğinizi değiştirir
- setcharisma xx** = Karizmanızı değiştirir
- addexp XX** = Tecrübe puanı ekler
- addlightside xx** = İyi taraf tecrübesi ekler
- adddarkside xx** = Karanlık taraf tecrübesi ekler
- revealmap** = Tüm haritayı M tuşuna basarak görüntüleyebilirsiniz
- givecredits xx** = Para
- givemed** = 100 medkit
- giverepair** = 100 Advance Repair Kit
- givecomspikes** = 100 Computer Spikes
- givesecspikes** = 100 Section Spikes
- givesitharmour** = 100 Amour
- infiniteuses** = Kullanımı bitebilen eşyalar hiç eskimez
- invulnerability** = Ölümsüzlük



HEARTS OF IRON 2

Aşağıdaki kodları F12 tuşuna bastıktan sonra girin.

- dissent** Daha fazla uyuşmazlık
- supplies** Daha fazla erzak
- transports** Daha fazla ulaşım aracı
- escorts** Daha fazla eskort
- robespierre** Herhangi bir reformu yapabilirsiniz
- nuke** Nükleer bomba
- energy** Daha fazla enerji
- metal** Daha fazla metal
- rubber** Daha fazla lastik
- money** Daha fazla para!
- oil** Daha fazla petrol
- manpower** Tanrı modu
- difrules** Yapay zeka aç/kapa
- nowar** Savaş aç/kapa
- norevolts** İsyancılar aç/kapa
- nolimit** Asker sınırı aç/kapa
- nofog** Sis aç/kapa
- handsoff** Eller aç/kapa
- showxy** Koordinatlar aç/kapa
- showid** Bölge bilgisi aç/kapa

ZOO TYCOON 2

Bedava ağaç ve diğer eşyalar

Zoo modundayken (campaign, challenge ve freeform) oyunun başında çoğu hayvanat bahçesi ağaçlar ve farklı bitki örtüleri barındırıyor olacaktır. Bu sırada herhangi bir objenin üstüne gelip sol tuşla dilediğiniz yere taşıyabilirsiniz. Böylece paranız size kalır.

Hızlı yürüme Zoo Guest Mode ve Photo Safari Modunda hızlı ilerlemek için Sol mouse tuşuyla W veya yukarı tuşuna aynı anda basın. Bu tuşların işlevi aynı olduğundan, hız ikiye katlanacaktır.



PSX hilekar

Hile destek hattı olsa ve bu hatta çalışan birisi eve geldiğinde bir oyunda hile yapsa, eşi de ona 'sana kaç kere eve iş getirme demedim mi?' dese, herhalde dünyanın en rezil esprisi ortaya çıkardı. Hatta çıktı bile.

MERCENARIES

Sonsuz cephane PDA'nızdan Faction Status ekranına gidin ve kontrolörün yön tuşlarından sırasıyla Sağ, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sol tuşlarına basın.

1.000.000\$ PDA'nızdan Faction Status ekranına gidin ve kontrolörün yön tuşlarından sırasıyla Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ tuşlarına basın.

Sonsuz enerji PDA'nızdan Faction Status ekranına gidin ve kontrolörün yön tuşlarından sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Tüm eşyalar PDA'nızdan Faction Status ekranına gidin ve kontrolörün yön tuşlarından sırasıyla Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına basın.



PLAYBOY: THE MANSION

Beyaz Peek-a-Boo: 8. Görev sonrasında Sandra Bellore veya Penny Starks kız arkadaşınız olduktan sonra açılır.

Omuz Şalı: 6. Görev sırasında Karmyn Chase ile Builder Paris arasında çok romantik bir ilişki kurduktan sonra açılır.

Yıldızlar ve Çizgiler: 8 görev sırasında Wendy Bigmoney ve Ciro Burrow arasında aşk doğduktan sonra açılır.

Retro Zip-Front: 4. görev sırasında iki düşman çalışmanı sevgili olmaya zorladıktan sonra açılır.

Ekose Etek: 7. görev sırasında çalışanlarınız, oyun arkadaşlarınız ve kız arkadaşlarınız için parti düzenledikten sonra açılır.

Playboy Mini: 6. görev sırasında herhangi bir bayana Markus Jacobski arasında çok romantik bir ilişki kurduktan sonra açılır.

Barely There Plus: 8. görev sırasında Carmen Electra ile bir anlaşma imzaladıktan sonra açılır.

Leopar fişekleri: 7. görev sırasında oyun arkadaşlarınıza seksi Grotto partisi düzenledikten

SHADOW OF ROME

Zırh Yükseltmeleri Oyunda savaşlara girdikçe kazandığınız Salvo puanları 300.000'e ulaştığında her savaş başında daha güçlü bir zırh ve miğferle ödüllendirileceksiniz. Bu sayı 800.000'e ulaştığındaysa oyundaki en güçlü zırh ve miğfer sizin olacak.

Great Escape mini oyunu Tüm normal karşılaşmalarda altın madalya alın.

Agrippa için goril kostümü Tüm gladyatör karşılaşmalarını bitirin.

Survival modu Tüm normal karşılaşmalarda gümüş madalya alın.

Labirent Arenası Tüm zor karşılaşmalarda gümüş madalya alın.

Ugly Duck Fling mini oyunu Tüm zor karşılaşmalarda bronz madalya alın.



NFL STREET 2

Aşağıdaki kodları oyunun Cheats seçeneğinde girin.

GlueHands: Top yere düşmez

EAField: EA sahası

ENAFSCT: NFC West All Stars takımı

SNOFUCTH: NFC South All Stars takımı

NNOFRCTH: NFC East All Stars takımı

WAEFSCT: AFC West All Stars takımı

SAOFUCTH: AFC South All Stars takımı

EAASFCT: AFC East All Stars takımı

NAOFRCTH: AFC North All Stars takımı

REEBOK: Reebok takımı



sonra açılır.

Artsy Bunny Giysisi: 5. görev sırasında Karmyn Chase'i kapak yıldızı yaptıktan sonra açılır.

Ultra Extreme Dance: Sadece Clubhouse için. 5. görev sırasında Karmyn Chase'i kapak yıldızı yaptıktan sonra açılır.

Trambolin: Sadece havuz için. 3. görev sırasında iki kız arkadaş edindikten sonra açılır.

CAPCOM FIGHTING JAM

Başlangıç karakterlerini değiştirme Maç arasında iki tekme tuşuna birden basılı tutun. Dövüş başladığında seçtiğiniz ikinci karakterle başlayacaksınız.

Galibiyet pozu Bir dövüşü kazandıktan sonra tekme veya yumruk tuşuna basarak pozunuzu değiştirebilirsiniz.

Ingrid'le dövüşme İlk üç maçınızın herhangi bir raundunda 'perfect finish' yapmaya çalışın.

Klasik karakter müzikleri Oyunu bir kez bitirdikten sonra Sounds seçeneğinde karakterlerin orijinal müziklerini bulabilirsiniz.

Shin Akuma'yla dövüşme Oyunu Pyron dışında herkesle bir kez bitirin. Shin Akuma Pyron yenildikten sonra, eğer en son oyunu bitirdiğiniz karakterleri seçtiyseniz ortaya çıkacaktır.

Pyron olarak oynama Arcade Mode'da Pyron'u yenin.

Shin Akuma olarak oynama Arcade Mode'da Shin Akuma'yı yenin.



donanım

SF 106



HABERLER

SF 107



HABERLER

SF 108



64 BIT PENTIUM 4

64-BIT PENTIUM 4 VE İŞLEMCİLERİN GELECEĞİ

Intel'in yeni işlemcileri ve bu yıl sonuna kadar işlemci dünyasında yaşanacak gelişmelerle ilgili merak ettiğiniz her şey burada.



SF 106

HABERLER Bu Donanım Haberler bölümü

çividi mi yoksa durup dururken ayakkabılardan bahsetmesinin geçerli bir sebebi var mı? Peki, ATI ile de 512MB'lık ekran kartı yapmak zorunda mıydı? Ya Creative'in Audigy 4'ü geliştirmesi aklınıza yatıyor mu? Ya PSP ya iPod mini?

SF 108

64-BIT PENTIUM 4 VE İŞLEMCİLERİN GELECEĞİ

İşlemciler hızlanmıyor ama güçleniyor. Intel'in yeni 64-bit'lik Pentium 4 660 ve Pentium 4 Extreme Edition 3.7GHz modellerini test ettik. İşlemcilerin hızlanmamasının ardındaki sebepleri ve gelecekte bizi bekleyen teknolojileri inceledik.

SF 113

TEKNİK SERVİS Bu ay Teknik Servis ödüllü

bir yarışma ile karşınızda. Zaten Donanım'ın Donanım olduğu zamanları hatırlayanlar "Bilin bakalım Bu Ne?" yarışmasını hatırlarlar. Bu arada unutmadan belirtelim, "Yarışma istemeyik, daha çok soru cevaplayın" uyarılarınızı yarışma cevapları ile birlikte yolumuzda bir mahsur yok.

Donanım dünyasında yeniliklere alıştık. Ama bu dünyada yenilikler nadiren kuralların değişmesi anlamına gelir. Bu yüzden son zamanlarda işlemcilerde yaşanan gelişmeler hayret verici. Intel ve AMD'nin hızları bir yana bırakıp gerçek performansa odaklanması bugüne kadar işlemciler hakkında bildiklerimizi tazeleyip yeni gelişmelere göz atmamızı gerektirdi. Bu yüzden Donanım'ın bu ayını tamamen işlemcilerle ayırdık.

EKRAN KARTLARINDA 512 MB ÇAĞI SONUNDA GELİYORLAR

Şubatın son haftasında düzenlenen Texas Oyun Festivali oyunlarından çok yeni ekran kartı tanıtımlarına vesile olmasıyla sükse yaptı. Festivalin sponsorluğunu üstlenen ATI, 512 MB'lık yeni modelini burada görücüye çıkarttı. Etkinlikten günler önce başlayan söylentiler, teknoloji medyası ve kullanıcılar kadar diğer üreticileri de heyecanlandırmış olsa gerek ki Nvidia cephesinden de alelacele bir duyuru geldi. Üretici Gainward, her iki yüzünde 256 MB RAM olan toplam 512 MB'lık GeForce 6800 Ultra için tasarım aşamasının tamamlandığını

açıkladı. Hem görüntü kalitesi hem de performans açısından önceki modellere göre büyük fark yaratacağı belirtilen kartın Mart sonunda ya da Nisan ayının ortalarına doğru çıkması bekleniyor.

ATI'nin yeni modeli ise mevcut X800XT'ye göre 4 kat daha hızlı olacak. X850 XT PE ailesine dahil olan bu model için hafıza ve çekirdek hızları 900 MHz ve 750 MHz olarak belirlendi. Bizler için şimdilik bir "hayal ürünü" sayılsa da Texas Oyun Festivali'ne katılan arkadaşlardan en şanslısı kartı alıp evine götürdü bile.



AKIL YAŞTAMI BAŞTAMI NERDE?

Bilemediniz. Adidas'ın "1" adını verdiği son model ayakkabısına göre bu sorunun yanıtı "ayak". Bu teknolojik ayakkabının özelliği, tabanında bir çip bulundurması. İşlevi ise üzerine bastığınız zemine ve ağırlığınıza göre tabanın sertliğini ayarlaması ve her ortamda aynı konforu sağlaması.

Time dergisi tarafından 2004 yılının en büyük buluşları arasında gösterilen Adidas "1", bu ay tüm dünyayla birlikte Türkiye'de de satışa sunuluyor. Satış fiyatı 250 euro olarak açıklanan bu fuzzy logic supersonic pek acayip (kısaca "1") ayakkabının geliştirilmiş yeni versiyonlarında, yolunu bulamayanlar için en az 128 MB'lık bir hafıza ve ağırkanlılar için overclocking imkanı olmasını da bekliyoruz.

YENİ IPOD MINI'LER YOLDA

Apple geçtiğimiz günlerde yeni iPod minileri duyurdu. Bu yeni modellerin pil ömürleri 18 saate kadar, hafızaları da 6GB'a arttırılmış durumda. Eski modellerde pek tutulmamış olan altın rengi dışındaki mavi, pembe, yeşil ve gümüş renkleri kullanılmış ve birazcık değişikliğe uğramışlar. Değişen sadece renk tonları değil, menü tekerleğinde bulunan play/pause gibi tuşlar da kasayla uyumlu bir hale getirilmiş. Apple bu yeni iPod miniler ile birlikte yeni renklerden oluşan kol bantları gibi aksesuarları da piyasaya sürdü.



sının ürünü üzerinde dahili bir MP3 çalar barındırıyor. Bu gözlükler şu an için 128MB ve 256 MB olarak üretiliyor. Yanında ilk başta korkutucu gözükse de aslında çok kolay bir kullanıma sahip.

Pinnacle MediaCenter Bilgisayarı salona taşımadan ya da bir odadan diğerine uzanan kablolarla görüntü kirliliği yaratmadan da evde bir Media PC ortamı kurmak mümkün. Pinnacle Systems tarafından piyasaya



On yüz bin çipsetçik AMD'nin kadim partneri, çipset üreticisi VIA, 23 Şubat'ta AMD için 100 milyonuncu çipsetini üretti. 1994'ten bu yana süren VIA-AMD ortaklığının ilk ürünü 40MHz'lik Am486DX2 çipsetiydi. Aradan geçen 10 yılın sonunda üretilen 100 milyonuncu çipset ise en yeni AMD64 işlemciler için kullanılan bir PCI Express modeli olan VIA K8T890 oldu. Rakamlar kadar iki ürün arasındaki teknoloji farkı da 10 yılda alınan yolun fazlasıyla uzun olduğunu anlatmaya yeterli.

Müzikli güneş gözlüğü

Günümüzün en moda aksesuarları artık MP3 çalarlar. iPod'undan Zen'ine artık hemen hemen herkeste bir MP3 çalar var. Ama önümüzdeki güneşli bahar ve yaz aylarının değişmezi olmaya ise bir güneş gözlüğü aday. Tabii bu öyle atlede bir gözlük değil. Darbelere dayanıklı gözlükler üreten Oakley firma-

YİNE, YENİ, YENİDEN CREATIVE AUDIGY 4 PRO

Creative'in Audigy serisi ses kartlarındaki son modeli Audigy 4 Pro çıktı. Tıpkı Audigy 2 ZS serisi gibi 7.1 ses sistemlerini destekleyen ürün, ilk bakışta önceki modeli andırıyor olsa da özellikleri öncekine göre bir hayli geliştirilmiş. EAX 4.0 Advanced HD için 24-bit 192 kHz DAC desteği olan kartın ses/gürültü oranı 113 dB. Üründe ASIO 2.0 desteği ve 96 kHz'lik ses kalitesi de dikkat çekici. Bu özelliği sayesinde 6 kanallı ses kaydı yapılabiliyor. Smart Recorder özelliği ile kayıtlarınızda

oluşabilecek istenmeyen gürültüleri de engelleyebiliyor ya da silebiliyorsunuz. Audigy 4 Pro'nun bir de harici I/O hub'ı bulunuyor ki, bu sayede müzik klavyesi, midi aygıtlar vb. cihazlarınızı bağlayarak yüksek kalitede kayıt yapma şansınız var.

5.1 seslerde 24-bit / 96 kHz ile DVD-Audio desteği de veren ses kartının yanında bir de kumandası var. DTS-ES, Dolby Digital EX ve sinematik THX ses formatlarını destekleyen ürün, hem medya PC'lerde hem de amatör ve yarı profesyonel

müzik kaydı çalışmalarında kullanılmak üzere ideal koşullara sahip. Ama artık yeni Audigy'lerin oyunlarla çok da alakası kaldığını söyle-

mek zor. Ses kalitesi gittikçe mükemmelleşse de yeni modeller eskilerine göre oyunlar konusunda çok ciddi bir fark yaratamıyor. x



SONY PSP GELİYORMUNE?

Beklenen an neredeyse geldi çattı. Evet Sony PlayStation Portable'nin (PSP) Kuzey Amerika için çıkış tarihi belli oldu; 24 Mart. Avrupa için henüz resmi bir açıklama yapılmıyorsa bile bazı söylentilere göre Sony Avrupa'da ki ana dağıtıcılarına gönderdiği bazı belgelerde Kuzey Amerika çıkış tarihinden sonraki gün olan 25 Mart'a hazırlıklı olmaları söylemiş.

PSP'nin satış fiyatı 250\$ civarında olacak ki bu da rakibi olan Nintendo DS'den 100\$ daha fazla. Sony bu fiyata bizleri sevindirecek bir sürü eklenti ile satışa sunuyor PSP'yi. Bunlardan bazıları; Spiderman 2 oyunu, kulaklık,

uzaktan kumanda, taşıma kılıfı, 32MB Memory Stick. İleride daha ucuza satışa sunulması planlanan Value Pack'inden ise biraz önce saydığımız eklentilerden hiç biri çıkmayacak ve içinde sadece oyun konsolunu barındıracak. Ayrıca Sony'nin yaptığı açıklamaya göre PSP satışa çıktıktan hemen iki hafta sonra aralarında FIFA 2005, Metal Gear Acid ve Need For Speed Rivals'ında bulunduğu 24 oyun piyasaya sunulacakmış. Japon-

ya'da geçen sene Aralık ayında piyasaya sürülen ve sene sonu satış rakamları ile rakibi Nintendo DS karşısında geriye düşen Sony bakalım Amerika ve Avrupa'da satışlara başladıktan sonra rakibini geçebilecek mi? x

PENTIUM İÇİN NFORCE ÇOK YAKINDA

Nvidia'nın geçtiğimiz Kasım ayında, seri üretimine 2005 kışı sonunda başlayacağını duyurduğu Intel çipseti nForce için vakit geldi. Aylar öncesinden belirlenen bu tarih tam da Intel'in yıllık IDF buluşmasıyla çakışınca şimdi gözler IDF'e çevrilmiş durumda. Büyük olasılıkla siz bu yazıyı okuyana kadar IDF katılımcıları yeni çipsetle tanışmış olacak.

nForce'u ilginç yapan özelliklerinin başında Intel tabanlı sistemler için ilk kez kullanılacak olan HyperTransport var. 800MHz'lik HyperTransport bağlantısı MCP04 güney köprüsü ile kuzeyi birleştiriyor ve çipsette birçok ek özellik kazandırıyor. Bu artıların arasında; dört tane S-ATA II, dört tane de IDE drive desteği, beş PCI slotu, 1 Gbit Ethernet Nvidia Active ağı, on USB 2.0 slotu ve 7.1 ses desteği sayılabilir. Çipsetin 6200 TurboCache özelliğinin ise bileşenler arasındaki bant genişliğine bağlı olarak değişeceği söyleniyor. Ama üst seviye çipsetlerin, alt seviye ekran kartlarıyla genellikle pek de verimli çalışmadığı bilinen bir gerçek. x



sürülen Pinnacle MediaCenter ve ShowCenter ikilisi tüm ses ve görüntü dosyalarını herhangi bir kabloya ihtiyaç duymadan televizyon üzerinden çalıştırmaya ve kaydetmeye imkan sağlıyor.

MediaCenter dahili TV kartı (Pinnacle PCTV MediaCenter dual TV kart 300i) ve harici USB 2.0 (PCTV MediaCenter 100e) olarak iki farklı modele sahip. En önemli özelliği ise bu cihazlarla hem dijital uyduları (DVB-T) hem de standart analog TV yayını izleyebilirsiniz.

Show Center cihazı ise bilgisayara hiç dokunmadan

tüm sesli ve görüntülü dosyalara ve internete sadece bir uzaktan kumanda ile televizyon üzerinden ulaşma imkanı veriyor. Böylece salonda otururken, çalışma odanıza gitmeden, internet'e bağlanabiliyor, MP3'lerinizi ya da dünya radyolarını dinleyebilirsiniz. Cihazın Türkiye'deki satışı SKY Bilişim (www.sky.com.tr) tarafından





64-BIT PENTIUM 4 VE İŞLEMCİLERİN GELECEĞİ

İşlemciler hızlanmıyor ama güçleniyor. Intel'in yeni 64-bit'lik Pentium 4 660 ve Pentium 4 Extreme Edition 3.7GHz modellerini test ettik. İşlemcilerin hızlanmamasının ardındaki sebepleri ve gelecekte bizi bekleyen teknolojileri inceledik.

Son beş senemizi Intel ve AMD arasındaki hız savaşını izleyerek geçirdik. 1 GHz'e ilk kim ulaşacak, ilk 2 GHz işlemci kimden gelecek derken bugün 4 GHz'e kadar gelip dayandı işlemci hızları. Gerçi arada Intel'in Pentium 4'ler ile Netburst mimarisine geçmesi işlemciler arasındaki hız dengesini değiştirdi. Ama AMD saat hızı yerine Pentium 4'lerle rekabet edecek işlemci model numaraları kullanarak yarışa devam etti.

Bu rüzgâr gibi geçen beş senelik yarış işlemcilerin performanslarının sürekli artmasını sağladığından en çok biz oyunculara yaradı elbette. Ama diğer yandan sürekli değişen soket yapıları, çipset modelleri ve bitmek bilmeyen güç kaynağı ve soğutma ihtiyaçları ile başımızı ağrıttı durdu hız yarışı.

İnanması zor ama artık yarışın sonuna geldik ve bu yarış ne Intel ne de AMD kazanmadı. Çünkü birbirine açık bir fark atmadan iki firmanın da pili bitti ve ellerindeki teknolojiler ile daha hızlı işlemciler üretmez duruma geldiler. Aslına bakarsanız 2004 boyunca işlemciler saat hızı olarak pek az mesafe kaydetti-

ler ve her iki firmanın gelecek planlarına bakınca 2005 içinde de daha yüksek saat hızına sahip bir işlemci piyasaya çıkmayacak gibi görünüyor. Bu yüzden Intel Pentium 4 için 3.8GHz, Athlon 64 FX için ise 2.6GHz'in ulaşabilecekleri en yüksek saat hızları olduğunu söyleyebiliriz.

İşlemciler Neden Hızlanamıyor?

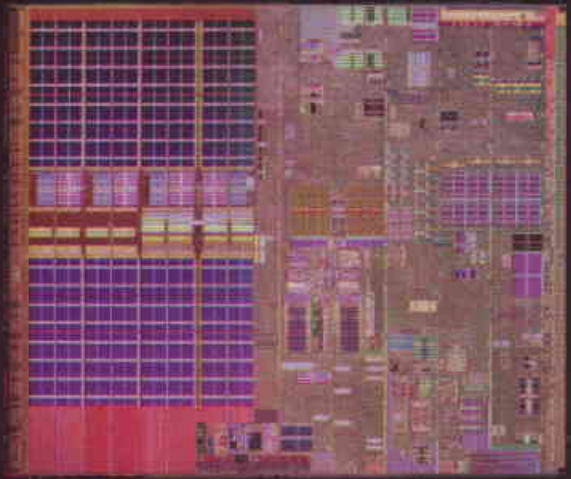
Peki yıllarca deli gibi hızlanan bu işlemciler neden şimdi hızlanamaz oldular? Hani Intel daha 2002 senesinde 4.7 GHz hızında Pentium 4 üretmişti ve Netburst mimarisi sayesinde 10 GHz'leri yakalayacaktı? Hani üretim metotları geliyordu ve çekirdekler küçüldükçe daha hızlı, daha ucuz ve daha serin işlemciler geliyordu? Bunların hepsi kandırmaca mıydı?

Elbette ki kandırmaca söz konusu değil. Sorun Intel ve AMD'nin yüksek hızlarda karşılaşacakları problemleri zamanında öngörememeleri, fark ettikleri zaman da durup problemleri aşacak yeni teknolojilere odaklanmak yerine rekabete devam etmeye çalışmalarıydı. Peki, neydi bu problemler?

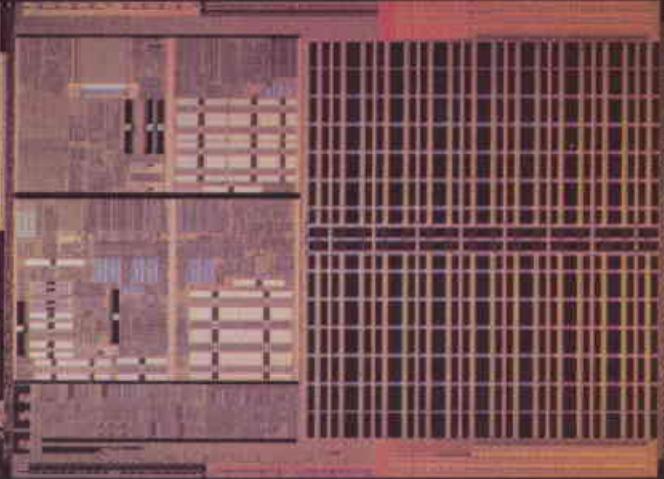
Problemlerin en büyüğü işlemcilerin çok yüksek güç sarf ediyor olması. Üstelik bu sarf edilen gücün büyük kısmı transistörlerin çalışması için değil, boşa harcanan güç. Eğer Pentium 4 3.8GHz'in ilk Pentium 75 MHz'e göre 10 kattan fazla güç tükettiğini söylersem durumun ciddiyeti daha iyi anlaşılır. Üstelik boşa harcanan güç miktarı 30 kattan fazla arttı ve bugün işlemcilerin güç tüketimleri 100W'ı geçmiş durumda. Daha da kötüsü güç tüketimindeki bu artış doğrusal değil geometrik. Yani işlemciler hızlanmaya devam etseydiler bu sene içinde kolayca 200W'ı geçeceklerdi. Elbette bu harcanan güç ısıya dönüşüyor ve beraberinde ısınma problemini de getiriyor. Bu yüz-

İŞLEMCİLERİN İÇİNDE NE VAR?

İşlemciler hakkında bu kadar konuştuk. Şimdi de gelin işlemcilerin gerçek yapısına yakından bakalım. Korkmanıza gerek yok, şöyle bir göz atacağız sadece :)



Intel Pentium 4 660



AMD Athlon FX-55

Soldaki işlemcimiz Intel'in en yeni işlemcisi Pentium 4 660. Bu işlemci 169 milyon transistöre sahip. İşlemci de kullanılan 2MB Cache'in (soldaki mor alan) ne kadar çok yer kapladığını görüyorsunuz. Neredeyse işlemcinin yarısı L2 Cache'den oluşuyor. Bu da yüksek cache'li işlemcilerin neden bu kadar pahalı olduğunu açıklıyor. Sağdaki Athlon FX-55 ise resimde görüldüğünün aksine Pentium 4 660'dan daha az transistöre sahip. İşlemciye transistör sayısı 105.9 milyon. Zaten bu işlemci de L2 Cache'in (sağdaki siyah alan) işlemcinin kendisinden daha da fazla yer kapladığını görebiliyoruz.

den mevcut teknoloji ile üretilecek daha hızlı işlemcilerin en az 500 Wat güç kaynağı ve su soğutma sistemi olmadan çalışabilmesi pek mümkün görünmüyor.

Bunun yanında RAM'lerin işlemci performansına yetişememesi, işlemci içindeki kablolarda yaşanan gecikmeler ve birim alan ısısındaki artmalar da aşılması gereken problemler olarak firmaların önünde duruyor.

Hızın Alternatifi, Yeni Teknoloji

Elbette işlemciler sonsuza dek bu hızlarda kalacak değiller. Sadece Intel ve AMD değil, IBM, Samsung ve VIA gibi önde gelen pek çok çip üreticisi daha az güç tüketen daha hızlı çipler üretmenin yollarını arıyor. Aslında bunun için pek çok yeni çözüm de bulundu. Zaten kullanılmaya başlanan SOI (Silicon on Insulator) ve Strained Silicon bunların başında geliyor ve problemi tam olarak çözemese de yardımcı oluyor. Yakın gelecekte işlemcilerin performansını arttırmaya beklenen en önemli teknoloji ise High-K materyallerinin kullanımı. Elbette teknoloji geliştikçe işlemci hızları tekrar yükselmeye başlayacak. Ama eskisi gibi bir hız artışını beklemek gerçekçi değil ve bu teknolojilerin hayata geçmesi için bir süre daha beklememiz gerekiyor.

Peki, biz yeni teknolojileri beklerken işlemcilerimizin performansı yerinde mi sayacak? Elbette hayır. Artık işlemci hızı yarışını bir kenara bırakan AMD ve Intel yeni bir mücadelenin içindeler: Hızı arttırmadan daha yüksek performans elde etmek. Bu yeni yarış pek çok farklı etapta gerçekleşiyor ama bunlardan iki tanesi özellikle ön plana çıkıyor: İlki zaten uzun süredir aşına olduğumuz 64-bit'lik işlemciler. İkincisi ise

Dual Core, yani bir işlemcinin için-de iki işlemci çekirdeği.

Nihayet 64-Bit Pentium 4

AMD ilk 64-bit işlemcisini piyasaya sürüldü yaklaşık 1.5 sene oluyor. Intel 64-bit konusunda geç kalmasını bugüne dek 64-bit'lik bir işletim sistemi olmadığından bu geçiş için erken olmasına bağlıyordu. Bir anlamda Windows XP 64-bit Edition piyasaya çıkmadan 64-bit'e geçerek bu savlarını doğrulamış oldular. Ama diğer yandan bugüne kadar Athlon 64 alması kullanıcıların piyasaya çıktığı anda Windows XP 64-bit Edition'ı kullanabilecek olması AMD'nin yaklaşımının kullanıcılar için daha avantajlı olduğunu gösteriyor.

AMD'nin 64-bit işlem teknolojisinin ismi yine Athlon 64 iken, Intel yeni teknolojisine EMT64 adını veriyor. Aslında Prescott çekirdekli 775-pin Pentium 4'ler geliştirilirken EMT64'e uygun olarak tasarlanmışlardı. Ancak Intel bugüne kadar çıkan 775-pin işlemcilerde bu özelliği aktif hale getirememişti. Ama Prescott'ların en baştan 64-bit uyumlu düşünülmesi Intel'in bütün işlemci ailesini

süratle 64-bit'e geçirebilmesini sağlıyor. İsterseniz önce piyasaya çıkan 64-bit işlemcilere bir göz atalım. (Bkz. Tablo 1)

TABLO 1: 64-BIT PENTIUM İŞLEMCİLER

Model	Saat Hızı	L2 Cache
3.7 GHz EE	3.7 GHz	2 MB
670	3.8 GHz	2 MB
660	3.6 GHz	2 MB
650	3.4 GHz	2 MB
640	3.2 GHz	2 MB
630	3.0 GHz	2 MB
571	3.8 GHz	1 MB
561	3.6 GHz	1 MB
551	3.4 GHz	1 MB
541	3.2 GHz	1 MB
531	3.0 GHz	1 MB

Gördüğünüz gibi Intel 64-bit işlemcileri 10 ayrı model olarak piyasaya sürdü (P4 670 henüz çıkmadı). Böylece bütün Pentium 4 ailesini 64-bit'e geçirmiş oldular. Bir süre daha 32-bit Pentium 4'ler satılacaktır elbette ama bu modeller yıl içinde tamamen kalkacaklar. İşin daha da güzel yanı yine 775-pin'lik Prescott çekirdeğini kullanan Celeron D'nin de yakın zamanda 64-bit'e geçebilecek olması. Böylece Intel alt seviye işlemcilerde 64-bit özelliğini AMD'den önce sunmuş olacak. Bir anlamda çok geriden geldiği 64-bit işlemciler konusunda AMD'yi geçecek.

Athlon 64 ve EMT64 teknolojileri birbirlerinden farklılar. Yani Intel ve AMD işlemciler farklı yaklaşım-

larla 64-bit işlem yapıyor. Ama yazılımlar işlemci teknolojilerine değil işletim sistemlerine uygun geliştirildiklerinden her hangi bir uyumsuzluk sorunu ile karşılaşmayacağız. Yani bütün yazılımlar her iki platformda da sorunsuz çalışacak. Elbette geçmişte de olduğu gibi bir yazılımın farklı işlemcilerle göre ne kadar optimize edildiği performansını değiştirebilecek.

Pentium 4 6xx Serisi

Şimdi işin teorik kısmına ara verip test ettiğimiz işlemcilerle yakından bakalım. Intel'in 64-bit'lik çığırda yeni 6xx serisi, "hızı arttırmadan performans artırma" planının önemli bir parçası. Çünkü performansı artırmanın etkili yollarından biri işlemci üzerindeki L2 Cache'i büyütme. 6xx serisi de 5xx serisine göre iki kat daha fazla L2 Cache içeriyor. Cache'in artışı ofis uygulamalarında performansı olumsuz etkilerken (cache gecikmelerinden dolayı) oyunlarda performansı artırıyor.

Ancak iki seri arasındaki tek fark bu değil. 6xx serisi ayrıca Enhanced Intel SpeedStep teknolojisine de sahip. Bu teknoloji işlemci aktif halde olmadığı durumlarda işlemci hızını 2.8 GHz'e kadar düşürerek güç tüketimi ve ısınmayı azaltıyor. 3.0 GHz hızındaki P4 630 için pek fark yaratmasa da 3.6 GHz hızındaki P4 660 için oldukça faydalı bir özellik. İşlemcilerin günümüzde ne kadar çok güç tükettiğini düşünürseniz bu elektrik faturanıza yansıtılabilecek bir fark. Ama işlemcinin düşebileceği minimum hızın 2.8 GHz olması hayal kırıcı. Çünkü Athlon 64 işlemciler Cool'n'Quiet teknolojisi sayesinde aktif halde değilken hızlarını 800 MHz'e kadar düşürebiliyorlar.

Pentium 4 3.7 GHz Extreme Edition

Intel işlemcilerin en güçlülerini barındıran Extreme Edition serisi de 64-bit'e geçişle birlikte daha hızlı bir üyeye kavuştu: P4 3.7 Ghz EE şu an için Intel'in en hızlı işlemcisi ama ne kadar süre daha böyle kalacağını bilemiyoruz. Çünkü Extreme Edition'ın arkasında yatan fikir fazladan L2 Cache'e sahip pahalı işlemciler üretmek oyuncuları daha fazla performans sunmaktı. Ama şimdi 6xx ailesi de 2MB Cache'e sahip olunca açıkçası Extreme Edition'ın pek enteresan bir yanı kalmadı. Evet, bu işlemciler 1066 MHz FSB desteğine sahipler ama bu özellik tek



Şu ana dek 64-bit versiyonu çıkacağı duyurulan oyunlar sadece FarCry ve STALKER. FarCry'nin 64-bit'lik versiyonu için hala beklemedeyiz. STALKER'in 64-bit versiyonunun 32-bit ile birlikte mi çıkacağı yoksa FarCry'da olduğu gibi sonradan mı yayınlanacağı henüz bilinmiyor.



başına ciddi bir performans artışı getirmiyor. Üstelik bulunmaları çok zor ve bilseniz da 1.000\$ üstü fiyatı ile el yakıyor. Bu yüzden Extreme Edition'a yıllardır görmediğimiz uzak bir akraba muamelesi yapmakta sakınca yok.

Test Sistemi

Intel'in yeni işlemcilerini daha eski olan Pentium 4 3.4 EE ve Athlon 64 3500+ ile karşılaştırdık. Aslında niyetimiz bu işlemcileri Athlon 64 FX serisi işlemcilerle de oldukça yeni olan Athlon 64 4000+ ile karşılaştırmaktı. Ama maalesef şu aralar üst seviye işlemcilerde ciddi bir sıkıntı var. Gelin skorlara bakmadan önce test sistemimize ve işlemcilerimize bir göz atalım.

[Bkz. Tablo 2]

TABLO 2: TEST SİSTEMİ

Anakart: Intel D925XECV2 / MSI K8N Diamond
RAM: 1GB Kingston 533 MHz DDR2 / 400MHz DDR
Sabit Disk: 2x Western Digital 80 GB SATA RAID 0
Ekran Kartı: HIS Radeon X850 XT ICEQ2
İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemciler: Pentium 4 660
 Pentium 4 3.4 EE
 Pentium 4 3.7 EE
 Athlon 64 3500+

Testte her zamanki gibi tamamen oyun performansına odaklandık ve Doom III (v1.1) ve 3DMark 05' (v1.20) kullandık. Aslında üçüncü bir testimiz de FarCry'nin 64-bit versiyonu olacaktı. Ama Crytek henüz FarCry'nin bu sürümünü bitiremedi ve hemşeri hatırı için de olsa Beta'sının kullanılmasını istemediler.

Doom III Performansı

Doom III'deki ilk testimizi 1280x1024 çözünürlük, High Quality, 4X Anti-Aliasing ile yaptık. **[Bkz. Tablo 3]** İlk sonuçlar oldukça şaşırtıcı gelebilir size. Ama Athlon 64 3500+'ün Extreme Edition'dan hızlı çıkması çok da anormal değil. Aradaki fark sadece %2 ve bu performans farkının asıl sebebi nForce 4 platformu ile 925XE platformu arasındaki fark. Maalesef DDR2 RAM'ler hala beklenen iyileştirmeyi sunmıyor. İşlem-

TABLO 3: DOOM III 1280X1024, HQ, 4X AA

Athlon 64 3500+	73.8 FPS
P4 3.4 EE	72.3 FPS
P4 3.7 EE	72.2 FPS
P4 660	69.0 FPS

ci performanslarını daha fazla ortaya çıkarmak için aynı testi çözünürlük ve detay seviyesini düşürerek tekrar denedik. **[Bkz. Tablo 4]**

TABLO 4: DOOM III 640X480, MQ, AA YOK

P4 3.7 EE	179 FPS
P4 3.4 EE	178.9 FPS
Athlon 64 3500+	173.5 FPS
P4 660	160.9 FPS

Ekran kartı ve RAM'lerin performansı azalınca işlemci performansları daha makul sonuçlarla karşılaştı. Hala 300 MHz performans farkı P4 3.7 EE'nin P4 3.4 EE'ye karşı bir üstünlük sağlamasına yetmiyor. Bu da Doom III performansının ekran kartına ne kadar bağımlı olduğunu gösteriyor. Diğer yandan bugün için iyi bir sistemle Doom III'ü çok yüksek ayarlarda bile olsa hiç takılmadan oynayabileceğimizi bilmek içimizi rahatlatıyor.

3DMark05 Performansı

Geçtiğimiz sene hakkında çok fazla tartışma çıksa da 3DMark05 halen hiçbir oyunun sahip olmadığı güzellikte grafikleri ve teknolojisi ile önemli bir test aracı. Ayrıca salt CPU performansını 3D grafiklerle ölçen tek test aracı. **[Bkz. Tablo 5-6]**

TABLO 5: 3DMARK05 1024X768 4XAA 4XAF (3DMARK PUANI)

P4 3.7 EE	5005
P4 660	4972
P4 3.4 EE	4968
Athlon 64 3500+	4946

TABLO 6: 3DMARK05 1024X768 4XAA 4XAF (CPU HIZI)

P4 3.7 EE	3.85 FPS
P4 660	3.65 FPS
P4 3.4 EE	3.60 FPS
Athlon 64 3500+	3.15 FPS

3DMark05'de işler biraz daha açığa çıkıyor. İlk değerlerdeki 3DMark puanlarının birbirine çok yakın olması aynı ekran kartında yüksek performansa sahip işlemciler arasında büyük hız farkları yaşanmadığını gösteriyor. Ancak 3DMark'ın işlemci hızını açığa çıkaran testi bize işlemciler arasındaki performans farkını açık olarak gösteriyor. P4 660'ın kendinden 200MHz daha yavaş olan P4 3.4 EE'den az da olsa hızlı çıkması da 6xx serisi ile Extreme Edition arasında ne kadar

az fark olduğunu gösteriyor. Ayrıca P4 660'ın Athlon 64 3500+'dan %14 hızlı çıkması da Intel'in 6xx serisi ile Athlon 64'lerden geri kaldığı oyun performansında işleri tersine çevirdiğini gösteriyor. Ama yine de unutmamanız gereken nokta bu iki işlemcinin fiyat olarak aynı ligde olmadığı. Bugün Athlon 3500+ piyasada 340\$ civarına alınabilirken Intel P4 660'ın 1000'lik paket satış fiyatını 605\$ olarak açıkladı. P4 660'ın mağaza fiyatının daha da yüksek olacağını düşünürseniz aradaki %18 performans farkına karşı P4 660, Athlon 3500+'ın yaklaşık olarak iki misli pahalı olacaktır.

Windows XP 64-bit Edition

64-bit işlemcilerden bu kadar bahsettikten sonra gelin biraz da işin yazılım ayağına bakalım. Uzun süredir beklenen Windows XP 64-bit Edition yakın zamanda piyasada olacak ve biz de bu yeni işletim sisteminin RC 2 (Release Candidate 2) versiyonunu deneme şansını bulduk.

Aynı işlemcilerde olduğu gibi 64-bit'lik işletim sistemi de geriye uyumlu ve 32-bit'lik programları sorunsuz olarak çalıştırıyor. Zaten görünüş ve kullanım olarak WinXP 64-bit Edition ile WinXP SP 2 arasında hiçbir fark yok. Ama işletim sisteminin içinde olup bitenler bir hayli farklı. Çünkü sistem 64-bit çalıştığı için 32-bit'lik uygulamaları bir emulatör kullanarak çalıştırıyor. Bu da elbette 32-bit uygulamaların 64-bit işletim sisteminde biraz daha yavaş çalışması demek. Bu performans farkı ofis uygulamalarında yok denecek kadar az. Bakalım işler oyunlarda nasıl gidiyor? (Bkz. Tablo 2?)

TABLO 2: 3DMARK05 1024X768 4XAA 4XAF (3DMARK PUANI)

P4 660 32-bit	4972
P4 660 64-bit	4729

Gördüğümüz gibi 32-bit'lik 3DMark05'i 64-bit Windows'da çalıştırdığımızda sadece %5 performans kaybı yaşadık. Üstelik hem kullandığımız işletim sistemi hem de kullandığımız ekran kartı sürücüsü henüz geliştirilme aşamasında. Bunların son versiyonları çıktığında performans farkının daha da azalacağı aşikâr.

Peki, 32-bit yazılımları 64-bit'lik sistemde kullanmanın mahsuru yok. Ama tam olarak 64-bit kullandığımızda bize faydası ne olacak? Elbette ki daha yüksek performans. Bugünden performans artışının miktarını kestirmek zor. Çünkü henüz elimizde 64-bit'lik bir oyun yok. Bu yüzden 64-bit'lik FarCry'nin çıkışını heyecanla bekliyoruz. Bize fikir verebilecek tek test NVIDIA'nın Mandelbrot isimli 64-bit'lik demosu. Benim test sistemim Radeon sistem kullandığından ne yazık ki bu demoyu deneyemedim. Ama internette bulduğum test sonuçları demonun 64-bit versiyonun, 32-bit'e göre %30 daha yüksek performans verdiğini gösteriyor. Eğer gerçek oyunlarda da bu denli performans artışı olacaksa bu 64-bit destekli oyunların çığır açabileceği anlamına geliyor.

Gelecekte Başka Neler Var?

Artık yüksek hızlı işlemciler döneminin bitip yüksek performanslı işlemciler dönemine girildiğini zaten söyledik. 64-bit işlemciler bu konuda bize büyük umut veriyor. Peki, başka neler var bizi gelecekte bekleyen?

Çok değil sadece birkaç ay sonra Dual Core işlemcilerle karşılaşacağız. Bu işlemciler içinde birbirinin



Windows XP 64-bit Edition ile Windows XP SP2 arasında sadece iki fark var. Birincisi 64-bit uygulamalardaki performans farkı. İkincisi ise Sistem Özellikleri penceresindeki bilgiler.

aynısını iki işlemci çekirdeği içeriyor. Bir anlamda NVIDIA'nın SLI teknolojisine paralel bir gelişme Dual Core. Ama ondan farklı olarak iki kat pahalıya mal olup iki kat fazla güç tüketmiyorlar. Şimdilik elimizde kesin veriler olmasa da Dual Core işlemcilerin fiyat ve güç tüketimi olarak %20-%40 daha fazla olacağını tahmin ediyoruz. Muhtemelen performansları bundan daha fazla bir getiriye sahip olacak. Elbette iki çekirdek bize tam iki kat performans vermeyecek. Sonuçta iki çekirdek aynı kaynakları paylaşacaklar. Ama yine de performans artışlarının NVIDIA SLI'a göre daha iyi olmasını bekliyoruz.

Intel ilk Dual Core işlemcilerini bu baharda piyasaya sürecek. Pentium 4 820, 830 ve 840 ismini taşıyacak olan bu modellerin hızları sırasıyla 2.9, 3.0 ve 3.2 GHz olacak. 800MHz FSB desteğine sahip işlemciler 2MB cache'e sahip olacak ve her bir çekirdek bunun yarısını kullanacak. Bu işlemcileri kullanabilmek için aynı dönemde çıkacak olan 945/955 çipsetlerine ihtiyacımız olması önemli bir sorun. Yani anakart değiştirmeden Dual Core'a geçmek mümkün gözüküyor. Ama Intel bu işlemcileri gerçekten rekabetçi fi-

yatlarla piyasaya sürmeyi planlıyor. Şu ana kadar yapılan resmi olmayan açıklamalara göre işlemcilerin fiyatları 241\$, 316\$ ve 530\$ olacak. Bu Pentium 4 830'un aynı hız ve L2 Cache sahip Pentium 4 630'dan sadece 90\$ daha pahalı olması demek. Sadece 90\$ fazladan verip ikinci bir işlemci almak gibi bir şey bu. Ama dediğim gibi, bu veriler çıkış zamanı gelince değişebilir.

AMD ise Dual Core kavramına daha farklı yaklaşıyor. AMD çift



çekirdekli teknolojisini öncelikle kurumsal pazara hitap eden Opteron işlemcilerle uygulayacak. Ancak yıl sonuna doğru çift çekirdekli Athlon'ları görebileceğiz. Bu yüzden fiyat ve hız bilgileri henüz ortada yok. Ancak AMD'nin Dual Core stratejisinin iyi yanı bu işlemcilerin mevcut ana kartlarla uyum sorunu olmaması. Böylece AMD sistemleri Dual Core'a çevirmek daha kolay olacak.

64-bit Pentium 4'ler görünüm olarak diğer Pentium 4'lerden farklı değil. Tüm 775-pin Pentium 4'lerde olduğu gibi bu işlemcilerde de pin yok. İşlemci ile anakartı bağlayan pin'ler anakartın üzerindeki soket'de yer alıyor.



Problemler ve Yapılması Gerekenler

Şimdi bu yıl sonuna kadar işlemci cephesinde neler yaşanacağını biliyoruz. Peki, bizim ne yapmamız gerekiyor? Bu teknolojileri takip etmeli mi? İşlemci almayı düşünenler beklemeli mi? Ve en önemlisi işlemciler ne zaman daha fazla performansla sahip olacak?

Aslına bakarsanız işin püf noktası işlemcilerden çok yazılımlarda, yani oyunlarda yatıyor. Bundan sonra uzunca bir süre daha yüksek hızda çalışan işlemciler görmeyeceğimiz kesin. Ama 64-bit ve çift çekirdekli işlemciler kolaylıkla aynı hızdaki bir işlemciyi performans olarak ikiye katlayabilir. Yeter ki işlemcilerdeki teknolojileri kullanan oyunlar geliştirilsin. Çünkü bir oyun 64-bit ve Hyper-Treading desteğine sahip değilse ala-

TABLO B: İŞLEMÇİLERİN GÜÇ KULLANIMINDAKİ ARTIŞ

Pentium 75MHz	10W
Pentium II 233MHz	17W
Pentium III 450MHz	24W
Athlon 500MHz	40W
Pentium 4 1.3GHz	50W
Athlon XP 1500+	60W
Pentium 4 2.8GHz	85W
Athlon XP 3500+	90W
Pentium 4 3.8GHz	115W

cağımız performans bugün aldığımızdan da düşük olacak. Bu, işin can sıkıcı olan kısmı. Çünkü zaten oyun tasarımcıların Hyper-treading'e çok fazla destek vermediğini biliyoruz. Üstelik yeni çıkacak olan oyunlardan 64-bit desteğine sahip olacağını açıklayan yok. Oyun programlama kafamın pek basmadığı bir alandır ama yine de 64-bit desteği için öncelikle oyun motorlarının bu desteğe sahip versiyonlarının çıkması gerektiğini düşünmek yanlış olmasa gerek. Öyleyse şunu söylemek de yanlış olmaz, piyasaya daha yüksek performanslı işlemciler çıksa da yeni nesil oyunlar çıkana dek bize bir karlı olmayacak.

Bu yüzden işlemci alırken yeni işlemcinizi ne kadar daha kullanacağını bilmek çok önemli. Eğer yeni nesil oyunları beklemeden tekrar işlemci değiştirecekseniz paranızı boşa harcamış olacaksınız. Veya mevcut 3.2GHz Pentium 4'ünüzü atıp yerine aynı hızda çift çekirdekli ve 64-bit bir işlemci almak bugün için size hiçbir kar getirmeyecek. Bu yüzden hali hazırda oyunlarda sorun çıkarmayan bir sisteminiz varsa upgrade'in hiçbir anlamı yok. Ancak sıfırdan yeni bir sistem toplayacaksınız ve sisteminizin 2-3 sene idare etmesini istiyorsanız bence Dual Core'u beklemelisiniz. İşlemcisi ni upgrade etmek zorunda olanlar da gelecek sene bir kez daha upgrade etmeyi göze alarak bugün için elden geldiğince ekonomik bir upgrade yapabilirler.

Önümüzdeki aylarda özellikle Hyper-Treading ve 64-bit destekli oyun projelerini araştırıyor ve sizi gelişmelerden haberdar ediyor olacağız. İşlemcilerimizle ne yapacağımızı büyük oranda bu desteğe sahip oyunların ne zaman geleceği belirleyecek. Yeni nesil oyunların tümünde bu desteklerin olacağını tahmin etmek zor değil. Yeter ki ne zaman geleceklerini bilelim.

Tugbek Ölek

PİYASADA BULUNAN İŞLEMÇİLER

Piyasaya çıkan bu son işlemcilerle birlikte işler biraz daha karıştı. Üstelik bizim donanım sektörü model numaralarına bir türlü alışamadığı için bugün hangi işlemciyi aldığımızı bilmek oldukça zor. Bu yüzden piyasada bulunabilen işlemcilerin sizin için bir dökümünü çıkardık.

AMD İŞLEMÇİLER

Model Numarası	Saat Hızı	L2 Cache	Soket Yapısı	64-Bit	Cool'nQuiet	Mimari	Virüs Koruma	Çekirdek
Athlon 64 FX 55	2.6 GHz	1 MB	939-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Clawhammer
Athlon 64 FX 53	2.4GHz	1 MB	939-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Clawhammer
Athlon 64 4000+	2.4 GHz	1 MB	939-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Clawhammer
Athlon 64 3800+	2.4GHz	512KB	939-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Newcastle
Athlon 64 3700+	2.4GHz	1MB	754-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Clawhammer
Athlon 64 3500+	2.2GHz	512KB	939-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Winchester
Athlon 64 3400+	2.4GHz	512KB	754-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Newcastle
Athlon 64 3200+	2.0GHz	1MB	754-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Clawhammer
Athlon 64 3200+	2.0GHz	512KB	939-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Winchester
Athlon 64 3000+	2.0GHz	512KB	754-pin	Evet	Evet	130nm	Evet	Newcastle
Athlon 64 3000+	1.8GHz	512KB	939-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Winchester

INTEL İŞLEMÇİLER

Model Numarası	Saat Hızı	L2 Cache	Soket Yapısı	64-Bit	Cool'nQuiet	Mimari	Virüs Koruma	Çekirdek
Pentium 4 3.7GHz EE	3.4GHz	2MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Gallatin
Pentium 4 3.4GHz EE	3.4GHz	2MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Gallatin
Pentium 4 670	3.8 GHz	2 MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 660	3.6 GHz	2 MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 650	3.4 GHz	2 MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 640	3.2 GHz	2 MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 630	3.0 GHz	2 MB	775-pin	Evet	Evet	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 571	3.8 GHz	1 MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 570J HT	3.8GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 561	3.6 GHz	1 MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 560J HT*	3.6GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 551	3.4 GHz	1 MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 550J HT*	3.4GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 541	3.2 GHz	1 MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 540J HT*	3.4GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 531	3.0 GHz	1 MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 530J HT*	3.0GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 520J HT*	2.8GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 519J	3.06GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 515J*	2.93GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott
Pentium 4 505J*	2.66GHz	1MB	775-pin	Hayır	Hayır	90nm	Evet	Prescott

* Bu modelin "J" uzantısı olmayan ve virüs koruma özelliğinden yoksun bir versiyonu da vardır.

Teknik Servis



Bu ay Teknik Servis'te değişiklik zamanı. Ahiretten Donanım Sorusu'na veda edip "Bilin Bakalım Bu Ne?" yarışmamıza tekrar başlıyoruz. Sebepleri için ilgili köşelere bakabilirsiniz. Bunun dışında "Sizin sorunuzuz bizim sorunumuzdur" şiarıyla mektuplarınızı cevaplamaya devam ediyoruz.

EKRANDAKİ NOKTACIKLAR

Merhabalar sayın Level milletinin insanları, bu mail beni ayardır bilgisayarımın nefret ettiren problemiyle ilgili. Her şey söyle başladı, uzun zamandır bilgisayarı geliştirmek için para biriktiriyordum ve bir gün bu parayla 256 RAM'ime ilave 256 RAM, GeForce2MX ekran kartımın yerine de 128MB GeForce Fx5700 taktırdım.

Bir kaç hafta sonra nedenini tam olarak kimsenin çözemediği noktacı problemi baş gösterdi. Oyunlarda (özellikle çok fazla 3D ortam olan oyunlarda) kenarda köşede küçük noktacıların devamlı yanıp söndüğünü gözlemledim. Ve bu bir süre sonra bilgisayarı resetlemeye kadar gitti.

Oyun oynarken PC kendiliğinden restart ediliyor ve Windows yeniden açıldığında ise "Sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" şeklinde bir mesaj çıkıyordu. Bu sorun son zamanlarda çıkan oyunlarda, sizin demo CD'lerinizde bulunan demolarda da olmaya başladı.

İnternette tüm forumlarda bu yazıyı yazdım herkes overclock diye tutturdu. Yok, neymiş fanında problem var, bu kartı teste gönder, driver yükle, kartı tekrar yükle... İnanın bana overclock dışında her şeyi en az 2 defa yaptım çünkü ben bilinçsizce yapılan overclocktan yana

değilim, hem de daha tam teşhis konulmadan. Tanıdığım bilgisayardan anladığımı sandığım herkese bu soruyu sordum ve fanında bir problem var dediler. Karta dokunmadan bir de size sorayım dedim. Şimdiden teşekkürler.

Emrecan Kerçek

Merhaba Emrecan,

Sorunun hiç de yabancı değil ama yine de teşhisi koymak kolay olmayacak. Bugüne kadar bu noktacı problemi sadece bir koşul altında gözlemledim, o da overclock. Ekran kartları kaldırabileceğinden fazla overclock edildiklerinde önce bu noktalar sonra da kilitlenmeler gözlemlenir (Bir kere işlemciyi overclock ettiğimde de bu sorunla karşılaşmıştım). Ama açık olarak görüyorum ki sen overclock yapmamışsın.

Bu durumda olabilecek iki sebep var. Birincisi ekran kartın bozuk. İkincisi ekran kartın isteğin dışında overclock edilmiş. Ülkemizin işgüzar bilgisayarlarının kullanıcıya sormadan hatta haber bile vermeden sistemleri overclock ettiğine daha önce de şahit olmuşum. Belki seninki de böyle bir işgüzarlık yapmıştır. Ayrıca düşük model bir ekran kartına FX 5700 BIOS'u yükleyip saat hızlarını değiştirerek satmış da olabilirler. Açıkçası hangi ekran kartlarına FX 5700 BIOS yüklenebilir tam olarak bilmiyorum ama bu da bir ihtimal.

Bence bunlardan daha büyük ihtimal ekran kartının arızalı olması. GPU'daki bir arıza böyle bir soruna yol açabilir. Isınmadan dolayı bu noktaların çıkmasına şahit olmadım ama ekran kartının beraberinde gelen bir yazılım varsa ısısını ölçmekte fayda var (farklı markalarda farklı yazılımlar geliyor).

TEK OTURUMA OYUN KURMAK

Mehaba Tuğbek ve diğer çalışanlar. Ben İzmir'den İbrahim. Vakit kaybetmeden soruma geçiyorum:

Benim bilgisayarımda iki tane oturma var. Biri Benim biri de annemlerin. Bir oyun yüklediğim zaman her iki oturma da gözüküyor babam da oyunu onun oturumuna yükledim diye kızıyor ve siliyor. Bunu nasıl hallederim?

Hepinize iyi haftalar lütfen cevap yaz...

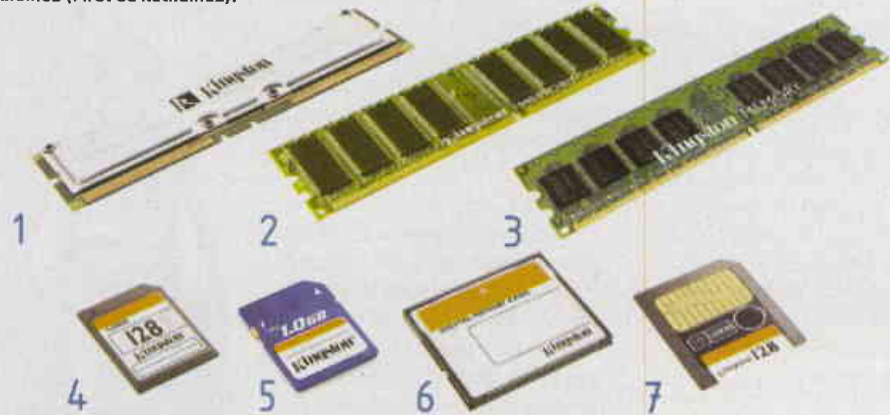
İbrahim Pehlivan

Merhaba İbrahim,

Sorunun en kolay çözümü babanı karşına alıp konuşmak. Ona oyunları yüklediğinde onların hesabına da kısa yol oluşturduğunu ama bunun oyunu onların kısmına yüklediğin anlamına gelmeyeceğini söylemek. Allevi sorunlar teknik yollarla de-

Bilin Bakalım Bu Ne?

Teknik Servis'in bilgili, görgülü ve çok teknik okuyucuları. Ne zamandır başlamıştık küçük yarışmamızı, ne zamandır yoklamıyorduk dağırcıklarınızı. Artık vakti gelmişti... İşte Teknik Servis'in efsanevi yarışması "Bilin Bakalım Bu Ne?" geri döndü. Oyunumuzun kuralları çok basit. Size her ay birkaç resim vereceğiz ve bunların ne olduğunu sırasıyla ve tam olarak bilen ilk kişi bizden 1GB Kingston HyperX 533Mhz DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yanı Kingston'ın oyunculara özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM (çift kanal kullanasınız diye çift). Bu ay ısınmak amacıyla basitten başlıyoruz. Aşağıda birbirinden farklı 7 çeşit RAM var. Bunların isimlerini sırasıyla (kısaltma veya açık isim fark etmez) donanim@level.com.tr adresine yollayan ilk kişi HyperX'i kapar. İsim, adres ve telefon yollamayı unutmayın. Eş, dost, akraba ve Level çalışanları katılamaz (Fırat da katılamaz).



ğil konuşarak çözülmeli, sence de öyle değil mi?

Eğer bu işe yaramazsa
C:\Documents and Settings dizinine gir. Burada her hesap için farklı klasörler olduğunu göreceksin. Kullanıcı Adı\Start Menu\Programs dizini altında programların kısayolları bulunur. Buradaki kısayol dosyalarını silersen Başlat çubuğunda gözükmezler. Ayrıca Kullanıcı Adı\Desktop dizininde de masaüstüne konan ikonları görebilirsin.

Oyunların çoğu hem Başlat menüsü hem de masaüstü ikonlarını C:\Documents and Settings\All Users dizini altındaki Start Menu ve Desktop dizinlerine atar. Böylece kısayollar bütün kullanıcılarda çıkar. Hem All Users'dan hem de Annenlerin hesaplarından kısayollar silersen (kendi kullanıcına kopyalamayı unutma) oyunlardan haberleri olmayacaktır. Eğer annenlerin hesabı korunmuşsa ve senin kullanıcının admin yetkileri yoksa yine işi diyalogla çözmek gerekebilir. Tabii en güzeli onları da oyunlara alıştırmak ;)

VIRTUAL DVD-ROM

Selamlar Tuğbek ve LEVEL halkı, nasılsın umarım iyisindir. Bu arada bir de bütün LEVEL halkının bayramını yılbaşını ve onun gibi şeylerini kutluyorum. Biraz geç oldu ama geç olsun güç olmasın dimi :) (diil herhalde). Ben daha çok yer kaplamadan sorularımı geçiyorum.

1) Benim bilgisayarım 6 aylık. Sistemimde Multi LG DVD-Writer ve bir tane LG DVD Reader, iki tane de 60 GB harddisk var. Son zamanlarda sürücülerimde bir problem var. Yani kendi kafasından bir DVD-ROM icat etti anlayamadım. Bilgisayarım'da baktığımda orada üçüncü bir DVD sürücüsü gözüküyor. Donanımdan kaldır diyorum kaldırıyor ama sonra bilgisayarı tekrar açtığımda orada tekrar çıkıyor. Bir gariplik de Alcohol %120'den girip sürücülerime baktığımda iki tane Physical yani bende bulunan sürücüler bir de o sonradan çıkan sürücü Vir-

tual CD/DVD-ROM gözüküyor bunun bir anlamı var mı?

Ayrıca bilgisayarına girip o diğer sürücüyü tıkladığımda eskiden hata veriyordu şimdi bir disk yerleştiriyor. Sana sürücüyü yazıyorum "AXV CD/DVD-ROM SCSI CD-ROM Device" diye gözüküyor. Sağlayabildiğim en iyi izahat bu umarım yeterlidir.

2) Yeni bir Power Supply almayı düşünüyorum önerebileceğin bir marka var mı? Yardımcı olabilirsen çok sevinirim kendinize iyi bakın her zaman başarılı olmanız dileği ile

Tansel Sinağ

Merhaba Tansel,
İki mektup önce milletlik şimdi de halk olduk. Aman arkadaşlar yapmayın yerin kulağı var başımızı belaya sokacaksınız. Bunlar kendilerini farklı bir halk görüyor, bölücüler falan diye şikâyet edecek biri sonunda. Level sevenler deyin, Level ahalsi falan deyin. Bu arada unuttuğumdan, evet "diil". Bayram kutlamanın bir zorluğu yok zamanında bir e-posta ataydın, kutlayaydın. Böyle sonradan kutlamak olmaz :)

Bence sisteminde bir sorun yok. Bilgisayar iki sürücüyü yeterli görmemiş bir de kendi eklemiş. Be-davadan sürücü işte niye dert ediyorsun ki, güle güle kullan :). Yok böyle olmayacak, biraz fazla dağıttık ben gidip bir kahve içip ciddiyetimi geri toplayayım.

...

Evet, ne diyorduk sanal sürücüler. Bilgisayarında bulduğun bu ekstra sürücü bir program tarafından oluşturulmuş bir sanal sürücü. Bu sürücülerini oluşturabilen birçok program var. CD Yazma programları ve Daemon Tools gibi disk araçları bunların başında geliyor. Kullanmadığımdan emin değilim ama %120 ihtimalle buna sebep olan Alcohol %120'nin kendisi. Programı kurduğunda otomatik olarak bir sanal sürücü yaratmış olsa gerek. Muhtemelen ayarlarından kapatılabiliyordur.

2) www.digitalcenter.com adresine girip güç kaynaklarına bak. Oradaki güç kaynaklarının hepsini öneririm. Artık güç kapasitesi ve ek özelliklerine [şeffaf ve ışıklılar gelmiş yeni] göre kendine bir tane seç.

DONANIM PAZARINDAKİ EKSİKLER

Merhaba tüm Level camiası soruma geçiyorum. Sorum donanım pazarındaki eksiklerle ilgili, örneğin modem. Ben bilgisayarına ADSL alacağım sizin derginizi 5 aydır takip ediyorum modem önermiyorsunuz. Ayrıca kamera ve joystick önermiyorsunuz. Bence en az 15 sayfa falan resimleriyle parça tanıtılabilirsiniz. Bir de telefon numaraları verir misin? (Oyunları geçemediğim olursa size SMS atarım)

Leeeeblue

Selam Lee,
ADSL modem önermeyi pek istemiyorum çünkü bugüne dek sadece 2 model inceledik. Modem incelemek gerçekten zahmetli bir iş. Çünkü ülkemizdeki ADSL hatlarına güven olmu-yor. Bir modem incelersen 2-3 kere hat koparsa bu modemden mi yoksa

hattan mı bilmek çok zor. Bugüne kadar 3 farklı modem kullandım (Xoom, D-Link ve Linksys) ve üçünden de memnun kaldım. Eğer kablosuz ağ bağlantısı olan bir model arıyorsan özellikle Linksys'yi tavsiye ederim.

Donanım pazarındaki ürünler bilgisayarın temel bileşenleri. Ek bileşenlere girdiğimiz zaman yazıcıdan, MP3 player'a kadar uzar liste. Bu tip ürünleri elden geldiğince incelemelerden takip edebilirsin. Ama incelemelerde de temel bileşenlere ve oyunla ilgili donanımlara ağırlık veriyoruz. Bu yüzden ancak nadiren gözümüze çarpan kameraları inceliyoruz.

Joystick'e gelince, bu piyasa ufak ufak ölüyor. Logitech'ten yeni model çıkmıyor, Microsoft zaten tümüden joystick dükkanını kapadı. Arada Saitek'den yeni model çıkıyor onları da elimize geçtikçe inceliyoruz.

Cep numarasını vermek iyi fikir. Hemen Sinan'ın cep numarasını yazıyorum. Oyunda takılan 24 saat telefon açabilir. Kağıt kalemleri hazırlayın. 0 535 34... Hmm... düşündüm de aslında o kadar da iyi bir fikir değil (hem de hiç değil Tuğbek'im-BLX).

BİLGİSAYAR MI ARIZALI BİLGİSAYARCI MI?

Selam Level çalışanları. Derginizi 1,5 yıldan beri takip ediyorum ve çok başarılı buluyorum. Hemen sorularına geçmek istiyorum.

1) Bilgisayarımı daha yeni aldım ancak bilgi-

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Ahiretten Donanım Sorusu

Donanım'a attığı mailerde sınır tanımayan okur, sonunda işin cilikini iyice çıkarır. Ne yaptın Ali kardeşim? Yani bu kadarı da pes ki ne pes.

Subject: Yanıyorum!

Abi izniyle buradan seslenmek istiyorum: Burcuuuuuuuuu! Seviyorum seni. Lütfen beni gör. Yanında seni seven biri var. Aşığım sana! Ali Sına

Kardeşim sevmek güzel şey ama neden buradan sesleniyorsun? Burası yeri mi? Git Burcu ile konuş özelliğini. Yok bütün dünya duyusun diyorsan CNN ile görüş belki yardımcı olurlar. Neyse bu bitirmiştir artık olayı, Ahiret'ten Donanım Sorusu köşemizin son bölümünü okudunuz. Bundan sonra görüşmemek üzere. 63 tane "Abi yapma, kapa-ma" maili yollarsanız bile kararım kesin.

The END



sayar her oyunun ortasında donuyor ve reset atmak zorunda kalıyorum. En başta sorunun ekran kartında olduğunu düşündüm ancak kasayı açıp baktığımda ekran kartının fanının çalıştığını gördüm. Anakart sürücüsünü yüklediğim CD'nin içinden işlemci ısısını, fanların çalışıp çalışmadığını kontrol eden bir program daha çıktı. Programda Power Fan değerinin 6000 olması gerektiği gösteriliyor ancak bu değer 0 olarak gözüküyor. Power fan dediği güç kaynağının fanı olabilir diye düşündüm. Bilgisayarı aldığım yerin teknik servisine geri götürdüm. Bilgisayarcı bana oyunların donmadığını söyledi. Ama evde her zaman donuyor ve rahat bir Flattout bile oynayamıyorum. Evdeki diğer bilgisayarda ve daha birçok arkadaşımın bilgisayarında oyunlar tıkr tıkr çalışıyor. Bir de bilgisayarıcı bana voltaj düşüyor olabilir dedi ancak evdeki diğer bilgisayarı iki sene

boyunca kullandım ve hiç böyle bir sorunla karşılaşmadım. Bu arada sistemim P4 3.00Ghz, 256MB ATI Radeon 9600XT, 1GB RAM, anakartım ASUS P5P800, kasamın güç kaynağı ise 350WATT. Bu arada RAM'in markası GELİ diye bir şey, ben Twinmos alacaktım ancak adam sana bir abilik yapayım dedi ve bunların özel üretim olduğunu söyledi ancak ben kendimi kandırılmış gibi hissediyorum. Bilgisayarcı bana birde güç kaynağının fanı havayı içeri üfler diye bir şey söyledi. Doğru mu? (Kasam AOPEN server H600 B-35)

Yardım ederseniz çok ama çok sevinirim. Çünkü bilgisayarımı alalı 1 ay oldu ama ben doğru düzgün kullanamadım. Şimdiden çok teşekkür ederim ve bozuk karakterler için özür dilerim.

Hüseyin Cahit Bilaloğlu

Selam Hüseyin,
Anlattıklarınızı okuduktan sonra sizin bilgisayarıcı üçkâğıtçıymış demek zorundayım. Bir kere RAM'leri kaba tabiriyle, yutturmuş. Özel üretim de ne demek? Bilgisayar donanımlarında özel üretim dediğimizi ancak Samsung, Kingston, Corsair gibi büyük firmalar yapar, onlar da üzerine büyük büyük yazarlar ve fiyatı genelde pahalı olur (bkz hediye ettiğimiz HyperX). Ayrıca güç kaynağının fanı niye içeri içeri tıklmaz. Ayrıca voltaj düşmesi varsa bunu ampullerin yanıp sönmelerinden hissedersin. O da 24 sa-

at olmaz yani her oyunu kilitlemez.

Maalesef Hüseyin için var ve sizin sorunun bilgisayarın değil bilgisayarıcının. Öncelikle ona bir çözüm bulman lazım. Eğer imkânın varsa bilgisayarını geri iade etmeye çalış. Gerçi bir ayı geçtiğinden yasal olarak mümkün değil. Ama adamı sıkıştır. Her servise verişinde servis kabul alındısı

CEVAP

İste. Sorun yok derse bilgisayarını geri almayı reddet, tüketici hakları hakemine şikâyet ederim de.

Bu arada güç kaynağı fanının çalışıp çalışmadığını anlamak çok kolaydır. Bilgisayar açıkken elini arkasına koy hava vermiyorsa durmuş demektir. Fanın ters takılmış olma ihtimali de yok. Bu fanın çalışmaması kilitlemelere sebep olabilir. Ama Asus'un aracından işlemci ve sistem ısılarını da kontrol et. Belki montaj sırasında termik macun kullanmamak gibi güzelliğe de yapmıştır bilgisayarıcının. Fanların dönmesi illa işlemcinin soğuduğu anlamına gelmez.

Gördüğünüz gibi bir ay daha size dert olan bize de dert oldu. Sizin gibi biz de kızdık bilgisayarılara, bilgisayarıcılara. Sizin gibi biz de babalarımızı karşıımıza alıp konuştuk. Hüzünlendik, sevindik... Hep birdi kalplerimiz, bundan sonra da hep bir olsun. Çiçek bahçeleri doldursun kalplerimizi. Oyunumuz bol, donanımımız pek, sorunumuz az olsun. Mutluluk dolu günler diliyoruz efendim... (Ge burayaaa! Ne veriyosun numaramı? — BLX)

_Tuğбек Ölek

DONANIM PAZARI

Birkaç aydır Donanım Pazarında önemli değişiklikler oluyor. Bu biraz da Cebit fuarının yaklaşmasının etkisi. Nasıl E3 öncesi firmalar oyun duyurularını askıya alıp bekliyorsa Cebit fuarı için de donanımlar bekletiliyor. Duyurulan, incelediğimiz ve Donanım Pazarına girmeye değer gördüğümüz az sayıda Donanım da piyasaya girmekte oldukça isteksiz görünüyor.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMD Athlon 64 3200+(754-Pin 1MB)\$227	AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin) \$1,091
Anakart	MSI KT6V-LSR (7021) \$60	Abit KV-8 Pro-3rd Eye \$115	ABIT AX8-3rd Eye \$156
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$77	1GB DDR-400 Kingston (Dual Pack) \$171	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$480
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$72	Samsung SP1213C 120GB \$94	Maxtor 300GB (16MB Cache) \$240
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196	HIS X850XT ICEQ2 256MB PCIE \$702
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$207	"Samsung 173P LCD 17" TFT" \$596
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Audigy DE \$77	Sound Blaster Audigy-II ZS Internal \$97
Kasa	Aopen KA50D \$57	Chieftec Dragon \$89	CoolerMaster Stacker \$189
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$65	Logitech MX1000 \$89
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$749	\$1,447	\$4,115

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



M. Berker Güngör

Eskiden beri ülkemizde oyun piyasası olmadığından bahsedilir durulur, sık sık biz de bu konuda bir iki söz söylemişizdir. Bu duruma sebep olarak genellik- le korsan yazılım kullanımının yüksek oranda olma- sı gösterilir ki bir dereceye kadar bu doğrudur. So- nuçta kendi ülkesinde tanınmayan bir yazarın ki- taplarını kim alıp başka bir lisana tercüme eder ki? Ama bu işi sadece korsana bağlamak kolaya kaç- maktır. Neden? Mesela çoğu eski Doğu Bloğu ülke- sinde de korsan yazılım kullanımı inanılmaz boyut- larda, ancak yine de buralardan özellikle son beş- yılda önemli sayıda yazılım firması çıktı, büyük yan- kı uyandıran bir sürü oyun yapıldı. Dikkat ettiniz mi bilmem, ama son birkaç yıldır dergide incelediğimiz oyunların hayli önemli bir kısmı bu ülkelerde yapılmış- tı. Kendi ülkelerinde yazılımdan para kazanama- yıncı ne yapıyorlar? Gidip emeklerini nispeten dü- şük bir karşılıkla da olsa Batı ülkelerinin firmalarıyla çalışarak değerlendiriyorlar. Eh, bir ton emek harca- yıp karşılığında aç gebermekten iyidir.

Peki, Hindistan'dan tutun da Ukrayna'ya kadar pek çok ülkede bir sürü yazılım firması kurulup, bir sürü insan iyi kötü bu işten ekmeğe yerken, neden ülkemizde bu mümkün olmuyor? Neden senelerdir "Türk Yapımı" diye tek tük önümüze gelen oyunlar dünya standardını yakalamaktan çok uzak oluyor? Ülkemizin onda biri büyüklüğündeki ülkeler, hem de tüm olumsuzluklara rağmen isimlerini dünya yazı- lım pazarında duyurabilirken, koskoca yetmiş mil- yonluk ülkeden neden bırakın bir Blizzard'ı, bir Valu- soft bile çıkamıyor?

Sakin bana ekonomik sebeplerden ya da kor- sanlıktan ya da bu memlekette bu işin okulunun ol- mamasından bahsetmesin kimse, çünkü bunlar gerçek sebepler değil. Gerçek sebep kimsenin Türk insanına kalkıp ta "takım oyunu" denen naneyi öğ- retmemiş olmasıdır. Çocukluktan itibaren bu ülkede kafalara sokulan şey "okul bitirmektir", sanki tek ba-

TAKIM OYUNU

Öğrenilecek o kadar çok şey var ki...

şına o diploma oturup kod yazabilmiş gibi. Sonuçta insanlar senelerce okula gidip gelirler, ama diploma- yı ellerine aldıklarında neyin diploması olduğundan bile emin değildirler. İnsanlara "gemisini kurtaranın kaptan olduğu" öğretilir, gerek evde, gerek sokakta ve sonuçta ortaya "sigortalı işe kapağı atmamak ve her aybaşı garantili maaş almak" dışında hayattan pek beklentisi olmayan gençler çıkar. "Ne bir adım önde ol, ne bir adım geride" diye sıkı sıkı tembihlenir ço- cuklara burunlarını belaya sokmasınlar diye, sonuç- ta maç çıkışında güruh halinde dolaşmak ve cam kırmaktan başka bir numarası olmayan koyun sürü- leri yetiştirilir. "Vur lan, elini korkak alıştırma!" doktri- nini en felaket olanlarındandır, çünkü insanlara bir arada olabilmeyi değil, normalde iki kelimeyle halle- dilecek en basit sorunu bile baltaıyla, bıçakla çözme- yi öğretir.

Tüm bu "terbiyeyi" alan insanlar nasıl hayalpe- rest olsun? Bu yüzden ne zaman "Türk oyunu" lafı edilse herkesin kafasında Aksaray civarında geçen minibüs simülasyonu resmi beliriyor ya zaten! "Si- gortalı iş" özleminde olan genç nasıl risk alsın, açılı- ğa tahammül edip dişini sıkarak ekran başında kod yazsın? Ekrandaki manken kıçlarına, siyah camlı jip plakalarına bakıp "Niye benim de olmasın lan?" diye sokağa kapkaç yapmaya inenler arasında o cevher nasıl çıksın? Ve hepsinden de önemlisi, en başın- dan beri lafın geldiği husus, o gençler senelerce her fırsatta birbirinin ağzını burnunu kırmayı, ayağını kaydırmayı marifet sandıktan sonra, nasıl bir araya

gelip takım çalışması yaparak bir Fallout hazırlasın?

Okul sıralarından iş dünyası- na kadar her noktada gençlere diğerlerine takoz olmaları öğreti- lir ki, Türk insanına yapılan en büyük kötülüktür bu! Bırakın ve- rimli bir takım çalışması yapma- yı, ne zaman bir avuç insan bir amaçla aynı yerde toplansa her- kes birbirinin ayağını kaydırma- ya çalışır durur. Garantili iş özle- mi çekenler en kötüleridir, çünkü bunlar kapağı bir kez bir yere at- tılar mı, zerre çalışmak istemez- ler. Ve boş gezdikleri anlaşılma- sını diye de ortamda iş yapmaya kasanlar varsa onları sabote ederler. Özel ya da kamu sektö- rü, gidin bakın, bu ülke sınırları içinde durum hemen hep aynıdır. Uzun lafın kısası, bizler beş kişi- nin yapacağı işi bin adamla yap- maktan acız bir kavim haline gel- dik ki, o toplumda bırakın yazılım sektörü kurmayı, kumdan kale inşaatı bile küçük çaplı bir mucu- zedir. Çünkü her zaman işinize takoz olacak, kalenize tekme vuracak birileri bulunur. ❁



Tek başına dünyayı kurtarmak sadece filmlerde olabilecek bir iştir.

NE KADAR MANYAKSINIZ ?

Manyaklığın belirtilerini sıralıyorum. Bakalım ne kadarı sizde mevcut

Yokuş yukarı çıkarken yokuşla kavga ediyor musunuz? Yokuşu hızlı hızlı çıkıp sonunda nefes nefese kalmanıza karşın yokuştaki herkesi geçmenin zevkini alıyor musunuz?

Siz hızlı hızlı yürürken, iki kişilik boşluğu yan yana yürüyerek kapatan geniş kalçalı teyzelere kıl oluyor musunuz? Onları yola inerek geçebilecekken onlardan yol isteyerek onları kıl ediyor musunuz?

Birisi sizi kızdırdığında onu dövmesizin ya da ona bağırmasanız bile en az yarım saat kendi kendinize onunla içinizden kavga ediyor musunuz?

Çok stresliyen "Tanrım karşına dişime göre bir salak çıksa da evire çevire dövsem!" diyor musunuz?

Salaklığa karşı (cahillere hariç) hiç tahammülünüz yok mu? Salakların şu dünyada boşu boşuna mı oksijen tükettiklerini düşünüyorsunuz?

Daha ışık sarırken korna çalan, sapmadan önce sinyal vermeyen, sizin karşıdan karşıya geçtiğinizi görüp daha çok gaza basan, yerli yersiz korna çalan, araba kullanırken yol istemenize karşın inatla yol vermeyen, park edeceğinizi bağıra bağıra ilan etmiş ve arabasını geri vitese takmışken gelip arabasının dibine giren, çipiyle otobüsüyle sizi sıkıştıran sürücülere karşı tüm lügatınızı tüketiyor musunuz?

Bir şeyi beş defa çeşitli yollardan anlatmanıza karşın anlamayan kişilere "sen neden bir

anda düşüp ölmüyorsun" bakışı atıyor musunuz?

Hımm bende bunları yapıyorum, o zaman ikimiz de manyağız. Aynı zamanda çok yaşamayacağımızdan da emin olabilirsiniz.

Ama bunları yapıyorsanız:

Sabahları işe/okula nereye gidersiniz gidin insanlara mutluluk veriyor musunuz?

Etrafınızda sizi seven insanlar var mı?

Eğer bir şeyi değiştiremiyorsanız olduğu gibi kabul ediyor musunuz?

Spor veya dans gibi hem vücudu çalıştıracak hem de sizi sosyalleştirecek aktivitelere katılıyor musunuz?

Hafta sonları ya da hafta içi bazı günler ufak kaçamaklar yapıp dışarı çıkıyor musunuz? Bir yerde arkadaşlarınızla buluşup bir iki tek atıyor yada yürüyüşlere çıkıyor musunuz?

Sohbetinden hoşlandığınız arkadaşlarınız var mı?

Gördüğünüzde sarılıp "oh ya, iyi ki varsın" dediğiniz karşı cinsten bir arkadaşınız var mı?

Hiç tanımadığınız insanlarla aynı ortama girdiğinizde hemen kaynaşabiliyor musunuz?

Hımm, işte gene iki kişi ettik. Merak etmeyin, bunları yapıyorsa üsttekiler anlık ve geçici oluyor. Çünkü hoşgörülü olmak sanıldığından daha büyük bir erdem.



Burak Akmenek

SOSYAL HAYAT BURAYA KADAR

Hem World of Warcraft hem Everquest 2

Geçtiğimiz aylarda bir sürü kaliteli yeni oyun geldi. Özellikle Half Life 2 hayatımızı alt üst etti. Tek kişilik oynadığımız yetmişmiş gibi bol bol çok kişilik kısmını da oynadık. Fakat eğlencenin tadı tam tepe noktasındayken bir anda devasa online kısmı patladı.

Bir devasa online meraklısına bu yapılır mı? Bir kanalda Yüzüklerin Efendisi ötekinde ise Star Wars oynatmaya benziyor bu. İki oyun birden piyasada ve ben her ikisini de oynuyorum. PvP sevdiğim için bir tarafta Tauran Shaman'ımı geliştirirken ötekinde derinlik açısından bençe WoW'un çok üzerinde olduğu için Barbarian Berserker'imi oynuyorum.

ŞİMDİ GELİN KARAR VERİN

Everquest 2'nin içeriği çok çok daha fazla, grafikleri enfes, zırh-

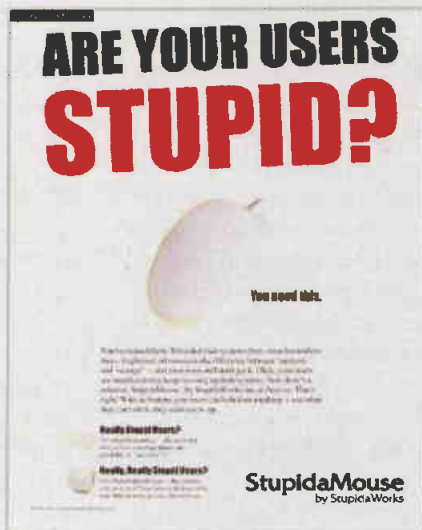
lar-eşyalar harika, yetenekleri kullanmak daha keyifli. Devasa oyun alanları var. Ayrıca karakterle bütünleşmek çok ustaca ayarlanmış. Ama PvP yok ve oyunda bir yerden sonra sev, ye atlamak çok zor.

Bunun yanında WoW çok daha hızlı, öğrenmesi daha kolay ve tüm oyunculara göre. Ayrıca Level almak Everquest 2'ye göre daha kolay. Tabii ki PvP sunucusundan başkasında oynamanın bir esprisi de yok. Ama PvP sunucusunda oynayıncaya anda ve bol bol ölmeye alışmak gerek.

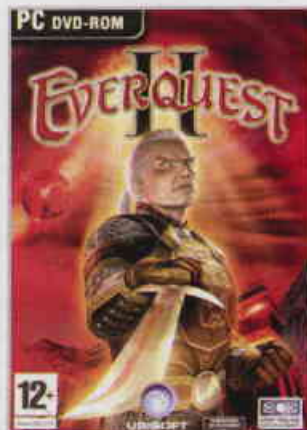
Her iki oyun için de oldukça fazla zaman harcamanız gerek. Her ikisi de çok eğlenceli. Her ikisinin de artı ve eksileri var.

Şimdi gelin ve seçin bakalım.

Everquest 2 mi oynamalıyoksanız World of Warcraft mi?



Keşke yalnızca kullanıcılar olsa...



Sizce hangisi daha iyi?



Tuğbek Ülek

Yıllardır online sunucularda "Karım dırdır ediyor" veya "Sabah toplantım var" diyerek oyundan çıkanlara şahit olduk. Ama geçen bir ay içinde Tale In The Desert 2 oynarken çocukları yüzünden istediği kadar oyun oynayamamaktan yakınan o kadar çok kişiye rastladım ki. Bu tabii biraz da oyunun müdavimlerinin diğer oyunlara göre daha yaşlı olmasından kaynaklanıyor. Şöyle anlatayım, oyundaki dört kişilik yerli guild'umuz Nil Kahvesi'nin yaş ortalaması 35. Üye olduğum daha büyük yabancı bir guild'de ise 32 civarı. Bir iki kişi hariç oyunda tanıdığım hemen herkes evli ve çocuklu. Başta "Çocukları parka götürmem lazım", "Oğlanın ödevine yardım etmem gerekiyor" gibi sebeplerle oyundan çıkanlar oluyordu. Ama geçen gün üst üste iki oyuncu "Torunlarım ziyarete geldi birkaç gün oynayamayabilirim" diyince iş çığırından iyice çıktı.

OYUN BOZAN ÇOCUKLAR

Zar zor 7-8 kişi bir araya gelmiş taş çıkartmak için kazı yapıyoruz, daha 10 dakika geçmeden sorunlar başlıyor. Önce birinin veledi bir şeyler kırıyor, sonra bir diğeri sıkıldım çizgi film izleyelim diye annesinin eteğine yapışiyor, acıkanlar ağlıyor. . . Haliyle yarım saat geçmeden grup dağılıyor. Aslında büyükler, gençlere göre oyuna devam etmek konusunda daha azimli. Mesela bildiğim bir oyuncu 5 yaşındaki oğluna oyunu bir parça olsun öğretti ki küçük kardeşi ağlamaya başlarsa yerine bir süre için bakabilsin. Bir diğeri artık bir yandan oyunda keten işlerken diğeri yandan bebeğe yemek yedirmede ustalaştı. Özellikle oyunu karı koca oynayan çiftler daha etkili çözümler buldular bu soruna. Biri oynarken diğeri çocukları oy alıyor sonra yer değişiyorlar mesela. Ya da ikisi de birer çocuk alıp kucağa, hoppidi hoppidi yaptırıyor bir yandan oynarken.

Tabii diğer yandan insan çocuklara hak vermeden de edemiyor. Sonuçta oyunlar yüzünden ailerinden gördükleri ilgi azalıyor. Oyunda oyun olsa hani. İçinde bir Spiderman veya Bugs Bunny bile yok. Kimse komik sesler çıkararak zıplayıp durmuyor ortalıkta. Öyle kumun ortasında dikilip duruyorlar. Biraz daha eğlenceli bir oyun olsa belki onlarda oynayacak hep birlikte eğlenecekler. Ama 20 yaşındaki

EVLİ VE ÇOCUKLU

Eskiden büyükler çocuklarına oyun oynatmazdı, şimdi de çocuklar başa bela.



ağabeylerinin ablalarının bile sabır gösteremediği bir oyunu ufaklıklar ne yapsın.

BU YAŞTA OYUN OLUR MU?

Aslında sorunun büyüğü çocukları yaşça daha büyük olanlarda. Onları oyale hoppidi yaptıramadığınızdan can sıkılmaya karar verdiler mi oyuna devam etmek imkansız geliyor. En ciddi sorun bilgisayarı paylaşamamak ve haliyle "sen oynican ben oynicam" kavgaları çok çetin geçiyor. Bu tip durumlarda çocukların en güçlü savunması büyüklerin oyun oynamasının yanlış oluşu. Bu yaşa gelmişler hala oyun oynuyorlar. Ama büyüklerin kozu çok daha sağlam "Sen ödevlerini bitirdin mi bakayım!". Kimse nin günahını almak istemem ama oyundaki birkaç arkadaşın daha rahat oyun oynayabilmek için çocuklarının öğretmenlerine daha fazla ödev versin diye baskı kurduğunu bile düşünüyorum.

İşin en acıklı kısmı ise çocukları yüzünden oyunu toptan bırakmak zorunda kalanlar. Mesela oyunda çok sevdiğim bir arkadaşım hamileliğinin 6. ayında ve hepimiz 3 ay sonra oyunu bırakmak zorunda kalacağını biliyoruz. Tam oyunun sonuna gelip Monument'leri diyeceğimiz zamanda aramızdan ayrılacak. İnsan içten içe "şu ufaklık doğmak için bir 3 ay daha bekleyemez mi?" demeden edemiyor. Ama bu arada herkes doğacak çocuğun Mısır uygarlığı ve bilgisayar oyunlarına feci şekilde düşkün olacağından emin.

Yıllar geçtikçe hepimizin yaşı büyüyor ve oyun-

ların önüne yeni engeller çıkıyor. Zamanında Commodore 64 ile oynamaya başlayan oyuncular bugün 30-35 yaşlarında. Evlilik, iş, çocuklar derken oyun oynamaya vakit bulmak zorlaşıyor. "Bu yaşta oyun oynanır mı?" diye baskı yapanlar da cabası. Tüm bunlara rağmen artık doğruluğu kesinleşmiş bir gerçek var. Yaşın ilerlemesi oyunlara duyulan ilgiyi hiç azaltmıyor.

OYNAMAK ZOR İŞ

Belki bir iki kuşak sonra ilerleyen yaşta oyun oynamak daha doğal karşılanacak. İnsanlar oyun oynamak için bebek bakıcısı tutacak veya aileler bir araya geldiklerinde Playstation 8'in başına kurulacaklar. Ama bir süre daha yaş ilerledikçe oyun oynamak zorlaşacak gibi geliyor bana.

Benden bu aylık bu kadar. Şimdi gidip bütün arabaları açmadan annemin elinden Burnout'u almam lazım. Zamanında Aztech Challenge'ı benden önce bitirip hayata küstürmüştü. Bu sefer beni yenemeyecek. ☹

SAKLAMBAÇ

Kafanızın içindeki resimleri gerçeğe çevirmek için rüyayı bekleyen gözlerinizi kapattığınızda...

Soluk maviydi şehir. Dağınık bulutlar değildi sadece donuk olan, her şey hareketsizdi. Yapraklarını düşüren ağaçlar, evlerin bacalarından çıkan gri dumanlar, boşlukta savrulan gri yapraklar... Biri cezalandırıyordu sanki devamlı bantı saran bozuk zamanı, ama kimse nasıl tamir edileceğini bilmiyordu. Buzla kaplıydı her yer, aynı zaman gibi. Kardan adam soluk mavinin içine saklanmıştı, ama arkasında bıraktığı donuk kar tanelerinden anlaşılıyordu nereye saklandığı. Vosviddin'di sadece hareket eden, hareket ettiği halde yol alamayan. Kaybolmuştu. Dizlerini koydu buzdan toprağa, kafasını kaldırıp gökyüzüne, asılı duran kar tanelerine baktı. Düşüşünü bekledi birinin ufak ellerini açarak, ama düşmedi. Dizlerini dikkatlice kaldırdı ellerini iki yana açarak. Dengesini kaybetti, ama düşmedi. Bir adım attı buz tutmuş toprakta. Ardından bir adım daha... Ve bir adım daha... İlerledi kırık dakikalara basmadan. Akreple yelkovan inatlaşıyorlardı birbirleriyle. Yolun ilerisine baktı Vosviddin. Bir şeyler vardı hareket eden. Dondu, kaldı. Adımını attı yavaşça. Yolun diğer tarafındaki kar tanelerinin düşüşlerini izledi. Hiçbir şey donuk değildi diğer tarafta. Evlerin bacalarından çıkan dumanlar gökyüzünün içinde kayboluyorlardı. Ve bulutlar göç ediyorlardı.

Yüzünü, duvara yasladığı ufak eline gömmüş, gözlerini yummuş sayan bir çocuk vardı yolun diğer tarafında. Uzaktı Vosviddin'e. 10'a kadar saydı kırmızı yanaklı çocuk, sesi yankılandı şehirde. Herkes saklanmıştı saymayı bitirdiğinde. Oyun başlamıştı. Ne zaman başladığını hatırlamıyordu sanki. Kafasını kaldırdı şaşırılmış bir halde, çevresine baktı. Arkadaşlarını aramaya başladı. Saydığı duvarın arkasına baktı, heyecanla. Kimse yoktu. Kırık dökük bir ev vardı karşısında. Yaklaştı tedirgince. Kapıyı tuttu. İtti yavaş bir şekilde, olduğu yerde durarak. Ağır ağır açıldı. Gölgesi siyaha boyadı beyaz duvarları. Kafasını uzattı içeriye doğru... Kimse yoktu içeride. Kapattı kapıyı yavaşça, gölgesini içeride bırakarak. Yeniden başladığı yerdedi. Kimse çıkmak istemiyordu saklandığı yerden dışarıya, oyuna devam etmek için. Oyunun bitmesiye ona bağlıydı sadece. Evlerin arasında kaybolan yolu takip etti. İçeriye doğru kıvrılan sokağa girdi evlerin açık bıraktıkları aralık-

tan. Boşlukta asılı duran dev bir ağaç vardı karşısında, sokağı saklayan. Yaklaştı yanına. Uzun bir atkı vardı yerde. Aldı eğilerek. Ağacın altındaki karları eşelemeye başladı elleriyle... Kimseyi bulamadı. Saklanmak için iyi bir yer değildi belki de. Belki de kimse yoktu saklanan. Ve saymayı bitirdiğinde oyun bitmişti çoktan. Aramaya devam etti. Sarmal sokaktan çıktı. Bir şey yoktu fark eden. Başladığı yoldaydı bir kez daha. Oyundan çıkmak istiyordu artık. Ama oyunu bitirmekten başka çaresi yoktu çıkmak için. Kar taneleri vardı yola dağılmış. Onları izledi tek tek. Dakikalarca devam etti izlemeye. Sonunda küçük bir ev belirdi ileride, dev ağaç gibi boşlukta asılı duran. Son kar tanesi de evin önündeydi. Çocuk adımını attı küçük eve doğru. Kapıyı araladı... Saklanan kardan adamı buldu erimiş bir halde. Ve oyun bitti.

Siyah-beyaz, içinden dikey çizgilerin geçtiği eski bir film gibi izledi her şeyi Vosviddin. Anlam veremedi hiçbir şeye. Yolun diğer tarafına geçmek için bir adım attı dikkatlice. Bastığı yer kırıldı aniden. Aşağıya doğru düşmeye başladı. Her şey bulanıklaştı çevresindeki, her şey paramparça oldu. Dakikalar kırıldı, gece gündüzle boyandı, donuk kar taneleri eridi, ağaçlar yapraklarını savurdu, dikey çizgiler dağıldı... Yüzünü,



Kardan adam soluk mavinin içine saklanmıştı, ama arkasında bıraktığı donuk kar tanelerinden anlaşılıyordu nereye saklandığı.



Fırat Akıldız

duvara yasladığı ufak eline gömerek gözlerini yumup 10'a kadar saydı Vosviddin, sesi yankılandı şehirde. Herkes saklanmıştı saymayı bitirdiğinde. Oyun başlamıştı. Ne zaman başladığını hatırlamıyordu. Kafasını kaldırdı şaşırılmış bir halde, çevresine baktı. Arkadaşlarını aramaya başladı. Belki de kimse yoktu saklanan. Ve saymayı bitirdiğinde oyun bitmişti çoktan... ❁

VIDEONUN ÜÇ SİLAHŞÖRLERİ

Kaç aydır yazacağım diye klavyenin başına geçiyorum ama bir türlü fırsat olmuyor; araya güncel birtakım haberler giriyor ve Jonze-Cunningham-Gondry üçlüsünün muhteşem DVD'leri hakkındaki iki çift lafım kaynayıp gidiyor. Onlar kim mi? Onlar, yani Spike Jonze, Chris Cunningham ve Michel Gondry video klip dünyasının en sıra dışı yönetmenleri. Sadece video klip de çekmiyorlar; reklam ve film sektörüne de hiç yabancı değil. Bu adamları diğer yönetmenlerden ayıran en büyük özellikleri, işlerinin artistik yanının çok sağlam olması. Birer sanat eseri gibi bakılan çalışmaları bazen çok renkli, bazense çok karanlık ama her zaman cinlik ve hinlikle dolu.

Teker teker ele alacak olursak, Björk, Daft Punk, The White Stripes ve Chemical Brothers gibi sağlam isimlere çektiği video klipleriyle dünyaya adını duyuran Michel Gondry aralarında en Fransız (haliyle) ve en uçuk kaçık olanı. Gondry DVD'sinde 1995-2003 yılları arasında çektiği video kliplerden en hit olanları bulunmakta. Video kliplerin yanı sıra reklam filmleri, kısa filmleri, "Gondry nasıl bugünlere geldi?" belgeseli, kamera arkaları, çalışmalarında görev almış insanlarla röportajlar ve deneysel çalışmaları da DVD'nin kapsama alanına giriyor. Gondry'nin en önemli iki özelliği, müzikle dansı çok iyi birleştirebilmesi ve düşüncelerini görselleştirirken, dijital teknolojilerden çok kendi analog icatlarından faydalanması; her işinde sağlam bir koreografi görmeniz mümkün. Zaten kendisi de bateri çalıyor; ana menüde bizzat görebilirsiniz. Ayrıca DVD'de yer almıyor ama ekstra bilgi olsun, aynı zamanda kendisinin iki uzun metraj filmi de var. Hem de gayet iyi filmler.

Human Nature ve Eternal Sunshine of the Spotless Mind. Arayüzüyle, içeriğiyle, sürprizleriyle (en sevdiğinin tatlınin fıstıklı lokum olması gibi), kısacası her şeyiyle eğlenceli bir DVD. DVD ile birlikte gelen 52 sayfalık kitapçığı da unutmamak gerek. Bu kitapçıkta Gondry'nin işleriyle ilgili bilgiler, fotoğraflar, eskizler ve storyboardlar gibi meraklısının bayılacağı türden detaylar bulunmakta.

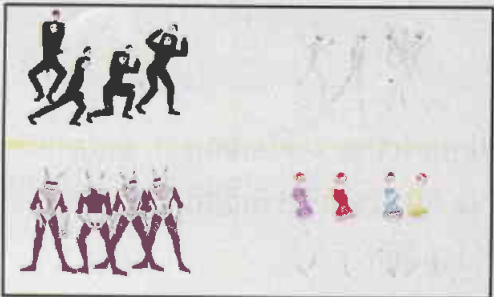
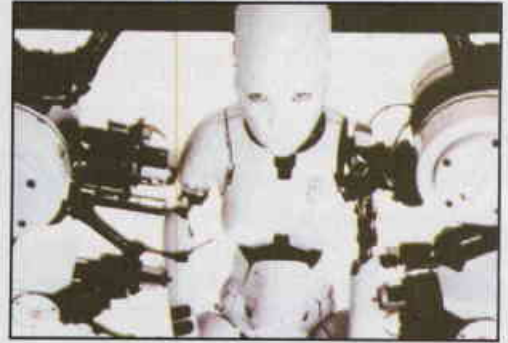
Fransa'dan İngiltere'ye geçerek, Chris Cunningham'ın psikopat ama bir o kadar da cazip



işlerine göz atabiliriz. Evet, Cunningham tarzı olarak, gücün karanlık tarafına en yakın olan. Kendisi Madonna, Björk, Portishead ve Aphex Twin gibi büyük isimlere sıra dışı video klipleri çekerek, akıllara durgunluk vermiş bir yönetmen. Gondry'den farklı olarak dijital teknolojilerle arası oldukça iyi. Zaten bir yandan da elektronik müzikle uğraşiyor. İşlerinde genel olarak beden-teknoloji ilişkisi ve beden deformasyonu eğilimi görmek mümkün. Bu açıdan üç yönetmen arasında yaşadığımız dijital zamanların getirdiği yabancılaşmayı ve dönüşümü en iyi yorumlayan ve estetize eden Cunningham oluyor. DVD'sinde video klipleri ve reklam filmlerinin yanı sıra video enstalasyonları da bulunmakta. İşlerinden çıkarabildiğim kadarıyla onun için müzikten önce

ses geliyor; hatta 'noise (gürültü)' kavramı bile daha ön plana çıkabiliyor. Gondry gibi Cunningham'ın da 52 sayfalık bir kitapçığı var ve kitapçık eskiz, fotoğraf, storyboard ve ekstra detaylarla dolu.

Amerikalı Spike Jonze da başka bir yoldan ilerlemekte. Beastie Boys (Sabotage'ı hatırlayalım hemen), Daft Punk, Björk, Fatboy Slim ve Weezer, Spike Jonze'un uçuk kaçık video kliplerinin başlıca müşterileri. Jonze da Gondry gibi mümkün olduğunca analog kaynaklardan ve sinematografik öğelerden faydalanmaya çalışıyor. Yalnız o farklı olarak Amerikan sokak kültürü ve özellikle kaykaycılar ile ilgili kısa filmler ve video klipleri çekiyor veya en azından bu konulara bir şekilde işlerinde dokunuyor. Jonze da dansı müzikle çok iyi birleştirebilen ve görselleştirebilen bir yönetmen. Müzik videolarının yanı sıra dvd kapsamında yine Jonze elinden çıkma ilginç belgeseller de bulunmakta (52 sayfalık kitapçığı da unutmamak gerek). Ayrıca Jonze'un 'Being John Malkovich' ve 'Adaptation' adında gayet sağlam iki uzun metrajı da var. The Work of Director DVD seti, müzik videolarının ufku genişleten, bu sıra dışı üç yetenekle tanışmak için çok iyi bir başlangıç paketi. Eğer müzikle uğraşmıyor, daha da önemlisi video klip veya kısa film çekmek için deliriyorsanız, The Work of Director setinden çok şey öğenebilirsiniz, en azından acayip gaza gelebilirsiniz. DVD'leri ayrı ayrı almanız da mümkün. D&R şubelerinde 40 YTL civarında bir fiyatla satılmakta. Kesinlikle tavsiye ettiğim, arşivlik bir set.



SAVULUN BRE ZINDIKLAR!

Artık Amerikan mitolojisinde bizim de tuzumuz var. Gavuristanda Janissary, yurdumuzda Yeniçeri adıyla nam salan (ve salacak olan) bu süper kahraman, Süpermen ve Batman gibi babaların takımı DC Comics renklerine bağlanmış durumda. Konsept biraz da politik aslında. Amerika'nın dışı açılma adı altında diğer kültürleri devşirmesi devam ediyor türlü şekillerde. Japonya'dan Bushido, Yunanistan'dan Nemesis gibi isimler bizim Yeniçeri'nin başka versiyonları olarak DC Comics sayfalarında boy göstermekte. Janissary şimdilik sadece bir sayıda kötülere Osmanlı tokadını yapıştırma fırsatını bulmuş. Bu arada kendisi vücudu saran bir şalvara bürünmüş hatun bir karakter; başı kapalı ve gözleri açık. Sivil hayatta adı Selma Tolon. O bir doktor ve

bir mümin. Hikaye de deprem felaketimizle bağlantılı. Enkaz altında kalan Doktor Selma, çıkışı ararken yeraltında Merlin'in 'Sonsuzluk' kitabını ve Etrigan adlı iblisin ellerinde ölen Kanuni Sultan Süleyman'ın efsunlu kılıcını buluyor ve karşınızda Janissary! Bu sırada, Türkiye'ye irtica getirmek isteyen Anka Kazım adlı bir vatandaşımız İblis Etrigan ile anlaşmış, cennet vatanımızı zombilerle dolduruyor. Bunu duyan Amerika, Yeniçeri'mize yardım için Batman, Harika Kadın, Yeşil Fener falan yolluyor (adamlar gerçekten uçmuş!). Bu şenlikli sayı maalesef bayilerimizde mevcut değil ama DC Comics Türkiye dağıtımcısı gelecek diyor. Son olarak Janissary diyor ki: "Allahım, her türlü kötülükle mücadele etmeye hazırım ama artık bu akşamlık yeter."

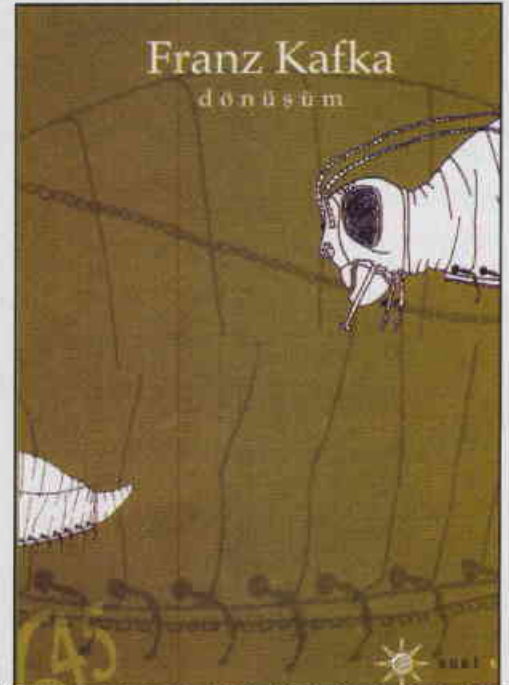


YENİLER İÇİN ESKİLER

Bu ara elimden iki kitap düşmüyor. Aslında birini yıllar önce okudum, diğerinin de filmi ezberleyecek sayıda izledim, hatta bilgisayar oyununu birkaç kez bitirdim (farklı sonlar vardı da). Film, Ridley Scott'ın başyapıtlarından Blade Runner. Bu durumda kitap da usta kalem Philip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep?" oluyor. Kitap ilk olarak 1968 yılında basılmış, filmse 1982 yılında, yazarın ölümünden birkaç hafta gibi bir süre sonra vizyona girmiş (yazık). Eğer bir Blade Runner fanatigiyseniz kitabı mutlaka okumalısınız çünkü filmde birçok pas veya üstü kapalı geçen olayı kitapta detaylı bir şekilde bulabilirsiniz. Örneğin aslında evli olan kopya avcısı Rick Deckard'ı çok daha yakından tanıyabilir veya Voigt-Kampff empati testinin inceliklerini keşfedebilirsiniz (hatta sonra testi arkadaşlarınıza da uygulayarak ne kadar insan olup olmadıklarını öğrenebilirsiniz); en az insanlar kadar yalnız olan kopyaların dünyasını daha iyi tanıyabilirsiniz.

Diğer kitapsa, bir edebiyat klasığı olan Franz Kafka'nın 'Dönüşüm'ü. Aslında Dönüşüm birçok kez

dilimize çevrilmiş, 'Değişim' veya 'Metamorfoz' adlarıyla sayısız defa basılmış bir eser. Bu sefer de gayet özenli bir tasarımla 6.45 yayınları görevi devralmış. Dönüşüm, Kafka dünyasının kapılarını aralamak için çok iyi bir fırsat. Gregor bir sabah kalktığında kendini bir böcek olarak bulur ve bu durum kimsenin umurunda olmaz belki ama aslında olay çok daha derin, kasvetli ve her Kafka eserinde olduğu gibi çikışsızdır; tıpkı insanın var oluşu gibi. Kitabın sonunda böceklerden ve David Cronenberg'in 'Sinek (Fly)' filminden kısaca bahseden ekler de bulunmakta. Bu iki kitap bazılarınız için geçmişte kalmış olabilir ama bazılarınız için de eminin yeniler arasında olacaktır.



KAYDA GİRİYORUZ...

Eğer kaydetmek bir yaşam biçimidir diyorsanız, Ocak ayında yayın hayatına başlayan 'REC' dergisine göz atmalısınız. REC kendini bir ses tasarımı ve kayıt kültürü dergisi olarak tanıtıyor. Şöyle bir karıştırınca, derginin özellikle elektronik müzik dinleyen, bu tür müziklerle ve daha da önemlisi sesle uğraşanlar için gayet zengin ve güncel bir içeriğe sahip ol-

duğunu görebiliyorsunuz. Sektörde neler oluyor, kimler nasıl işler üretiyor, amatör bir stüdyo nasıl kurulur, nasıl temiz kayıt yapılır, hangi yazılımlar, ekip-ekipman, dünyadan haberler, son trendler, dj profilleri, mikrofonlar, kısacası REC dijital müzik ve ses üretimi, çoğaltımı ve paylaşımıyla ilgili geniş bir yelpaze sunuyor okuyucularına. Bayilerde!



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



"Nereye gidiyoruz?" diye konuştu Anakin Skywalker. Tie Advanced'ı kullanan oğdu ama yönlerini Hayalet belirlemişti. Uzun süredir bu ufak uzay aracına tıklımış durumdaydılar. Yolculukları boyunca uğradıkları gezegenleri, yaşadıkları maceraları, edinin yitirdikleri dostları hatırladı. Bu onun hayatının apayrı bir kısmıydı, bölümler ve parçalardan oluşan yaşamında bölüm içinde bir bölümdü. Fantastik alemlerin gerçek olduğunu, yaratıcılarının bu evrenleri gerçeğe yansıtıklarını ilk defa keşfetmesinden sonra dramatik ve epik biçimde değişen hayatının satır aralarında geçen asla anlatılmayacak bir başka hikâye gibiydi. Anakin ile güçlü bir bağ kurmuşlar, Hayalet'in "Son Çare" olarak tasvir ettiği yolda ilerlerken birbirlerine arkadaşlık etmişlerdi.

SON ÇARE...

Son Çare'ydı ya. Varlık ufak bir dokunuşla bütün planlarını tersyüz etmeyi başarmıştı. O zaten daima çok sinsi ve zekiymiş, sinsiliğini ve zekâsını tekrar ispat etmişti o kadar. Işın can alıcı noktası, Hayalet Varlık'ın nereye ne şekilde dokunduğunu bilmiyordu. Daha gençken, çok

gençken, Star Wars'lu defalarca izlemiş, sayısız kitaptan oluşan tüm seriyi okumuştur. Yan materyalleri, Wizards of the Coast'un bastığı tüm kural kitaplarını incelemişti. Bunun serinin altıncı filminin yani Return of the Jedi'nin finaline denk gelen zaman dilimi olduğunu biliyordu. Bir şeyler farklıydı, ama bir türlü bulamıyordu. Star Wars külliyatında Luke ile Anakin, Palpatine'in önünde, reaktör havalandırmalarından oluşan uçurumun kıyısında savaşıyorlardı, ardından Palpatine Luke'a, Vader'i öldürme emri veriyordu, Luke babasına bakıyor ve "hayır" diyordu. Palpatine yerinden kalkmadan Luke, Güç'e sarılarak babasının ışın kılıcını yerden Palpatine'e doğru savurup onu öldürüyordu. Baba oğul ilk defa birbirlerini gerçekten görüyor, sarılıp hasret giderdikten sonra vedalaşıyorlardı. Luke, Anakin'i onunla dönmeye, Jedi düzenini tekrar birlikte inşa etmeye, Sith'lere karşı birlikte savaşış Aşilerle yeni bir Cumhuriyet kurmaya babasını ikna edemiyordu. Zira Vader, Güç'e dengeyi ancak kendisi öldüğünde gelebileceğini düşünüyordu. Luke Ölüm Yıldızı'ndan kaçarken Vader bölümlükte geride kalmıştı.

Hikâye böyleydi, bunu herkes bilirdi. Ana-

kin de, kamp ateşleri başında, ya da uzayın sonsuz boşluğunda sürüklenirken, birlikte geçirdikleri sohbet dolu zamanlarda hikâyesini defalarca anlatmıştı.

Ve Hayalet, yolda kendi düşünceleriyle baş başa kaldığı anlarda hikâyeleri analiz ediyordu. Nerede, ne değişmişti?

Anakin'le ikisinin tecrübe ettikleri bu apayrı hikâyenin – iyi ya da kötü – sonuna gelmişlerdi işte. Hayalet'in umutsuz ve fazlasıyla şansa dayalı planını yürürlüğe koymaya hazırlardı. Ya saraya dönecek ve yol arkadaşlarını kurtaracaklardı, ya da bu evrende kısıtlı kalacaklardı, Varlık'ın muvaffak olmasıyla da sonsuza kadar unutulmuş gümüleceklerdi.

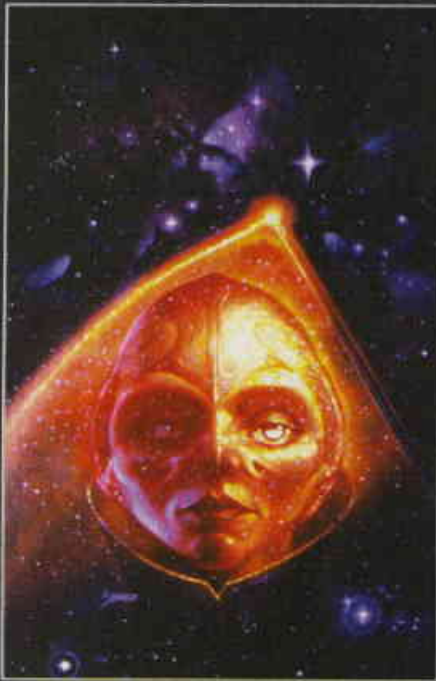
İşte herşeyin anahtarı boşlukta asılıydı... Krynn...

"Bahsettiğin gezegen Hayalet. Demek iki anahtar gerçeklik aynı evren içinde var oluyorlar." Anakin sordu.

"Evrenleri dolaşırken hepsinin birbirine eşit uzaklıkta olmadığını gözlemledim. Birinden ötekine geçerken kimi zaman daha çok güç harcamam gerekiyordu, bazen hedefime vardığımda yorgun ve sersemlemiş oluyordum. Senin evrenin ile Krynn evreni, birbirine, geçişi diğerlerine nazaran çok daha rahat yapabileceğim kadar yakındır. Bunu biliyorum çünkü bu evrenden sonra Krynn'a, Tanis isimindeki bir dostu almaya gideceğime inandırmıştım kendimi. Böylece zaman zaman iki evrene de uğradım." Hafifçe nefes verdi. "Varlık'ın teşebbüsünün yankıları genişleyerek dağılıyor. İki evren arasında kumların gücü olmaksızın geçebilmemiz bunu gösteriyor. Şüphelerim doğrulandı, iki evren burada ve belki başka yerlerde de birbirine zaman-mekân manipülasyonu olmaksızın geçebileceğimiz kadar yaklaşmış."

Sonra Anakin'e yaklaşarak konuşmasına devam etti.

"Palanthas yolculuğumuzun son durağı Anakin. Bir defa güzeeye indikten sonra bir daha asla gemiye dönmeyeceğiz. Beni hedefe indirdikten sonra gemiyi yok etmen gerekli. Bu çok önemli dostum. Geminin un-ufak olması gerek. Bu dünyanın dengeleri, havsâlarının almaya-acağı kadar gelişkin ve yabancı bir teknoloji için



fazla hassas. Geminin bulunamayacak hale gelmeyeceğinden emin olduğunda buluşacağı-
mız yere geleceksin. Senin için kapıyı açacağım." Umarım diye düşündü.

Palantha's'ta gece sakindi. Hayalet uzaklaşan geminin ardından baktı. Artık geri dönüş yoktu. Zayıf planlarının işleyip işlemeyeceğini artık görecektlerdi. Hesaplamaları doğru ise kısa bir süre sonra her şey çözülecekti. Tabii düşünülmesi gereken garip ve hassas bir karşılaşma vardı önlere.

Hayalet kulenin çatısında geri döndü ve Yüksek Büyücülük Kulesi'ne girdi.

Anakin Skywalker, üzerindeki kalın ve dokümlü cübbesinin içinde, gözlerden tamamen saklanmış bir biçimde Shoikan Korusu'na yaklaştı. Hayalet onu korunun ardındaki ana kapıların arkasında bekliyordu. Koru'dan korkuyu tadabilecek hiçbir ölümlü geçemez, demişti ama sen Anakin, sen bir Sith Lorduydun. Karanlık Taraf'ta yıllarca vardın. Onunla beslendin. Onun içinde yaşadın. Korku Karanlık tarafa giden yoldur. Korku öfkeye dönüşür, öfke nefrete... Nefret ise ızdıraba dönüşür... Unutma... Kendi sözlerini de unutma... "Ben korkmam."

Anakin kararlı adımlarla koruya girdi. Ağaçlar bir anda tepesinde buluşmuş, tüm ışığı engellemiş gibi göründüler. Hava aniden soğuyuverdi ama Anakin bunları önemsemedi. O Vader'di. Ağaçların arasında hareket eden şekiller fark etti ama etkilenmeksizin yoluna devam etti. Hayalet haklıydı, korkuyu hissediyor ama zevkini çıkartıyordu. Karanlık Taraf'tan ona kalan son mirası bu. Bundan böyle Aydınlik Taraf'ta yürüyecek olan Anakin, hiçbir korkunun esiri olmayacaktı. Kule'ye girdi. Hayalet onu bekliyordu.

"Korunun seni yine de etkileyeceğinden çekinmiştim Anakin. Başardığına sevindim." Gülümsedi.

Anakin garip bir ifadeyle Hayalet'e baktı.

"İnancındaki eksikliği rahatsız edici buluyorum." dedi. Hayalet'in gülümsemesi silindi, gözlerinde bir şüphe kıvılcımı çaktı.

Sonra Anakin güldü, uzun geniş bir kahkah. Ve ne Kule'nin koruyucularının ne de Geçmişin ve Şimdinin Efendisi'nin onları duyacağını endişe etmeden güldüler.

İkili Kule'nin koridorlarından ve odalarından geçerek yukarıya çıktılar. Büyük Kapı'nın olduğu geniş odaya geldiklerinde Hayalet tereddüt etti. Bu odada çok uzak olmayan bir zamanda dört kişi olacaktı. Ama onları ilgilendiren şey Kapı'ydı. Ve asil aşmaları gereken engel kapının ardında, dışarı çıkmayı bekliyordu... Biri ak diğeri kara iki kişi girmişlerdi. O da diğerleri de bu

Kapı'nın sadece öte taraftan, kabus dünyasından açılacağını sanıyorlardı. Eh, yanlışlardı. Büyücülerin koyduğu kurala göre büyük kötülük sahibi biri ve büyük iyilik timsali bir diğeri kapıyı açmak için aynı anda teşebbüs etmeliydiler... Birlikte. Bu durumda hangisinin koca iyi, hangisinin koca kötü olduğu biraz belirsizdi. Evet Darth Vader kötü tanımına uyuyordu ama artık Aydınlik Taraf'a dönen Anakin iyiliğin bir daha asla boyun eğmeyecek bir savaşçısı olmuştu. Yine Hayalet iyiliğin mutlak galibiyeti için savaşan gümüş zırhlı bir şampiyondu belki bir zamanlar, ancak o da feda ettikleri ve verdiği hatalı kararlarla evrenin yok oluşuna zemin hazırlamıştı.

Hayalet'in bildiği bir şey varsa o da Kapı'nın onlara açılacağı, Kara Büyücü'nün de ardında onları bekliyor olacağıydı.

Kapı'ya doğru ilerlediler.

Hayalet ellerini kaldırarak basit büyüğü yapmaya koyuldu. Kapı'yı koruyan tüm ejderha başlarına doğru hitap etmeliydi.

"Paladine, Platin Ejderha... Sadık hizmetkârın huzuruna çıktı, onu kutsaman için sana yalvarıyor..." diye başladı Anakin, Hayalet'in ona öğrettiği gibi. Yalanlarla örülmüş bir cümle. Bakalım Paladine'i kandırabilecek miyiz?

"Kara Ejderha... Karanlıktan, karanlığa... Sesim boşlukta yankılanır."

"Ak Ejderha... Bu dünyadan, sonrakine... Sesim yaşamla haykırıyor..."

"Kızıl Ejderha... Mavi Ejderha... Yeşil Ejderha..." Voltran gibi. Diye düşündü, neredeyse gülerken hepsini mahvedecekti. Gülmeydi.

Arkasında Anakin bir hırıltı çıkardı. Hayalet ona ne olduğunu biliyordu Paladine'in kutsal rahibesine olanları hatırlıyordu. Tanrısına, bir adama ve onun ruhunu kurtarmaya duyduğu aşk onu yerle yeksan etmiş, sonra da safılaştırmıştı. Anakin için ikinci kısmının olmasını umuyordu. Endişelenmekteydi, Anakin burada öle-

cek olursa her şey kaybolacaktı. Grup bozulacak, Hayalet Krynn'da hapis kalacaktı. Ama hepsinden öte, onun için önem kazanmış, sevdiği bir dostunu feda etmekten çekiniyordu. Daha fazla fedakârlık yapmak istemiyordu. Yapmayacaktı.

Beş ejderha kafası ışıldılar içinde haykırarak geçidi oluşturan renkleri serbest bıraktılar. Hayalet, burada Kara Büyücü'nün kendi gücünden, tek dayanağı olan büyüsünden şüpheye düştüğünü biliyordu. Anakin'e dönecek olursa güç alanı, kapı üzerindeki kontrolü kaybolacaktı.

Anakin'in sesi zorlukla duyuldu; "Devam... Et..."

Ve Hayalet Kapı'yı açtı.

Beyaz, ıslak, kaygan, sıkıcı ve ulaşımı kısıtlayan, soğuk bir ay geçirdik, neyse ki bu rezil kışın sonuna geliyoruz artık. Havaalar yavaş yavaş ısınacak, günler uzayacak, kıyafetler incelenecek. Bunlarla birlikte moralier de yükselecek şüphesiz. Okullara dikkat edin muhterem Tâkipçiler, geri dönülmez yollara sapmayın.

Gelecek ay görüşmek üzere, sağlıcakla kalın...

N.
www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr
İllüstrasyon: Matt Stawycky

Jukebox:

- ZPac – Tradin' War Stories
- Onyx – Last Dayz
- Onyx – Back the Fuck Up
- Onyx – Mos Def
- Wu-Tang Clan – Wu World Order

Rivayetler

- Mahallenizin kahramanı Spidey'in peliküle yansiyacak üçüncü macerasında artık hepimiz O'nu bekliyoruz, Sam ve dostları da bu yönde bolca mesaj almış olacaktı ki kötü adam olarak Venom'a göz kırptığı söylentileri dolaşmaya başladı. Bundan daha iyi haber olabilir mi?
- Unutulmuş Dıyarlara'nın gelecekteki en kudretli büyücüsü olacak Elminster'in maceraları, ELMINSTER 1: Bir Büyücü Yaratmak kaldığı yerden devam ediyor. Elminster Myth Drannor da raflarda...
- Perg Efsaneleri'nin dördüncü ve son kitabı Tanrıların Alfabeti, matbaadan yayın evine olan yolculuğunu tamamladı. Kitapçılara dağıtmaya başladı. Bu seferki kapak ve afiş uluslararası çizimimiz Deniz Erbaş'ın fırçasından. Deniz Erbaş, ayrıca Perg'i görselleştirecek 15-16 çizimden oluşacak bir albüm üzerinde çalışıyor.
- Fantastic Four fragmanı için buradan buyurunuz...
<http://www.apple.com/trailers/fox/fantasticfour/>
- Hayri Pitir fanatikleri, azıcık sabredin. Temmuz 16'da siz de ihya olacaksınız. http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/detail/-/0439784549/ref=pd_ys_jr_all_fb_1/104-2041020-0377509?v=glance&s=books
- "Geleneksel Fantastikkurgu.Com Hikaye Yarışması" bu sene de düzenleniyor. Yarışmanın hakkında daha fazla bilgi ve katılım için: www.fantastikkurgu.com adresine buyurunuz.

INBOX & OUTBOX

Hmmm, okur mektuplarını cevaplamamın zamanı geldi çatı yine. Acaba bu iş esnasında ne dinlemeli? En güzeli Bruce Dickinson solo çalışmalarını dinlemek. Ah, işte Rock bu! Road to hell is full of good intentions, say farewell we may never meet again...

KING IN CRIMSON

Selamlar olsun büyük Level Ailesi. Bu size ilk mailim ama sizin yeni sayılmayacak bir kardeşinizim. Sizinle ilk buluşmamız 1999 yılının Mayıs ayında oldu. Askerden

geleli birkaç ay olmuş, Diablo'yu büyük bir zevk ile parçalamıştım. Gazete almak için gittiğimde Diablo 2 kapağını görmüş ve sizden biri olmuştum. Sizin etkinliklerinize pek katılmadım bunu itiraf edeyim. Ben de İzmir'den bir kardeşiniz olarak buradan sizi takip ettiğimi ve size gönül verenlerden birisi olduğumu belirtmek için bu maili ve karalamamı size yazıp yolluyorum. Ancak konu neden 28. yüzyılda geçen bir İstanbul macerası? Benim burada ki itirazım bizler Türkiye'de yaşıyoruz. Tamam İstanbul bir mega kent ama Level sadece İstanbul'da satılmıyor ve sadece İstanbul'da okunmuyor. Nedense günümüzde her şey İstanbul'a odaklanmış durumda. Bu bence hatalı bir tutumdur. Yani hem iç göçten bahsederiz sonra da her şey İstanbul'u öne çıkarırız. Bizler de İstanbul'a mı yerleşmeliyiz yani? İstanbul'a gitmek ve görmek nasıp olmadı. Sizler ise konunun İstanbul'da geçmesini istiyorsunuz. Lütfen bizlerin de sizi okuduğumuzunu unutmayın. Başka şehirlerde olsak da. Dergiye ancak ayın beşinde temin edebildim. Bu yüzden zaman problemim oldu. Sabit bir konu hakkında düşünmek, onu yazmak, olmadı silmek, sonra yeni baştan yazmak... Pek iyi bir çalışma olmadı ama yorgun bir şekilde işten geldikten sonra yaz-

dım. Bu kadar oldu. Daha iyi olabilirdi. Biraz daha zamanım olsaydı. Sadece yarışmadaki ödül kazanma işteği ile yazmadığımı bilmenizi isterim. Amacım benim de artık etkinliklerde biraz tuzumun olmasıydı. Umarım başınızı ağrıtmam. İyi günler dilerim.

Sevgi ve saygılarımla

Cemil ERDUR

Merhaba Cemil, öncelikle gönderdiğin öykünün Sinan'ın eline geçtiğini ve değerlendirmeye alındığını belirtiyim. Memleketteki her halın İstanbul'da toplanmasına gelince, sana sonuna kadar katılıyorum, bu benim de zerre kadar hoşuma gitmiyor. Şahsen dönecek köyüm olsa çoktan dönmüştüm, çünkü İstanbul tam bir timarhane dönüdü artık. Ama neyse, zaten senin sorduğun da bu değil, neden öykünün İstanbul'da geçmek zorunda olduğu, değil mi? Doğrusu öykü yarışması konusunda hiç alakam yok, konuya zerre katkı olmadi, haliyle konu başlığı da bana ait değil. Ama öte yandan, durup bir düşün bakalım. Öykü İstanbul'da değil, 28. yüzyıl İstanbul'unda geçiyor. Bu ne demektir? İstanbul'u görmüş, gezmiş almama gerek yok! Hatta sırf bu yüzden bence bu çok iyi bir başlık, çünkü seni sınırlayacak hiçbir şey yok! Şehrin adını değiştir, İstanbul yerine diyelim ki İzmir de, ne değişir? Hiçbir şey! Çünkü bundan 800 yıl sonra hangi şehir bugün bildiğimiz şekliyle varlığını sürdürüyor olacak ki? Hiç-

okuyoruz yani. Ben bir StarCraft oyuncusu olarak mümkünse StarCraft ile ilgili bir yazı yazmanızı istiyorum. Güzel olacağına eminim. Türkiye'de yaklaşık 20.000 StarCraft oyuncusu var. Bu yazı hem beni, hem de Level okuru SC oyuncularını sevindirecektir.

3) 100. sayınızı çok merakla bekliyorum. Gerekiirse 100. sayı 10 Ytl olsun ama güzel olsun yani. Umarım güzel bir sürpriz olur.

4) Abi sana göre en karizma oyun kahramanı hangisi?

Tüm Level halkına saygılarımı sunar, başarılarınızın devamını dilerim.

Hakan "X-SpIN" Güneş

CEVAP

Merhaba Hakan, sağol sevin de bahtın açık, ufkun geniş olsun. Hayatta herkesin bir saplantısı, bir manyaklığı vardır işte, ne yaparsın? Benim saplantılarımdan biri de motorsikletler işte. Neyse, geçelim sorularına:

1) Ara ara fırsat buldukça veriyoruz poster, ama bence çok ta abartmamak lazım bu poster meselesini. Sonuçta duvarımda haş bir poster ben de severim. Hatta yaşadığım yer uzun yıllardan sonra sıcak bir yuvadan çok dev bir kolaj çalışmasını da andırıyor değil. Ama sonuçta her şeyde olduğu gibi bu konuda da seçici olmak lazım bence. Yeni bir yere taşınacak olsam sadece birkaç seçme posteri asarım duvarıma, onlar da çerçevesiz olur.

2) Evrenler dizisini yazmayı devam ettirmeyi düşünüyorum. Tabii sadece ben yazmayacağım, ileride başka yazarların kalemlerinden çıkmış evrenler yazıları da okuya-

Ben bir StarCraft oyuncusu olarak mümkünse StarCraft ile ilgili bir yazı yazmanızı istiyorum.

bul'da okunmuyor. Nedense günümüzde her şey İstanbul'a odaklanmış durumda. Bu bence hatalı bir tutumdur. Yani hem iç göçten bahsederiz sonra da her şey İstanbul'u öne çıkarırız. Bizler de İstanbul'a mı yerleşmeliyiz yani? İstanbul'a gitmek ve görmek nasıp olmadı. Sizler ise konunun İstanbul'da geçmesini istiyorsunuz. Lütfen bizlerin de sizi okuduğumuzunu unutmayın. Başka şehirlerde olsak da. Dergiye ancak ayın beşinde temin edebildim. Bu yüzden zaman problemim oldu. Sabit bir konu hakkında düşünmek, onu yazmak, olmadı silmek, sonra yeni baştan yazmak... Pek iyi bir çalışma olmadı ama yorgun bir şekilde işten geldikten sonra yaz-

biri, hatta büyük ihtimalle pek çok şehir sadece ef-sanelerde kalacak. Görüyorsun ya, bundan sekiz yüz yıl sonrasının İstanbul'unda geçen bir hikâye yazmak, aslında belli açılardan günümüzde geçen bir hikâye yazmaktan çok daha kolay. Tüm yapman gereken hayalgücünü dolu dizgin koşmaya salıvermek, gerisi de gelir zaten.

MACHINE MAN

Selam Berker abi ve Level ahalisi! Abi motorunun yolu düz, benzinin çok, lastiklerin sağlam olsun. Motorlardan çok hoşlanıyorsun sanırım. Köşene de motor resmi koymuşsun. Neyse ben fazla gevezelik etmeyip merak ettiğim konulara geçeyim:

1) Abi acaba neden poster vermeyi kestiniz? Ne güzel posterlerimiz oluyordu. Devam ederseniz çok sevinirim.

2) Evrenler yazı dizisi gerçekten çok güzel. Güzel bir köşe oluyor. 8 sayfa bir solukta





caksınız. Genellik-

le olumlu tepkiler aldık o dizi için, her ne kadar o dizinin maksadını kavrayamayan bazı arkadaşlar yazılarının her satırına hevesle bir kusur buldularsa da. Bazı insanlar cidden çok komik, koca bir oyun evreniyle ilgili herşeyi, tüm detayıyla dörtlü-beş sayfa içinde anlatmamızı umabiliyorlar. Üstelik evrenler dizisinin amacının o olmadığını daha en baştan üstüne basa basa söylemiş olmamıza rağmen. Ne yaparsın, hayatta herkesi memnun etmek mümkün değildir.

3) Doğrusu yüzüncü sayıyı diğerlerinden ayıran şey nedir okuların gözünde, bazen çok merak ediyorum. Demek istediğim, doksan dokuz ve yüzbirinci sayılardan farkı ne olabilir? Ne olmuş ki yüzüncü sayı olmuşsa? Ama zaten yeni yıl, doğumgünü, yıldönümü vs. kutlamalarına da bir anlam verememiştir hiçbir zaman. Herhalde bende bir kısa devre var.

4) En karizma oyun kahramanı? Kolay bir soru. Ben. Hayır, kendimden bahsetmiyorum, Full Throttle adlı klasik LucasArts oyununu hatırlıyor musun? Oynamadıysan bul oyna, ne demek istediğimi anlarsın. Ama karizmasının sebebi Ben'in motora biniyor olması değildi. Özgürlüğüne sonuna dek düşkün, fakat dostlarına da bir o kadar sadık olması bence karizmatik olmasının en önemli sebeplerinden biriydi. Nihah, motorla tek teker çekerken ön tekeri düşüp gidince Ben'in suratının aldığı şekil geldi gözümün önüne bak şimdi. Hem güldüm, hem de aynısının başıma gelmesi ihtimalini düşünüp tırtırdım!

SOLAR CONFINEMENT

Selam Berker abi. Uzun zamandan beri size mail atmam istiyordum. Ama yazmam

istediğim zaman yazmam istediklerimi unutuyorum. Ama düşüncelerimi toplayıp yazmaya koyuldum. Sizin derginizi övmeye gerek yok. Satışlara bakıldığında derginin güzel olduğu anlaşılıyor. Bir zamanlar etraftaki insanların oyun oynamama kızıp oyunun boş işler olduğunu söylüyorlardı. Bir zaman sonra ben de oyunlardan uzaklaşmak ve oyunu temsil eden her şeyi kaldırmak istedim. Tabii ki Level'a da bir son vermek istedim. Ama almayacağım ay her bayii önünden geçtiğimde Level

beni çekiyordu. Dayanamayıp aldım. Acaba Level'ın almamın sebebi ne? İçeriğin güzel olması, CD'lerdeki demolar yoksa merak duygusu mu? Ama hiç biri değil. Level'ın beni çekmesinin

tek sebebi DOSTLUĞUN olmasıydı. Level sınırsız bir dostluk sunuyor bize. Samimi olmanız bunu gösteriyor. Ben hala oyun oynuyorum ve Level alıyorum. Çevremdekileri takmıyorum artık kendi yaşam çizgimi kendim çizmek kanısındayım. Bu kadar içimi döktükten sonra sorularına geçeyim.

SORU

- 1) Berker abi Half-Life 2 oyununu sen inceleyecektin ne oldu? (Sinan abi de güzel inceliyor ama Doom 3 yazısında öyle dediği için sordum.)
- 2) Millet hala senin spor oyunu oynamadığını anlayamadı mı? Her ay hep bu soruyu soruyorlar da.
- 3) Beyond Good & Evil 2 ve Mafia 2 oyunları hakkında bir bilgi var mı?
- 4) EA Games Ubisoft'un yüzde 20 hissesini aldı mı? Bu ne ya her firmayı almaya çalışıyor. (Alıp kapatıyor.)
- 5) Gorcan abi işgal köşesini yazsa artık ya bütün herkes o sayfanın yapılmasını istiyor.
- 6) Abi motorsiklete nasıl biniyorsun İstanbul gibi

Yaşadığım yer uzun yıllardan sonra sıcak bir yuvadan çok dev bir kolaj çalışmasını da andırıyor değil.

bir şehirde? Ben bisikletle Kocaeli'de zar zor geziyorum. Adamlar motorsiklet ve bisikleti araçtan saymıyorlar. Kaç kez ezecelerdi utanmazlar.

Yazıyı çok uzattım. Görüşmek üzere.

Taha Mutlu TeKKeN

Merhaba Taha, her şeyden önce ülkemizde insanların çoğunun kafası "hobi" denen şeye maalesef pek basmıyor. Neden? Bunun pek çok nedeni var, daha önce de bu konuda çok bahsettik, tekrar girmeye şimdilik lüzum yok. Ancak maalesef insanların hobisiz, kültüresiz, hatta büyük

cevap bir kesimi kara cahil ve üstelik hayattarından da gayet memnunlar. Her zaman dediğim gibi, 70 milyonluk bir ülkede bir hobi dergisi 20.000 satıyorsa, bu o derginin editörlerinin başarısını değil, o ülkenin geleceğinin ne denli karanlık olduğunu gösterir. Sık sık rastlıyorum, okuma ve yazmaktan hiç alakası olmadığını ya da her ay sadece Level almak dışında bütün yıl başka hiçbir şey okumadığını gururla anlatan insanlarla dolu ülkemiz. Yazılı bilgi insanog-

lunun toplu hafızasıdır, bu hafızadan faydalanmadan bir gelecek kurmak, felaketlere göğüs gerip ayakta kalmak mümkün değildir. Bu kafayla daha çok ağlayacak bu ülkenin halkı "Niye Amerika, Avrupa vs. bize dilenci muamelesi ediyor?" diye. Bunlar iyi günlerimiz, tadını çıkarın. Neyse, geçelim sorulara:

1) O ay benim yazı programım zaten hayli doluydu, Sinan da sağ olsun fazladan bir iş daha verip beni yormadı. Sonuçta oyun incelendi, değil mi? Kimin incelediği çok ta önemli değil yazıyı beğendiyseniz.

2) Okumak ve okuduğunu anlamak iki farklı şeydir Taha. Bazı insanlar okuyorlar ama anlamıyorlar. Onların suçu değil tabii ki, ezberci bir eğitim sistemimiz var. Ama öte yandan durup düşünürsek, okuduğunu anlayan pek çok insan da aynı sistemden geçip geldi, değil mi?

3) Beyond Good & Evil çok zaman önce çıktı ve inceledik. Ama maalesef satışları çuvalladı. Neden? Çünkü yapımçı firma UbiSoft'un oyun tasarımcıları ne kadar yetenekli, ne kadar zeki elemanlar iseler, o oyunun pazarlama sorumluları da o denli embesildi. Güzel oyun yapmak yetmiyor, onu satabilecek zeki pazarlamacılara da ihtiyaç var. O da nadir bulunan bir yaratık maalesef. Mafia 2'ye gelse, öyle bir proje yok ve bildiğim kadarıyla asla da olmayacak. Mafia'nın PC versiyonu hayli başarılıydı, ama konsol sürümü o denli kötü hazırlanmıştı ki, yapımçı firmaya tonla para kaybettirdi. Sonuçta da firma Mafia ismini bir daha inmemek üzere rafta kaldırma kararı aldı.

4) EA Games'in UbiSoft'un yüzde yirmi hissesini satın alması tipik bir kapitalizm numarasıdır. Bu iki firma çok büyük rakipler, kim rakibine hissesini satar ki? Kimse! Ama EA Games üçüncü bir firmanın yardımıyla bir gecede büyük miktarda UbiSoft hissesi aldı ve en büyük rakibine ortak oldu! Artık EA Games yetkilileri rahatlıkla en büyük rakiplerinin neler yaptığını yasal yollardan izleme ve önleme imkân-

nına sahipler. Bilmem söylememe gerek var mı, UbiSoft yöneticileri bir gecede ellil yaş birden ihtiyarladılar ama yapabilecekleri çok fazla bir şey de yok.

5) Valla ben de çok söyledim ama günlük çalışma programı içinde ekstrasdan birşeyler yapmaya pek vakti kalmıyor sanırım. Malum, kendisi işgal köşesini boş zamanlarında zevk için hazırlıyordu, uzun zamandır pek boş vakti olmuyor.

6) İnsanlar komik yaratıklar aslında, "otomobil" dedikleri o demir kafeslerin içindeyken

kendilerini ölümsüz filan zannediyorlar. Tabii araç ne kadar büyükse getirdiği dokunulmazlık kompleksi de o denli büyük oluyor. Sonra ne oluyor? Saçmalayıp bir yerlere giriyorlar ve o demir kafesin aslında bir tabut olduğunu uygulamalı olarak öğreniyorlar. Eh, trafik kurallarına uymamanın marifet kabul edildiği bir ülkede başka türlü olması da beklenemezdi zaten. Bana gelince, idare ediyorum işte. Ölümsüz olmadığımı ve trafik kurallarının amaçsız konmadığını hatırlamak çok işe yarar.

IMPERIAL MARCH

Selamlar saygılar sunup hemen muammalara geçiyorum, aydınlatırsanız sevinirim.

1) Level ofisi kaç metre kare? Yani dergide yazılarını okuduğumuz herkesi oraya nasıl sığdırıyorsunuz. Ya da şöyle sorayım Level'deki incelemeleri dergi hudutları içinde bitirmek zorunda mıdır tüm çalışanlar? Hani işimi eve götürüp orada devam ederim muabbeti var mıdır oralarda?

2) Aklıma takılan ve ailecek en merak ettiğimiz soruya geçiyorum şimdi hazır olun; Level ofisinin en sağlam sistemli bilgisayarı nasıl bir sisteme sahip? Yani siz de bazen bizler gibi adı önemli değil (Doom 3, Far Cry, Half Life 2) grafik manyağı oyunlarda kasmalar yaşıyor musunuz? Gerçekten çok ama çok merak ediyorum bunu. (Dürüst olun pls.)

3) Bir de şu var, dergideki ekran görüntülerini siz oyunları oynarken bizzat mı alıyorsunuz?

4) Son olarak ta Şubat sayısında Riddick'e yapılan bazı yorumlar kafama takıldı bence oyunun grafikleri Far Cry ve Half Life 2'den, hatta biraz zorlasak Doom 3'den bile daha iyi, bir port oyunu olmasına rağmen. Ancak ben incelemede karakter modellemeleri dışında hakkının yendiğini düşünüyorum ne dersiniz?

Teşekkürler

Erkan Dönmez

lenmeleri için de gayet becerikli HK-50 serilerine sahibiz, aklınızda bulunsun.

3) Hayır, biz oynarken Sentient Plus kendiliğinden alıyor o görüntüleri. Dedim ya, zeki aletler diye, "Aha bu sahne güzelmiş hacı, okurlar beğenir!" diye zırt pırt görüntü alıyorlar. O değil de, motorun yağını değiştirecektim ben, şimdi aklıma geldi bak. Neyse, şuraya not alayım, dergi basılınca görüp hatırlarım nasılsa.

4) Kasmayın bu kadar be güzel kardeşim, biz dergi editörlerinin işi bu, yok karakter modellemesine kusur buluruz, yok yapay zekâyı eleştiririz, yok harita tasarımı çamur atarız, ama zaten bunu yapalım diye para veriyorsunuz siz okurlar bizlere. Öte yandan, sizlerin okurlar olarak bunları kendi hayatlarınıza aynen taşımanız şart değil. Evet, bir oyunda karakter modelleri biraz kötü olmuş olabilir, ne olmuş yani? Oynarken keyif alıyormusunuz? Bitmiştir!

FINAL DUEL – INTO THE DEATH STAR

Selamlar Berker abi. Öncelikle şunu söylemeliyim ki benim e-mail denen şeyle aramın pek iyi olmamasına rağmen bu Level'a ikinci e-mailim oluyor, yani kendimi aşmış durumdayım. Level'ı yada daha doğrusu Level'ın "arka sayfalarını" (çok fazla oyun tüketen birisi değilim, özel bir durum olmadıkça yeni bir oyun oynamak yerine eski klasikleri taramaktan daha çok zevk alıyorum) 99'dan beri takip ediyorum. Ve sanırım bugün böyle (nasıl?) bir insan olmamda en az bana zorla okuma alışkanlığı kazandıran (zira o zamanlar kitaplardan nefret ederdim) annem kadar yardımcı ol-



yorum ama sanırım "normal" olan bu değil... En azından insanlara göre. Yine de o "yüzeysel" insanlar asla derinleri göremeyecekler. Ama ben görebileceğim... Ve onlar gecenin yalnızlığının ortasında Sabbath dinlemenin zevkini tadamayacaklar. "Lonely is the Word" mese-la... "It's long way to nowhere and I'm leaving very soon..." Umarım bir şeyler yazarsın. Bir yerler de var olduğunu bilmek güzel Berker abi...

Darkys

Merhaba Darkys. Ne diyebilirim ki? Kanunlar, tabular, gelenekler, bunlara karşı değilim kesinlikle. Her şeyden önce insan denen varlık tek başına kesinlikle hayatta kalamaz, bunun için çok yetersiz bir türüz. Öte yandan bir arada barış içinde varolabilmek için de belirli kuralların ve adetlerin olması şart. Çünkü türümüz zihinsel açıdan kurallar olmadan bir arada yaşamayı başaramayacak denli ham ve haliyle dengesiz. En azından şimdilik öyle, belki bir onbin yıl sonra işler biraz daha farklı olur. Ama bugün iki kelimeyle çözülecek sorunlar için küresel savaşlar başlatmakta üstümüze yok. Fakat bu kuralların da bir sınırı olmalı. Aksi halde hepimiz aynı kalıptan çıkmış keklere döneriz. Ve ne olur biliyor musun? Türümüz bir nefeste yok olur. Evrende sorunların, felaketlerin, başa çıkılması gereken problemlerin sonu yoktur. Ve her yeni sorunla başa çıkabilemek için birbirinden farklı çalınan bir sürü beyine ihtiyacımız vardır ki madalyonun farklı yüzlerini aynı anda görebilelim. Birbirimizden farklı olmaya işte bu yüzden ihtiyacımız var, başka hiçbir şey için olmasa bile sırf türümüzü devam ettirebilmek için. Evrenin sonsuzluğunda siliik bir gölgeden daha fazlası haline gelebilecek zamanı kazanabilmek için. Tabii uzun vadede bunun da çok bir anlamı olmayacak. Çünkü evren bile sonsuz değildir, ne

Bir zaman sonra ben de oyunlardan uzaklaşmak ve oyunu temsil eden her şeyi kaldırmak istedim.

Merhaba Erkan, yazına attığım başlıktan da anlayabileceğiniz gibi sıra tam senin mektubuna geldiğinde Bruce Dickinson dinlemekten sıkılıp Star Wars film müziklerine geçtim. Haliyle şu andan itibaren yazı başlıkları da ona göre olacak. Gelelim sorularına, ama çok ta ciddi cevaplar almayı umma. Çünkü arka planda Imperial March çalarken neden-se çok neşeleniyorum, civil civil alıyorum, hayat doluyorum!

1) Level ofisi aslında yaklaşık üçyüz dönüm arazi üzerine kurulu bir binalar kompleksinden oluşuyor. İçinde nükleer sığınaklardan hava savunma bataryalarına dek her türlü "sosyal tesis" mevcut. Senin anlayacağın yer sıkıntımız yok. Ancak buna rağmen ziyarete gelen okurları ve serbest yazarları presleyip özel dalaplarda misafir ediyoruz. Neden? Sadistiz ve burnumuz da hayli havada. Ondan yani, başka sebebi yok. Nihoha.

2) Level ofisinde herkes için özel tahsis edilmiş ikişer adet Sentient Plus serisi bilgisayar bulunuyor. Bu cihazlar bilinç sahibi olduklarından biz leeb demeden lelebiyi anlıyorlar, haliyle işimiz de hayli kolaylaşıyor. Ayrıca çeşitli onarım işleri için R2D4 serisi astromech droidlerimiz, ziyaretçileri ağırlamak için de C3PO6B serisi diploması droidlerimiz mevcut. Sağda solda arkamızdan konuşanlarla ilgi-

duğunuz için sizlere teşekkür etmeliyim. Ocak 2005 sayısındaki yazımı okuduktan sonra birşeyler yazma ihtiyacı hissettim. Bana bu kadar benzeyen ya da benim ona bu kadar benzediğim bir adamın yazılarına ister istemez kayıtsız kalamıyorum. Birilerinin de benim gibi çevresindeki bu yapaylığı, anlamlı olduğu düşünüldüğünde sadece "kemikleşmiş" olan şeyleri, insanların kendilerini zorunlu hissedip de bilinçsizce yapmaya çalıştığı formaliteleri fark edebilmesi en azından "rahatlatıcı". Hatırlıyorum da iki yıl önceki ilk kız arkadaşımınla yaptığım şeylerin o an için bana hissettirdikleri, tıpkı herkes gibi otomatikçe alınmış bir şekilde "sinemaya git, cafeye git, sahile git..." Ve aslında ne kadar bilinçsizce, sırf başkaları aynı şeyleri yapıyor diye bunların "normal" olduğunu düşünülerek yapıldığını, sinsi güdülmeye duyusunun tatmin edildiğini... O son kız arkadaşım, ve artık hayata bakış açım çok farklı olduğu için galiba ben de bekâr gebe-receklerdenim. Ama umurumda mı?... Bazen... Bu sene üniversite sınavlarına gireceğim. Lanet olası reberlik hocası galiba benim asosyalitemi sezmiş ki sürekli benimle konuşmaya çalışıyor. Ve kahretsin ki sürekli yüzünde bir gülümseme var, sadece o değil dersane afişlerinde, dergi arkalarında, televizyon reklamlarında insanlar sürekli gülüyor. Gülmekle bir sorunum yok, sadece ben durgun olmaktan zevk al-

boyut ne de ömür olarak. Ama zaten öyle olması için hiçbir sebep te yok. Yalnız yaşanmaya gelince, bu hiç kimsenin altından kalkabileceği bir yük değil. Burada önemli olan kendini tamamen dış dünyaya kapatmak değil, sadece sınırlarını iyi belirlemek. Emin ol ki ne tam istediğin gibi insanlarla karşılaşabilirsin, ne de sen birilerinin ideali olabilirsin. "İdeal eş" insanların uydurduğu bir maseldir, tıpkı ölümsüzlük, mükemmellik, sonsuzluk kavramları gibi. Sorun birbirini gırtlaklamayacak iki insanın bir şekilde bir araya gelebilmesidir. Bundan sonra ise o biraz seni etkiler ve değiştirir, sen biraz onu etkiler ve değiştirirsin, böyle gider bu. Zaten insan ilişkileri asla sorunsuz değildir ki. Söyle bana, hangimiz kendiyile tamamen barışık ve huzur içinde ki, diğer insanlardan da bize saf huzur vermesini beklemeye hakkımız olsun? Başka birinin tam kafana uygun olmasını ve her istediğini koşulsuz yapmasını ummak ta bencillik değil midir? Ve "kafana uygun insan" arayışının ardında bu yatmaz mı? Sıyrılan o bencillikten. Sınırlarınızı iyi belirleyin, ama her tarafa yüksek duvarlar çekmeyin. Mutlu olmanın yolu duvarların ardına gizlenmekte değil, gideceğin yolu bilmek ve yoldayken bir şeyler öğrenmekte yatar. Uç noktalarda yaşayanlar değil, dengeli ve kararlı olanlar ayakta kalabilir.

THE EMPEROR'S DEATH

Selamlar Level Halkı, öncelikle hiç düşmeyen kalitenizi her ay sürdürdüğünüz ve "ayın oynamak" fiilini kalın kafalı halkımızın hastalıklı zihinlerine doğru aşılama çalıştığınız için sizlere teşekkür ediyorum. Yanımızda birilerinin hala ayakta durduğunu görmek çok güzel bir duygu. Derginizi 1998 Şubatı'ndan beri istisnasız hiçbir sayıyı kaçırmadan takip etmekteyim (İstanbul Efsaneleri var kapakta :) Sorularına geçmeden önce Berker Abime birkaç şey söylemek istiyorum. Yüzünü bile sadece resimlerden gördüğüm bir insana kendimi nasıl bu kadar yakın hissediyorum, nasıl bu kadar ortak yan çıkartıyorum inan anlayabilmiş değilim. Yazılarının hepsinde nasıl benim kafamda düşündüğüne (ya da ben senin gibi düşünüyorum :) hayret ediy-

rum. Her yazında bir parça da kendimden bulabiliyorum. Her yazında Fallout'tan bahsediyorsun. Hayatımda oynadığım en iyi oyundu diyorsun. Sana sonuna kadar katılıyorum. Çevremde Fallout'u duymuş hiç kimse yok ama benim için önemi yok. Şahsen bir başka oyunda öyle bir atmosferi, o ilerleyip yokmuşluk hissini alamıyorum. Uzun bir zaman daha alacağımı sanmıyorum. Star Wars KOTOR'u hem Dark hem Light side'da hiçbir quest kaçırmadan bitirdim. (Fallout'lardan bahsetmiyorum bile). Bunu gösteriş falan olsun diye asla söylemiyorum sadece SW KOTOR'u çok beğenmişim ve şimdi ikincisini nasıl bekliyorum bir gör-sen. Tamam bu kadar yeter sanırım. Sorularına geçeyim hemen.

1) Vampire Bloodlines'i aldım ve çok beğendim, gerçekten muhteşem bir oyun. Vampirlerle Blade filmleri dışında pek alakam yoktu ancak bu oyun bana onların dünyasına başka bir bakış açısı kazandırdı.

bunu incelemesinde de belirtmişim. Ancak çoğu PC kullanıcısının ihmal ettiği bir detay var oyun performansını ilgilendiren, o da grafik kartı ayarlarının sadece oyunların değil, aslında Windows'un içinden yapılması gerektiği gerçeği. Mesela V-Sync ayarını Windows içinden kapatmak pek çok oyunda performansı ciddi biçimde artırıyor, ama çoğu kullanıcı bunlara dikkat etmez, hatta bilmez. Unutma, sahip olduğun şeylerin gücü kadar, senin bu güçleri nasıl kullandığında önemlidir. Yani, Windows içindeki ekran kartı ayarlarını kurcalat Luke!

2) Fallout isim haklarını geçenlerde Bethesda satın aldı. Hala insanın dudağını uçuklatan

CEVAP

görsellikte bir kaliteye sahip olan Morrowind 4'ü yapmakla meşgüller, ancak Fallout 3 üzerinde de çalışmaya başladıkları biliniyor. Fakat bu oyun Morrowind serileri gibi mi olacak, yoksa klasik Fallout yapısına sadık mı kalınacak, orası henüz belli değil. Şahsen Fallout

Başka birinin tam kafana uygun olmasını ve her istediğini koşulsuz yapmasını ummak ta bencillik değil midir?

Meğer arka sokaklarda neler dönüyormuş öyle. Sorum şu: (Makinam GeForce FX 5600 (son sürücüler) 128 MB Ram, P4 2.4 Ghz işlemci, 1024 MB RAM, Windows XP Pro) Bu oyun Source Motoru kullanıyor. Peki HL 2 hiç kasmadan çalışırken, bu oyunda neden çeşitli mekanlarda FPS hüsranına uğruyorum? (bump mapping aktif ve shadow detail soft ta.) Oyunun canım atmosferini ve aksiyonunu baltalıyor resmen. Oyunu genelde 1280 x 1024 te oynuyordum ama diğer çözünürlükler fazla etki yaratmıyor. Bazı mekânlarda FPS çok düşüyor. (Örneğin Santa Monica ve Hollywood da kasım kasım kasılıyor). Belki siz birşeyler önerebilirsiniz.

2) Fallout 3 hakkında biliyorum bir şeyler elinize geçse hemen yayınlarsınız ama elimde değil soruyorum. Bir gelişme var mı?

Sorularım ve duygularım bunlardan ibaret, öncelikle Vampire sorunuma bir çare bulabilirseniz sevinirim ve umarım bu maili yazarken güzelim Türkçemizi başka birşeye dönüştürmemişimdir. Başarılarınızın devamını diliyorum.

Kalın Sağlıcakla

Darkness

Merhaba, farkındasındır, insanların kafasına aşılama çalıştığımız tek fikir "oyun" değil aslında. Ama tabii ayunları seven koca eşekler olarak onlardan bahsetmekte de bir sakınca görmüyoruz :) Okurlarımızın bizi kendilerine bu kadar yakın görmeleri de aslında sırf bu yüzden şaşıracak bir durum değil. Ne de olsa en az bir konuda iyi anlaşıyoruz, öyle değil mi? Fallout'a gelince, oynadığımız en güçlü atmosfere sahip oyunlardan biri olduğunu her zaman söylerim, doğrusu bugüne dek karşı çıkan pek kimseye de rastlamadım. İyi oyundur.

1) Vampire'in teknik açıdan kusursuz olmadığı kesin,

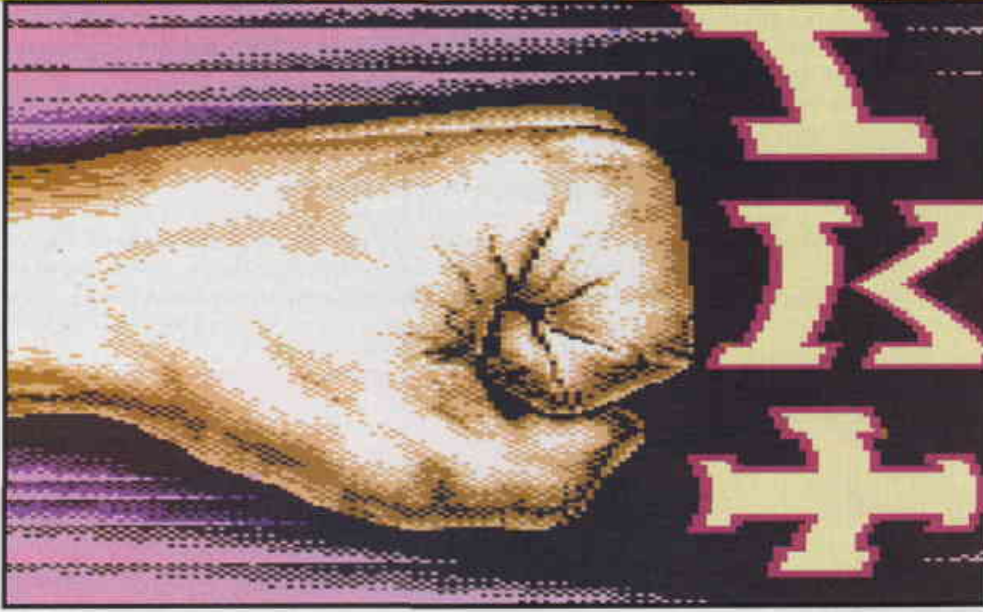
Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

İşte bir Inbox'ın daha dibini bulduk, hayat ne denli çabuk akıp gidiyor değil mi? Tıpkı avuçlarımızın içinden akıp giden kumlar gibi. Boş durmayın, o kumlardan birazını olsun yakalayıp hiç olmazsa kumdan bir kale yapın. Çünkü giderken arkanızda kumdan bir kale bırakmak bile, hiçbir şey bırakmamaktan iyidir...

NASIL YAPILDI?



International Karate pek çok farklı platforma uyarlanmış olmasına rağmen gerçekte bir Commodore 64 oyunuydu. İngiliz asıllı programcı Archer Maclean bu oyunun kodunu sersefil gezdirdiği öğrencilik yıllarında tek başına yazmış, oyun kısa sürede tüm dünyada o zaman için hiç umulmayacak ilgi satış rakamlarına ulaşarak yayıncılara iyi para kazandırmıştı. Ne var ki bu işten tek bir kuruş bile alamayan biri vardı, o da Archer Maclean'ın ta kendisiydi!

Fakat o emeğinden beş kuruş kazanamamış olması yüzünden yaptığı işe küsmedi, aksine bundan bir ders çıkaracak ve sonra ki projelerini anlaşmalarla sağlama almayı öğrenecekti. Ve sonra ki projesi olan International Karate Plus olacaktı. Henüz ilk oyunu yaparken kafasında pek çok fikir oluşmuş, ancak bunlar IK 1'e katacak fırsatı olmamıştı. Edindiği tecrübeler ona IK+'ı çok daha iyi bir oyun yapabileceğini gösteriyordu. O da oturup oyunu yapmaya koyuldu.

Ancak küçük bir sorun vardı,

Archer ekran çizimlerinden ses efektlerine kadar her şeyi tek başına yapmak zorundaydı! Basit bitmap çizimler ve animasyonlar yapabiliyordu, fakat IK+ için kullanacağı animasyonların mümkün olduğunca akıcı ve güzel görünmesini de istiyordu. Bu yüzden oturup çizgi romanlardan karate filmlerine dek binlerce kaynağı inceledi, hareketleri kavramaya çalıştı. Uyguladığı ilginç yöntemlerden biri üzerinde biraz oynanmış bir televizyon ve video oynatıcı kullanarak filmlerde ilgisini çeken hareketleri ekranda yakalamak, sonra da ekranın üzerine koyduğu asetat kağıdına kalemle kopya çekerek genel hatları elde etmekte. Daha sonra aynı kağıtları bilgisayar ekranına yaslıyor ve içlerini karakterle dolduracak biçimde bitmapleri kodluyordu. Böylece ilkel ama işe yarayan bir motion-capture tekniği üretmişti!

IK+'ı o zaman ki benzerlerinden ayıran bir önemli özellik aynı anda üç dövüşçüye ekranda yer verebilmesiydi. İki oyuncu ve bilgisayar yönetimindeki üçüncü bir ka-

rakter arasında çok yüksek tempolu ve çekişmeli karşılaşmalar yapılabiliyordu. Bu daha önce rastlanmamış bir oyun türüydü ve insanların çok ilgisini çekecekti. Ancak Maclean bununla da yetinmeyerek oyuna pek çok başka özellik daha kattı. Mesela ancak belli komutlar ya da hareketlerle çalışan pek çok özel hareket ya da küçük sürpriz gizliydi oyunda.

Grafik olarak o zaman için hayli iyi bir oyun sayılırdı IK+, ancak esas gücü dövüşlerin hayli hassas olmasında yatıyordu. Nesnelerin çarpışması çok iyi ayarlandığından dövüşçülerin birbirleriyle olan etkileşimleri benzer oyunlardakinden çok daha üstündü. Ayrıca yapay zeka da hayli iyiydi, bilgisayar dövüşçüleri seviyeler ilerledikçe çok daha verimli oynuyor, oyuncuyu gittikçe daha da zorluyorlardı.

Maclean programlama aşamasında C64'ün kısıtlı hafızasını mümkün olduğunca verimli kullanabilmek için pek çok ilginç yöntem geliştirmek zorunda kalacaktı. Bunlardan biri arka plan görüntüle-

Bugün bile muhabbeti çevrilen bir klasik



Amiga versiyonu

riyle ilgiliydi, Maclean ilk başta devamlı değişen arka planlar kullanmayı tasarlamıştı. Fakat hafızanın yetmeyeceğini görünce tek bir arka plan ile yetinmek zorunda kalacaktı. Ama oyunun donuk görünmesini önlemek için o tek arka planı da çeşitli efektlerle hareketlendirmeye karar verdi. Bu efektlerden bir tanesi ağaçlardan dökülen yaprakların yavaşça yerleri kaplamasıydı. Ne var ki bunun için ayırdığı hafıza ancak belirli sayıda yaprağın aynı anda ekranda görünmesine imkan verebiliyordu. Maclean her seferinde ekrandaki yaprakları temizleyip döngüyü baştan alabilmek için minik bir solucanı emellerine alet etti! Ekrandaki yaprak sayısı üst sınıra ulaştığında arka planda küçük bir solucan beliyor, kıvrıla kıvrıla ekrandan geçerken yerdeki yaprakları da temizliyordu. Emin olun oyunu oynamış olan herkes o solucanı gülümseyerek hatırlar, ama kimsenin aklına orada hangi sebeple bulunduğu da gelmemiştir.

Aradan 18 yıl geçmiş olmasına rağmen IK+ halen üzerinde konuşulan ve oynanabilirliğinden zerre kayıp vermemiş bir klasik. Archer Maclean ise hâlâ oyun sektöründe çalışıyor ve kafasında IK++ fikri döñüp duruyor. Kimbilir, belki bu kadar zaman sonra yeni bir klasik yaratabilir. Ne de olsa bunu en azından bir defa başarabilmişti.

_M. Berker Güngör



Commodore 64 versiyonu



Spectrum versiyonu

International Karate +
Tür: Dövüş
Platform: C64
Yapım: Archer Maclean
Dağıtım: Activision
Çıkış 1987

NEXT LEVEL

GELECEK AY

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

KARANLIĞIN İÇİNDEKİ FISILTI... O BİR EFSANE, O BİR HAYALET... SAM FISHER ÜÇÜNCÜ OYUNLA YENİDEN KARANLIK İŞLERE BULAŞACAK. EĞER PANDORA TOMORROW'U SEVDİYSENİZ, CHAOS THEORY'YE BAYILACAKSINIZ!



DRIV3R ▶ Şansını bir kez de PC'de deniyor. Bakalım İstanbul bu kez bizi hapsedecek mi. **BARD'S TALE** ▶ Şapşal ozanın zorunlu ve

komik macerası. **STAR WARS: REPUBLIC**

COMMANDO ▶ Yeni bir Star Wars oyunu ve ortalıkta tek bir Jedi bile

yok! **BROTHERS IN**

ARMS ▶ Duygularımızla oynayacak bir 2. Dünya Savaşı oyunu mu? Göreceğiz.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION ▶ Command & Conquer'in

Hollywood'la buluştuğu oyun.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2 ▶ Raccoon City'den çıkmak için arkadaşınıza güvenmelisiniz... Ama ya insan değilse?



**LEVEL CD VE DVD
VERSİYONLARIYLA NİSAN AYININ
İLK HAFTASI BAYÜİLERDE!**

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk Islarmoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz alaksöz@level.com.tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Güven Catak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagın, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Öztim Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ebru Çinek, Nihan Özkasap

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

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

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koçun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbas Sokak No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefonu (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık

