

2 MİLYON KİŞİNİN OYNADIĞI RAGNAROK ONLINE BEDAVA

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

87. SAYI

NİSAN 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-04 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)



İLK BAKIŞ

VAMPIRE:
BLOODLINES
GRAN TURISMO 4
HITMAN 3
THE MOVIES

İNCELEME

SACRED
CONAN
UT 2004

BATTLEFIELD VIETNAM

VIETNAM'DA SAVAŞ HIÇ BİTMEYECEK GİBİ GÖRÜNÜYOR



STAR WARS
GALAXIES
REHBERİ 2

DOSYA

REZİL BİR OYUN
NASIL YAPILIR?
FİRMA BATIRAN OYUNLARIN
GERÇEK VE KOMİK HİKAYESİ

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 04

2GD SPLITTER CELL 2 | COLIN MCRAE RALLY 04 | SYBERIA 2 | KILL SWITCH | BEYOND DIVINITY



AYLAR ÖNCE "BUNDAN BÖYLE DEVASA ONLINE OYUNLARA HAK ETTİKLERİ İLGİYİ GÖSTERECEĞİZ" DEMİŞTİM. O zamanlar ADSL ihalesiyle ilgili bir gelişme yoktu meydana, hatta yukarıdaki cümleji sonradan dergide okuyunca "hangi internetle?" diye sormuştum kendime, sormadım değil. Lakin Türk Telekom'un yatırımları sonucu ADSL dağılımında büyük bir artış oldu, fiyatlar Dial-Up'a göre daha çok ucuzladı ve artık rahatlıkla istediğimiz devasa online oyunu oynayabiliyoruz.

Ragnarok Online ile tanışın. 2 yıldır, 2 milyon kişinin Kore ve Uzakdoğu ülkelerinde oynanan bu oyun uluslararası versiyonunu tüm dünya ile aynı anda, üstelik Türkçe olarak sizlere sunmaktan çok mutluyuz. Oyunda Türk GameMaster'lar size yardımcı olacak ve birçok Türk oyuncu bulacaksınız birlikte takilabileceğiniz. Ülkemizde ilk kez bir devasa online oyuna bu kadar önem veriliyor olması çok sevindirici.

Star Wars Galaxies rehberini de bu ay tamamlıyoruz. Elbette dibi olmayan ve sürekli geliştirilen SWG'ye zaman zaman yeniden bakacağız. 16 sayfalık bu rehberin oyunu oynayan veya başlamayı düşünen herkes için benzersiz bir kaynak olduğunu düşünüyorum. Bu yazıdaki emekleri için Tuğbek'e teşekkür etmeliyiz, pek az uyudu yavrucağ.

Yıllardır dizayn değişikliği yaparız, hiç bu seferki kadar geri dönüş almamıştık. Hem olumlu hem olumsuz eleştirilerini gönderen herkese teşekkürler. Beğenilen yanlarımızı geliştirirken, beğenmediklerinizi törpülemeye başladık. Bunu, bu aydan



itibaren göreceksiniz.

Geçen ayki rekor gecikmemizden sonra bu sayıyı zamanında yetiştirmek için şekilden şekle girdik. Ama parmaklarımızın giren kramplara da değdi doğrusu. İki aydır nadasa bırakılan oyun tabloları, hasada hazır olgun meyveler vermeye başladı. Kapak oyunumuz Battlefield Vietnam birçok yönden atası BF1942'den daha üstün bir oyun. Bir diğer online aksiyon oyunu Unreal Tournament 2004 ise büyük sürpriz oldu bizim için. Herkesten önce incelediğimiz Sacred ile PC'de, Dark Alliance 2 ile PlayStation 2'de Diablo açılışımızı az da olsa giderdik. Fırat önümüzdeki aylarda oynayacağımız vahşi batı konulu tüm oyunları inceleyen, "dergimizin çiçeği" burunda yazarı Eva ve Berker oyun dünyasındaki tüm zamanların en şaşşal hataları anlatan mükemmel bir dosya hazırladılar...

Buyurun içeriğe birlikte okuyalım.

Sinan Akkol

HAZIRLAMASI BİZDEN, EĞLENMESİ SİZDEN. BAHAR DÜŞMÜŞ DIŞARIYA, BİLGİSAYARLARDAN KAFAYI KALDIRIP AÇIK ARAZİYE ÇIKMA ZAMANIDIR.

BİR OYUNCUDAN FAZLASI İÇİN...



← SADECE TÜKETMİYOR, ÜRETİYORSANIZ...

Mod yapımcıları, "scener"lar, oyun yapımıyla amatör olarak uğraşan, ama ciddi olanlar... Ekibinizi kurmakta zorluk mu çekiyorsunuz veya sormak istediğiniz bir şey mi var? Bize ulaşın. Level Online'daki forumlarda, Türkiye'de Oyun Sektörü bölümüne takılın. Veya kapın demonuzu, Level HQ'ya gelin. Hem bir kahve içelim, hem de Türkiye'de oyun yapımcılığını nasıl kalkındırırız konuşalım.

→ TURNUVALARIMIZA KATILIN

Tanıdığınız en iyi oyuncu olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Dışınıza göre bir rakip bulamamaktan şikayetçiyseniz, buyurun Level ESL turnuvalarına. Evinizin rahatlığından vazgeçmeden bağlanın internete, www.esl-europe.net/tr ye kaydınızı yaptırın. Belki de bu yıl San Francisco'da yapılacak World Cyber Games'e gidecek "Team Turkey"nin ihtiyacı olan oyuncu sizsinizdir. Biz de bu aydan itibaren başladığımız Progaming sayfasını Türkiye'de profesyonel oyunculuğun gelişmesine adadık.



V A H Ő İ VAHŐİ BATI!

Tozlu çizmeler, boşlukta yankılanan silah sesleri; sakin ve sessiz kasaba halkı; iki tarafa açılan, saniyelerce sallanan eski bar kapıları; barların önünde su içen, direklere bağlanmış atlar; "yalnız kovboy"lar; sırtlarında para dolu çuvalarla kaçan banka soyguncuları; her iki yanı tahta dükkânlarla çevrilmiş dar, toprak yollar ve viski...

Oyuncuların Vahşi Bati'ya yolculuğu başlıyor!

Büyülü bir dünya Vahşi Batı. Geçmişe dönme imkânım olsaydı, seçeceğim ilk yer olurdu herhalde. Belki de bu yüzden Geleceğe Dönüş'ün sonuncusunu hayranlıkla izlemiştim. Sadece bu değil tabii ki... Eski kovboy filmleri... Clint Eastwood'un filmleri... İyi, Kötü, Çirkin... Ve diğerleri. Bu filmleri izleyip de büyülenmek imkânsız. Tabii bir de, çocukluğumuzun büyük bir kısmını televizyon veya videonun başında geçirmemize neden olan Red Kit var. Düldül, Rin Tin Tin ve Daltonlar'la birlikte... Çizgi-filmin başlangıcında Red-Kit'in kendi gölgesini vurmasını, gölgenin katlanarak yok olmasını unutmak zor olsa gerek.

Kane, Outlaw, High Noon...

Bilgisayar dünyasında da Vahşi Batı'nın önemli bir yeri vardı. "Vardı" diyoruz, çünkü son yıllarda Batı'dan ses çıkmıyor. Son birkaç yılda Desperados'un dışında çok

az Vahşi Batı konulu oyun yapıldı ve ilginçtir ki bunların neredeyse hiçbiri tutulmadı. Eskidense durum biraz daha farklıydı. Atari 2600'le başlayan bir "dönem" vardı. Mesela Outlaw, yapılan ilk oyunlardandı. Hani şu iki kişiyle oynadığımız, ortadaki engellerin (ağaçlar aslında) arasından birbirimizi vurmaya çalıştığımız oyun... Ağaçlardan sektirdik kare şeklindeki (gerçekten kareydi ama) mermiyi. Sonra Commodore'de Kane, High Noon... Ve aklımıza gelmeyen birçok oyun daha... Yukarıda da bahsettiğimiz gibi PC'de daha az Vahşi Batı konulu oyun yapıldı. Hatta aradan onca yıl geçmesine rağmen aklımızda kalan tek isim

Outlaws oldu. Peki ne oldu da bu kadar arka planda kaldı Vahşi Batı? Bunun için net bir cevap bulmak zor.

Uzun aradan sonra bir baktık ki, Batı'dan yeni bir oyun dalgası geliyor, yeneden derin vadilerde mermi sesleri yankılanıyor. Yapımcılar yıllar sonra Vahşi Batı'yı yeniden hatırlamış olmalı. Gelecek yıl (veya bu yıl) kovboyların akinına uğramamız olası. Biz de onlar için bir "hoşgeldin" yazısı hazırladık. Yakında çıkacak olan birçok Vahşi Batı oyunu bu yazıda.

Fırat Akyıldız

Not: Yazıyı yazdığım sırada Xbox'tan çevrilen Dead Man's Hand büyük ihtimalle piyasaya çıkmış olacak.

Desperados II Cooper's Revenge

Yapım: Spellbound Studios
Dağıtım: Belli değil
Çıkış tarihi: Belli değil
Platform: PC

İlk çıktığında "Commandos taklidi" diye eleştirilmişti Desperados. Gerçekten de oyun tam anlamıyla Commandos'un Vahşi Batı versiyonuydu, ancak farklı atmosferi ve radikal yenilikleriyle oyun piyasasında tutunmayı başardı. Şimdiyse Spellbound Studios, Desperados'un ikincisi için çalışmalarına başladı.

Tam ismi Desperados II: Cooper's Revenge'te yine Ödül Avcısı John Cooper ve onun arkadaşlarını kontrol edeceksiniz. Wanted Dead or Alive'in kaldığı yerden devam eden oyunda Dillon'ın peşine düşeceksiniz. Bu macerada; hayalet kasabalar, Kızılderili köyleri, çorak kanyonlar ve kaleler gibi birçok mekânda bulunacaksınız. Trenli bölümleri de unutmamak gerekir tabii ki.

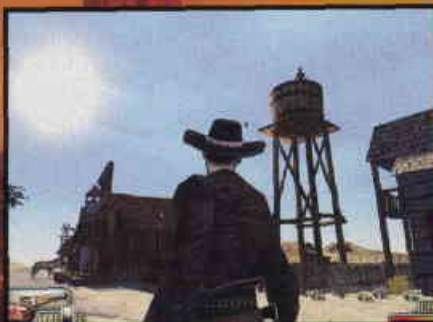
Ana yenilik oyunun 3D'ye çevrilmesi. Bu kez oyun tamamıyla 3D tasarlanıyor, ancak klasik-izometrik açıyla third-person kamerası arasında geçiş yapmanıza olanak tanıyacak. Bu, düellolarda, kavgalarda veya ateş edeceğimiz sırada işinizi kolaylaştıracak, ama kamerayı "istediğiniz zaman" değiştirebileceksiniz. Üçüncü boyutun avantajlarından biri daha fazla hareket serbestliği, Zıplama, duvarların arkasına saklanarak gizlice yürüme ve saklanma, oyundaki yeni hare-

kettler arasında sayılabilir. Bunların yanında çevredeki birçok obje mermilerden veya patlamalardan etkilenecek. Yani gerçekçi bir fizik modellemesi de bizi bekliyor.

Oyundaki seçilebilir karakterlere bir kızıl derilili ekleniyor: Hawkeyes. Hawkeyes de diğer beş arkadaşı gibi "yeni" hareketlere, işlevlere sahip (yüzme, sakinleştirici iğne yapma, kelepçe takma vs.). Her karakterin bunlara benzer 20'den fazla hareketi olacak.

Son olarak yapay zekâdan biraz bahsedelim. Yeni yapay zekânın oynanışı zorlaştıracağı kesin. Zira artık düşmanlarınız seslere ve çevrelerindeki hareketlere daha hassas. Bunların yanında çatışmalar esnasında da eskisinden daha akıllı davranacaklar.

Desperados II'nin şimdilik ne çıkış tarihi belli, ne de dağıtıcısı... Beklemedeyiz.



A Fistful of Gold

Yapım: Rebelmind **Dağıtım:** Belli değil
Çıkış tarihi: Belli değil **Platform:** PC

Elimizdeki Vahşi Batı oyunları arasında belki de en ilginç A Fistful of Gold. Oyun, Orta Çağ'ın Batı'sında (!) geçen bir RPG-RTS!

Dediğimiz gibi oyun Orta Çağ'ın karanlık atmosferinde geçiyor. İlginç bir şekilde İtalyan kovboy filmleriyle bağlantılar kurulmuş A Fistful of Gold'da. Yapımcılar bunun ne kadar zor olduğunu farkında, ancak kovboy filmlerinde bulunan her şeyi de oyuna eklemişler. Düello-lar, macera ve para arayan yalnız kovboylar... Aklınıza gelebilecek her şey.

Konu... Kral öldükten sonra ülke bir sivil



Burada altın karşılığında yeni bilgiler satın alabileceksiniz.

Orta Çağ'da büyülerin de önemli bir yeri var. Krakow'daki Orta Çağ üniversiteleri veya Prag'taki Simyacılar da bunun bir kanıtı. Rebelmind de bunu göz önünde bulunduruyor ve oyunda büyüye de yer veriyor. Oyunda iki tür insan bulunacak, ruhsal güçlerini silah olarak kullanabilen. Bunlardan biri Ruh Çıkaran'lar, diğeri ise Simyacılar. Bu iki insan tipi güçlerini özel durumlarda kullanacaklar. Mesela, yer altı mezarlarındaki şeytanlarla ve şeytani canavarlarla savaşırken Ruh Çıkaran'a çok ihtiyacınız olacak.

A Fistful of Gold'da finansal yönetim oldukça basit indirgeniyor. Finansal yönetim oldukça basit bir mantıkla işliyor. Oyuna başlarken belirli bir paranız olacak. Birini kiralamak isterseniz yapmanız gereken tek şey parasını ödemek. Bunun yanında işyerlerine yatırımlar da yapabileceksiniz. Ayrıca savaşlarda düşmanlarınızdan geriye kalan silahları ve eşyaları da satabilme imkanınız olacak.

Nereden bakarsanız bakın A Fistful of Gold ilginç ve farklı bir oyun olacağı benziyor. Ne yazık ki oyunun çıkış tarihi şimdilik belli değil.



Darkwatch Curse of the West

Yapım: Sammy Studios **Dağıtım:** Sammy Europe **Çıkış tarihi:** Belli değil
Platform: PS2, Xbox



Son oyunumuz Darkwatch: Curse of the West. Darkwatch'un konusu için "klişe" derseniz herhalde yanış olmaz. Oyun, konusu "Dünyayı uzaylılar istila etmiştir..." girişle başlayan klasik FPS'lerin Vahşi Batı'ya ve vampirlere uyarlanmış versiyonu. Amacınız

kısaca- Darkwatch takımıyla Batı'yı vampirlerden kurtarmak.

Oyunda, benzerleri gibi, klasik kovboy filmlerinden birçok iz bulunacak. Mesela, oyun bir FPS olmasına rağmen, atla silahlı çatışmalar yaşayacaksınız. Bir diğer ilginç

detay ise vampirlerin de bazı yeteneklerini kullanabilecek olmanız.

Darkwatch'un çizgisel bir yapısı olmadığı da özellikle belirtiliyor. Bu da bölümleri birçok farklı yoldan bitirebileceğiniz anlamına geliyor.

America 2

Yapım: Exortus Dağıtım: Data Becker
Çıkış tarihi: Belli değil Platform: PC

Uzun zamandır yapım aşamasında olan bir diğer Vahşi Batı konulu oyun America 2. Hatırlarsanız oyunun ilki 2D'yi ve pek ilgi çekmemişti. Şimdiyse Exortus daha iddialı bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

America 2 de ilk versiyonu gibi bir RTS. Yapımcıların gerçekleştirmek istedikleri şeylerden biri Vahşi Batı'yı her şeyiyle yansıtmak. Birimler ve çevre buna uygun olarak tasarlanıyor. Oyundaki seçilebilir ırk sayısı ise beş. Her ırkın kaynak toplama şekli farklı, Mesela Meksikalılar kaynak toplamak için hayvanları kullanacak, kızıldenizliler bufalo avlayacak ve madenciler içkiyle odun takas edecekler. Amerikalılar ise çiftliklerini kullanacaklar. Ayrıca her ırkın tüketim tipi de farklı olacak diğerlerinden. Ama Amerikalılar tüm kaynakları kullanan tek ırk olacak (gerçekte de öyle değil mi zaten?).

Oyundaki her birim, yani her taraf farklı yeteneklere ve işlevlere sahip olacak. Mesela bir Apache, bıçağıyla duvarlara tırmanabilecek. Veya bir Meksikalı çifti tabancayla ateş edebilecek. Bunların yanında yine Meksikalıların bir de hava balonu bulunacak. Eğer Miner'ları, yani madencileri seçerseniz hayat kadınlarınız olacak ve onları düşmanlarınıza yollayarak dikkatlerini dağıtabileceksiniz. Bunlar, oyundaki birimlerin sadece görünüş olarak birbirinden farklı ol-



mamasını sağlayacak. "Görünüş" demişken... Oyunda bu defa 3D bir grafik motoru kullanılıyor. NURBS adındaki motorun akıcı animasyonlar sunacağı söyleniyor. Ancak ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla grafikler çok detaylı değil. Bu da Exortus'un oyunun düşük sistemlerde de çalışmasını istemesinden kaynaklanıyor olabilir.

America 2 gerçek tarihten de izler

taşıyacak. Mesela Hint kabilesinin özel kuşatma tekniği oyuna yansıtılacak. Bu şekilde bir bozkırda yük trenini kuşatabileceksiniz.

30 tek kişilik görevin bulunacağı ve ortalama 40-50 saat oynama süresine sahip olacak olan oyunda bir de harita editörü yer alacak. Oyunun çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.



Deadlands

Yapım: Headfirst Productions Platform: PC
Dağıtım: Belli değil Çıkış tarihi: Belli değil

Listeye bir de RPG ekleyelim... Deadlands'in konusu benzerlerinin tersine fantastik: Shaman adındaki genç bir adam tüm kabilesinin bir grup yağmacı tarafından katledildiğine tanık oluyor ve intikam almak için paralel evrenden, Manitu'dan yardım istiyor. Bunun ardından Last Sons adında, ruhlardan oluşan yeni bir kabile kuruyor ve macera, "intikam" için

başlıyor.

Deadlands gerçek zamanlı bir aksiyon-RPG. Hem tek kişiyle hem de birden fazla oyuncuyla oynanabilecek olan oyunda, karakterinizi her şeyiyle değiştirebilmeniz, baştan dizayn edebilmenizle olanak tanıyan bir geliş-

tirme sistemi kullanılacak. Bunun yanında; Gunslinger, Huckster, Blessed ve Shaman gibi farklı yeteneklere ve donanıma sahip birçok karakter seçebileceksiniz. Şimdilik hakkında çok fazla bilgiye sahip olmadığımız Deadlands'in ne zaman çıkacağı belli değil.



Gun Warrior

Yapım: Teleplan **Dağıtım:** Teleplan
Çıkış tarihi: Belli değil **Platform:** PC

Bir diğer oyunumuz yeni bir firma olan Teleplan'ın Gun Warrior'u. Benzerlerinden daha farklı bir yapısı olan oyun saf bir aksiyon.

Oyunda Cole Tilghman adında bir silahşoru kontrol ediyorsunuz. Konudan bahsetmek gerekirse... Bir gün, Tilghman çiftliğe geldiğinde kardeşini ölü olarak buluyor. Sahip olduğu tek ipucu çevreye saçılan mermiler. Mermilerin kime ait olduğunu kimse bilmiyor, ama kasaba halkı bunların bir yabancıya ait olduğunu söylüyor. Ve tahmin edeceğimiz gibi bu "yabancı"nın peşine düşüyoruz.

Gun Warrior'daki amacımız verilen görevleri yaparak yüzlerce düşmanı geçmek. Aslında oyun çatışma ağırlıklı olarak ilerleyecek, yani klasik bir aksiyon oyunu gibi değil, daha çok bir "shooter" tadında olacak. Zaten bunun

için düellolar önemli bir yer tutuyor Gun Warrior'da. Konu açılmışken... Oyundaki düello sahneleri oldukça ilginç. Düello yaparken ekranın sağ altında karşınızdaki silahşorun; eli, tabancası ve yüzü çıkacak. Bu noktada onun mimiklerini ve el hareketlerini takip ederek ateş edeceksiniz. Bir Vahşi Batı oyununda ön plana çıkarılması gereken şeylerden biri de bu olması zaten. Oyunun sonunu söylemek gibi olmasın ama, final sahnesinde kardeşinizin katiliyle karşılaşmanız olası.

Oyuna renk katan şeylerden biri ise ilerledikçe açılan modlar olacak. Target Range, Multiplayer Duel ve Gunfighter's Tournament gibi modlar ilerki aşamalarda açılacak. Böylece birden fazla oyuncuyla da düello yapabileceğiniz olacak (Multiplayer Duel).

10 göreve ayrılan beş farklı bölüm içerecek olan Gun Warrior'da 30'dan fazla karakter ve 9 ayrı silah yer alacak. Bunların arasında standart tabancadan keskin nişancı tüfegine kadar birçok silah kullanacaksınız. Bu arada oyun için bir de "bonus" sistemi geliştirilmiş. Mesela üç saniye içinde dört düşmanı öldürürseniz aldığınız paranın iki katını kazanacaksınız.

Klasik Vahşi Batı kasabası olan Fall City ve Mexican City gibi birçok mekânda bulunacaksınız. Gun Warrior'da. Ayrıca oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Tabii bu motorun ne kadar iyi olduğunu görmek için oyunun çıkmasını beklememiz gerekecek. Peki ne zamana kadar bekleyeceğiz? Muhtemelen bu yılın sonuna kadar...



Red Dead Revolver

Yapım: Rockstar San Diego **Dağıtım:** Take 2 Interactive
Çıkış tarihi: 5 Nisan 2004 **Platform:** PS2, Xbox



E3'ün en ilgi çeken oyunlarından biri Red Dead Revolver'di. Hit olacağını tahmin ettiğimiz oyun şimdilik sadece PS2 ve Xbox sahipleri için hazırlanıyor.

İlk olarak, oyunun yapımında Sergio Leone'nin kovboy filmlerinden esinlendiğini söyleyebiliriz (mesela "İyi, Kötü, Çirkin"). Zaten konu "kovboy oyunları" olunca "İyi, Kötü, Çirkin" gibi filmlerin isminin geçmemesi imkânsiz. Red Dead Revolver'deki baş rol oyunumuz herkesin öldüğünü sandığı bir karakter.

Third-person kamerasıyla oynanacak olan oyunda görevler olarak ilerleyeceksiniz. Bu görevler genellikle birini kurtarmak veya bulmakla ilgili şeyler. Dolayısıyla oyunun karmaşık bir oynanışı yok. Yapımcı Rockstar da oyunun kısa olduğunu, ancak gizli bölüm-

lerle bu açığı kapattıklarını söylüyor.

Red Dead Revolver'i ilginç yapan şeylerden biri "hedef alma" sistemi. Oyunda, düşmanınızın farklı noktalarına hedef almanızı sağlayan bir sistem kullanılıyor. Karşınızdaki vurduğunuz yere göre tepki verecek veya yaralı olacak. Bu sayede düşmanınızın elini vurup silahını düşürebilecek, kafasında bir delik açabileceksiniz, yani ne yapmak istiyorsanız onu yapacaksınız.

Oyunda klasik silahların tamamı bulunacak, ikinci bölümde ise silah satın alabileceğiniz bir dükkânla karşılaşacaksınız. Buradan normal silahların yanında dinamit gibi patlayıcılar da satın alabileceksiniz.

Dört kişiye kadar tek PS2'de çok oyunculu olarak da oynanabilecek olan Red Dead Revolver bu ay piyasaya çıkacak.



Ragnarok Online. Dünyanın en çok oyuncusuna sahip bu devasa online oyunu iki milyondan fazla kişi oynamakta. Everquest'in 400bin, Star Wars Galaxies'in bile 200bin oyuncusu varken, bu oyunun bu kadar çekici kılan ne? Her şeyden önce, oyuna alışmak için aylarınızı harcamanız gerekmiyor. Eğer daha önce herhangi bir aksiyon RPG'yi oynadıysanız,

Ragnarok Online'i kurduktan sonraki bir saat içinde sistemine alışıyorsunuz. Ayrıca, her çıkan oyunun bilgisayarımızı biraz daha zorladığı bir dönemde oldukça alçakgönüllü bir sistem ihtiyacına sahip. Çok fazla veri akışı olmadığı için Dial-Up bağlantılar için de ideal. Son olarak ise, oyun ultra-şirin olmasına rağmen birkaç saat oynadıktan sonra anlıyorsunuz ki inanılmaz ama karışık olmayan bir derinliğe sahip. Siz oynadıkça oyun kendini açıyor. Ve bir süre sonra fark ediyorsunuz

Güney Kore ilginç bir memleket. Nüfusunun yarısından fazlası oyun bağımlısı olan Güney Koreliler, devasa online oyun konusunda da yakın gelecekte dünyayı ele geçirecekler. Adamlarda daha adını duymadığımız, sadece Kore'de oynanan düzinelerce online oyun var. Ama bunlardan birisi var ki, bizleri de artık çok yakından ilgilendiriyor.

Keşfedilmeyi bekleyen bir cevher

ki, her şey için çok geç, oyuna bağlanmışsınız.

Kurulum

Oyunun kurulumu olabildiğince basit. Level ile birlikte verdiğimiz CD'den oyunu kurduktan sonra, R0 Patch Server'a bağlanıp oyunla ilgili tüm güncellemeleri çekecek. Bu işlem internet bağlantı hızınıza bağlı olarak 5 dakikadan (128 ADSL), 50 dakikaya (Dial-Up) kadar sürebilir.

Daha sonra karşınıza Setup ekranı gelecek çözünürlük ve ses ayarlarınızı yaptıktan sonra Türkçe bir Registration ekranı karşınıza çıkacak. Buradaki bütün bilgileri eksiksiz ve doğru olarak girmeye özen gösterin. Eğer yoksa kendinize bir e-mail adresi alın, çünkü oyunu oynamak için gereken şifre mail adresinize gönderilecek. Oyuna Register olduktan sonra 30 gün boyunca oyunu bedava oynamaya hak kazanacaksınız. Daha sonra devam etmek isterseniz, belli bir aylık aidat ödemeniz gerekecek. Ama eğer kredi kartınız yoksa üzülmeyin, nereden alabileceğinizi daha sonra duyuracağımız prepaid-card sistemi sayesinde alacağınız şifrelerle oyunu oynamaya devam edebileceksiniz.

Yeni Karakter

Oyun sisteminin size gönderdiği şifreyi aldıktan sonra oyuna Log-In olun ve karakterinizi yaratın. İlk karakterinizi yaratırken istediğiniz gibi davranabilirsiniz. Nasıl olsa oyunun sistemini çözükten sonra daha tecrübeli olduğunuz için, yeni bir karakter yapmak isteyeceksiniz.

Oyun başladığında sizi bir Tutorial zinciri karşılayıyor. Arabirim ve oynanışın oldukça basit olması yüzünden bu tutorial'lar sıkıcı olmamış. Hatta bazı tutorial'lardaki konuşmalar komik bile, ayrıca sorulara doğru cevap verirseniz oyunun başında işinize çok yarayacak yiyeceklerle ödüllenen-

RAGNAROK

RAGNAROK ONLINE





diriliyorsunuz. Yalnız, 3. Tutorial çok önemli çünkü size sorulan bir dizi soru sonucunda size uygun mesleği seçmenize yardım ediyor. Elbette bu önerilen mesleği seçmek zorunda değilsiniz. Mesleğinizi de seçtikten sonra o mesleğin loncasının (guild) bulunduğu şehirde oyuna başlıyorsunuz.

Duyabiliyorum, Duyabiliyorum!

Şu ana kadar fark etmiş olmalısınız, oyun tamamen Türkçe. Oyuna başladığınızda sorulan dört dil seçeneğinden birisi olan Türkçe, oyunun başındaki yama işlemi sırasında sunucudan indirilip oyununuza kurulacaktır. Tabii karşınıza çıkan herkes dünyanın dörtbir yanından oyuncular olacağı için Türkçe iletişim kurmanız mümkün değil. Onlarla da iletişim kurmak için biraz İngilizce bilmeniz gerekiyor. Ama şimdiye kadar oynadığımız devasa online oyunlar arasında en az İngilizce gerektiren oyun RO. İkinci LEVEL'a ulaştığınız andan itibaren kullanabileceğiniz Emoticon'lar ve oyunun mantığını çözmenizin ardından İngilizce bilmeseniz de diğer insanlarla gayet rahat iletişim kurabilirsiniz. Emoticon'lar için ALT+sayı tuşlarını kullanmanız gerekecek.

Baslarken ne yaparsak?

Tutorial'ları bitirdikten sonra oyun sizi bir şehre atayacak. Bu şehirde ilk yapmanız gereken, girişin yakınlarındaki Kafra Staff NPC'sine gidip kendinizi kaydetmek. Böylece öldüğünüz zaman yarı enerjinizle yeniden burada dirileceksiniz. Tutorial'ları oynamanızı da kesinlikle salık veririm, çünkü Tutorial sırasında size sorulan sorulara doğru cevap vererseniz, oyunun ilk iki saatinde çok işinize yarayacak yiyecek ve oyunun para birimi olan Zeny kazanıyorsunuz. İlk iş şehir dışına çıkıp etrafta göreceğiniz Poring gibi zayıf critter'ları avlamak olsun. Yiyeceğiniz bitmeye yaklaşınca veya onuncu Level'a geldiğiniz zaman şehre geri dönüp, mesleğinize uygun loncağı aramaya başlayın.

Meslek sistemi

Oyundaki meslek sistemi çok basit. Oyuna Novice olarak mesleksiz başlıyorsunuz. Daha sonra seçebileceğiniz altı 1. seviye meslek var. Bunlar Acolyte, Archer, Mage, Merchant, Swordsman ve Thief. Bu mesleklerden birisini seçtiğiniz zaman meslek loncasının size verdiği görevleri yapmaya başlıyorsunuz. Mesleğinizde yeterince tecrübe kazandıktan isterseniz 2. seviye mesleğe geçmeye hak kazanıyorsunuz. Bu meslekler ana mesleğinizle ilişkili. Mesela, Knight olmak için önce Swordsman mesleğinden ustalaşmanız isteniyor. Knight olduktan sonra daha zor ve karmaşık görevler, dola-



T. G. Kore'de sık sık düzenlenen Ragnarok buluşma partilerinden birisinde oyuncular kendi yaptıkları kostümleri giyip geliyorlar

yısıyla daha çok tecrübe puanı, para ve eşya kazanmaya başlıyorsunuz. Önümüzdeki aylarda 3. seviye meslekler de oyuna eklenecek, o zamana kadar mesela Knight'ta ustalaşırsanız Crusader olarak çok daha elit bir oyuncu olmaya hak kazanıyorsunuz.

Oyundaki eşyalar üretmeniz, eşyalar üzerinde değişiklik yapmanız mümkün. Bunun için kartlar kullanıyorsunuz. Bu kartları NPC tüccarlarından, merchant'lardan alabilir veya zorlu yaratıkları öldürdüğünüzde kazanabilirsiniz.

Oyunun kendine has bir havası ve jargon'u var. Mesela "damage" yerine "daMagician" kelimesi kullanılıyor.

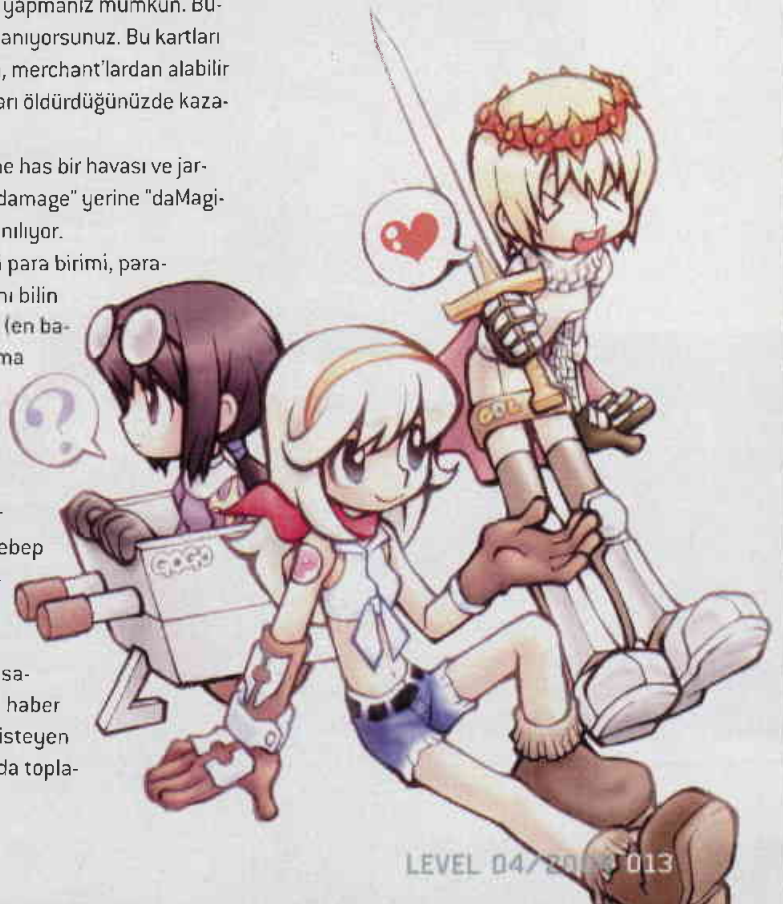
Zeny oyundaki para birimi, paracıklarınızın hesabını bilin yoksa aç kalırsınız (en basit yiyecek olan elma 15 zeny). RO Europe'un 15 Nisan'da başlaması ile birlikte çeşitli Event'ler (oyuncuların bir araya gelmesine sebep olacak büyük olaylar) da başlayacak. Mesela bir şehre yaratıkların basacağı daha önceden haber verilecek, böylece isteyen tüm oyuncular orada toplana-

nıp o şehri savunmaya çalışacak. Sonuçta elinize geçecek olan özel bir nişan veya nesne olabilir. Ama bu oyunun en büyük amacı ve güzelliği diğer oyuncularla kaynaşıp "sosyalleşmek".

Şimdilik bizden bu kadar. Daha önce hiç bu tür bir oyun oynamış olmasanız bile, Ragnarok Online'i mutlaka kurup deneyin. Sonuçta ilk ay oyun bedava, üyelik kredi kartı numarası da istenmeyecek sizden. Kimbilir, belki de yarın birlikte "Poring" avına çıkıyor olabiliriz :)

Ragnarok Online için 3 ALTIN KURAL

- 1) Oyun arkadaşlarınıza karşı nazik olun. İnanın nezaket bu oyunda, kaba ve "cool" olmaktan çok daha yararlı.
- 2) Sürekli bir şeyler istemeyin. Size karşılıksız yardım eden birisi varsa, hiçbir şeyiniz olmasa bile 2 zeny'ye alacağınız bir çiçekle teşekkür edin. Karşınızdakini mutlu kılarırsınız.
- 3) Çok fazla özel soru sormayın. Birçok insan bu oyuna gerçek hayatını biraz olsun unutmak için giriyor. Her türlü sorunuz için www.euro-ro.net adresine bakabilirsiniz.



PARIAH

Unreal'in yapımcılarından yeni bir FPS...



Yapım: Digital Extremes Dağıtım: Groove Games - Hip Interactive Platform: PC, Xbox Çıkış tarihi: Belli değil

ARDINDAN ONLARCA OYUN DYNAMAMIZA rağmen unutamadığımız bir oyun Unreal. ID Software'in kral olduğu, Quake II'yle piyasayı dağıttığı bir dönemde kimsenin beklemediği bir anda çıkmıştı ortaya. Unreal'in Quake II'den aşağı kalan hiçbir yanı yoktu, kimileri içinse Quake II'den daha iyiydi. Bu "efsane"nin devamı yapılmıyor, ama Digital Extremes'ten, yani Unreal'in yapımcılarından yeni bir FPS geliyor.

Pariah klasik, Unreal tipinde bir FPS. Proje hakkında çok fazla sır vermeyen Digital Extremes'in kurucusu James Schmalz Pariah için "Şimdiye kadar birçok oyun yaptık, ancak en istekli olduğumuz iş bu, Pariah'ı 'en iyi' yapmak için çalışıyoruz. İlk Unreal'dan bu yana çok şey öğrendik ve bunların hepsini bu projede topluyoruz" diyor.

Pariah'ta tek kişilik oyunlara ağırlık veriliyor. Bunun nedeni ise yapımcıların kökenlerine dönmek istemeleri. Oyunun çok oyunculu versiyonu

inçinse şimdilik bir açıklama yapmıyor. Eğer bu versiyon oyuna eklenirse Doom III'teki gibi basit ve sade olacak.

Oyunda kullanılacak olan grafik motoru Unreal Championship motoru. Bu motora UT2004'ten de bazı parçalar entegre ediliyor. Havok fizik motoru da bunlardan biri. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı, Digital Extremes ve Groove Games oyunu E3'e saklıyor. ✕



haberler



Yapım: Criterion Studios Dağıtım: EA Platform: PS2, Xbox Çıkış tarihi: 21 Eylül

BURNOUT 3 Hızın ötesinde

KONSOL SİSTEMLERİNİN EN HIZLI OYUNU BURNOUT'IN DEVAMI YOLDA. Tüm popüler konsollar için hazırlanan Burnout 3, önceki oyunlardan çok daha hızlı olacak ve muhtemelen bir saniye bile ekrandan gözlerimizi ayıramayacağız. Oyuna eklenen "Takedown" özelliğiyle hız almak için pistteki rakiplerimizi yoldan çıkarmaya çalışacağız. Bunu kolayca başaramamamız için de oyundaki yapay zeka güçlendiriliyor. Yepyeni bir klasik için geri sayımı başlatabiliriz. ✕

CAPCOM'DAN FARKLI BİR EĞLENCE

Meiwaku Seijin: Panic Maker



Cel-shade'li grafikleri ve müthiş eğlencesiyle Meiwaku gezegeninden Kozumi, dünyaya sorun yaratmak için geliyor. Capcom'un bu garip oyununda amacınız insanların forumunu alarak, insanlara eşek şakası yapmak, onları rahatsız etmek, ama bunları yaparken de yakalanmamak. Bir kez insan formuna girdikten sonra, çeşitli eşyalar yardımıyla sorun yaratmaya başlayabiliyorsunuz. Çok kötü bir sesle bağıra bağıra şarkı söylemek, kartopuyla insanların suratını hedeflemek ve dahası... ✕

YENİ NFS RAMPADA...

ELECTRONIC ARTS YENİ BİR NEED FOR SPEED oyunu için çalışmalarına başladı. www.needforspeedmostwanted.com adresini satın alan firma, aynı isimde, yani Most Wanted adında bir Need for Speed oyunu hazırlıyor. Electronic Arts'ın sözcüsü ise bu konuda yorum yapmayı reddetmiş. Nedense... ✕

MAKSİMUM ACI 3

TAKE-TWO, MAX PAYNE 3'ün çalışmalarına başladıklarını açıkladı. Take-Two'dan Jeffrey Lapin (?) Max Payne 2'nin satışlarının beklentilerinin altında kaldığını ancak Max Payne 3'ten umutlu olduklarını belirtiyor. Tahmin edeceğimiz gibi oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi yayınlanmadı. ✕

Sid Meier'in
efsane oyunu
17 yıl sonra
canlanıyor.

PIRATES!

TAM 17 YIL ARADAN SONRA ZAMANDA DEVRİM YARATAN PIRATES GERİ GELİYOR. Bakalım 1984'ten 2004'e neler değişmiş...

Sid Meier'i sadece Pirates değil, Civilization ve Gettysburg gibi unutulmaz oyunlardan da hatırlayabilirsiniz. 1987 yılında çıkardığı Pirates'ın yeni versiyonu için Meier'in ilk düşüncesi, orijinal oyunu yıkmadan güzel yenilikler eklemek. 3D motorun dışında bu yeniliklerden ilki daha derinlemesine bir oynanış. Yeni Pirates için Meier "Oyunda yapabileceğiniz her şeyi kaybetmek çok kolay, ama bu bir kahraman olup olmadığınıza bağlı. Yeni versiyonda ilki gibi yine serbest bir oynanış var. Geminizle uzaklara açılıp avlanabilecek, düşman devriyeleleriyle savaşabileceksiniz." diyor.

17. yy'da bir korsan bir kaptanı kontrol edeceğinizi oyunda gemini-

ze yeni parçalar eklemek veya geminizi güçlendirmek için limanlarda durabilecek, topladığınız ganimetleri satabilecek, tavernadaki söylentileri dinleyebileceksiniz. Bunun yanı sıra limanlardan yeni görevler de alabileceksiniz. Bir diğer ilginç nokta ise devlet adamlarıyla dünyada yaşanan olaylar hakkında konuşabilecek ve itibarınızı yükseltmek için onlara yardım edebilecek olmanız.

Oyunda eskisi gibi heye-

canlı deniz savaşları da olacak elbette. Düşman bölgesine eski tip tüfeklerle veya kılıçlarla saldırabileceksiniz. Savaşlarda RTS oyunlarında ki benzer bir arabirim kullanılacaksınız. Ayrıca yeni Pirates'ta kahramanımız ölmeyecek, ancak savaş kaybederse hapse düşecek. Eğer kaçamazsa kariyeri kısılanacak.

Sid Meier'in bizi yanıltmayacağı ve hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin. Oyunun çıkış tarihi 26 Ekim. ✕

Yapım: Firaxis Games Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: 26 Ekim 2004.

YENİ BİR LARA MI? OLAMAZ!

İLK HABERİMİZ ŞU: HITMAN 4'ÜN YAPIMINA BAŞLANDI. Bu konuda bildiğimiz tek şey bu. İkinci haberimizse, Lara Croft'tan yeterince baş ağrıyan Eidos'un yeni Tomb Raider planıyla ilgili. Eidos'tan McGarvey, Crystal Dynamics'in yeni bir Tomb Raider taslağına sahip olduğunu, hatta çevrenin, yeni hareketlerin ve yeni kontrol sisteminin firmanın elinde olduğunu açıkladı. McGarvey ayrıca bu Crystal D.'nin bu çabasını mutlaka değerlendireceklerini söylüyor. Yine de ortada kesinlik kazanmış bir şey yok. Eğer Eidos Crystal D.'nin yeni Tomb Raider oyunundan tatmin olursa oyunu piyasaya çıkarmayı kabul edecek. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylarda Eidos, Core Design'la yollarını ayırmıştı. ✕

OYUNDAN FİLME... Soul Calibur The Movie

AMERICAN PIE VE FINAL DESTINATION'IN yapımcısı Warren Zide'nin Soul Calibur'u beyaz perdeye taşıma uğraşında olduğu açıklandı. Filmde iki shaolin rahibinin, çok güçlü bir kılıç olan Soul Edge'i kötü bir prensin elinden kurtarma çabaları yer alacak. Bu iki rahip kim olacak, Cervantes nerede gibi soruların yanıtını öğrenmek için daha çok erken. ✕

... VE SAM&MAX DE İPTAL EDİLDİ

LUCASARTS'IN NASIL BİR POLİTİKA izlediğini anlamak zor. Eski klasik adventure oyunlarının yeni versiyonlarını duyuran, reklamını yapan firma şimdi bu oyunları tek tek iptal ediyor. Full Throttle'dan sonra geçti-

ğimiz ay ilk bakışını yayınladığımız Sam&Max: Freelance Police da iptal edildi. Gerekçe ise piyasanın yeni bir grafik-adventure oyununu şu anda kaldırmayacağı. Yani iptalin asıl nedeni ekonomik kaygılar. ✕



EN SONUNDA... BABA...

Gelmiş geçmiş en iyi filmler arasında sayılan The Godfather, yani Baba'nın da oyunu yapılıyor. EA'nın üç yıl aradan sonra piyasaya çıkaracağı ilk "M" ESRB rating'li (sadece yetişkinler için) oyunu olacak olan The Godfather'ın türü ise henüz belli değil. Bir FPS'yle de karşılaşabiliriz, bir RTS'yle de... Her şey olabilir. Yeni bilgiler elimize geçtikçe sizle paylaşacağız. ✕

Yapım: Relic Entertainment Dağıtım: THQ Platform: PC
Çıkış tarihi: Belli değil

Relic, Homeworld'den sonra mükemmel bir RTS'yle daha karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

HOMEWORLD VE IMPOSSIBLE CREATURES gibi oyunlarla tanıdığımız Relic Entertainment, Warhammer evreninde geçen Dawn of War'un yapımına devam ediyor. Oyun ekran görüntüleriyle bizi heyecanlandırmayı başardı. Bunu sağlayan şeyse Relic'in yeni grafik motoru tabii. Yapımcılar bu sayede Warhammer evrenini en iyi ve en etkileyici şekilde yansıtacak gibi gözüküyor.

Konu... Chaos'ların, insanoğlunun devrilmesine neden olan vatan hainliğinin üzerinden 10bin yıl geçmiştir. Geride kalan ve intikam almak isteyen insanlar da kendilerini düşmandan korumaya çalışır. Herkesin aklındaysa tek bir şey vardır: Düş-

manını yok etmek. Oyun bu konu çevresinde, yani bilinen Warhammer 40.000 evreninde dönüyor.

Dört farklı ırk seçebileceğiniz oyun tam bir RTS. Ancak oyunda yeni bir kaynak toplama sistemi kullanılıyor. Bu sistem RTS oyunlarındaki uzun kaynak toplama işlemlerini daha basite indiriyor ve oyunu daha akıcı bir hale getiriyor.

Yapımcı grubundaki herkes Warhammer fanatığı olduğu için, oyunun orijinal evrenle paralel olmasına dikkat ediliyor. Bu evreni en doğru şekilde oyuna yansıtmaya çalışıyorlar. ✖

NINTENDODS Nitro mu? O da nedir?

İNTERNETTE NITRO BAŞLIĞI ALTINDA DOLAŞAN bir resim, Nintendo'nun yeni el konsolu NintendoDS'nin tüm teknik detaylarını sergiliyor. Kod adı şu an için Nitro olarak belirlenmiş konsol, 67Mhz hızında çalışan bir ARM946E-S işlemci kullanıyor ve konsolun toplam belleği 8MB. İki adet 256X192 pixel genişliğinde ekran kullanacak Nitro projesi aynı zamanda bu ekranların dokunmatik olmasını da sağlayacak. Sistemin kendine uyku moduna geçmesi ve pilden tasarruf etmesi de hoş bir düşünce. ✖

NITROの機能概要

システム	ARM946E-S
メモリ	8MB
ディスプレイ	2 x 256 x 192 pixel
電源	リチウムイオン電池
接続	Bluetooth
その他	カメラ、マイク

NINA İSİM DEĞİŞTİRDİ Death by Degrees

TEKKEN'İN SEKSİ KARAKTERİ NINA, kendi oyunuyla PS2'lerimizde. İlk açıklandığında oyunun ismi Nina olarak biliniyordu, fakat Namco'dan gelen yeni açıklamaya göre oyunun ismi Death by Degrees olarak değiştirildi. Bir gemiye saliverilen Nina'nın buradaki süper silahın kötü güçlerin eline düşmemesini sağlamamız gerekiyor. Analog kontrolörün her iki analog düğmesiyle de farklı hareketler yapmamız bekleniyor. Nina hayranlarına duyurulur. ✖



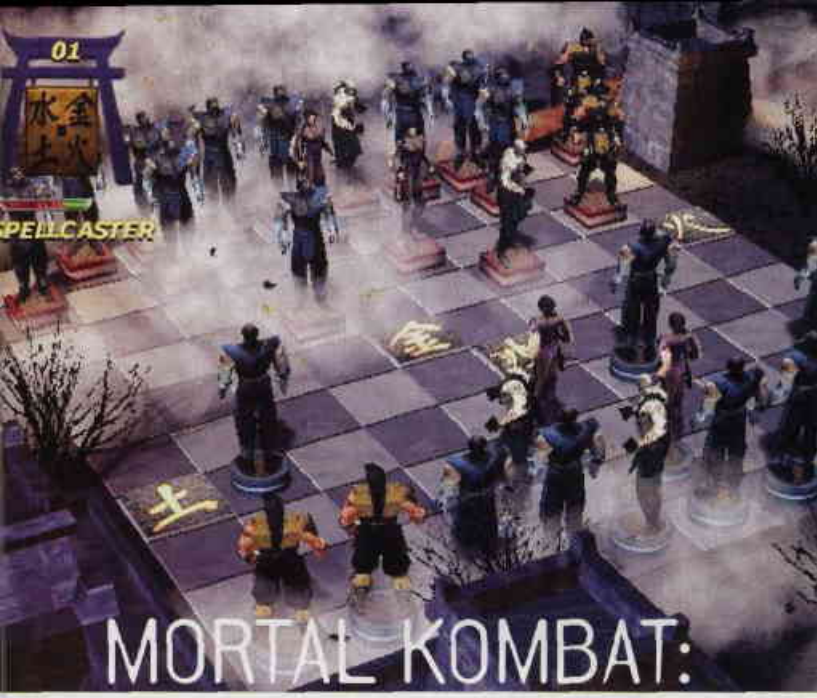
E-CREATE YARIŞMASI

Türkiye Bilişim Derneği İstanbul Şubesi bünyesinde çalışmalar yapan TBD-Genç çalışma grubu tarafından bu sene ilki düzenlenecek olan Bilişim Türkiye '04 organizasyonunun ilk ayağı olan E-create yarışması başladı. Yarışma iki alana sahip. Web Tasarım Yarışması (daha fazla bilgi için www.bilisenurkiye.org) ve E-İş Fikir Yarışması (teknolojiyi kullanarak iş fikirleri oluşturun). Yarışmada ayrıca birçok ödül verilecek. ✖

PC VE PS2 KLASİKLERİ XBOX'TA

Winning Eleven 7 - TRON 2.0

DÜNYANIN EN İYİ FUTBOL OYUNU olarak nitelendirilen Pro Evolution Soccer (veya Japonsanız Winning Eleven) ve PC'nin sıradışı FPS'si Tron 2.0 çok yakında Xbox'ta görülecek. PES3'ün Xbox için düşünülen yeni özellikleri hakkında pek bilgi yok, ama Xbox Live desteği ile online oyun imkanı büyük ihtimalla Xbox versiyonuna dahil edilecek. Tron 2.0: Killer App'de de bir bilgisayarın içine atılacak ve buradaki olası bir karmaşayı önlemeye çalışacaksınız. Xbox'a özel ne mi var? Bunu 2004 sonunda öğrenebileceğiz. ✖



MORTAL KOMBAT:

DECEPTION

Ölümcül dövüşte son bölüm

EFSA NE DÖVÜŞ KLASİĞİ Mortal Kombat yeniden Xbox ve PS2'lerimize geliyor. MK: Deception, Deadly Alliance'in geldiği noktadan devam edecek. 3 boyutlu ve hızlı! Yeni oyunda Deadly Alliance'teki dövüş stili değiştirme özelliği bulunacak mı bilmiyoruz, ama arena tabanlı

fatalite'ler ve parçalanabilen arena bölümleri (Dead or Alive tarzı) oyunun kısa videosunda görülebiliyor. Oyun paketinde çeşitli mini oyunların (bir satranç oyunu, bir Tetris benzeri oyun vb.) da görüleceği MK: Deception 2004 sonunda konsollarımızda... ✕

Yapım: Midway Dağıtım: Midway Platform: PS2, Xbox Çıkış tarihi: 21 Eylül



onlar da birgün gelecek

UNUTULMUŞ SAVAŞLAR

Beş kişiden oluşan Türk bir grup bir RTS oyunu hazırlıyor. Grafik tasarımını Berk Yüksel'in ve programlamasını Mehmet Sadık Akyol'un yaptığı Unutulmuş Savaşlar'da kaynak toplamaktan "level" atlamaya kadar diğer RTS oyunlarında da olan birçok şey bulunuyor.



ROLLER COASTER TYCOON 3

Roller Coaster Tycoon 3'ün ilk ekran görüntüleri yayınlandı. Oynanışı neredeyse baştan tasarlanan oyun ziyaretçiler için geliştirilmiş bir yapay zeka ve grup davranışları (toplu hareket) gibi yenilikler içeriyor.



MARTIN MYSTERE

Yeni bir adventure oyunu geliyor. Tamamen 3D olarak tasarlanan Martin Mystere'de yapımcılar klasik icon-adventure tarzının dışına çıkmıyor. Adventure oyunlarını iptal edenlerin dikkatine...



UTOPIA CITY

Parallax Art Studio yeni bir FPS oyunu için çalışıyor. Utopia adındaki sanal bir evrende kapana kısılan bir karakteri kontrol ettiğiniz Utopia City'de oyuncuların iki seçimi olacak. Ya bu evrenin kurallarını kabul edip her şeye katlanmak, ya da özgürlüklerini elde etmek için Mastermind'i yok etmek.



CHAMPIONSHIP MANAGER 5

SI Games'ten Championship Manager'ı devralan Beautiful Game Studios, CM5'i piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor. 2D motorun daha hızlı ve daha akıcı bir hale getirileceği aldığımız haberler arasında.



PLATFORM FIRTINASI

Ratchet and Clank III, Jak III ve Sly 2... Yeter mi?

PS2'NİN İKİ ÇILGIN PLATFORM KLASİĞİ RATCHET&CLANK ve Jak'ın üçüncü basamağına hazır mısınız? Aslında bu soruyu yanıtlamanız için önünüzde uzun bir süre var, çünkü oyunların tamamlanmasına daha çok uzun bir süre var. Ratchet&Clank III hakkında elimizde fazla bilgi yok, fakat oyuna yeni bir karakterin ekleneceği du-

yurulmuş durumda. Jak III'de de Jak ve ufak dostu yeniden Metalhead'lerin peşinden koşacak.

Sucker Punch ve Sony işbirliğiyle hazırlanan yeni ve sevimli hırsızlık projesi Sly 2, 2004 sonunda PS2'lerimize olacak. Bu sefer Sly'nin yanında iki karakteri daha, Bentley ve Murray'i de kontrol edebileceğiz. Bölümle-

rın ilk oyunundan daha özgür olacağı ve çeşitli görevleri yerine getirmek için karakterler arasında geçiş yapmanız gerektiği de açıklanan bilgiler arasında. Sucker Punch'ın Band of Thieves'de yenilediği bir diğer konu da grafikler. Sly 2'de grafik yavaşlamaları görülmeyecek ve oyun daha akıcı olacak. Platform meraklılarına duyurulur.✘



YÜKLENİYOR...

Tüm zamanların en çok satacak oyunlarından The Sims 2'nin çıkış tarihi (yeniden) açıklandı: 2 Ağustos 2004.

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Çok yakında bir İlk Bakış bekleyin
Blitzkrieg: Burning Horizon	Strateji	25-Haziran-2004	Neden olmasın?
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Umarız birincisinden iyi olur
Call of Cthulhu	Aksiyon	23-Kasım-2004	İkinci oyunun tarihi belli, birincisinin değil
Colin McRae Rally 04	Yarış	30-Nisan-2004	Demoyu oynadınız, demek ki kendisi de kapıda
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004	Simülasyon sevenler bekliyor.
Doom III	FPS	14-Temmuz-2004	Ancak Half Life 2 zamanında çıkarsa
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	TV programı ve oyun bir arada, ilginç
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004	Sürpriz yapabilecek bir oyun, dikkat!
Half-Life 2	FPS	31-Mart-2004	Yalancı, yalancı sana kimse inanmaz!
Harry Potter: Prisoner of Azkaban	Aksiyon	25-Mayıs-2004	PS2'de EyeToy ile de oynanacakmış. Himm...
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	Zamanında gelecek gibi
Leisure Suit Larry B	Adventure	21-Eylül-2004	Bu kez Al Lowe yapmıyor, ümitsiziz
Medal of Honor: Pacific Assault	FPS	1-Eylül-2004	Yeni çıkış tarihi budur.
Singles	Simülasyon	2-Nisan-2004	Yeah baby!
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004	Oyunun filminden iyi olması ümidimiz
The Sims 2	Simülasyon	2-Ağustos-2004	Neyse ki Singles geliyor, bekleyebilir.
Thief III	Taktik-aksiyon	17-Mayıs-2004	Sitesini ziyaret edin (www.thiefgame.com)
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Kim oynuyor bütün oyunları ya?



VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Tür: RPG Platform: PC
Yapın: Troika Dağıtım: Activision
Çıkış Tarihi: 2004 sonbahar

Fallout'u Half Life 2 oyun motoru ile yaparsanız?

Maalesef yapılan Fallout değil. Ne de olsa kontratı Troika'nın değil ve kontratın sahibi Interplay'de saçmalayıp dururken orijinal Fallout'un beyin takımından Brian Fargo da ayrılarak Inxile'i kurdu. Troika'nın oturup bekleyecek hali yok, Atari'nin saçmalamalarına kurban giden Greyhawk Temple of Elemental Evil'dan sonra onlar da kafalarında sağlam bir oyun fikriyle Activision'a gittiler.

Böylece talihsiz olaylar zinciri altında her şeyin düzenini bulmasına yardımcı olmuş oldu? Kader, kısmet... fazla mı iyimserim?

Troika birinci kişi görüşü açısından yeni bir RPG yapmak istiyordu. Activision da hatırlarsınız Vampire: The Masquerade: Redemption'un yapımcısı idi. Lisans da hazır ellerinde, bilmeyenler için özetlemek gerekirse Vampire'in oyun sistemi olan Storyteller Dungeons & Dragons'dan sonra dünyanın en çok satan ikinci sistemi. Haliyle arkasında oldukça büyük bir seven kitlesi var. Şimdi elimizde Troika gibi bilgisayarda RPG nasıl olur kitabını yazmış adamlar var? Daha ne? Ekipte Myth II, StarCraft, Tropico, Medal of Honor, Tony Hawk's Pro Skater 3 ve 4 üstüne üstlük daha pek çok oyuna katkıda bulunmuş elemanlar da katılmış! Yuh diyorum ama yine kesmiyor çünkü bununla da yetinilmemiş, yazının ilerleyen kısımlarında okuyacağınız sebeplerden dolayı, Half Life 2 için geliştirilen Source oyun motoru kullanılmış! Peki bütün bunlar ne demek

diye soranınız varsa lütfen şimdi sormasın bu kutsal mutluluk anını bozmasın.

Görünüş gerçekten de sağlam, ekran görüntülerinde biraz donuk durabilir ama oyun içi videolarını izlediğiniz zaman gerçekten de etkileniyorsunuz. Bütün kaplamaların bir Doom 3 ya da Half Life 2 kadar sağlam olmadığı bir gerçek. Öte yandan bu güne kadar genelde 2D olarak sevdiğimiz RPG türü en son teknoloji ve grafikler ile karşımızda. Oyunu oyun yapan hikayesi olsa da bu Troika'nın Arcanum'dan bir ders aldığını gösterir. Seslendirmeler son derece profesyonel ve kısa videolarda dinlediğimiz müzik de gerçekten o 'Karanlıklar dünyası'nın atmosferine uygun. Ah tabii duyduğumuz teknik heyecandan işin daha hikaye kısmına gelmedik. Hali hazırda karanlıklar dünyasını tanımayanlara bu dünyanın tüyler ürpertici güzelliklerini gösterdikten sonra oyun motorunun sağladığı diğer avantajlara, Fallout ile ortak noktalarına ve RPG özelliklerini yitirmeden nasıl FPS ve macera oyuncularını da memnun edebileceğine geleceğiz...

World of Darkness

Karanlıklar dünyası vampirlerin, kurt adamların gerçek olduğu bir dünya. Fakat bu dünyadaki vampirler bizimle birlikte yaşıyor, bizim üzerimizden yaşıyor ve varlıklarını bize belli etmiyor. Politikada, çok uluslu şirketlerde, eski çağlardan bu yana savaşlarda ve in-





sanoğlunun toplumsal bütün hareketlerinin arkasında vampirlerin de parmağı var. Kısacası kendilerine besin ve eğlence olan bu sürüyü güdüyorlar. Genel olarak dünya aynı yer ama çok daha karanlık, gotik ve kötü yanlarının altı çizilmiş bir şekilde, komplo teorileri ile örülmüş bir şekilde. Gündüz alışveriş yapıp insanların güvenle gezdiği yerler geceleri vampirlerin beslenme alanı oluyor, arka sokaklar kendi klanları arasında savaşlara sahne oluyor. Barlardan gece klüplerinden kandırdıkları kadınları ve erkekleri gözlerden uzak yerlere çekiyorlar ve besleniyorlar. Oyunda ekranda bir Masquerade göstergesi yer alıyor, bu gösterge bize bulunduğumuz bölgede vampir güçlerimizi ne derece kullanıp panik uyandırmayacağımız belirtiliyor. Yeni vampe dönüştürülmüş bir insan olarak bu dünyanın kurallarını hızla öğrenip hayat-



OLGUN ZİHİNLER İÇİN OYUNLAR

Bu White Wolf yayıncılığın rol yapma oyunlarını tanımlamak için kullandığı gayet haklı bir ibaredir. Cahil insanlar yani bilmediklerini öğrenmeye pek niyeti olmayan insanlar dünya çapında bu yayınevine ateş püskürtmektedir. Hemen hemen her ülkede hali hazırda rol yapma oyunları oynayanlara toplumsal bir baskı vardır. Bir de bunun üzerinde insanların cahillikleri ve aç gözlüklükleri üzerine metaforlarla dolu, kutsal kitaplar ve yasalarla, ülkelerin sistemleriyle, iyice dünyanın karanlık yanı üzerine kurulu bir 'Karanlıklar Dünyası' bulunca klasik kıyamet alameti, satanizm vb çığırkânlıklarına başlıyorlar. 'Kötü' olanı göstermeden iyiyi nasıl tanımlayabiliriz ki? Kötü olan her şeyi halinin altına süpürürsek, görmezden gelirsek bir gün mutlaka biriken büyük pislikle uğraşmak zorunda kalırız. Wod oyunlarında dram vardır, acılar vardır, karanlık vardır, sex, şiddet ve toplumun görmezden gelmeye çalıştığı her şey vardır. Haliyle bu oyunlar ancak belli bir olgunlukta insanlara uygun ve sayısal çoğunluk bu tip bir doyum ve yeterlilikten yoksun. Toplum olarak kendi çocuklarını fark etmek, umursamamak şahane, oyundur müziktir filmidir bahane. Bunlar sadece günah keçisi. Yine de bu bilgisayar oyununda göreceğiniz şiddet vs gibi unsurlar aslında gayet dengeli. Yani iyice safforik olmadıktan sonra, Pokemon izledikten sonra uçmak için pencereden kendinizi atmayan bir tipsiz gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz.



ta kalmamız gerekiyor.

Oyunda vampirler politik olarak ikiye bölünmüş durumda, bir tarafta vampirlerin maskeyi koruyup insanlardan gizli kalmasına çalışan Camarilla var diğer tarafta ise güç için Camarilla için çekişen ve gerektiğinde maskeyi delmeyi bir silah olarak kullanan Sabbat. Vampir politikaları çok derin ve uzun hikayeler, White Wolf'un pek çok romanında anlattığını burada özetlemek zor. Ama kısaca politik olsun silahlı olsun bir yer altı çekişmesinde hayatta kalıyoruz. Ve bilen bilmeyen kim olursa olsun bu her oyuncu için keşfedilmesi keyifli bir komplolar yumağı olacak. Bir Camarilla tarafından olduğumuzdan hareketlerimizi biraz daha dengelemek durumundayız.

Los Angeles, Chinatown, Hollywood, Santa Monica, oyun genel olarak bu mekanlar çevresinde gelişiyor ama bu mekanların keşfedilmeyen bölgelerini de düşünürseniz (yer altı) oldukça geniş bir oyun alanımız var. Oyunda mekan gizlilik yeteneklerine sahip bir karakter için çok önemli, aşırı derecede çirkin olan Nosferatu'larla oynarken algı ve gizliliğe dayalı mesele. Oyundaki shadow göstergesi Thief teki gibi ne kadar gizlenmiş olduğumuzu bize gösteriyor.

Brujah klanındakiler ise FPS'çilere en uygunu, kafadan dalıp kafa kırmak için mükemmel. Tremere'ler korkulan

vampir büyücüler olarak zihinlere hükmederken, sanat tutkunu ölümsüz güzelier olan Toreador'lar karşılındakileri tavlayarak avantaj elde ediyor. Haliyle oyunu farklı klanlardan karakterlerle defalarca bambaşka tatlara olarak oynamanız mümkün. Her vampir klanının onlara avantaj sağlayan disiplinleri ve bir laneti vardır. Bunlar sadece avantaj dezavantaj değil oynadığımız karakterin kimliğidir, bir parçasıdır. Disiplinlerin kullanımı için kan harcanması gerekir. Kan kazanmanın yolu da onu birilerinden emmektir. Fakat yaratılan ge-



KLANLARIN GÜÇLERİ



Brujah: Eskiden ataları Kartaca'da yaşadığı Ütopya'yı kısa bir süreliğine bulmuş olan bu vampir klanı aslında filozof savasçılardır. Ama geçen yüzyıllar onları nihilist savasçılar, kafa kırıcılar ve anarşistler olarak bırakmıştır. Disiplinleri kudret, hızlı hareket ve varlık göstermedir. Zayıflıkları ise çok kolay delirip ne varsa yıkmalarıdır.



Malkavian: Bu klanın vampirleri deli bilgelendir. Abuk subuk söz demeleri arasında akılları parçalayacak sırtlar ve gizlenir yazar. Ne yapacakları belirsizdir ve bu klandan biri diğerine benzemez. Basitçe dengesiz değillerdir, gençlerin düstüğü en büyük hata onları böyle sanmaktır. Güçleri algı, delilik ve gizlilik. Zayıf yanları oyuna en az bir akıl hastalığı ile başlamalarıdır.



Nosferatu: Artık insan denemeyecek derecede çirkin hale gelmiş Nosferatu'lar korkunç canavarlara benzerler. Kendilerinden hırsıntı yada garip duygular arasında giden bu klanın üyeleri mezarlıklarda, lağımlarda yada gözden uzak yerlerde ama gerektiğinde hayatta kalabilecek bilgiyi sağlamak için önemli bilgi alışverişini yapılan yerlere duyabilecek uzaklıktadırlar. Güçleri hayvan kontrolü, gizlilik ve kudretir.



Gangrel: Karanlık orman gecelerinde kurt formunda yada çıplak ve hayvansı görünüşler ile yalnızlığın ve doğanın tadını çıkarır Gangreller. Şehirlerde bile bir şekilde uygar olmayan, içgüdüsel davranabilecekleri yerleri teroh ederler. Hayvan kontrolü, dayanıklılık ve kendilerini değiştirme güçleri vardır. Dezavantajları kendilerini kontrol etmezlerse gitliktçe hayvansılaşmalarıdır.



Toreador: Sanat aşkıları ve güzellik tutkunları. Vampir olunca insansal olanları ötesindeki güzellikler veya uç sanat formları ile uğraşmaya başlamışlardır. Algı, hız ve etkileyicilik gibi güçleri vardır fakat zayıflıkları güzele olan aşklarının onları geçici olarak savunmasız bırakabilmesidir.



Tremere: Eskiden insan büyücülerin bir kardeşliği iken büyük bir savaş vererek vampir olan bu klan kan büyüsü denilen güçlere hükmeder. Hayatta kalabilmek için çok sıkı bir organizasyon olarak hareket eder, kendi başına hareket edenlere tahammülleri yoktur. Güçleri algı, hükmetmek ve kan büyüsüdür. Zayıflıkları ise klanı kayıtsız şartsız itaat edecek hale getirilmeye çok yakın bir konumda başlamalarıdır.



Ventrue: Ortaçağın derebeyleri, kralları ve generalleri bugünün fakir elbiseli iş adamları olmuşlardır. On planda olmayı severler ve geniş kaynakları kontrol ederler. Fakat bu aristokrat kişiliklerinin bedelini ancak belirli bir standarda uyan kan içerek öderler. Güçleri hükmetmek, dayanıklılık ve etkileyiciliktir.





zilyon kere kaydet yükle yapmadan oyunda bir atmosfer yakalayıp yolumuza devam edebileceğiz. Eski macera oyunlarındaki gibi sadece uygun sözleri kullanmak değil karakteriniz yakışıklıysa tavlama yoluyla, diyalogda sunulacak jest ve mimik seçenekleriyle ve özel yetenekler ile de yolumuza devam edeceğiz. Zihin kontrol büyüsünü buradan da yapabileceğiz ki harika! Mükemmel! Fantastik! Aslında benzeri Fallout'ta da vardı, özel yetenekler alınca farklı renkte ve özel diyalog seçenekleri açılırdı, hangi seçeneklerin açılacağı karakter özelliklerimize ve yaptıklarımıza bağlıydı. İşte Bloodlines'da Fallout'u özleyenler de hasret giderecek, oyunun konuşma kısmı dehşet. Source Engine boşuna almamışlar, konuşurken karşınızdakinin yüz ifadesini izlemek oyun tecrübesini bambaşka boyutlara sokuyor. İster korkutun, ister dövün ister sövün size kalmış ve pek çok sövme seçeneğinin olduğunu da belirteyim!

Bütün bunlara ilaveten oyunun multiplayer'i var! Multiplayer'da takımlar görevleri gerçekleştirmeye çalışıyor ve başaran takımlar güçlenmek için tecrübe puanları kazanıyor. Half Life için Counter Strike benzeri bir vampir- vampir avcısı kışması modu olduğunu ve ne kadar tuttuğunu düşünürsek mükemmel bir karar. Splinter Cell Pandora Tomorrow'da gördüğümüz ve bazı yeni gelecek olan (mesela yeni Tenu) oyunlarda da olan Stealth action burada da olacak. Çünkü Nosferatu'lar ve birkaç klandaki gizlilik güçleri var ve algı disiplini olmayan vampirler, avcılar onları kolay kolay fark edemeyecek. Yedi farklı yeteneklere sahip klan ve henüz açıklanmayan güçlerle donanmış vampir avcılar! Multiplayer'i gerçekten çeşitli olacak.

Bloodlines yere göğe sığmayan pek çok özelliği, kendine has güzelliği ile dehşet içinde ibret içinde merakla beklediğimiz bir oyun olup çıkıyor. Sırf oyunun geçtiği dünya bile o kadar derin ki buradan ne kadar anlatsak yetersiz kalacağız. Oyun çıktığında oynamaktan yazmaya nasıl fırsat bulunuz merak ediyorum.

Ali Güngör / Aleister

reksiz katliamda karakterinizin canavarlaşıp kontrolden çıkmasına sebep olur. Bunu da insanlık puanınızdan takip edebilirsiniz. Yani sonuçta oyunda bir dengeyi tutturmanız gerekli ama bedelini ödeyebildiğiniz sürece istediğinizi de yapabilirsiniz!

Source Engine

Half Life 2 Source motorunun sayısız avantajı var, bunlardan biri de FPS oyuncularını çekmek ki ciddi sayıda RPG oynamayan insanı bu oyuna ilgi duydu. Pekli oyun ne derece önümüze çıkani vurma şansı veriyor? Her karakter silah kullanabilse de uygun yetenekleri olan karakterlerin nişangahları daha kullanışlı ve silah tepmesi vs daha az olacak, yani daha kontrollü. Sonuçta esas önemli olan ne kadar iyi FPS oynadığınız kadar 'karakterinizin' ne kadar iyi silah kullanabildiği olacak. Belki

RPG'cilerden ya da FPS'cilerden memnun olmayanlar vardır.

Ama bence hiç gereği yok. RPG'ciler daha 'kişisel' bir oyun kazanıyor, karakterlerinin gözünden görüyorlar. FPS'ciler ise silah ve ekip-

man dışında da güçlü yetenekler ile daha iyi ölüm makineleri haline geliyor. Ayrıca FPS'cilere bir hatırlatma daha, her ne kadar türü yaratık katletmek olsa da esas türe çağ atlatan hikaye anlatımı ve çeşitliliği ile Half Life olmuştu. Yani her halükarda bütün oyuncular için çok daha zengin bir oynanış sunulmuş oluyor

Macera oyunu çıkmıyor diye yakınanlardan mısınız? Bir RPG pek çok çözüm yolu olan bir macera oyunudur zaten. Bloodlines'daki diyalog ağacı sayesinde hamak kurabileceksiniz! Yani kararlarınız oyunu bitirmenize engel olmayacak, zorlaştıracak ya da kolaylaştıracak o kadar ama bu sayede



Hitman: Contracts

Tür: Aksiyon

Platform: PC, Playstation 2

Yapım / Dağıtım: IO Interactive / Eidos Interactive

Çıkış tarihi: Nisan 2004

Web: www.hitmancontracts.com

Barkod kafalı dostumuz nihayetinde dönüyor.

Sevdiğimiz, nefret ettiğimiz, istemeden edindiği mesleği yüzünden gün yüzü görememiş biricik 47 yeni ve karanlık hikayesi ile tekrar karşımızda. Hikaye için yeni demek pek doğru değil aslında. Sebeplerine gelince...

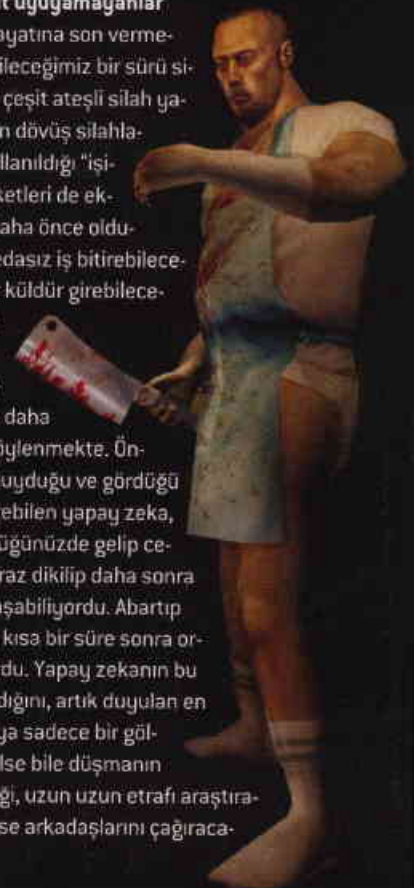
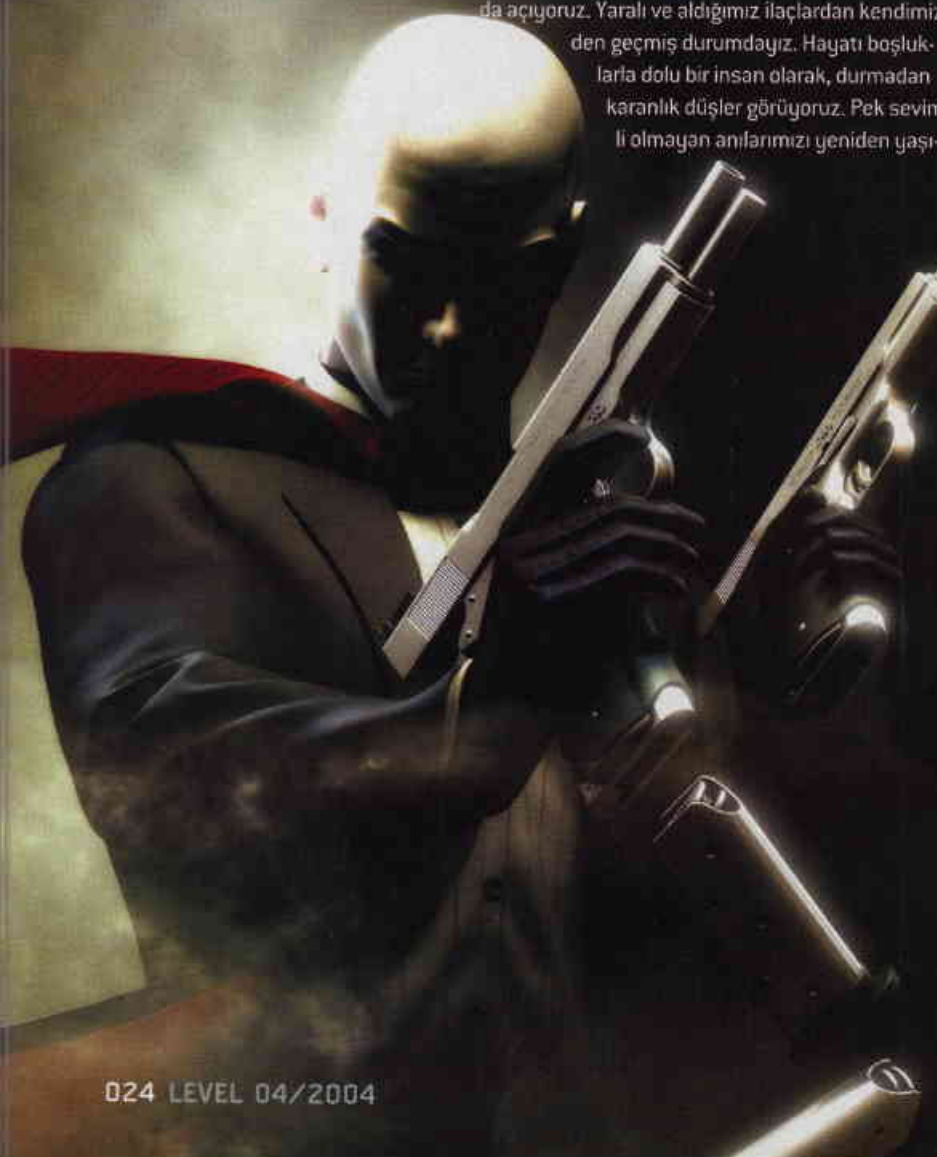
Contracts'a gözlerimizi Paris'te bir hotel odasından açıyoruz. Yaralı ve aldığımız ilaçlardan kendimizden geçmiş durumdayız. Hayatı boşluklarla dolu bir insan olarak, durmadan karanlık düşler görüyoruz. Pek sevimli olmayan anılarımızı yeniden yaşı-

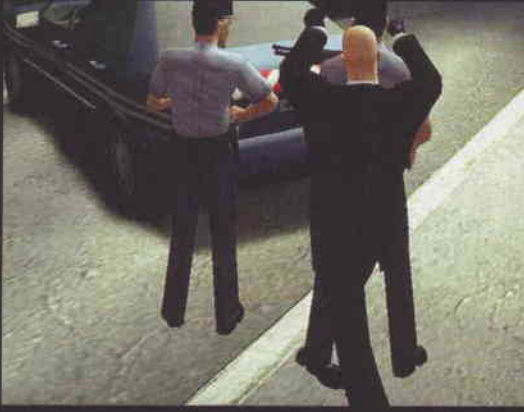
yoruz. Flashback'ler ile oyun da başlıyor. En azından şu ana kadar ulaşılabilen, görülebilen bu.

Oyun yapısı görevler de flashback'lerimiz üzerine kurulu. Serinin ilk oyunlarında gördüğümüz yerlere ve hatta görevlere geri dönüşler mevcut. Ancak bölüm tasarımları üzerinde çokça kafa patlatan IO, artık dolaştığınız yerlerin daha geniş olacağını ama eskisi gibi can sıkıcı olmayacağını söylüyor. Haritanın tamamındaki düşmanların temizlenebilir olduğunu, ancak daha önce temizlediğimiz bölgelerin bile bir şekilde canlı tutulacağını, böylelikle oyuncuyu boş haritada bir aşağı bir yukarı dolaşırken sıkılmasının önleneceğini söylüyorlar.

Geceleri rahat uyuyamayanlar

Her canlının hayatına son vermemizde kullanabileceğimiz bir sürü silaha sahibiz. 30 çeşit ateşli silah yanında, yeni yakın dövüş silahları ve bunların kullanıldığı "işini bitirme" hareketleri de eklenmiş oyuna. Daha önce olduğu gibi sessiz sedasız iş bitirebileceğimiz gibi, paldır küldür girebileceğimiz de. Ancak bu hiç kolay olmayacak çünkü yapay zekanın çok daha keskin olduğu söylenmekte. Önceki oyunlarda duyduğu ve gördüğü seslere tepki verebilen yapay zeka, bir adamı öldürdüğünüzde gelip cesedin başında biraz dikilip daha sonra ortamdan uzaklaşabiliyordu. Abartıp alarm verse bile, kısa bir süre sonra ortam sakinleşiyordu. Yapay zekanın bu rutinden kurtarıldığını, artık duyulan en belirsiz sesteki veya sadece bir gölgeden şüphelenilse bile düşmanın harekete geçeceği, uzun uzun etrafı araştıracağı, gerek görürse arkadaşlarını çağıraca-





ği söyleniyor. Yani yapay zeka tam manası ile pimpirikli ve paranoyak olacak gibi gözüküyor (ehe, umalım ki öyle olsun).

Silahlar, grafikler, yapay zekada zaten gelişme bekliyorduk. Ama bunlardan daha fazla ilgimizi çeken ise hikayenin işleniş tarzı. Görülen o ki, önceki oyunlardan çok daha karanlık bir tablo çizilmeye çalışılıyor. Hitman 2'de esas olarak kaçırılan dostunu kurtarmaya çalışan 47, ruhsuz bir katilden çok, şartların zorladığı standart bir kahraman gibiydi. Yeni oyunda ise korku, nefret ve tiksinti ile anılacak bir geçmiş, öldürmek dışında bir yeteneği olmayan bir adam ve o güne kadar yaptıkları ile yüzleşmesi işleniyor. Hikayeyi derinleştirmeye çalışıyor oldukları çok açık. Bu da Hitman oyunlarının genel tadından fazlasını bulacağımıza işaret. Önceki oyunlarda daha çok görevimize yada hedefimize odaklanırken bu sefer 47'nin ruhsal dünyasının içine çekileceğiz. Hem 47'nin gerçek hikayesini, hem de bir gün kiralık katil olursak nasıl rezil bir hayatımız olacağı hakkında fikir sahibi olmamızı sağlayacaklar.

Uyuyun. Valla!

Yeni grafik motorunun marifetlerini de anlatmakla bitiremiyor yapımçılar. Hava şartlarının olabilecek en gerçekçi

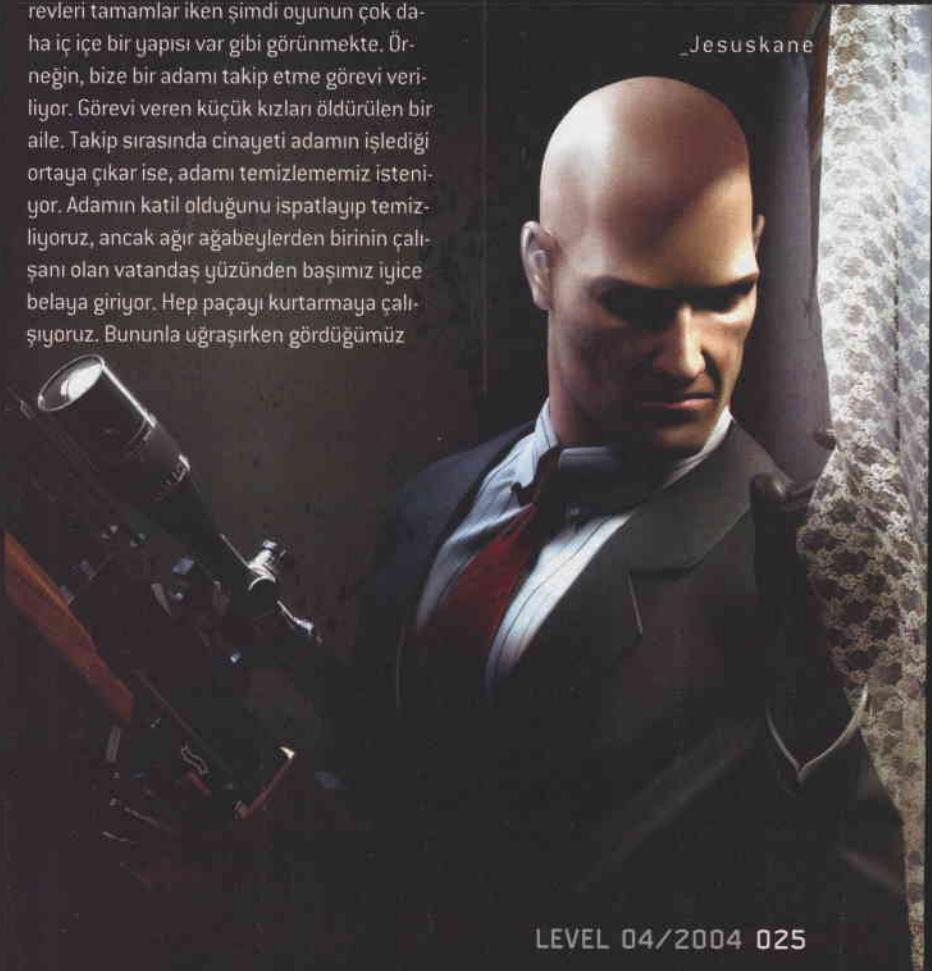
şekilde oyuna yansıtıldığını ve şartların sizin çevre ile etkileşiminizi doğrudan etkileyeceğini belirtiyorlar. Ekran görüntülerinden de görüldüğü gibi yansıma efektleri ve ışıklandırmanın görsellik kadar atmosfere de katkısı çok. Mesela, işini bizim gibi piyano teli ile değil, satır ile halletmeyi seven birçok düşmanımız mevcut. Mezbahada insan keserlerse ortam kan gölü olur. O kan gölünden de işte böyle yansıma efekti çıkartırız biz diyen yapımçılar, midesi sağlam olmayan oyuncuların uyardıktan geri kalmıyorlar. Etinden sütünden yararlanmasalar bile adam kesmekten geri kalmıyor kötü adamlarımız. Dom 3 videosunda gördüklerimiz kadar gerçekçi olmasa bile canımızı sıkacak derecede iyi canlandırılmış her şey.

Uzun lafı biraz kısaltmaya çalışırsak, 47 olgunlaştı. Grafikleri ve teknolojisi kadar becerileri de gelişti. Bütün bu gelişimin götürüsü ise kod kafalı arkadaşımız 47'nin akıl sağlığı oldu. Daha önce ayrı ayrı verilen görevleri tamamlar iken şimdi oyunun çok daha iç içe bir yapısı var gibi görünmekte. Örneğin, bize bir adamı takip etme görevi veriliyor. Görevi veren küçük kızları öldürülen bir aile. Takip sırasında cinayeti adamın işlediği ortaya çıkar ise, adamı temizlememiz isteniyor. Adamın katil olduğunu ispatlayıp temizliyoruz, ancak ağır ağabeylerden birinin çalıştığı olan vatandaş yüzünden başımız iyice belaya giriyor. Hep paçayı kurtarmaya çalışıyoruz. Bununla uğraşırken gördüğümüz

pisliklere dayanamıyoruz. Geçmişimizden duyduğumuz suçluluk ile biraz daha temizlik yapmaya çalışıyoruz. Biz uğraştıkça elimiz kana bulanıp duruyor. En azından şu ana kadar çok az insana nasip olan PlayStation 2 demosunda olaylar bu şekilde.

Başlangıcı olan her şeyin bir sonu vardır. Peki 47 ne olacak sonunda? Asıl merakım bu yönde. Ortada bir demo, bir sürü ekran görüntüsü ve oyun hakkında bir çok bilgi var. Ancak IO'nun da oyunu üstüne kurduğu bir durum var ortada. 47'nin insan olarak hayatta durduğu yer, kabusları, pişmanlıklar ve üstü kapalı da olsa öfkesi. Daha çıkmamış bir oyunun kendisini değil de sonunu merak ediyor olmam ilginç olabilir. Ama gerçekten meraktaayım "ne olacak bu kod kafanın hali?".

_Jesuskane



İLK BAKIS

TOCA Race Driver 2

Tüm Yarış

Platform: PC / XBOX

Yapım/Dağıtım: Codemasters

Çıkış tarihi: 17 Nisan 2004

Web: www.codemasters.com/

tocaracerdriver2/

Altınızdaki aracın parça parça eksildiğini hissedeceksiniz!

TOCA Race Driver 2 (TRD2) uzun bir "içindekiler" listesiyle bizi karşılıyor. Herhalde aramızda 15 değişik çeşidi içeren 31 şampiyonalı yarış oyunu gören olmadı. En azından burada olmadığına göre ben size sayayım. GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Truck racing, Stockcar Oval Racing, Ice-Racing, Convertible Racing ve Performance Cars. Hangi tip yarış takip ederseniz edin illaki size göre birşeyler var bu oyunda.

Yapımcı Clive Moody, oyunu gerçeğe yaklaştırmak için her şeyi yaptıklarını belirtiyor. "Eee?" diyeceksiniz. Ama eğer bir firma yapacağı yarış oyunu için hem CAD ve GPS bilgilerinden yararlanıp hem de olayı yerinde ve bilen insanlardan yani araç üreticilerinden dinlerse o firmaya bu konuda saygımız sonsuzdur. Vaat edildiği üzere ilk yapılan bir şey değil çünkü daha önce F1 serisinde de bu tip cihazlar kullanılıyor. Fakat bunu kullananların sayısı bir elin parmaklarını da geçmez. Bu sistem

sayesinde bu bahsedilen 15 tip yarışın hepsinin birbirinden çok farklı olması ve birini bırakıp direk diğerine geçebilmenin imkansız olması sağlanmış söylenene göre. Yani 4 tekerdir düz gider dedirtmeyeceklermiş güya...

Hasar modeli isminden bahsedilecek kadar meşhur olacak TRD2'nin. İsmi de "Terminal Damage Engine". Karizması da var yani. Bu motor ne yapacak dersenez, aracın incik incik her parçasını yerinden oynatacak kıracak dökecek. Ama bununla da kalmayıp sizi daha gerçek kazalara yaklaştıracak. Yani 150 ile giderken duvara girince sadece kaputunuz dağılmayacak, yarış da bırakacaksınız. Ayrıca hem görsel hem de duysal olarak bu konuda yeterince tatmin olacaksınız.

Oyunun gücüne güç kattığı iddia edilen yapay zekadan da bahsetmeden geçmeyelim. Clive iddia ettiği üzere

bir yarış oyuncusunun kullanımı bir yana yapay zeka da büyük bir faktör. TRD2 yarışçıyı yapay zeka sayesinde yetiştirecek. Her yapay zekanın ayrı bir karakteristiği yani Türkçesi fren, gaz ayarı olacak. Bu sayede oyunda her şey finiş geçmek olmayacak.

Görüldüğü üzere TRD2 yeni "Mükemmel Yarış Simulatörü" olmaya aday gibi. Bu kadar içerikle hala düz giderim ben anlamam diyorsanız sizi düşünende kabahat. Beklenenler listesine az yukardan yazalım. ☺

_Onur Bayram



THE MOVIES

Tür. İlg. Simülasyonu
Platform: PC/PS2/X-BOX
Yapım/Dağıtım: Lionhead/Activision
Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Gelin sizinle bir film çevirelim...

Güzel yurdumda kendimi bildim bileli "Yeşilçam nasıl kurtulur, nasıl güzel film yapılır, yılların emektâr sanatçıları nasıl park köşelerinde açlıktan ölmekten kurtarılır" tartışılır durur. Tabii genellikle tartışılır, başka da bir halt edilmez. Niye edilsin, bu memleketi biz mi kurtaracağız be bilader? Bize barda muhabbet malzemesi lazım, değil mi a iki gözüm? Tabii öte yandan alin adamı hayvan gibi film endüstrisi kurar, dünyaya film satıp paraya doyar, bir de üstüne kültürünü yayar, orası başka. Biz de oturup ağlarız niye sokakta bir tane Türkçe tabela kalmadı diye. Daha da ağlarız biz. Çok ağlarız, çok.

Ve fakat yabancılar film endüstrisi kurmakla kalmıyor, bunu bir de insanların hayal dünyasına sokuyorlar. Bizim ülkemizde hemen her genç "artiz" olmak ister şüphesiz, ve fakat dışarıda durum daha farklı, "Artiz" olmak isteyenlerin yanında bir Spielberg, bir Kubrick, bir Lucas olmak isteyen gençler de var. Var mı burada "Ben büyüyünce Atıf Yılmaz olacağım!" diyen birileri? Kaçta kaç çıkar öyle adam? Ama düşünün ki yabancı ülkelerde gençlerin böyle de hayalleri var. Hatta öyle ki, Peter Molyneux amca kalkıp bir "sinema endüstrisi simülatörü" yapmaya soyunabiliyor. Neden? Birincisi bu Molyneux, orijinal fikirleri olan bir adam. İkincisi de böyle bir oyunda potansiyel görüyor olması. Hoş, Moly-

neux gibi efsane isimler bile zaman zaman balta taşı vurabilir, ama tabii ki nispeten nadir vakalardır onlar.

Hayatımız film!

The Movies temelinde yirminci yüzyılın başında başlayan ve günümüze dek süren bir zaman çizgisi izleyen bir "Tycoon" oyunu. Bugüne dek Tycoon oyunlarında görmeye alıştığımıza benzer bir çalışma sistemi var, serbest piyasanın hakim olduğu bir ortamda sahibi olduğunuz film şirketini çeşitli filmler çekerek ayakta tutmaya çalışacaksınız. Ancak bu iş bir hamburger lokantası işletmeye benzemeyecektir. Neden dersanız, her şeyden önce yıllar ve yıllar boyu başa çıkmanız gereken sosyal onyarğılar olacak. Unutmayın ki her şeyin bir ilki vardır ve film endüstrisinin emekleme çağında beyaz perdede bir öpüşme sahnesi göstermek, sinema salonlarının yakılmasıyla sonuçlanabilirdi!

Bunun da ötesinde sinema endüstrisinin alt yapısını en baştan kendi başınıza oluşturmak zorunda olacaksınız. Sinema teknikleri, özel efektler, artist ve aktrisler, bunlar hep sizin "icat etmeniz" gereken unsurlar. 1925 yılında da özel efektler vardı şüphesiz, ancak 70 yıl sonrasının teknolojiyle kıyaslanamazdı tabii ki. Ancak siz filminizi yaparken teknik imkanları olabildiğince iyi kullanmak, gerekirse risk alıp yenilerini denemek durumun-

Title: Celsius233
Director: Chad Beck





da olacaksınız. Bu pda ara harcamak demektir, ancak daha da ötesinde, seyircinin verdiğiniz kabul edip etmeyeceğini asla bilemezsiniz. İlk Star Wars 1978 değil de 1958 ya da 1988 yılında aynı şekilde çekilseydi, acaba izleyicilerden nasıl bir tepki alırdı? İşte bu oyunda en önemli unsurlardan biri de bu olacak, izleyicilerin neyi kabulleneceğini tahmin edebilmek, onlara kendi görüş açınızı beyaz perde yardımıyla kabul ettirebilmek. Bu firmanızın hayatta kalabilmesi açısından uğraşmanız gereken en önemli sorun olacak.

Para, para, para!

Bir film şirketinin ana yatırımı filmlerinde oynayan aktör ve aktrislerdir. Filmleri afişteki isimler satar. Ancak gelin görün ki, bu isimlerle uğraşmak deveye hendek atlatmaktan beter olabilir. Sette oldukları her dakika kasanızdan para çıkacaktır. Kendilerini bunalıma sokup ya da alkole vurup çekime gelmeseler, bu defa da çekimler bitmez, daha fazla para gider. Tabii bir de başka şirkete kaçmaları durumu söz konusu. Peki ya kaprisleri ne olacak? Kırklık bir hatunun ısrarla on sekizlik taze rolüne talep olması vakasıyla nasıl başa çıkarsınız ki? İşte bütün bunlarla uğraşacak, bir yandan da gittikçe eksilen paracıklarınıza bakarak sinirle tımaqlarınızı kemireceksiniz. Heh, neden yönetmenlerin büyük bir kesimi genç yaşta akça pakça saçlara sahip oluyor sanıyordunuz ki?

Tabii film çekimi esnasında olup bitenlere doğrudan müdahale etme imkanınız olacak. Filmin türü, içerdiği öğelerin dozajı, üretim kalitesi hep sizin ve cüzdanızın sorumluluğunda olacak. Ve tabii eğer tüm engelleri aşıp ta filmi tamamlamayı başırırsanız, işin bir de gösterim tarafıyla kafa kafaya geleceksiniz. Bakalım bin bir emekle çektiğiniz film galayı ve eleştirmenlerin zehirli oklarını



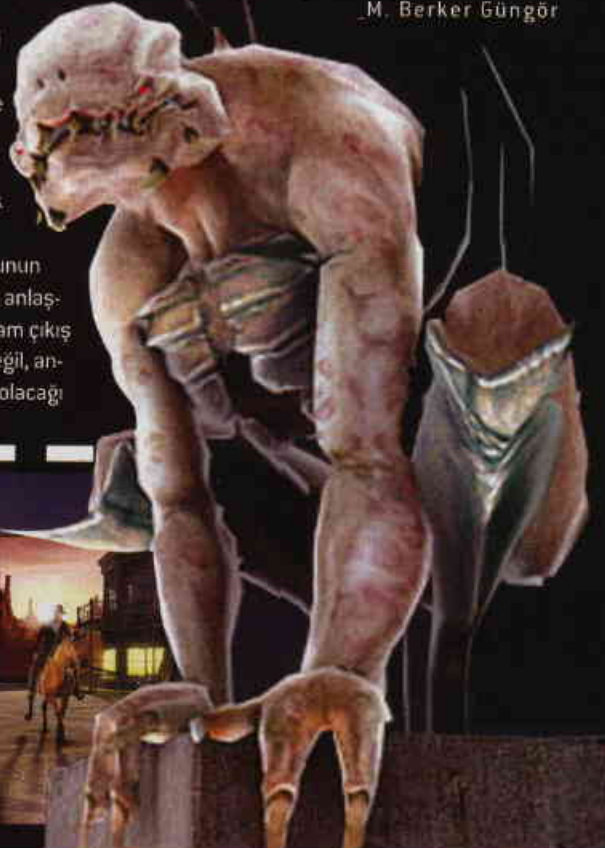
sağ salım atlatabilecek mi?

Ve gerçekten de bir film çekiyor olacaksınız, çünkü çalışmalar esnasında çekilen görüntülerden oluşan kısa bir film sabit diskinize kaydediliyor olacak. Bu filmler hem sizin oyundaki şirketinizin arşivini oluşturacak, hem de internet üzerinden başkalarıyla takas edilebilecek. Aslına bakarsanız, Lionhead programcılarının oyuncuların kullanabilmesi için pek çok yardımcı aracı oyuna katmayı planlıyorlar. Bunun da yanı sıra, oyuncuların yaptıkları filmleri sergileyebilecekleri ve yarışmalarda ödülleri kazanabilecekleri bir web sitesi de oyunun piyasaya çıkışıyla birlikte hazır olacak. Bu hayli sıra dışı bir multiplayer karşılaşma modeli olacak gibime geliyor.

Lionhead Stuidos oyunun dağıtımı için Activision ile anlaşmış bulunuyor. Oyunun tam çıkış tarihi şu aşamada belli değil, ancak 2004 sonu gibi hazır olacak!

tahmin ediliyor. Her ne kadar bir Gamecube versiyonunun yapıp yapılmayacağı kesin değilse de, PC dışında PS2 ve X-Box için de hazırlanmakta olduğu bir gerçek. Ayrıca konsol versiyonları için de, PC kadar detaylı olmasa bile online destek sağlanması planlanıyor. Uzun lafın kısası, The Movies çok sağlam bir oyun, bir klasik olmaya aday. Ama her oyun gibi yapımcısının elinde patlamaya da aday tabii. ■

M. Berker Güngör



Gran Turismo 4

Yapım: Polyphony Digital
Dağıtım: SCEA
Tür: Yarış
Platform: PlayStation 2
Çıkış Tarihi: Temmuz 2004

Online desteği ve 500 arabayla neler yapabileceğinizi bir düşünün.

Gran Turismo, yarış oyunlarının çehresini değiştirmiş, sayısız konsol sattırılmış, kendisi de otuz iki milyondan fazla satmış bir yarış oyunları serisi. Ah birisi bize henüz yapım aşamasında olan Gran Turismo 4 ile ilgili son bilgileri verse, hatta sadece Japonya'da satışa çıkarılan, oyunun demo versiyonu GT4 Prologue'u test etse, ne güzel olurdu değil mi? Bence de :)

Gran Turismo 4 "Prologue", beklenen oyunun sınırlı özelliklere sahip bir parçası. Şık bir videonun ardından gelen mod seçme ekranında arcade veya school modlarından birisini seçebiliyorsunuz. Arcade modda on iki araçtan birisini seçerek Tsukuba Circuit, New York, Grand Canyon, Fuji Speedway ve Citta di Aria pistlerinde zamana karşı yarışabiliyorsunuz. Geriye kalan 38 arabayı açabilmek için ise sizi school moda almamız gerekiyor. Burası eski oyunlardaki ehliyet sınavlarına çok benziyor ama daha kolay. Burada her dersi başarıyla tamamladığınızda, o derste kullandığınız araba size armağan ediliyor ve arcade mod seçim ekranındaki yerini alıyor. Bütün dersleri bitirdiğinizde ise ödül olarak kamera arkası görüntüleri içeren bir video izliyorsunuz. Ardından ise bu kez A Class ehliyet ayarında zorluğa sahip yeni dersler başlıyor. Siz de yere gazete serip saç baş yoluyorsunuz.

Gezegendeki en iyi yarış oyunu geliyor

Oyunun fizik motoru tamamen yeni ve bu da sürüşe gayet olumlu şekilde yansımış. Pist yarışlarında aracınız eskisi kadar kolay kayıp spin atmıyor, ralli parkurlarında ise eski tuhaflikler yok. Yine de Colin McRae Rally gibi bir örnek varken, böyle başarılı bir pist yarış oyunu ralli modu yakışmıyor. Oyundaki bir başka yenilik de ceza sistemi. Artık yolun kenarlarına veya rakiplerinize çok hızlı çarparsanız on saniye 50 km/saatin altında gitme cezası alıyorsunuz. Bu sistem pek adil değil çünkü bilgisayar kontrolündeki arabalar bu cezayı almıyorlar. Ama işin içinde yapay değil de gerçek zeka olduğunda, yapılacak çirkeflerler baştan önlenmiş oluyor.

Artık üstü açık arabaları da kullanabiliyorsunuz. Hem de sü-

rücünüzü ve arka koltukta oturan yolcuları bile görerek. Ama bu durum sistemin kaldırma gücünü aştığından, büyük bir ihtimalle altı değil, sadece iki üstü açık araba aynı anda yarışabilecek. Bir de önceki oyunda en sinir olduğum aksaklık giderilmiş, arabanın üzerinden görüş sağlayan üçüncü kamera açısı geri gelmiş. Artık arabanızın yolu kapatması yüzünden kör gitmeyeceksiniz. Yollar da serinin eski oyunlardakinden biraz daha zorlu. Örneğin Citta Di Aria pisti bir İtalyan kasabasının dar sokaklarında geçiyor, ama yeni oyunda yol tutuş ve kontrol tepkisi çok daha iyi olduğundan rahat oynanabiliyor.

GT4'te yine arcade ve simulation modları olacak. Arcade modda seçilen parkurda arkadaşlarınızla veya yapay zekayla kapışabiliyor, simülasyonda ise en alttan başlayıp ehliyetleri alarak tepelere çıkıyorsunuz. Para kazanmalı, arabaları ve yolları açmalı, değişik şampiyonalara katılmalısınız. Bu sırada araba alıp satabilir, istediğiniz şekilde modifikasyon ve ayar yapabilirsiniz. Peki oyunda bu yaptıklarınızı sadece kız kardeşinize mi göstereceksiniz? Hayır!

➤ İhtişama bakar mısınız? Bir fon bu kadar mı şık olabilir?





➤ İşte demonun açılış ekranı. Derslerin sırası ve emolmalar açıkça görülüyor.

➤ İşte araba içinden görüntü ve arsız seyirciler.



Evet var. Oyuna altı kişi ile yarışabileceğiniz bir online modu eklenmiş. Artık öyle sağda solda yok "en iyi yarışçı benim", yok "kralını tanımam" felan demek yok, sinyalleri alıyorum ona göre. İsteyene sanal er meydanı açık. Babalarla orada yarışır, tanışır, ahbab olursunuz. Tabii yüz gram network adaptörü lazım ve biraz da broadband. Oyunda rakiplerinizin araçlarını görebildiğiniz bir lobi olacak ama sesli iletişim şimdilik mümkün gözük-müyor. Tabii henüz hiçbir şey kesin değil. Online moddan dolayı oyunda pistlerin bazı yerlerinde kestirmeler oluşturulmuş ve çekişme iyice arttırılmış. Fakat büyük bir ihtimalle online oyun esnasında görüntü kalitesinde normal yarışlara göre belli bir azalma gözlenecek.

Michael Jackson, Gran Turismo 4 ödülü aldı.

SCEA, Las Vegas'taki bir oto şovunda oyununun promosyonu için altı dalda en iyileri belirleyen Gran Turismo 4 ödülleri dağıttı. Şovun en iyi ödülünü kazanan ballı Richardson kardeşler ödülleri GT serisinin yaratıcısı Kazunori Yamauchi'nin elinden aldılar ve 1965 Buick'lerini oyuna entegre ettirme şansını yakaladılar. Michael Jackson ise yaptığı performans geliştirmeleri sayesinde şovdaki en iyi yerli otomobil ödülünü 2003 Saturn Ion'u ile o kazandı.



➤ Dar ve eğimli sokaklar, yöresel yapılar ve harika bir fon.



➤ İşte bir klasik, 1967 Corvette Stingray



İLK BAKIŞ

Arabanın detaylarına, göz alan güneşe, güneşin yoldaki ve aracın üzerindeki yansımalarına dikkafinizi çekirim. ➤



Gran Turismo 2'de 640 araba vardı, ama GT1'e göre hem grafik, hem de oynanış kalitesinden biraz eksiltmişti. GT4'te ise yine klasikler de dahil 500'den fazla araç olacak. Yarışabileceğiniz pist sayısı elli, Times Square meydanından rüzgar gibi geçmek, Grand Canyon'da uçurumun kenarından dönmek veya bir kasabada yokuş aşağı gazı döşemeye yapıştırmak çok büyük keyif. Atmosfer nefis nefis, şahane.

Araçlarda hala görsel hasar yok. Onun dışında fizik, ağırlık, hız, ses, sürtünme, rüzgar ve benzeri her şey çok gerçekçi. İnanılmaz sürüş deneyiminin yanında fotoğraf kalitesinde de grafikler sunan GT4'de yolun ve araçların yansımaları, ışığın vurması ve rüzgardan sallanan ağaç yaprakları ihtişamıyla insanı büyülüyor. Replayler hala televizyon yayını kalitesinde. Birçok yeni açının yanında bir de zoom özelliği eklenmiş.

Kaçıl kız, ezileceksin!

Bu oyunda en hoşuma giden gelişmelerden birisi seyirciler oldu. Hala kağıt kalınlı-

ğındalar ama sürekli size doğru döndüklerinden fazla belli olmuyor. Bağırıyorlar, alkışlıyorlar, tezahürat yapıyorlar, hatta yolunuza atlayıp fotoğraf çekiyorlar. Siz köşeyi döner dönmez de koyun sürüsü gibi yoldan kaçışmaya başlıyorlar.

Gran Turismo, bir yarış oyunu olmanın ötesinde artık otomobil kültürünün bir parçası. Gerçek hayatta deneyemeyeceğiniz kadar çok sayıda arabayı inanılmaz detay ve gerçekçilikle kullanabiliyorsunuz. Anladım ki yapımcılar pek normal insanlar değiller. Artık dahilik ile delilik sınırlındalar ve binlerce saatlerini bu oyunu nasıl daha gerçekçi ve sorunsuz yaparım diye çalışarak harcıyorlar. Bugüne kadar yapılmış en mükemmel yarış simülatörü serisinin son oyunu, büyük bir ihtimalle PlayStation 2 için de yapılmış son GT oyunu olacak. Bye&Smile... ☺

_MegaEmin"





Bard's Tale

Tür: Role Playing
Platform: PC, PS2
Yapım: InXile Entertainment
Dağıtım: Acclaim
Çıkış tarihi: 2004 sonu

"Makara Ozan" dan kardeşlik türküleri!

Sirtinizde kopuzunuz asılı, elinizde tedirgin bir biçimde kılıcınızın kabzasını sıkıyorsunuz belli ki korkunuzu kontrol altına almaya çalışıyorsunuz... kaygan basamakları indiriz ve mahzendesiniz, işte karşınızda, fakat korkmamalısınız! Kılıcı tutan kolunuz havalanıyor!!! Ve iniyor! Et, kemik dinlemeden kesiyor. EVET! FARE ÖLDÜ!!! Zafer dansini yapıp kılıcınızı göklere (tavana) kaldırıyorsunuz ve kendinden emin bir ses tonuyla görev başarıldı diyorsunuz. Hancının mahzenindeki fareyi öldürdünüz ve fakat tam bu esnada varillerin ardından on metrelik bir fare çıkıp, ağzını açtı size ateş püskürtüyor ve ölürken yüzünüzdeki şaşkınlık ve bozgun ifadesi birbirine karışıyor (bkz. DM acımasızlığı)... ? İşte Bard's Tale, işte sapık bir mizah anlayışı. Sevdiğimiz yaşlı dost şaşalı bir biçimde tekrar bilgisayarlarımızı şenlendiriyor.

Şimdi esas bombayı patlatıyorum, oyunu yapan InXile!!! Dikkatli okuyun çocuklar, evvet, "In Exile" yani sürgünde. Kim bu sürgün kahraman? O bir efsane, onu tanıyoruz, onu biliyoruz, onu seviyoruz! O... Brian Fargo... vay be! Fallout'un fikir babası ve anası, her şeyi olan adam Fallout'taki kah-

ramanla aynı kaderi paylaştı iyi mi? İlk Bard's Tale'in yapımında da varmış işin güzeli.

Oyunun ekran görüntülerini görüyorsunuz, yüzünüzde benim gibi kötülük dolu bir sırıtış belirmiş, iştahla hayal kurmaya başlamışsınız. Evet evet, harika görünüyor. Bu görüntünün arkasında denenmiş, kanıtlanmış Baldur's Gate: Dark Alliance oyun motoru var. En azından Playstation 2 versiyonunda, PC versiyonundaki görünüş PS2'dekinden daha güzel. Aksiyon ağırlıklı mı? Evet, ama olayımız büyücü, savaşçı ve hırsız karışımı bir karaktere kumanda etmek. Daha açık bir ifadeyle: Ozanlık (Bard's Tale = Ozan'ın Hikayesi, kafiş?) Gözle zayıf düşmanların kafasını kırıp, güçlü düşmanlarla aranıza çağırduğunuz yaratıkları yığmak, sonra da savaş alanında cesetlerin başında oturup gitar tıngırtatıp bir keyif piposu yakmak...

"Teknik konuş biraz da be adam!" diyenlerin için, yeni oyuncular bir fark görmeyecek olsa da eski Bard's Tale oyuncularını da (ki kendileri BAYAĞI eski oluyorlar) kendilerini oynanış açısından oyuna yabancı hissetmeyecek. Oyunda zibil gibi ya-

ratık ve eşya var. Yani oyunun büyük kısmında savaşıyor olacağız. Eskiden basit dövüşleri hızlı geçmek isteyince deliler gibi A'ya basardık (attack). Zor savaşlarda da durup düşünür kime ne yaptıracağımıza karar verirdik. Şimdi gerçek zamanlı oyunda basit savaşları hızlıca bitirip zor dövüşlerde basitçe oyunu dondurup komutlar veriyoruz. Bundan iyisi mürdüm eriği...

Kahramanımız derdi olanlara yardım etmeye çalışır...

İyi yürekli biri olarak dünyayı gezerken derdi olanlara rastladıkça onlara yardım edebiliyoruz. Seçim bizim, ama bu sefer seçim iyilik ya da kötülük arasında değil, iyilik ve kaypaklık arasında. Hikayemizdeki ozan kötü kalpli biri değil ama klasik iyi tiplerinde giden biri de değil. Tutup da ilk macerada kestiğimiz fareyi bu sefer biz çağırıp bir hana saldırtabiliyoruz. Sonra gidip fareyi çaktırmadan kovup dânişikli dövüş ile gecelik kalacak yer, bolca bira ve handaki hizmetçi kızın minnettarlığından bolca yararlanabiliyoruz. Kimse zarar görmedi sonuçta, dahi miyiz neyiz? Öte yandan bir türlü gitmeyen atıyla uğraşan bir çiftçiye yardım





etmeye çalışırken sayısız başarısızlık sınırlarımızı gerip bizi deli edebiliyor. Atı öldürünce şöyle bir rahatlıyoruz. Sessizliği içimize çekip huzur buluyoruz. Ardından yerde önceden orada olmayan bir pentagram parlamaya başlıyor ve orada gömülü olan tarih kadar eski İblis akan kan sayesinde uyanıp çevre kasabaları yıkmaya başlıyor! (bkz. Hain DM komploları) Yani bu oyunun eğlencesi her şeyin sarpa sarmasında!

Bu tarz aynen Divine Divinity'de de vardı. Ülkemizde gözden kaçmış bir oyun olmasına rağmen belli açılardan Bard's Tale'e benziyor ve kendi kendine eğlenirken sizi eğlendirmeyi başarıyordu. Şimdi beni meraklandıran Bard's Tale'de her şeyin çok özenli yapıyor olması. Şüphesiz Inxile çalışanlarının hepsi çok yetenekli ama bu kadar işin altından kalkabilecekler mi? Bütün bunlara sahip bir oyun sonük kalmayacak kadar uzun bir oyun süresine sahip olacak mı?

Muhtemelen bir Beholder'dı o topaç...

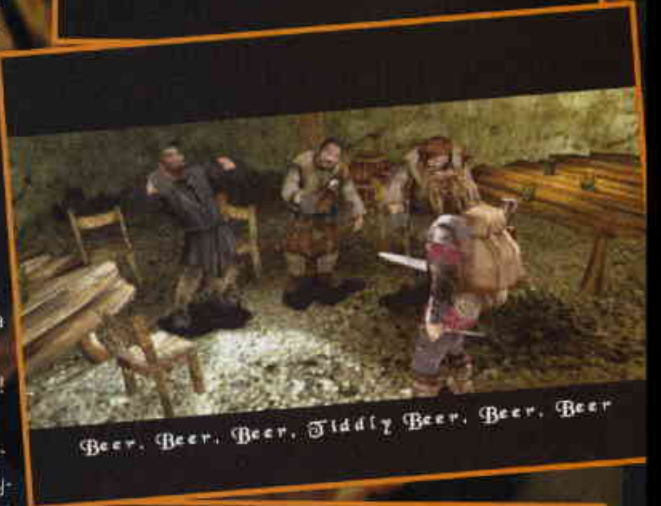
Cevabımız "Evet". Ciddeten pek az oyun insanda bu kadar güven duygusu yaratabilir. Ve hayır bu sırf yapımciya ve oyunun ismine duyulan körce bir güven duygusu da değil, pek çok kazık yedikten sonra artık o kadar toy değiliz. Ama heyecanımızı kaybetmediğimiz gibi Bard's Tale'in yeni bir efsane olacağına güvenmekte haklı sebeplerimiz çok. Oyunun yapım sürecinin başlangıcında daha hiçbir programcı vs elini sürmeden koskoca bir altı ay boyunca oyunun 'hikayesi' hazırlandı. Herkes oyunun her şeyine katılım gösterse de ekipte görev

paylaşımı vardı. Fargo kurucu olsa da direkt kendi her şeyi yönetmeye çalışarak saçmalamıyor. Kimse tek adam değil, kimse bir 'pop yıldızı' değil, herkes işinden keyif alan tecrübeli adamlar. Blizzard gibi adlarının kaliteyle anılmasını istediklerini söylüyorlar, aynı anda mümkün olduğunca az ve öz oyun yapacaklarını belirtiyorlar... Yippiie!... (karizma kurulmak üzereyken dağıtılır, kariyer adamı modu tuzla buz olur) ... hip hip huray! Yürü be Inxile!

Ne ararsak bu oyunda, hareket, macera, kaliteli mizah, yenilik, kökler, sağlam ve kaliteli grafikler neşeli han şarkıları! Karakter deseniz zaten kişilik sahibini olan adamımızı çeşit çeşit büyüyle olsun dövüş ekipmanıyla olsun iyice geliştiriyoruz, seçim hakkı deseniz eğlence çeşit çeşit! Uzun zamandan beri böyle 'dolu dolu' bir oyuna daha rastlamamıştık, heycan, keyif gibi karışık duygular içerisinde hatta gerçek olmak için çok güzel olduğunu düşünerek bekliyoruz.

Ayrıca Bard's Tale ilk bakışı gözünden önümüzdeki aylarda ünlem ve üç nokta sıkıntısı çekileceği belirtiliyor...

Ali Güngör
'Patlayan cüce'



Beer. Beer. Beer. Tiddly Beer. Beer. Beer



LEVEL 04/2004 033



Yandı gülüm keten helva!

BilenAdam

Korsanların işi bundan sonra çok daha zor olacağına benzer.

Bu ay oyun almak için bilgisayarınıza uğrayanlar kötü bir sürprizle karşılaştılar: Ortada alacak oyun yoktu. Hadi açık konuşalım, burada biz biziz: Ortada alacak KOPYA oyun yoktu. Niye? Çünkü kopya oyun satıcılarının işini çok zorlaştıran yeni bir kanunumuz var. Peki şimdiye kadar bir sürü kanun çıkmış ama değişen hiçbir şey olmamışken, bu sefer farklı olan ne?

Yeni kanundan kısaca bahsedeyim. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanununu duymuşsunuzdur. 3 Mart'ta çıkarılan 5101 Sayılı yasa ile bu kanunda değişiklik yapılıyor. Ne gibi? Şöyle ki, eskiden korsan bir satıcıya müdahale, ancak eser üreticisinin savcılığa şikayeti ile mümkün oluyordu. Savcılık belediyeye emir gönderiyor, oradan da zabita ve emniyet güçlerine gelen emirle korsan satıcı/üretici basılıyordu. Müzik, kitap ve film şirketlerinin şikayetiyle uygulanan bu uzun prosedürün sonunda ise kopya filmler toplanırken, kopya oyunlar da arada kaynıyordu.

Yeni yasa ile zabita, belediye ve gümrük memurları, korsan sanat eseri satışı yapan yerlere istedikleri zaman baskın yapabiliyorlar. Ayrıca cezalar da çok ağırlaştırılıyor. Korsan eser satanlara "çete kurmak" suçuyla kamu davası açılırken, 6 yıla kadar ağır hapis, 200 milyar liraya kadar da para cezası verilecek. Satıcılar için oldukça korkutucu olan bu cezalarla ilgili olarak konuştuğum bir kor-

san oyun satıcısı "Belediye görevlisi "ben hangisi oyun anlamam ki!" deyip ne bulursa toplayıp götürüyor" dedi ve devam etti "Böyle giderse kapatacağımız dükkanı..."

Peki şimdi ne olacak? Şu bir gerçek ki, kopya oyunların tamamen ortadan kalkması mümkün değil. En gelişmiş ülkelerde bile mümkün değildir bu. Ama bizde "sebil" durumda "olan kopyalar, daha bir yeraltına çekilecek. "Beterin beteri varmış" dedirten "abi CD lazım mı?"cılar çoğalacak. Bir ihtimal, bandrolü ve vergisi ödenen kopya oyunlar yenisinden türeyecek. Kopyaların fiyatı artacak ve orijinal oyunlara yaklaşacak. Yani yine bir yolunu bulacaklar.

Buna karşın orijinal oyunların önündeki üç engel ise hala mevcut: Zor bulunuyorlar, her oyun bulunmuyor ve kopyalardan çok daha pahalılar. Pahalılık probleminin çaresi Türkiye'ye özgü fiyatlandırma. Aslında bazı "budget" oyunlarda yavaş yavaş bunu görüyoruz. Ama Call of Duty veya KOTOR gibi yeni ve çok

satan oyunları 20 milyona almamız da mümkün değil, çünkü bu yurtdışındaki yapımcıların politikalarına aykırı. Nereden bilsin Türkiye'deki firmanın 30'a alıp Arap Emirlikleri'ne 60'a satmayacağını?

Dağıtım problemi internet üzerinden alışverişe güven arttıkça kendiliğinden ortadan kalkacak. Türkiye'nin şartları nedeniyle her şehre eşit büyüklükte bir orijinal oyun dükkanı açmak mümkün olmasa da, kredi kartı olan herkes, istediği her yerden oyun satın alabiliyor artık...

Ama istediğimiz oyunu bulamadıktan sonra, kime fayda? Evet, hala yurtdışında piyasaya çıkan oyunların çok azı, çok geç geliyor Türkiye'ye. Bu engeli aşmak sayın distribütörlerimiz becerisine kalmış. Yurtdışındaki bağlantıları daha çok zorlamalılar. Bir yandan da Kültür Bakanlığı ve gümrüklerimizin inanılmaz uzun prosedürlerini aşmak için beraber hareket edip bir çözüm üretmeliler.

Ama bunun için, beraber hareket etmeyi "istemeleri" gerekiyor. Öyle değil mi? ☺

Altın Klasik Adayları

FIRST PERSON SHOOTER
Call of Duty (PC %91)



zirvede 4. Ay

STRATEJİ
Commandos 2 PC-%93



zirvede 1. Ay

ROLE PLAYING
Star Wars. KOTOR (PC %92)



zirvede 4. Ay

SPOR
SSX 3 (PS2 %92)



zirvede 5. Ay

AKSIYON
Prince of Persia (PC %91)



zirvede 4. Ay

ADVENTURE
Broken Sword 3 (PC %90)



zirvede 4. Ay

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



zirvede 5. Ay




















SİMULASYON
Flight Simulator 2002 (PC-%90)



zirvede 3. Ay

Altın Klasikler

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

	Civilization 3 Strateji %94(PC)		Rise of Nations Strateji %92 (PC)
	Burnout 2 Yarış %91(PS2)		Medal of Honor Allied Assault FPS %95 (PC)
	Devil May Cry Aksiyon %95(PS2)		Pro Evolution Soccer 3 Spor %96 (PS2)
	Gran Turismo 3 A-Spec Yarış %98 (PS2)		Jedi Knight 2: Jedi Outcast Aksiyon %92 (PC)
	Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC) %98 (PS2)		Operation Flashpoint Simulasyon %91 (PC)
	Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)		CM Season 03/04 Spor %93(PC)
	The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing %94 (PC)		Tom Clancy's Splinter Cell Aksiyon %93(PC) %92(PS2)
	Battlefield 1942 First Person Shooter %92(PC)		IL2 Sturmovik Simulasyon %92 (PC)
	Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)		Mafia Aksiyon %92 (PC)
	Warcraft 3 RTS %93 (PC)		

PC

- 1- Deus Ex: Invisible War
- 2- CM 04 Season 03/04
- 3- The Sims
- 4- X2: The Threat
- 5- Call of Duty
- 6- The Sims: Making Magic
- 7- Call of Duty
- 8- Delta Force BHD: Team Sabre
- 9- The Sims: Superstar
- 10- The Sims: Unleashed



PLAYSTATION 2

- 1- 007: Everything or Nothing
- 2- LMA Manager 2004
- 3- Sonic Heroes
- 4- SOCOM 2: Navy Seals
- 5- Cricket 2004
- 6- Final Fantasy X-2
- 7- The Simpsons: Hit & Run
- 8- Need for Speed Underground
- 9- FIFA 2004
- 10- Eye Toy: Play



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

Evvel zaman olur ki...

6 yıl önce

Warthammer: DarkOmen. İşte tarihin kıymetli binenememiş muhtemelen oyunlarından birisi. Çok iyi bir stratejiydi, bizden de hakkını aldı (5 üzerinden 4). PC'lerde o zamana kadar gördüğümüz (ve hala daha iyisi de çıkmıyan) en iyi shooter oyunu olan The Real? hala hatırlanır. Özellikle muhtemelen grafikleri ve köpek gibi zor buluşuyla (5 üzerinden 4).

Bu sayıda oyun tarihini en garip stratejilerinden olan Evolution (5 üzerinden 3) ve Netsform'u (5 üzerinden 3.5) inceledik. İkisi de kendi tarzında diğer acılabilecek kadar yenilik içeriyordu. Ama kendi yıllıkları için fazla yenilik koydiler. Evolution sabırsızca beklerken, yıllar sonra PlayStation'a çıkan yapım simülasyonu Black & White parçası footba'de Netsform'ün kendine has oynanışına benzer bir strateji naha hala yok. Ama yeni gelecek olan Perimeter'a benzer yarılar var, yok değil.

Bu sayıda incelediğimiz oyunlar arasındaki Queen müzik grubuna affen yapılmış. The Eye (5 üzerinden 2) ve GTA'ya (5 üzerinden 4) ek olarak, konsollarla iki oyun bizden tam puan almış. Gran Turismo ve Oddworld. Aha's Odiyaee. Hakaz mıymış?

3 yıl önce

Ah işte, bu evki Rezi! Dyutlar desya konumuzla destekleniyor. İki oyun daha. Herkesin oynadığı, herkesin sevdiği ama nedense yarımcıları bahran iki oyun. Undying (%92) ve Fear Effect 2 (%86). PC tarihinin en iyi FPS'lerinden birisi. İle can çeksen PS2'ne a hayal esilayan bir oyun neden satılmıyordun? Soru bu bunun cevabını alık öğrenemeyeceğiz. Her alakalı konular arasında futbol bağlar kurulduğu size de olur mu bilmiyorum ama, burayı yazarken fark ettim ki bu sayıda da KISS grubuna affen yapılmış bir oyun var (Kiss Proba'de - %49). İki de rock grubunun oyunu, iki oyun da beş para etmez indükleri heriki ve bunca yıl sonra alakasız bir şekilde bu kışede bir araya geliyolar. Himm.





Sacred



Fantastik olsa da, olmasa da...

Diablo'dan sonra defter kapandı mı?

LEVEL DEMO
sayı 86

Diablo ve Baal cehenneme geri postalandı, bitmedi. Sabahlara kadar süren multiplayer partileri bitirilemedi, Çıkışından yıllar geçmesine rağmen dünyanın en çok oynanan multiplayer hastalığıydı o. Sallayan oldu, neredeyse yıkacak olan da, ne var ki ufak çaplı depremler oyunların bittikten sonra silinmesiyle yok oldu. Fakat Battle.net'te hala deli gibi oynayan yüz binlerin kalbinde hala tekti. Bu tahta yeni bir aday ülkemizde Port Royale ile tanınan Ascaron'dan geliyor. Ben de Level'in kadrolu Almanca oyun yazarı olarak önce Almanca versiyonu piyasaya çıkan Sacred'in Diablo oyuncularının isteklerine ne kadar uyduğuna baktım.

Yıllık izni Ancaria'da kullanmalı

Olaylar Shaddar adlı karanlık bir adamın yediği haktla başlıyor. Shaddar dünyanın en uzak köşelerinden biri olan Ancaria'da yaşayan, hayatını karanlık ritüellere adanmış bir büyücüdür. Günün birinde bu ritüel olayının kulağına su kaçıranak yeraltından güçlü bir şeytan (Sakkara) çağırır. Fakat çağılırken sihirli pentagramdaki bir deliği atlayarak çirkin şeytani kaçıran. Olaydaki diğer abuk nokta yaratığın akranlarını, balın arıyı çekmesi gibi çekmesi-



dir. Şimdi bütün kıtayı bunlardan bizim temizlemeniz lazım.

Tamam Final Fantasy tadında bir senaryo beklemiyordum ama yine de yüzümü ekşitti. Fakat Sacred'in büyüsü tahmin ettiğimiz gibi senaryosundan değil Diablo'nun özünü oluşturan yaratık ve eşya avcılığından geliyor. Ana görev çağırılan şeytanları sürecek ritüelin malzemelerini toplamaktan oluşuyor. Mâceranız sizi tüm kıtada tur rehberi gibi dolaştırıyor. Bu kocaman dünyayı yürüyerek gezmek zorunda kalmamanız için D2'deki waypoint'leri andıran portallar oluşturulmuş.

Gladatör mü döver barbar mı?

Ancaria yolculuğu başlangıçta orman ve çayırıklarda geçerken sizi kuzeyde buzlarla kaplı topraklara, güneyde çöllere, lav platolarına ve bataklıkla götürüyor. Karşınıza çıkan yara-

tıklar da bulunduğunuz toprağa göre değişiyor. Balçık arazide zehirli örümcekler ve kara elflerle karşılaşırken, buz mağaralarında buz devleri ile çarpışıyor sunuz. Aslında yaratık çeşidi birçok oyun için fazla fazla yeterli olabilirken Sacred'in devasa topraklarında daha fazla çeşit arayabilirsiniz.

Gelelim karakterlere: Elemental büyülerde usta bir büyücü, atletik bir Paladin'i andıran Seraphim, hamurunda aylık olan gladyatör, doğa büyülerine ve okuna güvenen orman elfi, tuzaklar ve sinsi bir dövüş tarzına sahip kara elf ve de vampir leydi. Karakterlerin yetenek sınıfları "savaş sanatları" adı altında toplanıyor ve karakterine göre çeşitleniyor. Örneğin büyücü 20 çeşit elemental büyü öğrenebilirken, gladyatör 11 çeşit saldırı kombinasyonu kullanıyor. Vampirden oyun tarzınıza göre farklı özellikte karakterler oluşturmanız mümkün.



TDR: Action FRP Yapımı: Ascaron Dağıtım: Take 2 Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX, 1,8 GB HDD Önerilen Sistem: 1,2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX Multiplayer: Var Web: <http://sacred-game.com/> Almanca Gereksinimi: Orta



Alışveriş ve envanter ekranı gayet pratik,



Hapsirah bir ejderden uzak durmalı.



Bol renkli animasyonla normal şövalyeden güçlü bir kan emiciye dönüşen vampirle ister yardımınıza kurt ve yarası gibi gecenin güçlerini çağırabilir, ister ölen rakiplerinizi diriltirebilirsiniz. Vampir oyundaki gece-gündüz değişiminden en çok nasibi alan karakter, çünkü değişim zamanı gelmeden düşmanı saf dışı edemezseniz gündüz savunmasız kalabilirsiniz.

Ana göreve gelene kadar her karakterin kendine özgü senaryosu ve görevleri olması hoş bir ayrıntı. Kahramanlara yeni savaş sanatlarını öğretmek ve mevcut olanları geliştirmek için bunlara uygun Rune'lara ihtiyacınız var ki bunları tamamladığımız görevlerden ve öldürdüğünüz yaratıklardan topluyorsunuz. Bu rune'ları bulmanızdaki şans faktörü Diablo 2'yi andığından bir rune için saatleriniz gidebilir. Tek kişilik moda bu rune'ları yerleşim birimlerde takas ederek (3 rune) alacağınız sihirli taşlarla yeteneklerinizi artırabilir ve seviyeniz yeteriyse (4 rune) yeni bir rune seçebilirsiniz. Oyunu ki-



PC İNCELEME

BÜYÜK DÜELLO

DIABLO 2 (Yama 1.10)

SACRED

Grafik

- Hoş videolar ama sadece 800x600 çözünürlük
- Günümüz teknolojisine göre zayıf kalan animasyonlar

- Çok detaylı grafik, harika özel efektler, 1024x768 çözünürlük
- 3 zoom seviyesi

Eşyalar

- Çok sayıda özel ve ender bulunan eşya.
- Horadrimle yeni eşyalar yapma
- Socket sistemi

- Birkaç istisna dışında standart RPG eşyaları
- Zirh ve silah efektleri

Düşmanlar

- Orijinal yaratıklar, başarılı ara bosslar, farklı taktikler gerektiren yaratıklar

- Dev oyun dünyasına oranla az sayıda yaratık çeşidi

Görevler

- Bölüm başına ödülleri belli yaklaşık 6 çizgisel görev
- Yan görev bulunmuyor

- Kapsamlı bir ana görev ve çok sayıda benzer nitelikli küçük yan görev

Oyun Dünyası

- Ara NPC yok
- Bölgeler tesadüfi olarak oluşturuluyor.

- Gerçekçi ve yaşayan dünya
- Birçok toprak şekli ve kişilikli NPCler

Karakter gelişimi

- Dört dörtlük yetenek ve puanlama sistemi
- Uzun vadeli karakter planlaması ve bol çeşit

- Başarılı kombo ve yetenek sistemi
- Tesadüfi rune dağıtımı karakter oluşumunu etkiliyor

Hikaye ve İşleniş

- Sağlam arka plana sahip senaryo ve başarılı final
- Çizgisel ama eğlenceli yaratık avı

- Mantık hatalarına sahip ana senaryo
- Oyuncuyu özgür bırakan işleniş

Tekrar oynanabilirlik

- Tesadüfi haritalarla tekrar tekrar yaratık avına çıkılıyor.

- Oyunu 2. kez oynadığınızda hemen hemen herşeyi görmüş oluyorsunuz (100 saat oyun vakti)

Kazanan: **DIABLO 2 5 puan**

4 puan

saca özetlemek için rakamlara baktığımızda, oyun 6 karakter sınıfı, 60 yaratık ve 25 arazi tipi, 300'den fazla görev, karakter başına 11-20 yetenek, 5000 eşya gibi rakamlarla geliyor.

Kutup rüzgarına çöl fırtınası katarak gel Sacred'ın yeniliklerden biri yeteneklerinizi birleştirerek kendi kombolarınızı oluşturma şansınız. Komboları, kombo ustası gibi yaratıcılıktan uzak bir isme sahip kişilerde az bir altın karşılığında oluşturabilirsiniz. Kombo

hareketlere örnek olarak, Seraphim'in dört yeteneğini birleştirerek önce uyutuyor sonra üzerine doğru sıçrayıp sert bir darbe indiriyor ve artarda gelen vuruşlarla yıkabiliyorsunuz. Kombo kullanmadan hesapsız kitapsız şekilde rakibe dalarsanız hem oyunun keyfinin büyük çoğunluğundan mahrum kalır hem de ileri derece saldırı komboları kullanan büyücü ve uçan yaratıklara karşı şansınız olmaz.

ACTION FRP'LERDE SON DURUM

DIABLO 2	LVL sayı 44	%95
DUNGEON SIEGE	LVL sayı 65	%90
SACRED		%85

Dört yıl önce çıkmış olmasına rağmen, hala ve siddette Diablo 2 oynanıyorsa, Blizzard'daki üstatlara sapka çıkartmaktan başka çare yok. 2002'de piyasaya çıkan Dungeon Siege de hala oynamayı hak eden Action FRP'lerinden birisi. İkincisi de yolda.



Çoğu oyuncunun Sacred'ı bekleme nedenlerinden biri at kullanımına imkan vermesiydi. Atla avlanmak dahice gelse de, birçok yetenek at sırtında yapılmadığından efektif değil. Tek istisna orman elfinin at sırtında ok kullanabilmesi. Onun dışındakiler için at hızlı bir ulaşım aracından başka bir şey değil.

Tüm bölgelerde NPC'ler size yan görevler, deneyim puanı, altın, rune ve çeşitli eşyalar vaat ediyorlar. Bir görevi alır almaz haritanızda görev yerini belirten bir işaret (ana görevler sarı yan görevler gri) oluşuyor. Bu görevlere ganimet bulmak, yaratıkları haklamak ve bir asili kurtararak eşlik etmek örnek verilebilir. Yapımcılar görevlerde detay seviyesini mümkün olduğunca yüksek tutmaya çalışmış. Aksi taktirde oyunun ömrü 20 saati geçmezdi.

Sacred'da Diablo 2'ye oranla aynı anda daha az sayıda yaratıkla çarpışıyorsunuz. Bu, dolmasını beklediğiniz kombo barlannız için zaten gerekli. Beraber saldıran klasik yaratıklar dışında tek başına bekleyen baba yaratıklar da bulunuyor. Saldıran gruplarda önce devirmeniz gereken elebaşını sağlık bari üstündeki kırmızı daireden tanıyabilirsiniz.

Dikkatli oyuncular çalılıkları içinde anlık parıldamalar fark edeceklerdir. Buralarda tesadüfi olarak oluşturulan büyü eşyalar gizli. Set itemlar ve özel silahlar Diablo 2'ye göre gerçekten ender bulunuyor.



Hephaistos'u gören oldu mu?

Sacred'da Hephaistos gibi belirgin bir isme sahip ara boss'ların eksikliğini hissediyorsunuz. Bir problem de yaratıkların dışarıdan gözüken karizma ve gücü yansıtmaktan uzak kalabilmeleri. Örneğin, adamımızın iki katı büyüklüğündeki bir dağ devine rastladığınızda sıkı bir savaş beklersiniz, devin bir goblin kadar kolay yıkılabileceği değil.

Oyunda bronz, gümüş, altın ve platin şeklinde uzanan 4 zorluk seviyesi var. Kahramanınız öldüğünde deneyim puanı kaybetmiyor ve oyuna tam donanımla son portaldan devam ediyor. Ayrıca Sacred'da her an save etme şansınız da var.

Oyunun ilk multiplayer bölümü test yapmak istenmeyecek kadar hatalıydı. Çok kısa bir süre önce web sitesine eklenen (+3 mod ekleyen) multiplayer update bunların bir kısmını kaldırırsa da hala klavye ısırtabiliyor.

FantasyStar Yarışması galibi: Sacred

Sacred'in görselliği izometrik grafikleri, bol renkli animasyonlarıyla gerçekten iyi. Tüm evler döşenmiş, içine girip bakabileceğiniz yapılardan oluşuyor. Günlüğünüzde görevlerin dışında öldürdüğünüz yaratık sayısı ve kıtayı hangi oranda gördüğünüz gibi bilgiler veren başarılı bir istatistik sistemi de bulunuyor. Buna rağmen karakterin gideceği yerle

arasında bir engel varsa çakılı kalmasına veya oraya buraya koşmasına neden olan saçma bir hata da mevcut. Bunu halletmenin yolu tuştan parmağınızı çekmeden adamınızı hedefine kadar götürmek. Asıl rahatsız eden problem ise bazı bölgelere ilk kez girildiğinde, bol efektli bir büyü ilk yapıldığında veya en uzak zoom seviyesinde oyunun gözle görülür şekilde yavaşlaması.

Sacred'in seslendirmeleri tamamen profesyonellere ait. Avrupa karnallarını izleyenler gladyatörün sesinin Bruce Wills'in, kara elfin ise Nicholas Cage'in dubajını yapanlardan çıktığını fark edeceklerdir. Müzikler iyi olmasına rağmen uzun sürede heyecanı hayatta tutamıyor. Surround sistem desteklenmesinin oyuna atmosfer dışında bir katkısı yok.

Taht değil sallanan

Farkettiğiniz gibi Sacred'a bir oyundan çok kralın rakibi gözüyle baktım. Negatif yorumlarım da genelde bunun paralelindeydi. Sacred türü yeniden keşfetmeye çalışmıyor. Bilakis Diablo'nun prensiplerini başarıyla yerine getiriyor ve geliştiriyor. Sonuç olarak Sacred oynamayı hak ediyor, Diablo 2 tahtında kalsa da.

_Göker Nurbeyler

son'uç?

Artılar: Canlı oyun dünyası, başarılı karakter sınıfları, kombo sistemi ve detaylı grafikler. **Eksiler:** Zayıf senaryo, yol bulma sistemi, eksik multiplayer sistemi

Biri Kill Bill mi dedi?

level
NOTU
85



BF42 Vietnam Modu?



BATTLEFIELD VIETNAM

İkinci dünya savaşının tozu toprağı yüzümüze bulaşmış bekliyorduk.

Savaşın karanlığına sadece bilgisayar karşısında şahit olan daha şanslı neslimizi şimdi yeni bir savaş bekliyor. Dünya tarihinin kara lekelerinden birini daha güvenli bir şekilde yaşıyoruz. Hoş herhangi bir şiddet sahnesi gördüğümde gözlerimi kapatacak kadar kırılgan hissedilen şu günlerde bana ne kadar iyi geldi tartışılır.

Battlefield serisinin ikinci oyunu Vietnam uzun süredir (ismi lazım değil bir kısım oyuna göre oldukça kısa) bekleniyordu. Bekleyişin sona erdiği şu günlerde yapımcıların 1942 deneyiminden baya ders aldıklarını görerek sevindikte (sanki başarısız oldu peh). Bir kısım hayal kırıklığı yaşayacak olsak bile, buyurun sofraya. Misafirimiz hepimiz, umduğumuzu değil bulduğumuzu yiyeceğiz.

I don't believe it anymore

Vietnam ve 1942 arasındaki farklardan bahsetmeden bu yazıyı yazmak pek mümkün değil. Muhtemelen okurken

sıkılırsınız bu tür bir yazıyı. Vietnam'dan yepyeni bir oyunmuş gibi bahsetmiyoruz. "Ama yeni bir oyun değil mi?" diyorsunuz, biliyorum. Evet yeni bir oyun. Ancak Vietnam'ın tek büyük eksisi olarak kabul edebileceğimiz bir nokta var. O da oyunun bir mod veya genişleme paketi havası taşıması. 1942'den bu yana bir çok sorun aşılmış, bir çok noktada büyük değişiklikler yapılmış, grafik motoru yenilenmiş, arabirim basitleştirilmiş. Bütün bu güzelliklerde ilk dikkat çeken ise oyunun müzikler. Giriş videosunda çalan müzikler ile durum hakkında fikir oluyoruz. 60'ların özellikle sonlarında ortaya çıkan savaş karşıtı parçalardan oluşan soundtrack oldukça başarılı ve oyunun atmosferine katkısı inanılmaz. Eğer Vietnam ile ilgili önemli filmlerin bir ikisini izlediyseniz zaten aşına olduğunuz tınılar, daha oyunun ilk saniyelerinde sizi havaya sokuyorlar. Üstümüzden müziğin etkisini atmaya başlar başlamaz, yeni ve daha basit arabirim hakkında konuşabiliriz. Battlefield 1942 de kullanılan (ve tarafımdan gereksiz karmaşık bulunan) arabirim yerine çok daha sade ve basit bir sistem kullanılmış. Aradığınızı bulmanız

çok daha kolay.

In the beginning

Basit arabirim etkilerini üstümüzden (ne etkisi bee!) attığımızı göre oyunun içeriğinden bahsetmeye başlasak çok iyi olacak sanırım. Vietnam'da 1942'nin kasıntı havası yok. Sadece çok iyi bir online FPS olarak değil, bu türe araçları başarılı bir şekilde eklemesi ile elde eden Battlefield artık her iki alanda da başarılı diyebiliriz.

Vietnam'da iki taraf mevcut. Amerikan askerleri ve Kuzey Vietnam Ordusu (NVA). (Round 1. Fight! Yiğit birbirinizi, bıktım be savaş savaş!) Kamboçya'nın açık arazilerinde envai çeşit araç ve silah kullanarak birbirimize giriyoruz. Açık arazi dememin sebebi gerçek anlamda orman tabir edebileceğimiz bitki örtüsünün şu an mevcut 12 haritadan sadece ikisinde yer alması. Oyunun atmosferine kanımca vurulan en büyük darbe de bu. Özellikle gördüğünüz filmleri hayal ederseniz büyük hayal kırıklığı yaşıyorsunuz. Filmlerde görülen açık araziler genellikle dağların yamaçlarına kurulmuş köyler ve bu köylerin çevresindeki pirinç



T Bu resimlerde böyle cici cici durduklarına bakmayın, oyuna girince kafanızı kaldırıp bakamayacaksınız bile.



Tür: Aksiyon Yapım; Digital Illusions Dağıtım: EA Games Minimum Sistem: 933 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX; 2 GB HDD Önerilen Sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web: www.eagames.com
İngilizce Gereksinimi: Az Multiplay: 64 kişi İnternet ve ağ



↑ Vietcong, pabucu yarım, çık dışarıya oynayalım.

tarlalarından oluşmakta. Ancak oyunda bol bol ovalar, mini tepeler vs var. Ormanlar ranta kurban gitmiş. Bu noktada kötünün iyisi diyebileceğimiz ise, bu açık alanların 1942'de olduğu gibi bomboş olmaması. Diz boyu otlar, kütükler vs bir sürü ıvır zıvır ile dolu arazi ve önceki oyunda karşılaştığımız sıkıcı hava yok.

Haritalar çok büyük olmamalarına rağmen oldukça iyi tasarlanmışlar. Haritanın her bölümüne araçlar ile girilememesi piyade savaşını zorunlu kılarken, Vietnam olayını yaşatmayı az da olsa başarmış. Böylece sahip olduğumuz mayınlar ve bubi tuzaklarını daha verimli kullanabilmemiz sağlanmış. Ancak Vietnam gibi bir yerde gerilla savaşı yapmamız gerekirken (en azından bence) araçlara biraz fazlaca yüklenilmiş. Envai çeşitli aracın yanında çok da geniş olmayan bir silah yelpazemiz var.

Tek kişilik oyun ile çok oyunculu arasında kullanabildiğimiz teçhizat bir farklılık göstermese bile oyunun çok farklı olduğunu söyleyebiliriz. Botlara karşı savaş vereceğimiz tek kişilik oyundan zevk almak pek mümkün olamıyor. Bunun nedeni yapımcı ekibin botlar konusun-

Savaşın Müziği

Oyunun müzikleri gerçekten muhteşem. Oyunun orijinal müzikleri ile hazırlanan bir albüm mevcut. Yeni neslin pek bilmediği, "Apocalypse Now", "Platoon" gibi filmlerden parçaları oyun boyunca sık sık duyuyoruz. Vietnam topraklarında kan dökerken 60'ların savaş karşıtı parçalarını dinlemek, bu konuyla alakalı hemen her şey gibi biraz ironik geliyor bana.

- ✘ Vietnam OST
- ✘ Deep Purple - "Hush"
- ✘ Creedance Clearwater Revival - "Fortunate Son"
- ✘ Edwin Starr - "War"
- ✘ CCR - "Fortunate Son"
- ✘ The Troggs - "Wild Thing"
- ✘ Trashmen - "Surfin' Bird"
- ✘ Jefferson Airplane - "Somebody To Love"
- ✘ Canned Heat - "On The Road Again"
- ✘ Bobby Fuller Four - "I Fought The Law"
- ✘ Guess Who - "Shakin' All Over"
- ✘ Rare Earth - "Get Ready"
- ✘ Martha and the Vandella - "Nowhere To Run"

daki beceriksizliğinden kaynaklanıyor. Yapay zeka varlığını bir saniye bile hissettirmiyor. Sizi gördüğü halde ateş etmeyen düşmanlar, olduğu yerde zıplayıp duranlar, araçlara binip yerinden kıpırdamayanlar vs... En eğlencelisi ise helikoptere bindikleri zaman aynı noktada yükselip yükselip alçalmaları. Bu sayede araçları kullanamadığınız gibi takım arkadaşlarınızı da vurmak zorunda kalıyorsunuz! (valla acımam vururum). Tüm olay çok oyunculu ortamlar üstüne olduğundan bunu göz ardı etmek mümkün. Ancak internet bağlantısı bulunmayan, buna rağmen Battlefield Vietnam oynamak isteyen arkadaşların çekeceği var.

When we were winning

Oyunun en çok oynanan modu Conquest sisteminde bir değişiklik yok. Yine üsleri ele geçirip, elde tutmak üzerine sistem. Ancak tek bir askerinin bir üssü (özellikle ana üsleri) tek başına ele geçirmesi oldukça zor. Tek bir askerinin bayrağı ele geçirmesi yaklaşık 90 saniye sürüyor. Bayrağı ele geçirebileceğiniz bir noktaya geldiğinizde bir sayaç çıkıyor ve bu süreyi geri sayıyor. Herhangi bir üste bu süre çok daha kısa olabiliyor. İşin güzel yanı birkaç asker çok



OYUNDAKİ ARAÇLAR

* US

ATC Piyade taşıma için yapılmıştır. İnşaatı ile helikopterlerin tedarik ve asker ulaşımına imkan tanır.

Chinook M60 ağır makineli tüfekleri ile donatılmış helikopter, piyade taşımada kullanılır. Sıcak çatışmalara destek sağlamak için birebirdir.

Corsair AT Corsair diğer Jetler kadar hızlı ve kıvrak olmasa da asıl amacı yer hedeflerini vuraktır. İt dalaşma girme zorunda kaldığı durumlarda şerhiksiz buruana yerleştirilmiş makineli tüfek ile pek şanslı olmayacaktır.

Huey Assault Hell. Amerikan kuvvetlerinin saldırı helikopteri oyundaki en ağır silahlanmış araçlardan biridir. 2 M124 makineli, 2 roket atar ve M540 mm ef bombası atar ile donatılmıştır. Hava savunma sistemlerine karşı oldukça zayıf.

M110 Etli alanı yüksek ve uzun menzilli olmasına rağmen, hem çolör, hem silahın tepesinde yer alan asker açta seyahat ediyor. Bu durumda Vietcong bu seyahate kolayca nokta koyabiliyor.

MUTT Bildiğimiz çip. Tepesine bir adet roket atar yerleştirilmiştir. Asker taşıyor, Oh ne ala, altüst oldu dengeler yine.

Patton Teknik özelliklerini yazmayacağım tek tek. Ancak oyunda gördüğünüz çörebileceğiniz en ağır tank kcdır. Dına İrit, iyisi yok maalesef.

PBR Açıklanacak bir şey var mı bilemiyorum. Vietnam kirasularında yer alan sayfiye yerlerine gezi turları düzenliyorlar bu aletlerle.

* NVA

BM21 Yavaş ve menzilli kıstıfı ancak etkili.

BTR 60 6 asker kapasiteli araç taşıma amaçlı kullanılıyor. Ayrıca amfibi kendisi.

MI 8 Sivil taşıma amaçlı yapılan, sonradan eklenen silahlar ve hafif zırhı ile savaşa sürülen saldırı helikopteri. Çok dayanıklı değil.

MI 8 Cargo Destek için kargo taşıyanından. Arkada bir kapı yok. Bu sayede içindeki askerler sağa sola ateş açma özgürlüğüne sahiptir.

MIG-17 Uçan kaçan savunma sistemleri No. 1.

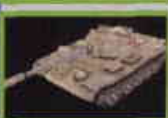
MIG-21 NVA hava saldırı gücünün belkemiği. Oyundaki en kıvrak hava aracı. Hızlı ve tehlikeli.

PT-76 NVA'nın amfibi tankı. Ağır ve derinden kendisi, vurdu mu indiriyor. T-54 Sovyet yapımı T-54 tankı tam orta karar. Diğer tanklardan çok daha sağlam zırhına karşılık, teknolojisi oldukça eski.

UAZ 469 Amerika İhram MUTT'una karşılık gelen aracı arkasında roket atar yerine ağır makineli tüfek yerleştirilmiştir.

Scooter Oyunda pizza dağıtmak isteyenler için ideal. Diğer araçların göremediği bölgelerde ilerleyebiliyor olması en büyük avantajı.

ZSU 57mm lik fiak topları ile uçan cisimlere korku saçan cihaz, oldukça başarılı. Çolör tamamen güvende olsa bile topu kullanan asker gayet açık hedef oluyor. Güçlü ama kısa ömürlü. Her zaman desteğe ihtiyacı var.



T Ben de biliyorum çok akıllıca olmadığımı, hepimiz öteceğiz nasılsa.



T Grafikler gibi bizi de makyajlamışlar, Allah sonumuzu hayır etsin.

Custom Combat modu var. Bu modda hangi takımların savaşacağını, kullanılabilecek silahları, araçları, kısacası her şeyi ayarlayabilirsiniz. Her iki takımı NVA olarak seçip ellerine sadece AK-47 verip, tamamen eşit şartlarda karşılaşmaları sağlanabilir. Böylece aslında bir Vietnam oyunundan bekleyeceğimiz gerilla savaşı olayını daha bir gerçekçi yaşayabiliriz.

But you, stole the sun from my heart

Büyük resme şöyle bir bakalım. Battlefield Vietnam, konu aldığı dönem, grafikleri, oynanabilirliği, 64 kişiye kadar multiplayer desteği ile iyi bir oyun. Battlefield severlerin bir kısmını memnun edecek, rahatlatan ve hareketlenen oynanışı ile BF'den uzak durmuş birçok oyuncuyu da kendine çekecektir. Ancak sorun şu ki, Vietnam bana müzikleri dışında pek Vietnam havası veremedi. Yani her şey iyi güzel ama salt savaşıyoruz işte bir yerlerde. Ayrıca BF için yapılmış mevcut modlar Vietnam'ın bize sunabileceği birçok şeyi zaten sunuyor. Ölenin silah ile miğferinin kalması hoş, ama bir getirisi yok oyuna. Yukarıda bahsettiklerimin aksine, BF severlerin benzer sebeplerle Vietnam'dan uzak durması da muhtemel.

Oydu buydu derken Vietnam kendi ayakları üstünde duramayan bir oyun oluvermiş. "BF serisinin devamı değil, mod olmuş bu kardeşim" desem bile, bu oyunun Hit olmasına engel değil. Sunucuda görüşmek üzere. ☺

Jesuskane

daha kısa zamanda bayrağı ele geçirebiliyor. Tek kişilik ordu gibi takılmanıza pek imkan olmadığından kalabalık dolaşıyorsunuz. Takım oyununu körükleyen bu özellik oldukça iyi olmuş.

Oyunda yer alan araçların taşıma kapasiteleri 1942'ye göre daha fazla. Araçlar oldukça çeşitli ve bir çoğu amfibi. Yani suda da gidebiliyorlar. Zaten gidemedikleri zaman acı bir şekilde bunu öğreniyorsunuz. Takım oyununu körükleyen başka bir olay ise, hava desteği çağırduğunuzda takım arkadaşlarınızdan biri gelip bombalamak hedefi bombalıyor. Aksi taktirde yerinizi belli ettiğinizle kalıyorsunuz. Uçağı ile "göklerin hakimiyim ben!" diye dolanan vatandaş ise uçan araçların ne kadar nazik olduğunu, AK-47 ile düşürüldüğünde anlıyor.

Helikopter kullanmak diğer araçları kullanmaya nazaran oldukça zahmetli

gelebilir. Ancak kısa bir alışma döneminden sonra kolaylaşıyor. Helikopterler düşman üslerine indirme yapmak için birebirdir. Bir grup askeri bayrağın dibine indirebildiğiniz anda tüm oyunun gidişatını değiştirebiliyorsunuz. Bu arada helikopter yada çip kullanırken çaldığınız müzikleri yakındaki oyuncularda duyabiliyor. Hem eğleniyoruz hem savaşıyoruz tey teey. Bölümlerin bir kısmı araç savaşlarına adanmış adeta. Birinde helikopterlere ağırlık verilmiş, bir diğerinde ise uçaklara. Ancak araç dağılımı ve kullanımının daha dengeli olduğu haritalarda oynamak daha zevkli.

Expanded Conquest modu oyuna yeni eklenen bir mod. Conquest'ten farklı bir harita bittiginde, alternatifi olan harita açılıyor. Bir önceki haritadaki skorlar, takımlar ve oyuncular olduğu gibi ikinci haritaya aktarılıyor. Bir de

level
NOTU
80

son'uç?

Artılar: Geliştirilmiş grafik motoru, Müzikler muhteşem. Eksiler: Mevcut BF 1942 modlarından fazlasını sunduğunu söylemek zor.



Sürprize bakın!

Unreal Tournament 2004

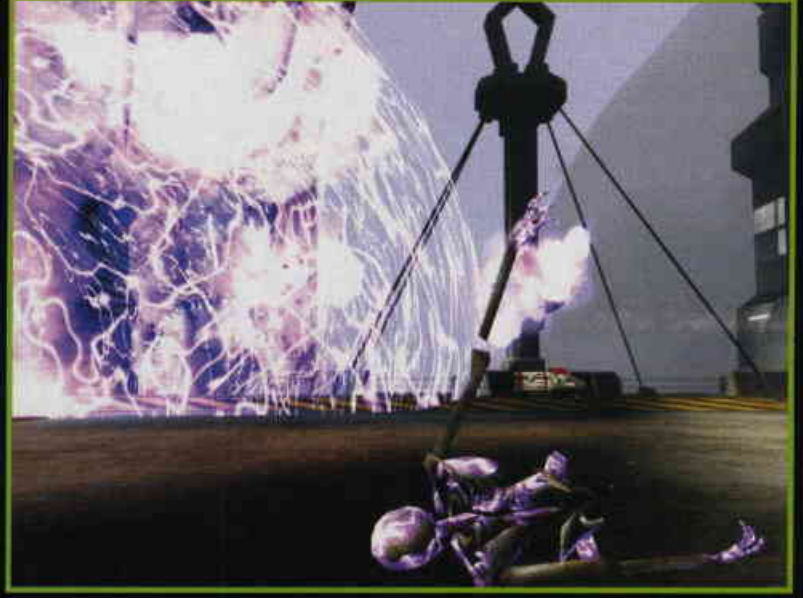
Bugünkü dersimiz arkadaşlar; Unreal Tournament 2004 ve Halo etkisi.

EA spor oyunlarının hızına neredeyse yetişecek olan Unreal Tournament serisinin son oyunu karşımızda. Gözüm bir yerden ısıyor kendisini ama hadi hayırlısı. Piyasadaki en iyi grafik motorlarından biri olan UT motoru (bence en iyisi, var mı aksini söyleyecek olan? Politik olayım dedim sadece) yine her türlü hünerini sergilemekten çekinmiyor. Ancak UT2004'ün yenilikleri grafik ve fizik motorunun gelişimi ile kalmıyor.

High & Dry

UT2003 ile bir süre oyalandıktan sonra tek oyunculu Unreal açlığımızı bastırmak amacı ile Unreal 2: The Awakening'e saldırmıştık. Ancak saldırı sonuçsuz kaldığı gibi hevesimiz kursağımızda kalmıştı. Ne kendisi ne de daha sonradan dayatılan çok oyunculu modu kimseyi kesmedi. Neyse, geçmişte kaldı bunlar deyip, UT2004'ümüze bakalım şimdi.

Epic serinin son oyununda genel formülde bir değişiklik yapmadan karşımıza çıkıyor. Yine sağlam grafikler, yine sağlam grafik motoru, aynı ama daha iyi olan oyun kısaca. UT2004 tek kişilik bir senaryo barındırmıyor. Botlara karşı oynayabildiğimiz bölüm ise daha çok nette arkadaşlarımızla yapacağınız karşılaşmalara hazırlık tadında. Botlardan bahsetmişken, yine gördüğümüz görebileceğimiz en başarılı yapay zeka ürünleri kendileri. Ne işim var botlarla demeyin sakın. Oyundaki değişiklikleri, yenilikleri ve modların özelliklerini öğrenmek için birebir.



Creep

UT2004 ile oyunun 2003 versiyonunda kaldırılmış olan bazı özellikleri geri dönüyor. Nostalji havasına girmeden yeniliklere bakmak istiyorum. Oyunda 10 ayrı mod var. Bunlar bildik tanıdık şeyler genelde. Ancak Assault ve Onslaught modları oyunun iki bombası. Assault'ta bildik tanidiklardan olmasına rağmen hazırlanan 6 harita ve görevler birbirinden başarılı ve hepsi çok ilginç mekânlarda geçiyor. Onslaught ise bambaşka bir mesele. Bu mod ile birlikte Unreal Tournament serisine araçlar da dahil oluyor. Devasa haritalarda 32 oyuncuya kadar araçlarla birbirimizi temizleyebiliyoruz (yine vahşet yine vahşet. Adamlar hiç vakit kaybetmeden bir de bloodpatch çıkartmışlar oyuncuya, Google'da arayın hemen bulursunuz.). Oyun mantığı ise başta karmaşık gelebilir ancak oldukça basit. İki takımın da bir üssü ve bu üslerde birer Powercore'ları var. Harita boyunca da iki üs arasında Pownode'lar var. Bu yapılan noktaları birleştir mantığı ile sıradan ele geçirmeniz gerekiyor. Bir Node'dan diğerine atlayarak powercore'a ulaşmamız gerekiyor. Ancak bundan sonra rakibin bu yapısını yıkabiliyoruz.

Kazanmanın yolu bu. Pownode'ları ele geçirmek için gidip bir süre dokunmanız yeterli. Linkgun'unuzu kullanarak ele geçirme işlemini hızlandırmanız mümkün. Elinizde olan node sayısına göre core'unuzun durumu değişiyor. Genel mantık böyle. Ancak bunları gerçekleştirmek için kullandığımız araçlar var ki sormayın gitsin.

Paranoid Android

Bu noktadan sonra Halo'ya bir sürü gönderme olacak sanırım. Şimdiden hazırlıklı olmanızda fayda var. Ancak belirtmeden geçemeyeceğim, bütün benzerliklere rağmen UT2004 kendi ayakları üzerinde durabiliyor. Oyunda tanışacağımız



↳ Oyunda araçlar patlatılabiliyor. Patlama esnasında canınızın yanması mümkün ama dikkat.



↳ Takım çalışması çok önemli, botlarla bile.



Tür: Aksiyon Yapım: Epic Games Dağıtım: Atari Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 5.5 GB HDD
Önerilen Sistem: 1.2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: www.unrealtournament.com/ut2004 Multiplay: 32 kişi
İnternet/Ag: İngilizce Gereksinimi: Az

araçlar kendi içlerinde çok orijinal gibi dursalar da hemen hemen hepsinin Halo'da bir karşılığı mevcut. Uçanı, kaçanı, sabit duranı fark etmiyor. Benzerlikleri bir yana bir iki yan özellikleri hariç işlevlerde aynı.

Oyunda toplam 9 araç bulunuyor. Araçlarla ilgili kutu kutu pense buralarda bir yerde olacak. Araçlar güçlü ve daha hızlı. Devasa haritalarda sağa sola koşturarak gitmek gerçekten çok uzun sürebiliyor. Bu yüzden ister istemez araçlara yöneliyorsunuz. Ancak kilit noktalarda araçların bizlere pek yararı olmuyor. Görevleri alışık ve bildik yöntemler ile tamamlamak durumunda kalıyoruz.

Let Down

Tek başınıza Tournament oynamakta bir seçenek. Eskisine nazaran bu sistem de biraz detaylandırılmış ve geliştirilmiş. Başta belirttiğim gibi oyun hakkında her şeyi öğrenmek içinde oldukça uygun. Tutorial'lar ise hem sesli hem de görsel olarak hemen her şey hakkında bilgi veriyorlar. Oyunun müzikleri beni pek kesmedi. Belki son zamanlarda oynadığım oyunlar yüzünden bu (bkz. BF Vietnam). Ancak ses efektleri başarılı ve detaylı. Radyo mesajları, spiker ve diğer seslendirmeler alıştığımız UT tadından uzaklaşmadan yenilenmiş. Ayrıca oyuna sesli iletişim desteği eklenmiş. Çoklu oyunculu

ortamlarda takım içinde ya da tüm oyuncularla konuşabilme imkanı mevcut.

Çok uzatmak istemiyorum. UT2004 serinin en iyi oyunu. Muhteşem fizik ve grafik motorunun yanında oyuna eklenen yeni modlar ve araçlar ile dört dörtlük bir oyun deneyimi sunuyor. Başarılı net kodu sayesinde hemen her tür internet bağlantısı gayet rahat oynanabilmesi de bir başka artısı. Çok fazla bir şey söylemeye gerek yok. Hard-disk'te kapladığı yeri, verilen parayı ve harcanan zamanı fazlasıyla hak ediyor. ☺

Jesuskane

level
NOTU 95
son'uç?

Artılar: Yeni oyun modu, Grafikler, araçlar ve hemen her şey. Daha sayarım sıkılırsınız.
Eksiler: Müzikler oldukça zayıf kalıyor.

Isınma Turları

UT2004 Araçları

× Araçlar ne kadar tanıdık geliyor değil mi? UT oynamış biriyse oyunca ısınmak için ekstrasından bir şeyler yapmanıza gerek yok. Ama resimlerdeki canavarlar oldukça yeni ve onlarla biraz vakit geçirmeden kendinizi sunuculara atıvermeyin sakın. UT botları her konuda olduğu gibi araçları kullanma konusunda da oldukça başarılılar. Bir iki şey kaptırmanız mümkün.

Araçlarınızı Linkgun'un alternatif ateş modunu kullanarak tamir etmeniz mümkün. Ayrıca indirdiğiniz aracı düşmana kaptırmak istemiyorsanız, takımınıza alt Powernode'ların etrafındaki araçlar için ayrılmış noktalara park edin. O zaman kimse çekemez aracınızı merak etmeyin. Mod ile ilgili anlayamadığınız bir nokta olursa tutorial videolarını izlemeye üşenmeyin. Oldukça açık ve eli yüzü düzgün bir şekilde anlatıyorlar her şeyi.



BALDUR'S GATE

DARK ALLIANCE 2

Bakar kalırım giden Black Isle'in ardından...

Öncelikle şu iki gerçeği hatırlatarak başlayayım yazıya, birincisi ben konsol aşığı bir adam değilim. İkincisi de Black Isle Studios ve Fallout 3'ü göz göre göre katlettiği için asla Interplay'i affetmeyeceğim. Dark Alliance 2'ye gelince, bu ve Fallout: Brotherhood of Steel onlardan geriye kalan son iki oyun oldu maalesef. Maalesef diyorum, çünkü sonuçta ne olursa olsun, Black Isle benim hafızamda her zaman için sağlam RPG'ler üretmiş olan bir firma olarak kalacak. Onların binbir emekle ürettiği o klasik oyunların isimlerini, on saatten biraz fazla bir sürede biten düz ayak aksiyon oyunlarının kutularında görmeyi de her zaman yadırgayacağım.

Kabul, en sağlam en derin RPG'lerde bile kılıç ve büyünün rolü asla bitmez. Ama Baldur's Gate gibi bir ismi tamamen kes-biç modeline dökmek bana biraz ters geliyor. Belki haksızlık ediyorum, ne de olsa bizler PC başında az Diablo oynamadık. Ama Diablo zaten asla olduğundan farklı bir havaya bürünmeye de kalkışmadı, neyse o oldu. Ve fakat bu durum tabii ki Dark Alliance 2'yi pek bağlamaz, sonuçta Black

Isle'dan son veda bu. Aslına bakarsanız çok kötü de sayılmaz hani.

Onyx Tower

İlk Dark Alliance fena bir oyun değildi, konsollarda da eğlenceli kes-biç türünden RPG oyunlar olabileceğini göstermişti. Diablo'nun PS versiyonunun pek o kadar başarılı olmadığını hatırlarsak bu fena bir sonuç sayılmazdı. Üstelik Dark Alliance finali de hayli ilginç yapmış, oyun ana kahramanların tutsak edilmesiyle son bulmuştu. Tabii ki bu da bir devam bölümünün geleceğine işaret ediyordu. Ama devam oyunu doğrusu hayli gecikti. Yine de ilk oyunu oynamadıysanız ya da konuyu pek hatırlamıyorsanız bile bu bir problem teşkil etmeyecektir. Ne de olsa bu oyun da ilki gibi senaryodan ziyade aksiyona dayalı bir yapıya sahip. Üstelik açılıştaki filmden tutun da, sık sık karşınıza çıkan eski oyundan NPC'lere dek pek çok unsur yardımıyla konu yeterince anlatılıyor. Size kalan kesmek, biçmek ve ganimeti toplamak.

Bana Kılıç Verdi!

Tabii ilk oyunda kullanılan üç ana oyuncu karakteri finalde tutsak alındığından artık onlarla oynamanız pek mümkün değil. Bu da yeni karakter sınıflarının oyuna dahil edilmesi için hoş bir bahane. Üstelik bu defa seçebileceğiniz karakter sayısı beşe çıkmış, barbar, necro, cleric, monk ve rogue. Barbar ve monk yakın dövüşü sevenlere hitap ederken, rogue daha vur-kaç bir oyun oynama imkanı sunuyor. Necro kara büyü sevenlerin, cleric de kendini işiğe yakın hissedenlerin favorisi olacaktır.

Dark Alliance 2 tabii ki bol miktarda silah, zırh, büyü cinsinden ıvır zıvır içeriyor, ne de olsa bu tür oyunların en önemli özelliği insanın içindeki ejderha açgözlülüğünü uyandırmalarıdır, değil mi? İşte size toplanacak, kullanılacak ve harcanacak bol bol malzeme. Üstelik bu defa tıpkı Diablo 2'deki gibi topladığınız çeşitli malzemeleri bir-



level
NOTU
70



Tür: Aksiyon RPG Yapım: Black Isle Dağıtım: Interplay Desteklenen: 2 Oyuncu Web: <http://gda2.blackisle.com>

biriyile birleştirip çok daha güçlü ivir zıvir da yaratabiliyorsunuz. Kombinasyonlar bol ve ortaya çıkan sonuçlar gerçekten de uğraşmaya değer. Üstelik malzeme birleştirme işinin temel kuralları benzer oyunlardan çok daha basit ve anlaşılır. Diablo 2 oynarken hangi Rune seti ne tür silahla kullanılır diye ezberlemeye çalışmaktan beynim pörtlemişti, burada iş daha basit, tanımları biraz dikkatli okuyun yeter. Tabii envanteriniz pek büyük değil, bu da sık sık alışveriş yapmanızı gerektirecek, yani yanınızda devamlı Homing Potion bulundurun.

Kavga Dövüş

Dark Alliance 2 oynanış olarak alışılmış kes-biç oyunlarından çok farklı değil. Kontrol pedindeki tüm tuşlar bir işe yarıyor, bu yüzden alışmak biraz zaman alabilir. Ama genelde insanı çok zorlayacak, oynanabilirliği düşürecek bir tarafı yok. Oyunda karşınıza çıkan düşmanların gücü de ilerleyen bölümlerle beraber dengeli bir biçimde artıyor, hayli dengeli denebilir. Bu arada eğer isterseniz oyunu iki kişi de oynama imkanınız mevcut. Her ne kadar bu çok büyük bir gelişme değilse de hiç yoktan iyidir.

Öte yandan oyunun hayli can sıkıcı tarafları da yok değil. Bunlardan biri grafikler, ilk oyundan bu yana iki seneden fazla zaman geçmiş olmasına rağmen maalesef grafik açıdan pek fazla yol alınmamış gibi görünüyor. Tamam PS2'nin kapasitesinde bir değişim yok, ama zaman içinde programcıların daha fazlasını yapabilmeleri de gerekirdi, demek ki kasmamışlar. Ne yazık ki kasmadıkları tek konu grafikler değil, bölüm tasarımlarının da çok iyi olduğu söylenemez. Oyun genelinde öyle çok hayranlık uyandıracak, etkileyici mekanların pek bulunmaması

bir yana, bölümler de birbirinden hayli kopuk bir havaya sahipler. Bölüm tasarımcılarının her biri kendi başına iş yapmış sanki, arada hiç mi koordinasyon olmaz ki? Tabii hem grafiklerin hem de bölüm tasarımlarının bu denli vasat kalması ister istemez oyun atmosferini de olumsuz yönde etkiliyor. Forgotten Realms dünyaları bu kadar sönük, bu kadar vasat değildir.

Şöyle durup bir baktığımda, bu oyun bende can sıkıntısı yaratıyor aslında. Çünkü ne yapsam da bunu Black Isle'in yarattığı diğer klasiklerle kıyaslamaktan kurtulamıyorum. Bir açıdan bu kaçınılmaz, ne de olsa her şeyden önce oyunun adı buna sebep oluyor. Bir yanda Baldur's Gate oyunlarının muhteşem derinliği, öte yanda bu çabucak bitiren kuru aksiyon. Ne yapsam bu oyunu sevemem, elimde değil. Ama öte yandan PC oyunlarını asla oynamamış bir insan evladı için o kadar da fena bir oyun sayılmayabilir bu. İçinde hoşça zaman geçirmek için gereken hemen her şey var. Hem X-BOX için de çıktı, ille de PS2 sahibi olmanız gerekmiyor yani. Bana gelince, sanırım bir müddet daha konsollara karşı mesafeli davranmaya devam edeceğim. ❖

M. Berker Güngör

son'uç?

Artılar: Dengeli oyun yapısı, yeni karakterler, bol aksiyon, bol ganimet. **Eksiler:** Vasat grafikler ve bölüm tasarımları, yüzeysel bir konu.



Tür: Aksiyon Yapımcı: Cauldren Dağıtıcı: TDK Mediative Min sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Ön Sistem: 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Web: www.conangame.com

LEVEL DEMO sayı 85



Sevmedinmi? Kes gitsin!

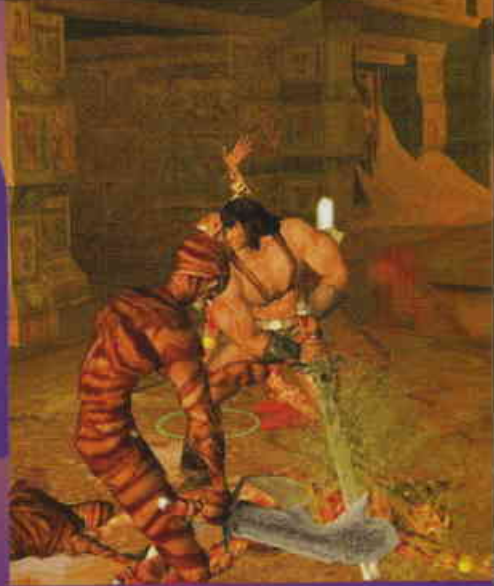
conan

Stygia, Pictland, Nemedi, Argos, Aquilonia ve diğerleri. Hepsini haritada gördüğüm zaman daha oyuna kapılmadan zaten hayal dünyanın kuyusuna dalıverdim. Hepsini Conan için ayrı bir macera, hepsi de zorlu savaşlar demek. Hala çizgi roman serilerini saklayan bir Conan delisi olarak oyunun başı beni zaten yeterince etkiledi. Size rahatlıkla karakterimde Conandan parçalar var diyebilirim. Belkide sırf bu karakter yüzünden bir fantasti ve orta-

çağ merakım var. Zaten haritayı gördüğüm anda "neden bu dünyada geçen bir MMRPG yapılmıyor, o kadar çok malzeme varki" dedim.

Çelik hayat demektir
Oyunun hikayesini yazan kişi aynı zamanda Conan'ı Çek dili ne çeviren kişi olunca, ortaya evrenin en hareketli ve tehlikeli yerlerinde geçen ve tam Conan'ın gezgin, barbar ruhuna hitap eden bir senaryo çıkmış. Piktler ile başlayan macera ileride oldukça sürükleyici bir hale geliyor.

Oyunda düşman öldürdüğünce puanlar kazanıyorsunuz. Bu puanlarla ise Conan'a çeşitli hareketler alıyorsunuz ve yeteneklerini geliştiriyorsunuz. Karşınıza çıkan düşmanlar, özellikle bazı yetenekleri baştan almışsanız ve zekanızı kullanırsanız, hiçte



zorlayıcı değiller. Önce savunmaya geçip rakibin hamlesini karşıladıktan sonra rahatça yok edebilirsiniz. Önemli olan oyunun bir Diablo'dan bir adım daha yukarıda olduğunu düşünmeniz. Daha önce tecrübe ettiğimiz Die by the Sword ve Enclave gibi oyunların sistemi bu oyunda da var. Fakat Die by the Sword'a göre Conan daha kolay. Oyunda kullanabileceğiniz üç tip silah var. Kılıç, balta ve gürz. Ben genelde kılıç kullanmayı tercih ettim. Her ne kadar zırhlı adamlara gürz daha çok zarar veriyor denses de kılıcın Conan'a çok daha yakıştığı şüphe götürmez. Üstelik kılıç bence daha estetik ve yapabildiğimiz hareketlerin çoğu bu silah üzerine oturtulmuş.

BU TÜRDE SON DURUM

P.O.P.: SANDS OF TIME	LVL sayı 84	%90
ONIMUSHA	LVL sayı 87	%87
L.O.T.R.: RETURN OF THE KING	LVL sayı 83	%80
CONAN: THE DARK AXE		%70

Evet, gördüğünüz gibi oyun dünyasında sıralamalar ne kadar çabuk değişiyor. Daha dört sayfa önce bu listede olan Gladiator, Conan'ın ağırlığı altında ezildi. Lakin ne olursa olsun, Prince of Persia hala "şah ve padişah".

son'uç?

Artılar: Çok çeşitli dövüş komboları, enfes müzikler. **Eksiler:** Feci grafikler, zayıf rakipler.



« Oyunda aşk olmazsa olmaz. Buraya gelinceye kadar sandal- da neler oldu sanıyorsunuz ?

» "Kameva nevede? Hah, avne bak! Ben ünü oldum, bak et saltyovum!"

« Final ekranı, fakat Kral Conan başka bir hikaye.



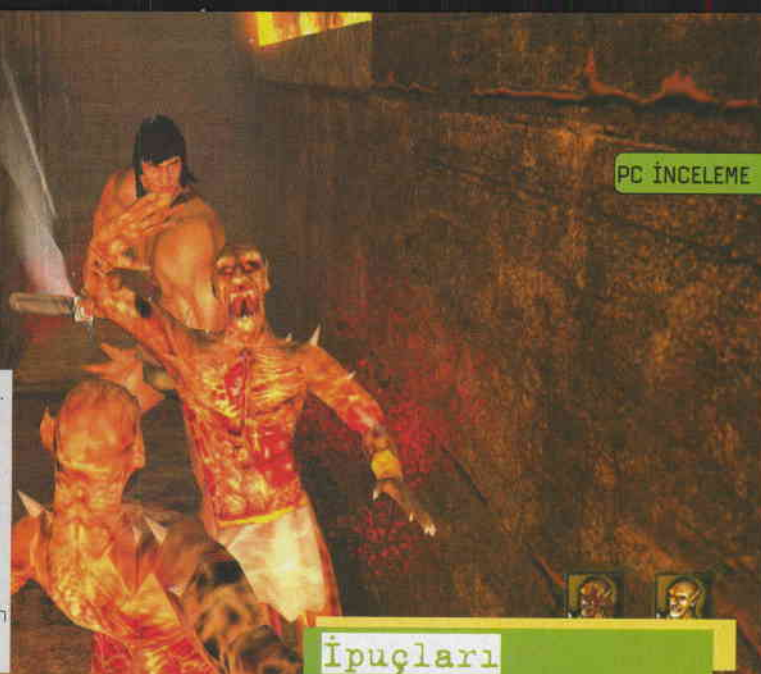
A long and varied life awaited him and it was not long before he became King of the largest kingdom of Aquilonia...

Tüm oyun boyunca karşılaştığımız rakipler birbirinden çok büyük bir farklılık göstermiyor. İster silah taşısın ister alev püskürsün hepsi kesilebiliyor. Bu beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Karşımda daha usta silahşörlere daha dayanıklı yaratıklar isterdim. Oysa en zorlandığım kısımlar oradan buraya zıplarken devamlı düşüp ölmek oldu. Tamam, Conan kendi çağının en güçlü savaşçısı, fakat insan oyundaki rakipleriyle biraz uğraşmakta istiyor. Bir yandanda gücü kullanmak hoş bir duygu tabii.

Oyunun en güçlü yanı, eğer zamanlamayı iyi yapabilirseniz, rakiplerinizi kesip biçerken uygulayabildiğiniz teknikler. 5 tuşla bir sürü seri vuruş yapabiliyorsunuz ki bu da "onun kolu bunun bacağı ve midesi" gibi bir kaç rakibe birden farklı şekillerde darbeler indirebilmenizi sağlıyor. Maalesef vurduğunuz parçalar kopmuyor ya da vücuda uyguladığınız darbeler görsel olarak fark edilmiyor. Bu da dövüşünüzün tüm estetiğini çokta yaşayamamanız manasına geliyor. Oyuna, küçükler için bir kilit uygulanarak, en azından bu görselliğin açılabilir olmasını istardım.

Hayıır Tomb Raidercılar uzağa

Conan dendiğinde aklınıza sertlik, barbarlık geliyor değil mi? Hiç kimse kısa şortlu, gözlüklü bir kadın beklemiyor. Allahtan oyundaki hoplama zıplamalar çok fazla değil ve bulmacalar oldukça basit. Oyun sizi onu bul, buraya yerleştir gibi bulmacalarla sıkıyor. Zaten anahtarlar yolunuzun üzerinde. Hatta bir tuş ile sizi uğraştırabilecek bir şeyler yaratmak yerine herşeyi çözenizi sağlamışlar. Bazen sağda solda tırmanışlar yapmanız gerekebiliyor. Zaten bir duvarın yanına geldiğinizde el işareti çıkarsa tırmanın, mutlaka yol oradadır. Oyun tek yönlü olarak hareket ettiğinden tek yapmanız gereken ipuçlarını bulmak o kadar. En karışık yer olan Kordova şehrinde bile kaybolacağınızı hiç sanmıyorum. Bu arada şehirdeyken Arenaya da uğramayı sakın unutmayın. Oyunda ne kadar rakip keserseniz o kadar puan toplar ve hareket satın alabilirsiniz.



İpuçları

Hemen seyredin

Conan'ın en keyifli yeri efektleri ve müzikleri. Zaten müzikler birinci film- den alınma. Ayrıca demolar- dadaki seslendirme müt- hiş! Demolardaki anlatıcı rolü kesin şu filmleri ses- lendiren profesyoneller-

den birisine verilmiş olmalı. Sesler ve müzik- lerden insanı hemen havaya sokuyor. Eğer müzik- lerden örnekler istiyorsanız bunları da oyu- nun sitesinde bulmanız mümkün. Zaten oyunu oynarken bir yerden sonra fazlasıyla gaza geliyorsunuz. Size tavsiyem mutlaka Conan film serisini tamamlamanız. Arnold Schwarzenegger'in tanınmasında en büyük rolü oynayan film esas alınsaydı oyundaki dövüş stilleri daha da arttırabilirdi (Arni'nin kılıcı arkasından geçirdiği sahneleri hatırla- yın). Oyundaki seslendirmeler için aktöre teklif götüren yapımcı şirket, oyuncunun do- lu programı yüzünden onunla çalışmamış. Bildiğiniz üzere Avusturyalı aktör şu anda California valisi.

Conan'ın dövüş stilleri de tam bir barba- ra göre. Karakterin bazı hareketleri ise ma- ceralarıyla ilişkilendirilmiş. Bir macerasında uzak doğu dövüş stillerini kullanan paralı bir askerle tanışan Conan, dönerek tekme at- mayı ve bir kaç hareketi daha ondan öğren- mişti.

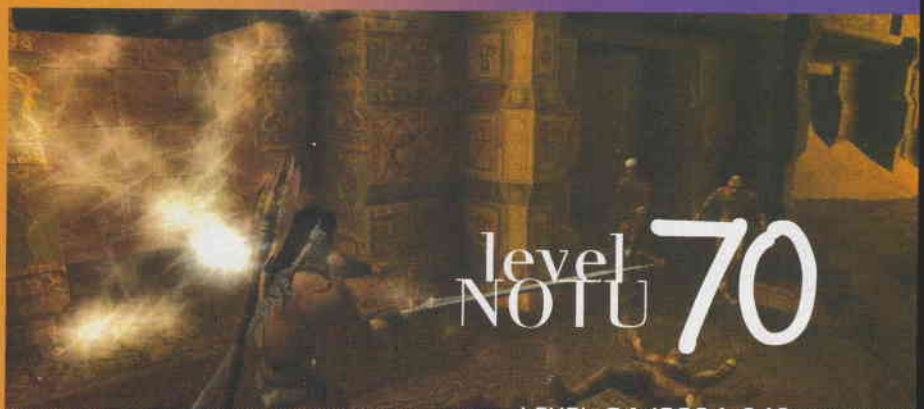
Fakat oyunun grafikleri berbat. Dört- dörtlük bir konu (tamam konu çok derin de- ğil ama tam bir Conan macerası havasında)

- ✦ Tapınak bahçesinde takıldıysanız kulenin dibindeki asmaya yaklaşın. Onlara tırmanacaksınız.
- ✦ Kulede 4 adet taş başmanız gereken odada yerdeki yazılara bakın. Sıra sağdan ikinci, sağdan birinci, soldan ikinci ve en soldaki taşlar.
- ✦ En altta akbaba heykellerini çevirin ve yereki merdivene yakın olan boş heykelin kaidesine zıplayın. Merdiven açılacaktır.
- ✦ Görünmez akrepleri öldürmek için önce Ejderhanın gözünü yerdeki yaratığın eline koyun. Ondan sonra akrepler görünür olacak.

ve harika seslerden sonra kahrama- nınızı feci grafikler ile çizilmiş olarak görmek beni rahatsız etti. Nerede Enclave'in grafikleriiiiii nerede Co- nan. Herşeyi tam yapmışken şunu da becerebilselerdi oyunun notu ke- sinlikle çok daha yüksek olurdu. O yüzden gözlerim kapalı Conan'ın no- tu çok yüksek olur diyebilirken göz- lerimi açtığımda maalesef "acıma- sızca kesiyorum" !

Eğer Conan'ın maceralarını se- viyorsanız oyunu kesinlikle kaçı- rmayın. En baştaki haritayı görmek bile insanı gaza getiriyor. İyi bir dö- vüş oyunu arıyorsanız gene Co- nan'ı tavsiye ederim. Fakat görsel şölen peşindeyseniz şimdiden söyleyeyim avınız başka sahafalara kaçtı. ✦

—Burak Akmenek



level
NOTU 70



Arenaya dal baba!

Gladius

Mitolojik tanrılar, şeytani dolaplar, destansı gladyatör pit dövüşleri, büyüler, baltalar, döner bıçakları, kasaturalar...

Masamdaki oyunun kapağını görür görmez Russell Crowe'un Gladyatör filminden arak, ucuz ve sıkıcı bir oyun ile karşı karşıya olduğumu düşünmüştüm. Öyle ya, kapak resminde filmi andıran bir temada Roma Olimpiyat Stadyumunda(!?) "Dünyayı ben yarattım" edasıyla dikilen, benzer kıyafetli bir gladyatör vardı. Oyunu çalıştırdığım andan itibaren ise fikrim değişmeye başlamıştı. Meğer sen Amerikalı yapımcı, işin ustası Japonlara kafa tut, 20 yıllık tarihinde ilk kez bir strateji RPG üret. Star Wars'dan önce sıkılan Lucas Arts, Roma dönemine ait, acımasız, ama görülmeye değer gladyatör savaşlarını konu alan bir oyun ortaya çıkartmış.

Hemen olaya gelem. Gerçek mitolojik olaylardan esinlenerek hazırlanan epik senaryo çok başarılı. Oyuna başlarken iki karakterden birisini seçiyorsunuz. Bunlardan birisi Nordagh'in kuzey bölgesinden, büyük barbar kralın kızı, savaşçı Prenses Ursula, diğeri ise Imperia'nın en iyi gladyatörlerinden birisinin oğlu olan Valens. İki ülke arasında periyodik olarak süren kanlı çatışmalar, neredeyse tüm insanlığı yok edecek bir karanlık tanrı yaratır. Bu tanrı büyük uğraşlar sonucu alt edilebilir, ama çok sayıda insanın da hayatına mal olur. Ardından iki ülke arasında zoraki barış rüzgarları esmeye başlar. İki kahramanın aynı hikayeleri vardır, fakat bir noktadan sonra ikisi de savaşın yeniden çıkmaması için çabalamaya başlarlar. Üçlerini birleştir-

rip, mevzu bahis karanlık tanrının yeniden vücuda gelmesini sağlayacak olan lavukları tokatlamaları gerekmektedir. Bunun için değişik bölgeler gezilecek, gladyatör turnuvalarına katılacak, giderek güç ve ün kazanılacaktır.

Burası arena, buradan çıkış yok!

Oyunun en önemli özelliği dövüş sistemi. Final Fantasy Tactics, Super Mario RPG ve Final Fantasy X'in birleştirilmiş şekline örnekleyebileceğim bu sistemde, sıra tabanlı ve gerçek zamanlı elementler beraber kullanılmış. Örneğin salınan bir bar üzerinde en doğru zamanda, doğru tuş veya tuşlara basmanız, rakibe vereceğiniz hasarı artırıyor. Altı kişiye kadar olan savaşçı grubunun kontrolünü alarak, eşit veya sizden fazla sayıda olan rakiplerle sıra tabanlı savaşa giriyorsunuz (kimse size dövüşlerin adil olacağından bahsetmedi). Oyunda ilerledikçe insanlardan hayvanlara, hatta mistik yaratıklara kadar değişebilen çok çeşitli savaşçılarla karşılaşacaksınız.

Aslında bu

oyunda bir de patronluk durumunuz var. Yani sürekli yönetmek, geliştirmek ve üye edinmek zorunda olduğunuz bir gladyatör okuluna sahiptiniz. Gittiğiniz görevlerden gladyatör toplayabilir veya onları kiralayabilirsiniz. Onları okulunuza getirdikten sonra istediğiniz gibi giydirep eğitebilirsiniz. Bu gladyatörler zamanla deneyim kazanıyor, kabiliyetlerini geliştiriyorlar ve güçlerini zorlu karşılaşmalarda test ediyorlar. Yüze yakın çeşit savaşçı ve onları donatabileceğiniz (büyükler dahil) 2000'e yakın silah var. Üçüncü yüzyıl dünyasında aklınıza gelebilecek her türlü normal, ve gelemeyecek birçok fantastik silah çeşidi mevcut. Fazla üye edinmek zorundasınız, çünkü bazı karşılaşmalarda özellik sınırlamaları var. Yani her maçta sadece en güçlü adamlarınızı salıp ortalığı temizleyemiyorsunuz.

Doğal seçim mi, eğlence mi, yoksa cinayet mi?

Zafer kazandıkça gladyatörlerinizin deneyim puanı artıyor. Bu puanlarla seviye atladıkça da daha fazla görev puanı alabiliyorsunuz ve bu puanları kabiliyet geliştirmeye harca biliyorsunuz. Her karakterin gelişebileceği grup saldırıları olacaktır. Bu saldırıları



-Kız gel buralardan kaçıp gladyatör olalım.
-Çok romantiksin Mahmut!



-Büsey mi vardı yigen?
-Yok abi, bi arkadaşına bakıp çıkıcaktım.



"Alo, sesim geliyor mu?"

x Oyunun müzik ve seslendirmeleri özenle hazırlanmış. Ursula ve Valens'e seslerini Scooby Doo filminde Velma rolünü oynayan Linda Cardellini ve Smallville'den Michael Rosenbaum veriyor. Fakat ağız hareketlerinin uymaması ve bazen karakterlerin yere düşmeden hemen önce "Sonuna kadar savaşaçagım!" demesi biraz salakça kaçabiliyor.



seçmek pek önemli, çünkü

hiçbir zaman hepsini alacak kadar fazla paraya sahip olamıyorsunuz. Bu saldırılar, tek düğmeye basarak yapılanından, hızlı zincirleme komutlar gerektirene kadar değişen zorluğa sahip.

Oyun Ursula ve Valens'in savaşı durdurmak için giriştiği asil kişisel görevlerine odaklanırken, maceranız boyunca çeşitli karakterlerle etkileşim halinde bulunuyorsunuz. Bunlardan bazıları size katılabileceğiniz yan görevler ve gizli bölgeler hakkında ipuçları verecektir. Okulunuzdaki savaşıçılarımızla da sınırlı etkileşiminiz olacaktır. Mesela, savaşıçılarınızı eğitmeye ek olarak, onları okulunuzdan atmayı da seçebilirsiniz. Yapımcılar kışına tekmeği yiyen bu durumdaki karakterlerin ortadan kaybolması yerine savaşıçi havuzuna geri dönmelerini ve başka okullar tarafından alınıp, eğitilip tekrar size karşı savaştınlabilmesini mümkün kılmışlar. E tabi o zaman nasıl bir intil-



-Ehm, şey, ayıptır söylemesi ama İMDAT!



24 Karşılaşma öncesi gladyatör seçme ekranınız.



Muhittin abi, in aşağı, bak düşücen şimdi... Ya famam, alemnin krallı sensin.



Tür: Sıra Tabanlı RPG Yapım: Lucas Arts Dağıtım: Lucas Arts Desteklenen: Dual Shock Oyuncu sayısı: 1 - 2 Web: <http://www.lucasarts.com/products/gladius/> İngilizce Gereksinimi: Normal

kam hirsıyla kafanıza kafanıza vururlar bilemem artık.

Savaşlarımız oyunun üç boyutlu dünyasındaki kasabalarda geçiyor. Diğer bütün geleneksel konsol RPG oyunları gibi, Gladius'da da gitmek istediğiniz her yere yürüyeceksiniz. Yol üzerinde dost veya düşman olan karakterlerle karşılaşacaksınız. Haritayı çok kurcalayan meraklı oyuncular için bazı ödüllerde düşünülmüş.

Futbolu icat eden gözünün yağına yumurta kırayım

Oyun grafik açıdan bir görsel şölen değil ama detaylı karakterler, geniş çevre, kaliteli kaplamaları ve iyi bir ışıklandırma sistemi var. Elle yapılmış yüzlerde çizime de değişik efektler katılarak oyunda kullanılmış ve hikayeye derinlik katılmış. Gladius'da klasik bir RPG'den beklenecek her şey var. Dük-

kanlar, görevler, ilginç hikayeler, gizli savaşıçılar, büyüler, zırhlar, silahlar, vs. Dört ana bölgede geçen ve her biri 36 saatlik oynanış sunan hikaye modlarını tamamladığınızda bile turnuva sistemi açık kalıyor. Böylece oyuncular karakterlerini geliştirmeye ve oyundaki diğer bölgeleri keşfetmeye devam edebiliyorlar. Oyundaki hikaye modunun yanı sıra beraber veya karşılıklı maç yapabileceğiniz çoklu oyuncu desteği de mevcut.

Belli bir süredir bir Amerikan yapımcı tarafından denenmiş en azimli konsol RPG olan Gladius bence gayet başarılı. Yine de bu türe yakın olmayanların oyunu satın almadan önce iyi düşünmelerini öneririm, Bye&Smile... ☺

- MegaEmin "

son'uç?

Artılar: Dövüş sistemi, derin atmosfer ve bütünlük teşkil eden hikaye oldukça başarılı. Oynanış gayet kolay. Eksiler: Kaçınılmaz olarak tekrarlanan sesler ve müzikler, yavaş geçen dövüşler, sık ve yavaş yükleme ekranları, bol bol yazı biraz sıkıyor.

level
NOTU

79



Çin acayip bir ülke. Bin

sene evvel de acayıptı, bugün de pek farklı değil. Bin sene sonra da ısrarla acayıp olacak gibi bir his var içimde. Tabii hangi ülke kendi içinde biraz acayıp değil ki? Bu arada "acayıp" ne acayıp bir kelimeymiş? Arka arkaya defalarca kullanınca insanda acayıp bir his uyandırıyor. Bak gene! Öeh, saat gecenin kaçı olmuş, sene yıllardan bilmem kaç olmuş, ben oyun yazıyorum. Kafa mı kalır insanda beah! O değil de, mafya gibi bu oyun olayı, içine bir girince kopasın gelmiyor. Alternatif gerçeklik filan derken, eh bir de dış dünyada pek bir numara yok. Verin bir uzay gemisi gidip keşif yapayım kardeşim, nedir bu? Serbest piyasa ekonomisi filan iyi hoş ta, aynı gezegende nereye kadar? Bu arada Çinliler astronotluk olayını da kendilerince kopyaladılar, biliyorsunuz değil mi? Adını da "taikonot" koydular. Değişen ne, aynı halt işte, adamı tikiyorsun roketi, sonra uzaya atıyorsun. Adam giderken bir yandan yedi sülalesine sayıyor, böyle meslek mi olur, gönderecek başkasını bulamadınız mı bábından. Blade & Sword da aynı model işte, adı farklı, kendi Diablo. Bildiğin Diablo. Boynuzlu kulaklı toynaklı Diablo. Ama hafif çekik gözlü. Bir de Çince konuşuyor sanırım. Başım ağrıyor.

ACTION FRP'LERDE SON DURUM

DIABLO 2	LVL sayı 44	%95
DUNGEON SIEGE	LVL sayı 65	%90
SACRED	LVL sayı 86	%85
BLADE & SWORD		%50

Büyük bir şanssızlık eseri (oyun için, bizim için şans eseri) Sacred gibi bir oyunu aynı ay piyasaya sürülen Blade & Sword, siflik kalıyor. Tabii herkesin makinesi Sacred'i kaldıramayabilir. B&S'i tercih edebilir.

Diablo taklidi Blade & Sword

Bu Çinliler de her haltı kopyalıyor be kardeşim!

Yarım Porsiyon Diablo

Çinliler dünkü çocuk değil tabii ki, hayli köklü bir geçmişleri var. Biraz sinsi bir modele sahipler, arada bir yerlerde o soya hafif uzaylı kanı karışmış gibime geliyor. Dünyayı yakından izliyorlar ama, böyle çekik çekik, sinsi gibi bakışlarla. Japon görünce de aynı hisse kaplıyorum ben niyeyse. Ama Çinliler biraz daha muhafazakâr adamlar, bazen günü yalamakta yavaş davranabiliyorlar. Misa daha oyun piyasasına yeni yeni girmeye başlıyorlar. Pixelgames küçük firma tabii haliyle, daha çömezler, pek para da yok. Ama Diablo hastası olduklarına eminim. O kadar hastalar ki oyuna, kalkan klonlamışlar. Ama araya Çinli geni girmiş, oyun çekik gözlü olmuş. Acayıp bir Uzak Doğu kültürü tadı var oyunda, neredeyse şaşırıp Mortal Kombat yönüne kayacaklarmış. Ama tutmuşlar kendilerini, Diablo yapmışlar. Ne güzel yapmışlar, ne iyi yapmışlar!

Oyunun grafiklerine bakıyorum, arabirime bakıyorum, direkt Diablo! Kamera açısı olsun, arabirim modeli olsun aynı. Ama maalesef

grafikler ne ilk, ne de ikinci Diablo kadar iyi değil. Hele de bölüm tasarımları aklı zarar, hiçbir yere gitmeyen, anlamsız koridorlar şeklinde bir sürü labirent. Etraf da hayli çıplak olduğundan öyle pek bir atmosfer de beklemeyin. Oysa ilk Diablo böyle miydi ya? Nasıl gerilmli, nasıl pis bir havası vardı o grafiklerin! Yani grafik olarak oyunda pek öyle bir çekicilik yok, her ne kadar dövüş esnasında bol bol kol bacak kopsa da, bu kadarı bana yetmez. Girdiğim mekanlarda irkilmek, gerilmek, kılıcın kabzasına daha iyi sıkı sarılmak isterim ben hoca! Bu haritalar bırak gerilmeyi, "Oha!" dedirtmeyi, kılıcı bile kıpırdatmadı.

Yeteneksiz Tosbağa

Oyunda üç karakter var hazır gelen, başka da bir seçenek yok. Bunlar tank amcadan kıvrak hatuna doğru değişen çizgide hazırlanmışlar. Her birinin kendine has yetenek ağacı var, ama başka da sizin etki edebileceğiniz bir haltı yok. Elemanlar seviye atladıkça otomatik güçleniyorlar, size de aldığımız tek bir yetenek puanını harcamak kalıyor. Aslında oyunun bu kısmı hem çok basit, hem de bir mik-





tar eğlenceli. Dövüş olayı biraz kılı, sadece arka arkaya düşmanlara tıklamak yetmiyor. Vur, geri çekil, etrafında dolan, üzerinden sıçra, karşıdaki gruba komple özel kombo çek, darbeyi kes, baktın olmuyor uzat! Böyle sürüp gidiyor kavga.

Kombo çekme olayı burada için temelini oluşturuyor. Belli özel hareketleri gruplayıp otomatik kombolar oluşturmak mümkün, tabii yapacak mananız varsa. Bir de her yetenek dalının en sonunda çıkan özel bir hareket var ki, onu yapmak için özel enerjinizin dolu olması lazım. Bunu imleçle ekranda bir rune çizerek icra ediyorsunuz. Darbeleri ise Alt tuşuyla bloke ediyorsunuz. Yani genelinde dövüş olayı Diablo serilerinden biraz daha detaylı, hatta eğlenceli. Ama bir nokta var ki işi rezil ediyor, o da düşmanlar. İlerledikçe deli güçlü yaratıklar çıkıyor. En büyük özellikleri çok zeki olmaları filan değil, sebil gibi sağlığa sahip olmaları. Vur Allah vur gebermiyorlar. Bir zaman sonra artık sıkıntı



verir oluyor bu durum. Zaten oyun pek kısa sayılmaz, bir de her yaratıkla yarım saat uğraşmak bayıyor insanı.

Neyse ki hemen her haritada Diablo 2 türünden bir town portal noktası var da, oyunu yeniden yükleyince her haritayı tekrar temizlemek gerekmiyor.

Çünkü oyun sadece çıkışta kaydetmenize izin veriyor ve tekrar yükleyince tüm haritalar yaratık doluyor!

Hani Benim Kılıcım?

Blade & Sword'un en büyük eksiği bu tür oyunların olmazsa olmazı sayılan bir unsurun tamamen atlanmış olması. Oyunda kesinlikle öyle

zırhtır, silahtır, yüzüktür filan bulunmuyor. Düşmandan az miktar büyü parşömeni, ninja yıldızı, iksir filan düşüyor, ama o kadar. Ha, bir de değerli taşlar düşüyor düşmandan, siz de bunları bir küp yardımıyla birleştiriyor, sonra da demirciye verip üstünüze başınıza taktırıyorsunuz! Yani kopyacılığın bu kadarı! Ama araç gereç alayım, üstüme giyip aynaya bakayım, yeni malzeme düşün göreyim, diyorsanız, bu oyunda onlar yok işte maalesef. Ve bence bu da oyuna yaman darbe vuruyor. Bunlar olmadan olur mu yahu?

Bunların üstüne bir de bu oyunda zinhar multiplayer seçenek olmadığını ekleyin. Birazcık ta tuşları filan hiçbir şekilde değiştiremediğinizi göz önünde bulundurun. Blade & Sword çoğumuz için gebermiş olacaktır. Aslında yazık olmuş, Doğu esanslı bir Diablo klonu fena fikir değil, ama bu adamlar pek becerememiş. Ha, makinem çok eski, yeni oyun bulamıyorum, diyenler alsın oynasın, hiç yoktan iyidir. Ama bir zaman sonra oyun sinir törpüsü oluyor, uyarmadı demeyin!

M. Berker Güngör

TÜR: Aksiyon FRP **Yapım:** Pixelgames **Dağıtım:** Whiplash **Minimum sistem:** 266 MHz CPU, 128 MB RAM, 8 MB GFX, 1.4 GB HDD **Önerilen sistem:** 600 MHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX **Multiplayer:** Yok **Web:** <http://www.pixelgame.net> **İngilizce gereksinimi:** Orta



level NOTU 50

son'uç?

Artılar: Diablo türü oynanış, düşük sistem ihtiyacı, ilginç bir kombolu dövüş modeli. **Eksiler:** Grafikler çok zayıf, yapay zeka kötü, multiplayer yok, genimlet toplama yok, aşırı monoton.



yıl 2018...



EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2004

Türkiye sanal ortamda yetiştirdiği teknik adamları ile Dünya Kupasının en favori takımı...

Son dönemlerde menajerlik oyunlarının sayısında büyük bir artış var. Hiç şüphesiz SiGames ve Eidos'un ayrılması ve iki firmanın da farklı oyunlar çıkaracağını duyurması türün sevenleri için oldukça sevindirici bir haber olmuştu. Pek çok eleştirmen tarafından beklentileri karşılayamamak ile suçlanan Championship Manager serisinin son iki oyununun oyuncuların gözünde de aynı konumda olması sevinci açıklar nitelikteydi. En azından rekabetten kalite doğar mantığında gidersek, 2004 yılının son çeyreğinde elimize kaliteli oyunların geçeceğini düşünmek hayal olmaz. Championship Manager gündemi bu kadar yoğun yaşarken, EA'nın gözlerden kaçan oyunu Total Club Manager 2004 hem serinin en iyi oyunu oluyor, hem de spor ve menajerlik oyunu sevenlere farklı bir tat sunuyor.

Football Fusion

Sevenlerinin sayısı giderek artan oyun önceki versiyonlarına göre oldukça değişmiş gibi gözüküyor. Yazılı ve 2d ekran görüntülerinden sıkılanlara "Football Fusion" özelliği ile maçları "Fifa 2004" üzerinden izleme olanağı sunuyor. Bu özellik sayesinde takımınızın saha içine yayılımını ve uyguladığınız taktik anlayışı daha iyi analiz edebilirsiniz.

Bir taktik, bir idman, bir de bağırın adam

Tüm menajerlik oyunlarında olduğu gibi taktik ve antrenman programları bol detaylı ve türe yeni başlayanlar için biraz karışık. Ancak oyuna alıştıkça ekranlara hakim olmak kolaylaşıyor. Championship Manager'dan ayrılan bir antrenman programı kullanılmış. TCM'da takımınızın yapacağı her çalışmayı dakika dakika ayarlamak, bir saatlik idmanda, hangi çalışmanın ne kadar süre uygulanması gerektiğini belirlemek mümkün. Yağmurlu bir günde idmana çıkmak istemeyen oyuncunuza; "aslansın, kaplansın, sen bu işi yaparsın" tarzında mesajlar göndermeniz ve onu yüreklendirmeniz de olası. Maçların içinde farklı

seçenekler de bulunmakta. Bir oyuncunuz ceza sahasının dışında topla buluştuğunda saniyelik bir karar ile "pas ver" veya "şut çek" diye kulübeden atıfarda bulunmak mümkün.

250.000 kişilik kapasitesi ile...

Total Club Manager'in yapımcıları piyasadaki menajerlik oyunlarının eksikliklerini ve oyuncuların beklentilerini çok iyi araştırmışlar ve farklı başlıkları tek oyunun içine toplamayı başarmışlar. Bunlardan ilki serinin diğer oyunlarında olduğu gibi; takımınız için stadyum yapılabiliyor

olmanız. Diğer oyunlara göre geliştirilmiş bir editör mevcut. Örneğin 4 katlı bir stadyum yapıp; özel tribünler, farklı ışıklandırma sistemleri, basın odaları, renkler ve bunun gibi birçok ayrıntıyı uygulamaya şansınız var. Elbette bütün bunlar için biraz para biriktirmeniz gerekiyor.

Tesisleşmede Aziz Yıldırım kadar başarılı olmak istiyorsanız takımınızın alt yapı, yani genç akademilerini genişletme ve yenileme çalışmaları yapabilirsiniz. Bu sayede iyi ve kaliteli oyuncuların çıkmasını sağlayacaksınız. Takımınıza her sezon eklenen gençlerden mutlaka

Tür: Spor - Menajerlik Yapımı: EA Sports Dağıtım: Electronic Arts Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 192 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Multiplay Var
Web: www.totalclubmanager.com İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Gerard Kohler - 06.07.2003
New Match: 16.06.2003
EA Championship Premiership Top Mid
Manchester United v Portsmouth
Team Rating: 1029 - 764

Status	Team	Transfers	Club	Find
Youth Team				
Select a Region				
Africa				
Europe				
Asia				
South Africa				
North America				
Central America				
South America				

Home Help Process
Options Find

Youth Team Status Inv. Youth Camps Match Report



birkaçını A takım düzeyine çıkarmaya çalışın. Hem kadroyu gençleştirmek, hem de potansiyeli olan oyuncuların üzerinden bol bol para kazanmak için atlanmaması gereken bir konu.

Milliler

Championship Manager'dan farklı olarak oyuna isterseniz hem ulusal bir takımı, hem de lig takımlardan birini yöneterek başlayabiliyorsunuz. Ancak oyunu tecrübe etmeye yeni başlayan arkadaşlarımıza tavsiye etmediğimiz bir özellik. Ayrıca, oyunda ulusal bir takımı yönetiyorsanız maç gününü uzun süreler beklemek zorunda kalacaksınız. Bu da sizi oyundan bir hayli soğutmakta.

Oyunu diğer menajerliklerden ayıran bir diğer özelliği de özel yaşamınız ile ilgili. Neler yapabiliriz diyenler için; bir kız arkadaş edinebilir veya ondan ayrılabilirsiniz. Evlenmenin zamanının geldiğini söyleyebilir, hediyeler alabilir, hatta çocuk sahibi olabilirsiniz. Oyun aynı zamanda kendinize ve ailenize ait mal varlığı yatırımları yapmanıza da olanak sağlıyor. Ev, araba alabiliyor; futbol dışında şansınızı borsada deneyebiliyorsunuz.

Temiz bir lig olur umarım

Medyanın futbol üzerindeki etkisini ve yapılan televizyon haberlerini takip etmek artık düzenli olarak yaptığımız işlerden biri. Oyunda da bunu yapmak mümkün. Aynı zamanda basın ile ilişkilerinizde oldukça iyi tasarlanmış. Maçlardan hemen sonra üç cevap hakkınız olan bir basın toplantısına katılıyorsunuz. Verdiğiniz cevaplar taraftar da dahil olmak üzere takımın tüm personeli tarafından bir kenara not ediliyor ve itibarınız ortaya çıkıyor. Oyuncularınıza ait olan motivasyon ve moral puanlaması da bundan nasibini alabilir. Oyunculularla bire bir görüşme yapma şansınız ve onların moral, motivasyonlarını yükseltebilirsiniz.

Bedelini ödeyerek; taraftarların düşüncelerini, maç sonuçlarını, yorumları, rekorları, rakipleriniz hakkında bilgileri, satılık ve kiralık oyuncuların listelerini, taraftarlar arasında yapılan anketlerin sonuçlarını, futbolculara yöneltilen haftanın sorusunu takip edebilirsiniz. Bu dergide kendinizi de görebilirsiniz. Taraftar yorumları da derginin bir parçası. Takıma ve size yapılan eleştiriler, başarılı sonuçların ardından dile getirilen

mutluluktan bir nebze kabarmanıza neden olacak taraftar cümleleri de sayfaların arasında yer almakta.

Oyunda dünyanın büyük liglerinin hepsi bulunmakta. Ancak bizim açımızdan dikkatleri çeken ilk konu sadece süper ligimize yer verilmiş olması. Bildiğiniz gibi küçük bir kıyaslamaya yaparsak Championship Manager'da Türkiye'nin 2. lig kategorileri de oynanabilir durumdaydı. Takımların logoları oyuna aktarılmış durumda. CM'de olduğu gibi sonradan yamalar ile logoları toplamak durumunda değilsiniz. Ancak Türkiye ligi için eksikler mevcut.

Sizlere yeri ve yabancı iki site önerim olacak. Bunlardan ilki (www.tcmturkey.com) olacak. Ülkeimizdeki en kapsamlı TCM portalı olmasının yanında TCM araştırma ekibi de site yapımcılarından oluşmakta. Diğer site ise (www.totalclubmanager.com) olacak.

Biter bu yazı

Total Club Manager 2004'ün başarılı bir oyun olduğunu tereddüt etmeden söyleyebilirim. Bir çok özellikleri ile CM'nin üstünde olmayı hak ettiği bir gerçek. Menajerlik oyunlarından hoşlanana kesinlikle tavsiye ederim. Ancak şunu da söylemekte yarar var ki; arayüzleri, oynanış farklılıkları ve kullanım rahatlığı ile gönüllerde yer eden Championship Manager serisinin yerini doldurması uzun zaman alacaktır. ☺

_Bora Oyacı

MENAJERLİK'DE SON DURUM

C.M. SEASON 03/04	LVL sayı: 84	%93
TOTAL CLUB MANAGER 04		%91
PREMIER MANAGER 03	LVL sayı: 81	%49

Mutlaka sizin de etrafınızda hayahında Championship Manager hariç bilgisayar oyunu oynamamış birkaç insan vardır, hafta bunlar PCyi CM için üretilmiş bir konsol falan da zannederler. Durum böyle iken TCM'in birazcık daha çabalaması lazım. Premier Manager ise Amiga'daki mutlu günlerinden çok gerilerde kaldı.

level
NOTU
91

son'uç?

Artılar: İnanılmaz detaylı, her furlü incelikle uğraşmanıza izin veriyor. Arabirim göze hitap ediyor. "Football Fusion" sayesinde maçlarınızı FIFA 2004'te izleyebiliyorsunuz. **Eksileri:** Ortalama bir menajerlik oyuncusunu boğacak kadar detaylı. CM'ye alışmış gözler için uzunca bir süre bir şey ifade etmiyor.

Kayıp bir hafıza

Mysterious Journey 2



Doğal ile mekanığın zarif birlikteliği sayesinde oyun garip bir atmosfer yakalamış

Diğer adıyla Schizm II ve diğer bir adıyla Chameleon olan oyunumuz bir adventure; hem de puzzle olanlarından (yani oyunu çözmek için sağlam kafa patlatmanız gerekecek). İlk 2001 yılında çıkan Mysterious Journey, özellikle DVD versiyonuyla yılın en iyileri arasında gösterildi; hatta türün en babası kabul edilen Myst'in karşısına çıkabilecek tek oyun olarak gösterilir. Ne yazık ki bu ilk oyun, yolunu bekleyip, neden sonra bir şekilde kaçırılan oyunlar arasında benim için. Neyse ki ikincisi sağ salim ellerime ulaştı; umarım bu yazı sayesinde sizlere de ulaşır...

Bir gezegenin kaderi...

Kahramanımız Sen, gezegeni Sarpedon'un yürüncesindeki bir uzay istasyonunda derin bir uykudadır. 200 yıldır süren bu suni şekerleme, ne bir kiş uykusu, ne de bir güzellik uykusudur. Sözde gezegeni birbirine kattığı için ona bu ceza layık görül-müştür. Ama cezası tamamlanmadan sistemde oluşan bir anıza sonucu uyanırlır ve hiçbir şey hatırlamadığını fark eder. Tüm olan biteni bir hologramdan dinledikten sonra Sen kontrolümüze geçer ve oyun başlar. Dediğim gibi Sen hafıza kaybından muzdırıptır ama gezegeninde bir iç savaş başlatmadığına da emindir. İşler daha da karışmadan Sarpedon'a barışı getirmeli ve üzerinizdeki suçlamayı kaldırarak, adınızı temize çıkarmalısınız.

Sarpedon ilginç bir gezegen. Savaş sonucu ikiye bölünmüş nüfus devasa bir vadinin çevresine yerleşmiş. Taraflardan Transai sadece bilime ve teknolojiye inanırken, Ansala her şeyin kaynağının doğa olduğunu kabullenmekte. Grafiklere de yansayan bu

ayrılık aslında hikayenin gola çıkış noktasını oluşturuyor. Hikaye, yapımcı firma Detalion'ın ödüllü bilim-kurgu yazarı Terry Dowling ile kafa kafaya vermesi sonucu ortaya çıkmış (herhangi bir kitabını okumadım ama ünlü bir yazar).

Yapacağınız ilk şey bir mekiğe atlayıp, geri sayım modundaki uzay istasyonundan kaçmak ve Sarpedon'a zorunlu bir iniş yapmak. Tabii bu o kadar kolay değil, özellikle gezegene indikten sonra hiçbir şey kolay değil. Mysterious Journey II, bir puzzle-adventure olduğundan, her adımınızda irili ufaklı bulmacalarla karşılaşıyorsunuz. Oyun ilerledikçe, bulmacalar zorlaşıyor ve siz de zekanızın sınırlarını keşfediyorsunuz. Bulmacalar, standart adventure oyunlarından alıştığımız 'ne varsa topla, ne varsa kullan' tarzında değil. Hepsini belli bir mantık çerçevesinde, semboller, renkler, sayılar ve hatta sesler üstüne kurulmuş. Özellikle sayılarla bir hayli karşılaşacağınız için, matematikle arası pek iyi olmayanların şimdiden bir hesap makinesi bulundurması tavsiye edilir. Myst ile karşılaştıracak olursak, bulmacaların ayakları yere sağlam basıyor. Myst bulmacalarını çözmek için solo uçuşlar yapmanız gerekirken, burada hikayeyi ve diyalogları takip ederek en azından nasıl bir olay ile karşı karşıya kaldığınızı kavrayabiliyorsunuz. Tabii sonra da esas kafa patlatma süreci başlıyor. Bulmacalar, bir uzay mekiğine nasıl düz kontak yapıldıktan, parçalara ayrılmış bir köprü nasıl birleştirilire kadar çeşitlenebiliyor. Yalnız burada birada save etmeniz çok önemli. Çünkü birtakım bulmacalar, özellikle labirent bazlı olanlar her gelişinizde kılık değiştirip, çözüme giden yolu bulandırebiliyor.

Mekaniğin doğal örgüsü

Mysterious Journey 2, görsel açıdan inanılmaz tasarımlara sahip. Doğal oluşumlarla mekanik sistemlerin zarif birlikteliği sayesinde oyun garip bir atmosfer yakalamış. Her şey gerçek ama aynı zamanda yapay gibi. Makinelerin kaba saba hatlarıyla doğanın rengarenk elemanların güçlü bir kontrast oluşturmuş. Grafiklerden hemen hangi tarafın sınırları içinde olduğunuzu anlamak mümkün. Mekanlar çok çeşitli. Karada, suda, havada ve uzayda inşa edilmiş deneyimler sizi beklemekte. Mekanik ile doğal olanın iç içe geçmesi sonucu çok ilginç bir mimari ortaya çıkmış. Karakterler de en az grafikler kadar ilginç. Öncelikle karakterlerin önemli bir bölümü 'companion' denilen hantal makinelerden oluşuyor. İlk karşılaştığınız karakter de bunlardan biri. Adı Talen

son'uç?

Artılar: Olağanüstü grafikler. Özgün mekan tasarımları. Orijinal konsept. Sağlam ortam sesleri ve atmosferik müzikler. **Eksiler:** Bulmacaların çok sık ve zor olması, oyuncuyu hikayeden uzaklaştırıyor. Yüksek sistem gereksinimleri.



Organik oluşumlar çok ilginç.



Makimelerin organik bir havası var.

Mekan tasarımları oldukça özgün.



İşte Sen, burada ne işim var diye düşünürken...



Doğa ve teknoloji birlikteliği.



Her şey köprülerde birbirine bağlanıyor.



manın yanı sıra hikayeden de uzaklaşıyor. Mysterious Journey 2 yüksek 'kafa' gereksinimlerine ek olarak sistem gereksinimleri bakımından da biraz masraflı. Özellikle orta karar bir konfigürasyona sahipseniz, 1024x768 çözünürlükte oynamak oyunu ve sizi bir hayli kasabiliyor (800x600 çözünürlük de hiç fena değil). Üç CD olan oyun, sabit diskinizden yaklaşık 2 GB götürüyor ama neyse ki oyun esnasında zırt pırt CD istemiyor.

Mysterious Journey 2, özellikle puzzle-adventure severlerin oldukça ilgisini çekecek bir oyun. Hikaye grafiklerle çok iyi örtüşmüş ve bu anlamda ortaya çıkan melez atmosfer çok etkileyici. Yine de mantıksal bulmacalara yeterince sabır gösteremeyeceğinizi düşünüyor ve koca bir gezegende dağlara, taşlara ve makinelere konuşmak yerine insan karakterlerle içli dışlı olmayı tercih ediyorsanız, bir daha düşünmellisiniz.

Güven Çatak



Tür: Adventure Yapım. Detaylı Dağılım: Adventure Company Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX Önerilen Sistem: 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 128MB GFX. Web: www.adventurecompany.com Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Normal

olan bu makine, insan içine çıkabilmeniz için sizi görünüş değiştirme teknolojisi 'Chameleon' ile donatıyor. Anlayacağınız makinelerle iyi geçinmek lehinize bir durum. Zira onlardan olaylar ve dolayısıyla bulmacalar hakkında birçok şey öğrenebilirsiniz. Oyunun, ilkinden önemli bir farkı da tamamıyla üç boyutlu olması. Artık sabit iki boyutlu çerçevelerin yerini içinde hareket edilebilen üç boyutlu resimler almış. Oyuncunun böyle bir alemden serbestçe dolaşabilmesi için bir 3D shooter grafik motoru olan 'Jupiter' tercih edilmiş (Tron 2.0 ve No One Lives Forever 2 de aynı motoru kullanmıştı). Kısacası birinci şahıs perspektifinden, ister mouse ister klavye ile özgürce

hareket edebiliyor ve 'use' ibaresi çıkan olaylarla da (objeler, makineler, vs.) interaktif diyaloglara giriyorsunuz.

Teknolojiyi kullan ama doğayı kırmadan...

Doğanın içine sızan mekaniklerin oluşturduğu atmosfer, müzikler ve ses efektleriyle perçinleniyor. Ses efektleri belki çok çeşitli değil ama olanlar gayet yeterli. Su, rüzgâr gibi doğal sesler, makinelerin birtakım fonksiyon sesleriyle birleşince oyuncu garip bir etkileşimin ortasında kalıyor. Müzikler ise ana menüden itibaren atmosferi kurmaya başlıyor ve oyundaki mekanlara göre mod değiştirerek devam ediyor. Arayüz oldukça minimal. Bir envanterinizin olmaması ve imlecin 'use' ibaresi hariç değişime uğramaması bu sadeliğin arkasında yatan gerçekler. Neredeyse oyunla aranıza hiçbir şey giremiyor diyebilirim. Her şey hareket etmek ve düşünmek üstüne kurulu gibi. Bazen düşünme kısmı o kadar bunaltıcı oluyor ki oyunun başından bir süreliğine ayrılmak durumunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca adım başı bir bulmacayla karşılaşmak, can sıkıcı ol-





Tür: Aksiyon - RTS Yapım: Enlight Dağıtım: Enlight Minimum sistem: 500 Mhz CPU, 128MB RAM, 600MB HDD Önerilen Sistem: 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM Web: <http://www.enlight.com/joa/> Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Az

Dişi Kara Murat Wars & Warriors Joan of Arc

13. yüzyılın sonları. Daha delikli demir mertliği bozmamış. Fransa Kralı Dördüncü Phillip bir varisi olmadan ölünce İngiltere Kralı Üçüncü Edward akrabalıktan doğan fırsatı değerlendiriyor. Fransızlar ve İngilizler de kız alıp kız vermiş, sonuçta akraba olmuş, birbirlerinin toprağında hak sahibi olmak için. Beklediği fırsat doğan, ellerini hararet ve iştahla ovuşturan Edward hemen harekete geçmiş. Fakat olaya çabuk uyanıp aklını başına toparlayan bir kısım Frenk de adı tarihe "Yüz Yıl Savaşları" olarak geçecek olan bir mücadeleye girişmişler. Böylece biz de bir yüzyıl kafa dinlemişiz, bu arada İstanbul'u fethetmişiz.

JoA gayet basit bir aksiyon oyunu olarak başlıyor, üçüncü kişi görüşünden Joan ile Fransa'nın kırsalında, haritadaki görev amacımıza doğru ilerliyoruz. İşgalci İngilizler ile her adımda karşılaşıp bol miktarda kafa kırdıktan sonra yolumuza devam ediyor böylece oyuna ısınmış oluyoruz...

Oyunda Arc'li Joan baciyı canlandırıyoruz. Kendisi takdire şayan bir kişilik, biraz da her önemli tarihî figür gibi çatlak. Ne de olsa ken-

disi kutsal bakire. Koca koca erkek zırlanını giyinmiş, kılıcını kuşanmış sonra da çevresindeki kralsız kalmış, morali bozuk, harap ve bitap halkı din-iman-vatan diye gazlamış. Tanrı'dan aldığı mesajlar üzerine ne gerekiyorsa yapmış ve orduların peşine katıp pek çok kereler İngilizleri bozguna uğratmış. Kaleleri, şehirleri kuşatıp ülkeye geri katmış ve sonunda da cadılık suçlaması ile yakılmış. Eh gerçek hayatta kahramanlar yaptıklarına böyle karşılık görürler genelde zati. Oyun tam olarak tarihi gerçeklere bağlı olmadığından bu sefer mutlu son olur diye umuyoruz.

Savunun bre!

JoA basit (hatta vasat) bir aksiyon oyunu olarak başlıyor demistik. İlk göze çarpan grafiklerin sanat eseri ya da teknolojinin en son nimetleri olmasa da gayet güzel olduğu. Kırsalda koştururken de doğa ortamları, atmosfer ve çağın havasını yakalayan müzikler çok hoşuma gitti. Fakat aynı zamanda basit detaylar oyunu gözümde vasata indirdi. Mısral, önünüzde ufak bir yükselti varsa, normalde ful çelik zırh içinde boyu kadar zıplayabilen Joan abla burada üzerinden atlamayı beceremiyor! Aksiyon-

son'uç?

Artılar: Güzel grafikler ve müzikler, iyi atmosfer, karakter geliştirme, strateji, çeşitlilik, basitlik, kalabalık savaşlar. **Eksiler:** Pek çok küçük eksiklik ve ayrıntı size devamlı ben vasatım diye haykırıyor, sırttan çizgisellik, geç açılan oyun, karambolleşen dövüşler, zayıf yapay zeka, dengesizlikler.



Joan of Arc kaçıyor!



na maceraya girip sürüyle adamla savaşırken tutup hafif yüksekçe bir yerden atlayabilsek? Hani macera olsa? Tamam oyun çizgisel bir ilerleyişe sahip ama kendimi bu basit eksiklik yüzünden haritalardaki yollarda ilerlerken rayda gidiyormuş gibi hissettim. Neyse bunu geçelim, dövüşlerde savaşanların hareketleri, duruşları gerçekçi olmuş. Ayrıca dövüş sistemi de çok basit. Hatta belki biraz fazla basit çünkü sadece iki tür saldırı kullanıyoruz. Sol mouse tuşu ile hızlı, sağ tuş ile çok yavaş ama kodu mu deviren bir saldırı kullanıyoruz.

Başta dövüş sistemi abartılı kombo yazılarına rağmen yavaşlığı ile beni hayal kırıklığına uğrattı, ben Die By The Sword'deki gibi silahşorluk beklerken bunda olay sadece deli gibi tuşlara tıklamak idi. Oyunun büyük kısmında blok bile kullanmadım. Hafif saldırı ile çat çat vurup yavaşlatıp sonra ikinci saldırı ile çevrenizi saran tek mil küffarı tek vuruşta yerlere saçıyordunuz. Üçüncü şahıstan Malkoçoğlu anlayacağınız. Arada bulduğunuz sayılı ok ile de bunlar bitene kadar uzaktaki düşmanları zayıflatabiliyorsunuz. Oldukça saçma olsa da ileride çok işe yarayan patlayıcı oklar buluyor veya satın alıyoruz (!) (bkz. kale kuşatmaları). Dövüştükçe tecrübe kazanıp, güzelce LEVEL atlayıp karakterinizi geliştirdikçe, yapabildiğiniz komboları güçlendirip yenilerini aldıkça olay şekil şemaîl kazanıyor. Yanımızda tek bir dostumuzla başladığımız oyunda gittikçe konuda ilerliyor, görevleri yerine getiriyor ve soylular, kahramanları yanımıza katıyor. Tecrübe ve para kazanıyoruz. Yani oyun çok vasat başlayıp gayet hoş bir çeşitlilik kazanmaya başlıyor. Seçeneklerimiz oyunda ilerledikçe artmaya başlıyor.

İngiliz "kniggitleri" akıyor, Frenk bacı surdan bakıyor

Ben oyunun başından "vasat bir aksiyon oyunu, onu olduğu gibi bağırma basacağım" dediğimden bazı güzel yanırlarını da çok geç fark ettim. Mesela kafenin kapılanın bir hain tarafından açıldığı görevde içeriye bir ordu

dolusu düşman akıyordu. Hem de mızrakçısıyla, okçusuyla ve tamamen zirhlanmış, kalkanı kılıcı tam donanımlı şövalyeleriyle! Bu görevde ben kapı açılır açılmaz koşup bütün patlayıcı oklarımı kullandım, sonra da kaçça kaçça sadaklar dolusu ok attım ve düşman kuvvetlerinin dörtte üçünü böylece telef ettim, tek başıma!!! Bununla da yetinmeyip şehre yayılmalarına fırsat vermeden bunları onarlı yirmişerli gruplar halinde üzerime çektikten sonra kasıp uğraşıp tarumar ettim. Ama "tarumar ettim" yani, bunun başka bir tanımı olamaz. Karış karış kale girişini geri aldım. Bu esnada meğer dost kuvvetler nasılsa girişi kurtaramayız burayı tutalım diye biraz gerimde emirlerimi bekliyordarmış!!! Ehm, demek bir Türk dünyaya bedel sözü gerçekmiş, netekim Joan Frenk olsa da oynatan bendim. Ve doğrusu bu görevde strateji seçeneğini kullanmadan deli eğlendim. Böyle dalga dalga düşmanlar saldırdıkça gaza gelip oyunun tadını çıkartıyorsunuz. Ama makineniz de çok sağlam değilse dehşet kasılıyor bu sefer de paso ölmeye başlıyorsunuz sinirleriniz bozuluyor.

JoA'da daha da ilerleyince bu sefer at üzerinde savaşmaya başlıyor, kendinize bulduğunuz altınlar ile daha sağlam zirhlar

daha iyi kılıçlar alıyorsunuz. Karakteriniz güçleniyor, emrinizdeki asker sayısı artıyor ve görevler savunmadan çok saldırıya dönüşmeye başlıyor. Bonus veren özel eşyalar buluyorsunuz, kombolarınız ölümcül hale geliyor... Kısacası Joan of Arc pek çok yönden vasat ve tonla oynanış zorluğu, eksikliği, mantıksızlığı ile dolu olmasına rağmen kasıp ilerlerseniz kendini affettirebiliyor. Hatta şu sıralar oynayacak daha iyi bir oyununu olmayanlara, orta halli vasat ta olsa şöyle hareketli bir oyunu bağırma olduğu gibi basarım diyenlere hitabediyor. Normalde bir oyunun yüzüne bakmazdım başta vasat dedikten sonra ama sardı beni meret!

Ali Büngör

level
NOTU 65



Buffy ekranları terk ederken...



Buffy'nin gün geçtikçe daha da garipliştiği (robot oldu, öldü-canlandı, şuurunu kaybetti), Willow'un her geçen gün daha da bir Gandalf olduğu, Xander'in genişledikçe genişleyip ekranlara sığmayan bir yapıya büründüğü ve Giles'in hiç değişmediği (gerçi o da az biraz büyücü oldu) mükemmel(!) dizi Buffy the Vampire Slayer sonunda PS2'lerimizde de vampir peşinde. Xbox için özel üretilen Buffy the Vampire Slayer'ı oynadıysanız, Chaos Bleeds'in ilk oyuna çok benzediğini ama birtakım yenilikler de kazandığını hemen fark edeceksiniz. Sırada detaylar...

Kakistos yeniden canlanıyor!

Şunu açıkça belirtmeliyim ki Buffy the Vampire Slayer'ı (bundan sonra kısaca Buffy diyeceğim) ne çok takip etmişimdir, ne

de fanatığıyım. Hatta ve hatta çoğu zaman sıkıcı bulmuşumdur. O yüzden Kakistos isimli şeytani varlığın yeniden canlandığını, ortalıkta bir takım paralel dünyalar olduğunu söylerken hiç heyecanlanamıyorum. Birinci sezondaki kukla varlık Sid'i veya bir diğer vampir avcısı olan Faith'in varlığını gördüğümde "bunlar kim?" demekten öteye geçemiyorum. Neyseki arada göz ucuyla da olsa çeşitli bölümleri izlemişim. Tamamıyla yabancı kalmadım.

Buffy ve ekibi yine standart görevleri olan vampir avcılığını sürdürmektedirler. Vampirlerin yanında binbir çeşit iblisle de uğraşan Buffy ofisi, Kakistos ve gerçek kötülüğün dünyada yeniden varlık göstermesinden rahatsız olarak tekrar büyük bir maceraya atılırlar.

Oyunda ilk dikkat çeken özellik, diziden tanıdığımız birçok karakteri kontrol edebiliyor olmamız. Buffy ve Faith hızlı ve güçlü hareketleriyle dikkat çekiyor. Willow yavaş, fakat büyük gücüyle hayli etkili. Xan-

der insan olmasına rağmen, neredeyse Buffy'den iyi dövüşüyor. Sid de bir kuklaya göre çok iyi savaşıyor. Spike ise vampir dostlarını insanüstü gücüyle rahatça devirebiliyor (bir nevi Angel olmuş kendisi).

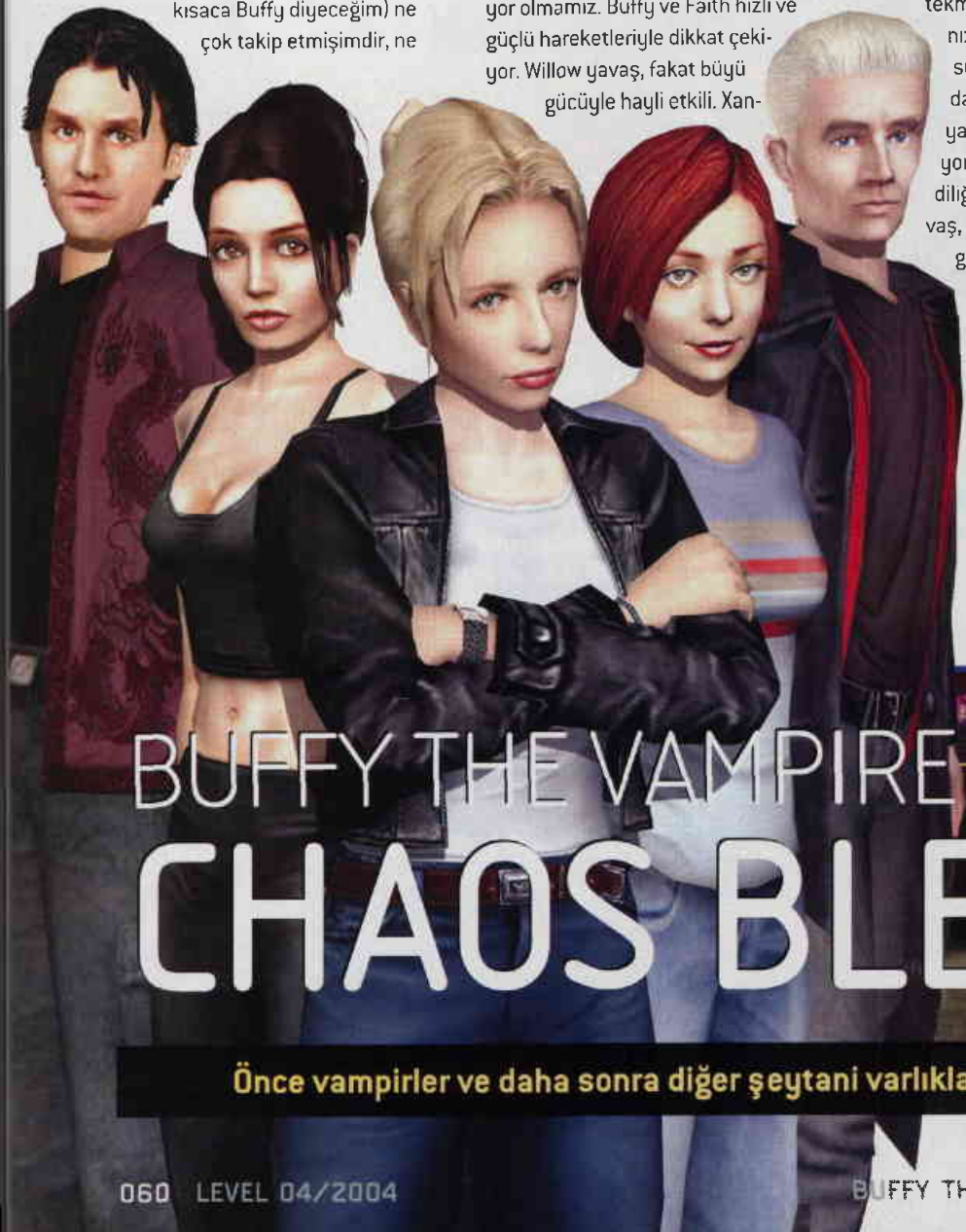
Bir kazık, biraz kutsal su

Size gerekenler sadece bunlar. Oyunun büyük bir bölümünde savaşıyoruz doğal olarak. Önümüze gelen düşmanlarla dövüş tarzımız karakterimize göre değişiyor, fakat onları yok etme biçimimiz genelde aynı: Kalplerine birer kazık. İşin ilginç tarafı vampir olmayan yaratıklara da aynı tekniği uyguluyoruz. Hatta sırtını dönmüş vampirleri de sırtlarından kazıklayarak yok etmek mümkün. Buradan anlayacağımız şu ki, yapımcı firma sizi ufak detaylarla sıkmak istememiş. Yaratıkları dövün ve kazığınızı bir şekilde kullanın.

Her karakterin farklı bir dövüş tarzı olduğundan bahsettim. Buffy tahmin edebileceğiniz gibi hızlı ve birçok tekme-yumruk kombinasyonu kullanabiliyor. Kombolarınızı öğrenmek için Slayer's Handbook'u kullanabiliyorsunuz. Faith zaten Buffy'nin aynısı. Willow, Buffy kadar çok harekete sahip olmasa da birkaç etkili büyü yapabiliyor. Her yaptığınız büyü, mavi gücünüzü harcıyor, fakat Willow'a has bir özelliklikle büyü gücünüz kendiliğinden yenilenebiliyor. Xander, Buffy'den daha yavaş, ama bir insana göre bayağı güçlü. Spike da Xander gibi ortalama bir karakter. Kısa bir süreliğine kullandığınız Sid'in ise çok güçlü bir saldırı hareketi var. Zaten o da olmasa işkence çekerdik.

Yolumu kaybettim, ne yapmalıyım?

Her ne kadar aksiyon tabanlı bir oyun yapısı görsek de, bazen bir ipucunu bulmak için saatlerce koşuşturduğumuz bir macera bölümü de oyunda hemen kendini belli ediyor. Her bölümde size bir görev veriliyor ve vampirleri de bu görevi gerçekleştirmeye çalışırken ortadan kaldırılıyorsunuz. Yani asıl amaç görevi tamamlamak. Görevler de genelde "100 tane vampir" öldürün gibi basit aksiyon tema-



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BLEEDS

Önce vampirler ve daha sonra diğer şeytani varlıklarla olan mücadelede son nokta.

BU TÜRDE SON DURUM

HUNTER THE RECKONING	LVL. sayı: B2	%78
ENTER THE MATRIX	LVL. sayı: F9	%70
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER		%65

Gece yaratıklarının peşine düşen bir grup kahraman ise aradığınız, bu tarzda en iyi oyun Hunter The Reckoning'dir. Birbirinden çok farklı karakterler ve silahlar ile oldukça güzel. Tam olarak "vampir" temalı olmasa da, dövüşlerin güzelliği nedeniyle Enter The Matrix de denenebilir.



Buffy the Vampire Slayer delisi misiniz?

Testi cevaplayın, yanıtlarınızı aklınızda tutun ve sonuca bakın.

Sorular

- 1) Buffy the Vampire Slayer kaç bölümdür?
 - a) 112
 - b) 144
 - c) 12
 - d) 112+144+12. Çok zekiyim.
- 2) Buffy'nin güçleri arasında hangisi yoktur?
 - a) İnsanüstü hız ve güç.
 - b) Ateş topu yaratma.
 - c) Vampir sezme gücü.
 - d) Buffy kim? Güçleri de mi var? Hı?
- 3) Willow ve Anya hangi hayvanlardan korkmaktadırlar?
 - a) Yılan ve çekirge
 - b) Kurbağa ve tavşan
 - c) Kedi ve sincap
 - d) Kalkan buğulama yanında karides kokteyl... İyi gider.
- 4) Buffy'nin tam adı nedir?
 - a) Buffy Kate Sonners
 - b) Buffy Anne Summers
 - c) Buffy Laine Shimmers
 - d) Buffy the Vampire Slayer!!!
- 5) Sessiz, müziksiz ve tamamıyla müzikal olan üç bölüm aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Amends, Beer Bad, Real Me
 - b) Hush, The Body, Once More with Feeling
 - c) The Freshman, Forever, Lessons
 - d) Speechless, Silent, Musical (bu sefer tutacak!).
- 6) Angel'in memleketi neresidir?
 - a) California, USA
 - b) Galway, Ireland
 - c) Prague, Czech Republic
 - d) Mersin Taşucu, Türkiye
- 7) Kim bir peygamberdevesi ile çıkmıştır?
 - a) Buffy
 - b) Xander
 - c) Giles
 - d) Peygamberdevesi ile çıkılır mı ya? Tövbe...
- 8) Buffy'nin annesine dizide ne olmuştur da artık ekranlarda yoktur?
 - a) Evlenip, başka kente taşınmıştır.
 - b) Ölmüştür.
 - c) Başka bir boyuta ışınlanmıştır.
 - d) Buffy yetmedi bir de annesi mi var? Bırakalım bu işleri.
- 9) Buffy ve Willow'un yurtta birlikte kaldıkları odada, duvarlarında ne posterleri vardır?
 - a) Ferrari F50
 - b) Çikolata
 - c) Vampir
 - d) Allah'şkina bu soruyu bilsek ne olacak?
- 10) Dawn kimdir, nedir?
 - a) Buffy'nin kız kardeşi
 - b) Boyut kapısını açacak anahtar kişi
 - c) Angel'in Buffy'yi aldattığı bir kız
 - d) Son soruydu değil mi bu? Kurtulduk

Sonuç

Eğer A ve C şıkları fazlalıktaysa, Buffy'le bir yere kadar almanız var, ama çok da dikkatli değilsiniz. Tüm test boyunca B seçeneğini seçtiyseniz, ya gerçekten bir Buffy fanatısınız, ya da doğru cevapların B olduğunu keşfettiniz, çok uyanıksınız. Son şık olan D seçeneği size yakın geldiye, Buffy ismini de ilk defa duyuyor olmalısınız ve bundan da memnun gibisiniz. Aynen devam.



ları içermiyor. Hikayeye ve bulunduğunuz ortama uygun olarak aşama aşama ilerleyen bir görev yapısı var burada ve bu görev mevzusu çoktan canımı sıkıy bile.

Elinizdeki karakter kim olursa olsun, vampirleri çıplak elle yenmek bir süre sonra hem can sıkıcı hale gelmeye başlıyor, hem de işiniz zorlaşıyor. O yüzden ortalıkta bulacağınız bir takım araçları silah olarak kullanmanız yararınıza olacak. Bir kürek, bilardo istakası, sandalye bacağı veya içi ateş dolu bir şişe vampirlere daha çok zarar vermenizi sağlayabiliyor. Silahların (bazı kılıç ve baltalar dışında) belirli bir dayanma gücü var. Eğer silahınızı duvara savurur durursanız veya çok uzun süre kullanırsanız kırılıyor ve kullanılmaz hale geliyorlar.

Ünlü geçiti

Buffy the Vampire Slayer'da konuşan neredeyse her karakterin seslendirmesi dizideki ünlü isimler tarafından yapılmış. Tat-sız, garip Amerikan esprilerini geçerse, ara sahnelerdeki konuşmalar bu sayede kalite kazanmış. Aynı şekilde grafiklerdeki özene de dikkat çekmek gerek. Normalde film veya dizi oyunları pek bir şeye benzer. Bunun nedeni de hızla yapılmalarından kaynaklanmaktadır. Buffy'de durum böyle değil. Firma oturmuş ve kaliteli bir yapım çıkartmak için çaba harcamış. Ortaya çıkan bir şaheser değil, ama Buffy hayranları ve aksiyon meraklıları için iyi bir örnek. ☺

—Tuna Şentuna



Tür: Aksiyon - Macera Yapımı Eurocom Dağıtım: Esen Elektronik Desteklenen: Dual Shock
Web: www.buffygame.com İngilizce Gereksizimi: Az

son uç?

Artılar: Kaliteli grafikler. Diziyse sadık kalan oynanış. Farklı karakter seçenekleri. **Eksiler:** Bazı bölümlerde görev peşinde koşarken kaybolup gidebiliyorsunuz. Karakterlerin hareketleri yeterli değil. Buffy'le hiç alakanız yoksa sıkıcı bir oyun.

level NOTU 65



Samanosuke PC'de! Onimusha: Warlords

Geç oldu, güç oldu. İyi oldu mu peki?

Shogun: Total War oynarken kafasını ezip durduğum Oda klanı yine çıktı karşıma. İmparator hep desteklerdi bu adamları da sinir olurdum.

Oda klanının lideri Nobunaga, tüm Japon klanları ile savaş halindedir. Amacı tüm imparatorluğu tek bir klan altında toplamaktır. Oyunumuzun kaliteli giriş videosunda da göreceğimiz üzere, Nobunaga son savaşını verir ve zafere ulaşır. Ancak zafer nidaları atmaya başladığı anda yuttuğu bir ok gırtlığına takılır. Kan revan içinde can veren savaş lordu Nobunaga, diğer dünyada yaptığı bir iki anlaşma ile şeytani güçleri ve şeytani silah arkadaşları ile yaşama geri döner. Böylece bize bol bol aksiyon çıkmış olur.

Biz, Samanosuke Akechi, olan biteni tepelerden izledikten sonra kuzenimiz Prenses Yuki'nin korku dolu mektubu ile harekete geçeriz ve oyun başlar. Prenses şeytani güçler tarafından kaçırılmıştır. Prensesi kurtarmamız ve Nobunaga'nın icabına bakmamız gerekmektedir. Klavye mouse ikilimizde klavyemizi seçip konsoldan devşirme oyunumuzun başına geçer ve işe koyuluruz.

Raizan - Yıldırım

Survival horror türünün baş tacı Resident Evil serisinin takipçilerindedir Onimusha. Ancak Onimusha ne psiko-

lojiniz üstünde oyunlar oynuyor, nede sizi korkutmaya çalışıyor. Tamamen aksiyon ağırlıklı oyunumuzda, bol bol kılıç kullanıyoruz. Last Samurai, Kill Bill gibi filmlerde bol bol katana gördükten sonra fena gelmiyor hani. Onimusha: Warlords PS2'ye çıkalı bir hayli zaman oluyor. Masaüstü bilgisayarlarımıza bu kadar geç aktarılmış olması çok acı.

Onimusha bir aksiyon oyunu olsa da aralara bol bol bulmaca serpilmiş. Bu serpintiler doğru zamanlamaları ile oyundan sıkılmanızı engelliyor. Çok çeşitli olmasalar bile oldukça değişik bulmacalarla karşılaşabiliyorsunuz. Dövüş sistemi oldukça basit. Fazla tuş kalabalığı yok. Tüm komboları aynı tuş ile yapabiliyorsunuz. Yön kontrolleri RE serilerinden alıştığımız şekilde. Tek farkı geri geri yürümü-

yor, fırlıyoruz. Taşdığımız silaha göre büyüdü bir hareketimiz oluyor. Bunu da ayrı bir tuşa yapabiliyoruz. Büyü demişken, düşmanımıza şeytanlar kıyak yaparda, esas oğlanımıza kimse yapmaz mı? Yapar tabii ki. Giriş videosunu sabreder de sonuna kadar izleyiniz.

Karanlığa karşı savaşımızda kullanabilmemiz için bize bir kolluk veriliyor. Bunun ile öldürdüğümüz düşmanlarımızın ruhlarını emebiliyoruz. Soul Reaver Raziel'den kat kat yakışıklı karakterimiz üç ayrı tip ruh emebiliyor. Bunlar sağlığımızı ve büyü gücümüzü doldurduğu gibi LEVEL atlamak için ihtiyacımız olan tecrübe puanlarımızı büyük katkıda bulunuyor. Karakter geliştirme sistemi taşıdığımız silahlar ve bilekliğimize taktığımız taşlar ile ilgili. Oyunu Magic Mirror denen noktalarda Save edebiliyoruz. Yine aynı noktalarda Enhance diye bir seçeneğimiz var. Buradan elimizdeki silahları ve taşların LEVEL'larını yükseltebiliyoruz. Seviyeleri yükseldikçe verdikleri hasarın miktarı ve etki alanı artıyor. Silahlar çok çeşitli değil. Ok yay ikilisinin yanında, 3 çeşit kılıcımız ve oyunda bir



AKSİYONDA SON DURUM

P.O.P.: SANDS OF TIME	LVL sayı 84	%90
ONIMUSHA		%80
L.O.T.R.: RETURN OF THE KING	LVL sayı 83	%83
GLADIATOR: S.O.V.	LVL sayı 85	%70

"Ekmeğini kılıcıyla kazanan" kahramanlar söz konusu olduğunda, Prince of Persia'nın üzerine oyun yok. Alt sıralardaki Gladiator'da "kılıç ve kan"ı aynı ekranda görmek isteyenler deneyebilir.



☛ Kaede'nin kişisel başarısı mı bilemiyorum ama zaten yaşamayan bir şeyden nasit bu kadar kan çıkabilir?



☛ "Samuray kendi ile yüzleşecektir"
Biz kendimiz ile olmasa bile başarılı bir kopyamız ile yüzleşmek zorunda kalıyoruz

ONIMUSHA'YI İNGİLİZCE YAPMAK

☛ İlk aldığınızda Onimusha'yı komple Japonca görünce şaşkoloz olabilirsiniz. Oyunu İngilizce yapmak için el yordamıyla oyunu kurduktan sonra, ana menüde ortadaki seçeneğe girin. En üstteki iki seçeneği bir kere değiştirip oyuna başlayın. Tadaa!

süre ilerledikten sonra edineceğimiz bir adet ateşli silahımız var. Kılıçlar ayrı ayrı güçleri temsil ediyorlar (ateş, rüzgar, yıldırım).

Shippuu - Rüzgar

Yapay zekanın pek bulunmadığı oyunda genel olarak kılıç kullanmayı tercih edeceksiniz. Karakterimizin hareketleri oldukça akıcı ve gerçekçi. Motion Capture budur deyip arka plana bakıp üzülüyoruz hep birlikte. Yapay zeka zaman zaman düşmanlarımızı o çatıya bu duvara çıkartabiliyor. Ok ve yay da bu noktaların dışında pek gerekli olmuyor. Kolumuzu bacağımızı tutabilme yetisine sahip olanlar ve Boss tabir ettiğimiz rakipler bile pek zorlu değil. En büyük karambollerin içinden çıkmak bile pek sorun değil. Canımızı sıkın, geçtiğimiz bir yerden tekrar geçerken aynı rakipleri temizlemek zorunda kalmak. Hoş bir iki turdan sonra aynı yerde

spawn olmaktan vazgeçiyorlar. Ayrıca sürekli bir odaya girip çıkıp bol bol ruh emmek, silahlarımızı güçlendirmek için iyi bir taktik. Az biraz sabır yani.

Az önce bahsettiğim gibi tam aksiyon içimizi baymaya başladığı anlarda bulmacalar giriyor devreye. Zaman zaman da bizi öldürmek için tutulan ancak çekik gözlü karizmamız altında ezilip en yakın dostumuz haline gelen Kaede'yi kontrol ediyoruz. Yap boz tarzı bulmacalar yanında, topladığımız kitaplardaki metinleri okuyarak cevap vermemiz gereken sorular, her iki karakteri de yöneterek içinden çıkmamız gereken kapılar gibi birçok sınav var önümüzde.

Enryuu - Ateş

Tüm bu sorunlar ile uğraşırken, sabit kamera açılarından bakıp bakıp düşman kesiyoruz. Bunu yaparken grafiklerin günümüze göre bile ne kadar başarılı olduğunu görüyoruz. Karakterlerin yumuşak ve akıcı hareketleri donuk arka plan üstünde biraz sırtıyor. Konsol havasından kurtulunamaması ve sadece 640x480 çözünürlükte oynamak da

aynı bir sorun tabii. 60 Hertz TV başında konsolda oynuyormuş hissiyatı veriyor.

Samanosuke - Bol Sarımsak Ye

Ses efektleri idare eder seviyede. Ancak seslendirmeler çok sönük kalıyor. Ayrıca İngilizce diyalogların zayıflığı midenizi bozacak derecede. Hem oyunun genelinde, hem muhteşem ara videolarda gereksiz karın ağrıları çekmenize neden oluyor. Koskoca Capcom iki üç tane eleman bulamamış İngilizce diyalog yazıp seslendirecek. Uzun uzun elden geçirilmiş olduğu apaçık ortada olan bir oyundan beklenmeyecek kadar kötü. Japonca seslendirmeler üstüne İngilizce altyazılar kesinlikle daha iyi olacaktır. Yok ben güleceğim diyorsanız bir şey diyemem. Oyun içi müzik çalarsa! Fena değil.

Onimusha:Warlords oldukça iyi bir oyun. Aksiyon severler kesinlikle kaçırmamalı derken, geç kalmış konsol port diyorum. Çok mu bayık anlattım yoksa? Bilemiyorum. Geçen gün yolda karşılaştığım bir arkadaşım sordu, ne oldu sana ruhunu mu aldılar? ☹

_Jesuskane

İ Tür: Aksiyon Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Multiplayer: Yok Web: www.capcom.com İngilizce Gereksinimi: Normal

son'uç?

Artılar: Bol aksiyon, Uzak Doğu atmosferi, basit ama derin dövüş sistemi **Eksiler:** Grafiklerde konsoldan kalma donukluk çok belirgin. Seslendirmeler çok kötü.

level
NOTU 75

Genç bir kızın günlüğü

Clock Tower 3

Bu defa farklı bir Clock Tower...

Son zamanlarda en çok ilgi çeken oyunların başında geliyor korku oyunları. "Korku" ve "oyun" kelimeleri bir araya gelince "Resident Evil"la da (RE) karşılaşıyoruz kaçınılmaz olarak. Ancak Clock Tower serisinin ilk ikisi klasik bir "icon-adventure" oyunuydu. Ne var ki bu PS2'ye pek uygun değildi (gamepad sorunu nedeniyle). Şimdiyse yapımcılar oyunun rengini biraz değiştirmiş ve RE'ye takılmış. Buna rağmen oyunu RE'den ayıran birçok şey var. İşte başlıyoruz:

Sevgili Alyssa...

Oyun, Alyssa adında genç bir kızın annesinden üzücü bir mektup almasıyla başlıyor. Annesi Alyssa'nın hemen saklanmasını ve eski evlerine yaklaşmamasını istiyor. Mektubu okuyan kız ne olduğunu merak ediyor ve annesini bulmak için evlerine gitmek gibi bir hata yapıyor. Ve kendisini bir kâbusun ortasında buluyor. Bu noktadan sonra kontrol de size geçiyor.

Clock Tower 3 birbirinden bağımsız bölümlerden oluşuyor. İkinci bölümde İkinci Dünya Savaşı'nın ortasındaki Londra'dasınız ve dev çekiçli deli bir adamı durdurmaya çalı-

şıyorsunuz (evet ikisi arasında ben de bağlantı kuramadım sevgili okurlar). Bu adamı durdurmak için hayaletlerin yardımıyla bazı görevler tamamlamalı ve basit bulmacalar çözelisiniz. Mesela çekiçli adam tarafından öldürülen ufak kız, sadece, babasının yaşarken ona verdiği madalyonu bulmanız halinde size yardım etmeyi kabul ediyor. Oyunda dövüş ve aksiyonun yeri ise çok az. Çünkü Alyssa 14 yaşında güçsüz bir kız. Ondan RE'deki Jill gibi pompalı tüfekle zombileri öldürmesini beklemeyin. Oyunun esprisi, mektupta annesinin de söylediği gibi Alyssa'nın saklanmak zorunda olması. Bunun için de gölgeleri kullanabiliyorsunuz. Ancak Kutsal Su ve benzeri şeylerle düşmanlarınızı etkisiz hale de getirebiliyorsunuz zaman zaman.

14 yaşında ufak bir kızın normal davranmasını veya sakin olmasını bekleyemezsiniz. Yapımcılar da bunu dikkate alarak oyuna bir "panik-metre" eklemiş. Alyssa korktuğunda veya heyecanlandığında panik-metre yavaş yavaş doluyor. Ve tamamen dolduğunda Alyssa panikliyor ve kendisini kaybediyor. Bu durumda onun hareketlerini de kontrol edemiyorsunuz. Sakinleşmesi içinse saklanması ve

hiçbir şey yapmaması gerekiyor.

Dediğim gibi oyundaki bulmacalar basit sayılabilir. Oyunun hızını kesmemesi açısından bu iyi bir şey. Diğer yandan oyunun ilk birkaç dakikasının klasik RE gibi kapıları zorlamakla geçmesi canınızı sıkabilir. Neyse ki bu fazla sürmüyor.

Sevgili sonuç...

Kontroller ve kamera açısından oyunda bir sorun yok. RE oynanışının dışına çıkması, sürükleyici hikâye, gizlilik teması ve panik-metre oyunu ilginç hale getiriyor. Grafik ve sesler de hiç fena sayılmaz. Sunsoft'un oyunun türünü değiştirerek bir risk aldığı kesin, ancak ortaya çıkan sonuç kesinlikle tatmin edici. Bir de şu hantal arabirim ve birkaç kontrol sorunu olmasaydı... ☹

_Firat Akyıldız

Tür: Adventure Yapım: Sunsoft Dağıtım: Capcom Desteklenenler: Dual Shock İngilizce gereksinimi: Orta



son' uc?

Artılar: İlginç konu, sürükleyici hikâye, panik-metre, gizlilik teması. **Eksiler:** Hantal arabirim, bazı kontrol zorlukları.

level
NOTU

78

064 LEVEL 04/2004

CLOCK TOWER 3

Geçmişe dönüş... NBA Jam

Kuralsız basketbolun tek oyunu...

Farklı sistemlerde birçok basketbol oyunu yapıldı şimdiye kadar: One on One, TV Sports Basketball, NBA Live, NBA Jam aklımda kalanlar. İlk NBA Jam'i DOS zamanında oynadık. Girişteki renkli Acclaim logosunun ardından gelen ekranda iki kişilik takımlarımızı seçip oynamaya başladık. NBA Jam'i eğlenceli yapan şeyse kuralsız olmasıydı. Rakibinizi itmek, topla birlikte çizginin dışına çıkmak oyunun kesilmesine neden olmuyordu. Kısacası NBA Jam farklı, eğlenceli bir oyundu. PS2 versiyonu için de hemen hemen aynı şeyler geçerli.

Yıl 1990

Modlarımız Exhibition, Jam Tournament, Legends Tournament. Tahmin edeceğimiz gibi Exhibition ile yangından beyaz eşya (?) kaçar gibi oyuna başlıyorsunuz. Jam Tournament'ta, adından da anlayabileceğiniz gibi turnuvaya katılıyorsunuz. Legends Tournament'ta ise eski basketbolcuları seçebiliyorsunuz, ancak bu moda "eski" ile ilgili olan tek şey bu değil. Legends Tournament'te oyunu siyah-beyaz oynuyorsunuz ve basketbolcuların formalarından saç stillerine kadar her şey

1950'li yılları yansıtıyor. Maç sırasında arka planda çalın müzikler de aynı şekilde nostaljik.

Oyun "arcade" olmasına rağmen lisanslı 29 NBA takımını, sahasını ve NBA'in son 50 yıldaki en iyi 50 oyuncusunu içeriyor. Bu arada Jam Store modunu unuttum. Turnuvalarda başarılı oldukça Jam Store'dan yeni oyuncular vb. alabiliyorsunuz.

Biraz da oynanıştan bahsedeyim. NBA Jam'de kural olmadığını zaten biliyoruz. Bunun oyunu eğlenceli bir hale getirdiği kesin. Bunların yanında birçok farklı ve fantastik hareket de yapabiliyorsunuz oyunda. Mesela üç sayılık bölgeden bir smaç atabiliyor veya çok basit bir hareketle Alley-Op yapabiliyorsunuz (Üçgen'e bastığınız zaman bir adamınız içeri doğru hareketleniyor, tam bu sırada pas tuşuna basarsa-

nız Alley-Op'u gerçekleştirebiliyorsunuz, tabii pas tuşuna bastıktan sonra iyi bir zamanlamayla Daire'ye, yani şut tuşuna basmalısınız). Turbo + Daire ve diğer kombinasyonlarla da Süper Smaç gibi farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Bu arada, adamlarınız her pozisyonda oyuna çok iyi uyum sağlıyor. Oyunu bu açıdan PES3'e de benzetmedim değil.

Yıl 2004...

Aradan geçen zaman NBA Jam'i çok fazla değiştirmemiş. Oyun yine eğlenceli bir oynanışa sahip. Her an farklı bir hareketle karşılaşabiliyorsunuz. Bu sayede oyunun temposu hiç azalmıyor, ancak yine de bir şeyler eksik gibi. Mesela animasyonlar daha iyi olabilirdi, grafikler biraz daha detaylı olabilirdi. Her şeye rağmen yeniden NBA Jam oynamak güzel bir duygu. Sakın bu oyunu NBA Live ile karşılaştırmayın. Biri elma, diğeri armut... Bunlar toplanır mı hiç? Ya, toplanır tabii ne var ki? Ben de bunu anlayamadım yıllardır... 1 elma + 1 armut = 2. Aman be... ❌

Fırat Akyıldız

son'uç?

Artılar: Eğlenceli ve tempolu oynanış, ilginç hareketler, Legends Tournament modu.
Eksiler: Basit grafikler, vasat animasyonlar.

level
NOTU **78**



Bu kez Hibana...

Nightshade



Gelin biz çelik-çomak oynayalım. Ama neden?

Shinobi arcade salonlarında vazgeçemediğimiz oyunlardan biri olabilir, bu oyun için anemizin verdiği ekme paralarını yemiş olabiliriz, ancak bu yeni Shinobi'nin rezalet bir oyun olduğu gerçeğini kapatmıyor. Bu kadar agresif bir giriş yazmamın sebebi ise, bu oyunu dergide tek başıma yedi saat kadar oynamak zorunda kalmam, bunalıma girmem. Sınan sabah geldiğinde beni kendimi atkıyla (!) asmış bir şekilde buldu.

Hibana?

Oyunda Shinobi ismi geçmiyor, ancak Nightshade, geçtiğimiz aylarda incelediğimiz yeni Shinobi'nin devamı. Oyun da Shinobi'nin bittiği yerden devam ediyor. Bu kez kontrol ettiğimiz karakter devlet için (Japonya) çalışan Hibana. Yani bir bayan...

Modlar... Mission, Survival, Time Attack ve Story. Story'nin dışındaki diğer modlar oyuna başlarken aktif değil. Zaten oyundaki ağırlık Story modunda.

Bir oyuncu, normal şartlar altında bir devam oyunundan yeni modlar dışında daha farklı, daha derin yenilikler bekler. En azından eski oyunun renginin değişmesini bekler. Ne var ki Nightshade'deki yenilikler tatmin edici değil. Oyunda ilkinde olmayan bazı atak teknikleri bulunuyor. Bunun dışında Tate sistemi de geliştirilmiş. Hatırlarsanız ilk oyunda düşmanlarınızı kısa sürede art arda öldürdüğünüzde araya bir sinematik giriyor ve tüm düşmanlarınız bir anda yok oluyordu. Şimdiyse bunun süresi uzatılmış ve daha fazla kombo yapmanıza olanak tanınmış. Ama bunun gereği var mıydı? Yoktu.

Yenilikleri bir kenara koyup oyundan bahsedelim. Yine yapmanız gereken tek şey yapay zekadan yoksun saçma sapan, birbirinin aynısı düşmanları saatlerce aynı şekilde öldürmek. Bu kadar kötü düşman tasarımının bir arada toplandığı başka bir oyun daha bulmak zor olsa gerek. Oyunun aşırı çizgisel olması belki kabul edilebilirdi, ama bu düşmanlarla, bu tekrar eden oynanışla asla.

Toparlamak...

İlk oyunun yaşlı grafik motorunun kullanıldığı Nightshade, tahmin edeceğimiz gibi grafik açısından da yere kapaklanıyor. Düşman tasarımları, çevre ve diğer efektler alabildiğine kötü. Daha kötüsünü tahmin etmek zor. İşte bu yüzden, "Gelin biz çelik-çomak oynayalım". Olası her oyun bundan daha eğlencelidir. ☺

_Fırat Akyıldız



son'uç?

Artılar: Atkı (ilk oyunun da tek artısıydı yanılmıyorsam) **Eksiler:** Sıkıcı oynanış, tekrar eden oynanış, çizgisel oynanış, şişko oynanış, kötü düşman tasarımları, kötü grafikler, kötü sesler, kötü...



Level
NOTU
30



Tür: Aksiyon Yapım: Overworks Dağıtım: Arat İth. Desteklenenler: Dual Shock Web: www.sega.com İngilizce gereksinimi: Hiç



Mumya'nın laneti

Sphinx and the Cursed Mummy

Akılsız aklın oyunları...

Sevgili Sinan... Bu satırları sana yazarken ne kadar uysam azdır. Zira hiç bu kadar potansiyel Kısa Kısa oyunu bir ayda, birer sayfa birer sayfa incelediğim olmamıştı. Umarım iyisindir. Beni merak etme, yakın zamanda çok uzaklarda olacağım ders çalışmak için. İşte o zaman kalbinde derin bir sızı hissedecek, "Neden, neden Fırat'a bunu yaptım?" diyecek ve nedense har vurup harman savuracaksınız.

Toparlayalım...

Sphinx and the Cursed Mummy eski Mısır'da geçiyor. Oyunda gelecek "karanlığa" karşı koymaya çalışan Sphinx adında yarı insan yarı aslan bir karakteri kontrol ediyorsunuz. Konuya aynı zamanda firavun Tutankhamen de dahil edilmiş.

Third-person kamerasıyla oynanan oyun bir aksiyon-adventure. Kontrollerden başlayalım bu kez: İlk başta, karakterimizin sert ve sınırlı hareketleri rahatsız edici. Bu da Prince of Persia'daki gibi atletik, esnek ve her ortama uyum sağlayan bir karaktere sahip olmadığımız anlamına geliyor. Tabii aksiyon ağırlıklı ilerleyen bir

oyunda bu es geçilemeyecek bir eksi. Kontroller karmaşık değil, ancak kamera zaman zaman problem çıkarabiliyor.

Oyunun neye benzediğine gelince... Genel olarak basit ve çoğunlukla sıkıcı bulmacalarla geçen, karşınıza çıkan herkesi vurmadiğiniz, az şiddet içeren bir platform oyunu. Oyuna başlarken karakterimizin hiçbir yeteneği yok. Ancak biraz ilerledikçe yeni hareketlere, yeni yeteneklere sahip oluyorsunuz (mesela çift zıplama, buna benzer şeyleri özel eşyalarla da yapabiliyorsunuz). İlk bölümde topladığınız hindistan cevizlerini göldeki aç yaratığa verdiğiniz zaman sizi yukarıya fırlatıyor. Böylelikle oyundaki ilk yaratıcılığın sınırlarını zorlayan (!) bulmacayı geçmiş oluyorsunuz.

Artık hemen hemen her aksiyon oyununda olduğu için Sphinx'teki gizlilik modu bizi şaşırtmadı. Kapıların önündeki metal nöbetçilere görünmeden içeriye girmeye ça-

lışmak gibi birçok gizlilik gerektiren sahne bulunuyor oyunda. Bunların dışındaysa karakterimizin bir kılıcı var. Yakın savaşlarda en çok kullanacağınız silah da bu. Savaş sistemi ise eğlenceli sayılabilir.

Toparladık...

Diyaloglar için seslendirme yapılmayan Sphinx grafik açısından da ortalamayı geçemiyor. Yapımcılar birkaç türü bir arada toplamalarına rağmen renksizliğe ve sıkıcılığa bir çare bulamamışlar. Özellikle, gereksiz, hatta aptalca sayılabilecek bulmacalar can sıkıyor. Sonuçta bu oyunu almayın. Ben de gidip ders çalışayım ki taş kalpli Sinan'ın kalbi sızlasın. ☹

_Fırat Akyıldız

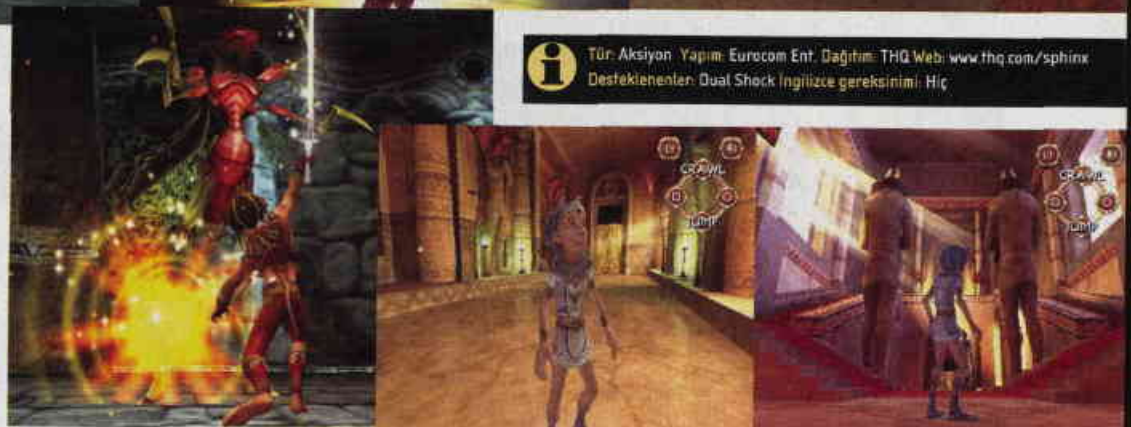
Not: Kalp mi, o ne? - bil



son'uç?

Artılar: Eğlenceli savaş sistemi, bazı boss'ler.
Eksiler: Diyaloglarda seslendirmenin olmaması, renksiz oynanış, aptalca bulmacalar, sert ve sınırlı kontroller.

level
NOTU 50



i Tür: Aksiyon Yapım: Eurocom Ent. Dağıtım: THQ Web: www.thq.com/sphinx
Desteklenenler: Dual Shock (İngilizce gereksinimi: Hiç)



Tatilde de rahat yok Neighbours from Hell 2

Ev alma komşu al diye boşuna dememişler...

İlk yazımda komşularımı sevmediğimi dile getirmiştım zaten. Demiştim ki, "takılıp yere kapaklansam, ses çıkarttığı gerekçesiyle kalorifer borularına çeşitli araçlarla vuruyorlar". Şimdi de değişen bir şey yok, ama neden ilk yazıdan kopyalayıp yapıştırmadım ki bunları? Boşuna yazdım iyi mi...

Takibe devam!

Neighbours from Hell'de olduğu gibi ikinci oyunda da ana karakterimiz Woody. Hatırlarsanız Woody, bir televizyon kanalıyla komşusuna kurduğu tuzakların canlı olarak yayınlanması için anlaşmıştı. NfH2'de de yine Woody'yi kontrol ederek komşunuzla ve ailesiyle uğraşmanız gerekecek. Sizden istenen tek şey işe yine rating! Komşunuza yaptığınız her "pislik" için rating alıyorsunuz. Onu

kızdırdıkça da puanınız katlanarak artıyor. Her bölümde belirli bir tuzak sayısı var ve bunlardan istenilen kadarını bitirdiğinizde (mesela ilk bölümde üç) sağ alttaki "tik" işaretine tıklayarak diğer bölüme geçebiliyorsunuz.

Dediğim gibi bu defa tatildegiz ve burada da komşumuzu sınırlendirmeye devam ediyoruz. Oyunun oynanışı, ufak tefek deęişikliklerin dışında hemen hemen ilkiyle aynı. Ana yeniliklerden bahsetmek gerekirse: Birincisi artık oyunda bir deęil, üç hakkınız var. Yani yakalandığınız zaman her şeyi en baştan yapmak zorunda kalmıyorsunuz. İkinci yenilik ise bir şey karıştırırken veya kilitli bir yeri açarken çıkan arabirim. Mesela komşunuzun karsının çantasını karıştırırken artık daire şeklinde bir ikon çıkıyor ve burada, ekrandaki objeyi (ki devamlı kayıyor, tutmak zor) bu dairenin içinde tutmaya çalışıyorsunuz. Eğer obje dairenin dışına çıkarsa aynı işlemi en baştan tekrarlamamız gerekiyor. Haliyle bu da zaman kaybına ve heyecana



yol açıyor.

Bunların dışında yine eğlenceli tuzaklar kuruyor ve komşunuzu sınırlendirmeye çalışıyorsunuz. Oyuncak denizaltına köpekbalığı kuyruğu takmak gibi birçok yeni tuzak var oyunda.

Grafik olarak oyunda deęişen bir şey yok. Karakterler ve arka planlar yine el çizimi. Bu konuda hiçbir sorun yok, grafikler -tarzında- oldukça iyi.

Takip bitti mi?

Bu oyun da aynı ilki gibi çok uzun sürmüyor. Ancak Neighbours from Hell 2 bir devam oyunundan çok bir eklentiye benziyor. Bir devam oyununda oyunun rengini deęiştirecek daha "derin" yenilikler olmalı. Yine de ilk oyunu sevenler bu oyunu da sevecekler. ☺

Fırat Akyıldız



i Tür: Adventure Yapım: Jowood Dağıtım: Jowood Minimum Sistem: 233 Mhz CPU, 128 MB RAM, 8 MB GFX
Önerilen Sistem: 900 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Multiplay: Yok Web: www.jowood.com
İngilizce gereksinimi: Az

level
NOTU

71

son'uç?

Artılar: Eğlenceli oynanış, güzel grafikler, yeni "karıştırma" modu.
Eksiler: Kısa oyun süresi, tekrar eden oynanış, bir devam oyunu için az yenilik sayısı.

Çakmaktaş'ların oyunu...

Fast Lanes Bowling

Bu kadar kopuk bir bowling oyunu görmemişim

Zaten çok fazla bowling oyunu yapılmıyor. En son ne zaman oynadığımı hatırlamıyorum, tek hatırladığım şey o oyuna verdiğim puan: 9. Yapımcılar için piyasada çok fazla alternatifin olmaması bir şans aslında, ama "şans", iyi değerlendirilmezse hiçbir şey ifade etmez.

Mesela...

Fast Lanes Bowling klasik bowling oyunlarından farklı bir yapıya sahip. Bu farkı yaratan şeyse oyundaki karakterler, ortamlar ve oyun modları. Klasik bowling salonunun yanında birçok ilginç "ortam"la karşılaşacaksınız Fast Lanes Bowling'te. Bazen bir kalenin giriş kapısında, bazen de bir uzay istasyonunda buluyorsunuz kendinizi. Tabii devirdiğiniz labutlar ve top da devamlı değişiyor.

Oyundaki modlar; Open Play, Tournament, Challenge ve Golf. Open Play'le hızlıca oyuna girebiliyor, Tournament'la turnuva yapabiliyor ve Challenge'la ufak oyunlar oynayabiliyorsunuz. Golf ise normal bowlingin dışında bir oyun. Bu modda toplar bowling oyunundaki gibi üçgen şeklinde değil, farklı şekillerde diziliyor.

Dediğim gibi ortamlar dışında karakterler de oldukça ilginç. Kurukafa ve robot gibi farklı karakterler seçebiliyorsunuz. Ve bu karakterlerin özellikleri birbirinden farklı. Bu arada unutmadan şunu belirteyim, grafikler ve animasyonlar kötü. Özellikle karakter animasyonları...

Oyunun kontrolleri ise basit sayılabilir. İlk önce topun atacağınız açıyı belirliyor, daha sonra da Space tuşuna basarak iki aşamalı bir atış yapıyorsunuz. Birinci aşama güç, ikinci aşamaysa kesinlik için. Atış sırasında



gereken tek şey iyi bir zamanlama. Kayan derece işaretli noktaya geldiğinde Space'e veya Enter'a basarsanız atışı yapabiliyorsunuz. Ne var ki bu sistem oyunun oynanışını baltalıyor. Bu şekilde oyun, oyun olmaktan çıkıyor. Çünkü tek yapmanız gereken iki defa tuşa basmak. Dezavantajı, bir süre sonra yapacağınız şeyi ezberlemeniz ve her atışı doğru yapmanız.

Alternatif?

Fast Lanes Bowling; bowling salonunun dışına taşan ilginç ortamları ve renkli karakterleriyle ilginç olmaya yakın. Ama oyun birçok açıdan çok amatör. Birkaç dakika için belki eğlenebilirsiniz, ama oyunun ilerleyen aşamalarında uyumanız gerekebilir. ❖

_Fırat Akyıldız

Tür: Spor - Bowling. **Yapım:** LAB Rats Games. **Dağıtım:** Enlight Software. **Minimum Sistem:** 400 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX. **Önerilen Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX. **Web:** www.enlight.com/flbowling. **Multiplay:** Yok. **İngilizce gereksinimi:** Hiç.



son'uç?

Artılar: Top kamerası, ilginç ortamlar. **Eksiler:** Kötü grafikler, kötü animasyonlar, aşırı basit oynanış.

level
NOTU
52



Gözlerini kapa ve git Crazy Taxi 3 High Roller

Çocukken taksi şoförü olmak istedim...

Saklamanın alemi yok. Taksi şoförü olmak gibi bir isteğim vardı, evet. Bütün şehri gaza basıp gezerek, müşterileri alıp istedikleri yere bırakarak para kazanmak ne kadar da eğlenceli geliyordu. Bu isteğimden ne zaman vazgeçtim? Biraz büyüyüp de trafikten anlayıp, direksiyon başında sarf edilen küfürleri kulağımla duyup, trafikten kimin daha iyi anladığına karar veremediğim zaman sanırım. Açıkçası bu noktadan sonra da taksi şoförü olmak istedim zaman zaman. İstanbul gibi bir yerde şuursuzca küfür yemek belki de eğlenceli de olurdu (manyak mısın?! - blx).

Bi bak bakalım, ordan giriş var mı?

Anlaşıldığı üzere taksi kullanacağız bugünkü dersimizde. Hem de sınırsızca ve istediğimiz gibi. Sega'nın Dreamcast'e çıkardığı ilk oyun ve aralarda kaybolan ikincisinden sonra Empire Interactive üçüncüsünü çıkardı serinin.



➤ Tam da bir taksinin gitmesi gereken yer.



➤ Nasıl bu kadar yükseğe çıktın derserseniz, ben de bilmiyorum.

Oyunu incelemeye başladığımda iyi yorumlarda bulundum. Sonra fark ettim ki bir şeyler eksik. Hem de bayağı bir şeyler eksik.

Görsel ve oynanış açısından tatmin eden bir oyun Crazy Taxi 3. Fakat içerik çok zayıf kalmış. Amacınız yoldan müşterileri alıp istedikleri süre içerisinde istedikleri yere ulaştırmak. Hepsi bu. "Arcade" ruhunu korumak amacıyla da aracı gazlayabilme ve zıplatabilme imkanları verilmiş. Aracınız boşken müşterileri etraflarında içine yavaşmanız gereken bir daire ile görüp yanlarına yanaşıp alıyorsunuz. Sonra size yol gösteren bir okun yardımıyla onları gitmeleri gereken yere bırakıp parasını alıyorsunuz. Ne kadar erken bırakırsanız o kadar çok para alıyorsunuz. Bir de ne kadar çilgin gidererseniz o kadar paranız artıyor. Başta kolay gibi gelse de fakat dört kişilik bir müşteri grubu alırsanız hepsini teker teker sıray-

la gitmeleri gereken yerlere yetiştirmeye çalışıyor ve genelde sonuncu müşteride tökezleyip bütün parayı kaptırıyorsunuz.

İçerik eksik olduğu gibi çeşitlilik de fazla değil. Toplam 3 harita var ve her haritada dörder kişi ve aracı var. Ama ne kişiler ne de araçlar arasında fark var. Yani olay sadece "skin" değişikliği.

Karşı tarafın taksisiyim, o yüzden..

Demin de söylediğim gibi oyun görsel açıdan yetersiz. Dokümanlarında oyunun GeForce 3 serisinden önceki kartlarla uyumsuz olduğu yazıyor. Bende GeForce 2'de sorun çıkardı ve arabanın ara ara kaybolup yerine beyaz bir kutu çıkması da oyundan iyice soğuttu. Yani, tabii ki oynamak zorunda değilsiniz oyunu. Üff baya sıkılmışım ben bu oyundan ya!..

_Onur Bayram



➤ Durduğunuz yere göre müşteri de peşinizden koşabilir.



Tüm Yayıncı: Strangelite Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 500 MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX Multiplayer, Yok Web: www.empireinteractive.co.uk İngilizce gereksinimi: Yok

level NOTU 61 son'uç?

Artılar: Kolay oynanış. İlk bir iki saatin şuursuzca eğlendirmesi. Eksiler: İkinci saatten sonra bezmesi, bayması. Gerçekten sokağa çıkıp "taksi öyle değil, böyle sürülür!" dedirtmesi.

Pil derdiniz olmadan RC Cars



Arabanın uzaktan kumandalı olanının bilgisayar oyunu

Amiga zamanında Micro Machines serisinden başlayarak hep oyuncak arabalarla oynanan yarış oyunları ilgimizi çekti hepimizin. Creat Studios adlı yapımcı şirkette çalışanlar da hala uzaktan kumandalı arabalara meraklı olacaklar ki, bir sene kadar önce PS2 için çıkardıkları Smash Cars'ın ardından kısa bir süre sonra PC için RC Cars'ı çıkardılar. Ufak ekleme ve eksiltmelerle.

Kimse yok mu?

Minimalist yaklaşım diye buna diyor olmalılar. Araçlar küçükse, oyun da küçük. Üç tip araç ve 10 farklı parkur. Araçlar oldukça basit yarışa giriyorlar ve oldukça basit modifiye ediliyorlar. Motoru, lastiklerinizi ve hız arttırıcınızı güçlendirebilirsiniz. Bunları yapabilmek için önce şampiyonaya katılıp para kazanmalısınız. Şampiyona dışında hemen yarış ve çok oyunculu gibi seçenekler de var. Burada ya ekranı ikiye bölüp kapıyorsunuz. Ya da internet üzerinden oynuyorsunuz.

Oyunu asıl eğlenceli kılan şey haritalar. Yarışlar gündelik hayattaki ortamlarda gerçekleşiyor. Örneğin bir kumsalda yengeçlerin arasında ve insanların ayak altında yarışıyorsunuz. Ya da askeri kampta tank-

ların altından geçiyorsunuz. Aynı zamanda haritalarda her an sizi engellemek üzere hazır bekleyen tuzaklar da var. Aman yolda şeritlerin ortalarından gidin. Yoksa ezilmeniz muhtemeldir.

Bu oyuncaklar sağa sola sert dönüşler yapıp, şuursuzca taklalar atabilirler. İşte RC Cars'ın arabaları da aynen bu şekilde kontrol ediliyor. Bir de hız arttırıcı tuş var. Bu da belli bir süre kullanılabilir. Kullanmadığınızda tekrar kendiliğinden doluyor, modifiyelerle deposu arttırılıyor. Bir nevi nitro yani.

Motor sesi

RC Cars, teknik açıdan da sınıfı geçebilecek düzeyde. Grafikleri basit, sade fakat parlak.

Ortam kaplamaları olmasa da araç kaplamaları kalite olarak ortanın üzerinde. Sesler de aslında sinir bozucu olmasına rağmen orijinal oyuncak araba sesi. Yani o dandik motorun cızırtısını çok iyi yansıtmışlar. Sağa sola çarpma sesleri için de aynısı geçerli.

Hal böyleyken RC Cars'ın oynanabilirliğinin yüksek olduğundan bahsetmek aslında yanlış olmaz. Fakat piyasadaki bir çok iddialı oyunun yanında çok zayıf kaldığı da bir gerçek. Eğlencelik olarak değerlendirmek en doğrusu der, bu yazıyı bitiririm. ◊

_Onur Bayram



level
NOTU
68
son'uç?

Artılar: Uzaktan kumandalı arabaların büyüleyici kontrol rahatlığı, sakın falan eğlenceli parkurlar, yüksek oynanabilirlik. **Eksiler:** Kısa oynama süresi, sonunda bir hiçe sahip olmuşluğunuz hissi uyandıran basitlik.

BATTLEFIELDS OF WORLD WAR 1

ENTENTE



Tüm Strateji Yapım, Lesta Studio/Buka Dağıtım, GMX Media Minimum sistem: 500 MHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX, 500 MB HDD Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX Web: <http://www.theentente-game.com> Multiplayer: İnternet ve LAN İngilizce gereksinimi: Orta

Bilin bakalım bu oyunda ne eksik?

Öncelikle hemen şunu belirteyim, Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan bir strateji oyunu kalıp da Osmanlı İmparatorluğu hiç varolmamış gibi tasarlanırsa, benden zırnık not alamaz. İsterse ağzıyla kuş tutsun, savaşın en büyük taraflarından birini, üstelik te bir sürü cephe de milyonlarca insan kaybetmiş bir imparatorluğu yok sayan bir oyun istediği kadar tarihsel açıdan gerçekçi olduğunu iddia etsin, azıcık tarih kitabı karıştırmış kimsecikler bunu yemez. Ama zaten Entente sadece tarihten sınıfta kalan bir oyun değil.

Aslında bu oyunu alıp oynamanız lazım, lazım ki bir oyun tasarlarken alınabilecek en kötü kararların neler olduğunu gözünüzle görün. Böyle söylüyorum, çünkü Entente'yi yapan amcaların kafası inanılmaz biçimde karışmış olsa gerek ki, tarihsel açıdan gerçekçi bir strateji oyunu yapmaya kalkıp, oyunu inanılmaz bir mikro-yönetim cehennemine çevirmeyi başarmışlar. Ama önce grafikler, çünkü onlar oyunu en beter etkileyen unsurlardan biri.

Bitmap Dünyalar

En temel sorun birimlerin tasarımları aslında. Orantılı olmalarını beklemiyordum ama en azından biraz daha düzgün çizilebilirlerdi. Ekranı baktığınızda neyin ne olduğunu anlamak çok zaman alıyor. Eğer her birimi bir gruba da-

son'uç?

Artılar: Bol birim, bina ve kalabalık çarpışmalar. **Eksiler:** Grafikler kötü, yapay zeka kötü, genel tasarım kötü, oynanabilirlik çok düşük, iddia edilen aksine gerçekçilik sıfır.



hil etmediyseniz haritada kimin nerede olduğunu bulmak ta tam bir işkence oluyor. Boş duran işçiler, kafasına göre takılan süvariler, göremediğiniz bir yerlere ateş eden zırhlılar, bunlar kaldı mı artık oyunlarda ya? Zaten doğru düzgün grup formasyonları ve hareket emirlerinin de olmaması bir zaman sonra insanı iyice sıkıyor. Üstelik "savaş sisi" olayının daimi olması, keşfettiğiniz yerlerin coğrafi şeklini bile göremiyor olmanız da apayrı bir saçmalık! Ne yani, savaşan tarafların hiçbirinin elinde bir Avrupa haritası bile yok muydu? Pöh!

Kamu Yönetimi Dersi

Gerçekçi bir strateji oyununda deli gibi detaylı bir kaynak yönetiminin ne işi var bilemiyorum, ama büyük savaş generallerinin harita başına oturup oradaki her evin ihtiyaçlarıyla tek tek ilgilenmediği de barizdir. Ama sizden beklenen tam da bu işte. Haritaya bir sürü bina kurmak, yüzlerce işçinin her an ne halt ettiğini kontrol etmek, beş kalem kaynaktan bolca biriktirip, her binadaki dibi gelmez geliştirme seçenekleriyle boğuşmak zorundasınız.

İşin daha da kötü tarafı, arabirim tasarımı-

nın işinizi olabildiğince zorlaştırması. Her binaya tıkladığınızda üzerinde bir sürü minik tuş olan yarı saydam bir pencere açılıyor. Ne tuşların üstündekiler kolayca okunabiliyor, ne de üzerlerine tıklanabiliyor. Bazı binalarda 30-40 tuş var ve oyunda kaynak kasıp, geliştirme yapmaya kalkarsanız savaşa girmeye ömrünüz yetmez. Altı üstü iki tane tank yapmak için bir sürü işçiyi, kaynağı, geliştirme seçeneğiyle boğuşup duruyorsunuz.

Lafı daha fazla uzatmaya gerek yok. Entente alttan alta Cossacks ya da Rise Of Nations olmaya özenen, ama zerre kadar zevk vermeyen bir oyun. Ayrıca koca Osmanlı İmparatorluğu'nu yok sayan adamlar birim üniformalarını gerçekçi yapsa ne olur? Buna zaman harcayacağınıza oturup bir tarihi roman okuyun, bin kat daha fazla keyif alırsınız. ☺

_M. Berker Güngör



level
NOTU
35

Bir varmış, bir yokmuş!

STEAMLAND

Kuralsız basketbolun tek oyunu...



Tür: Strateji Yapım: Gromada Dağıtım: Buka Minimum sistem: 233 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen sistem: 500 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Web: <http://www.buka.com>
Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Orta

Bir zamanlar uzak bir dünyada, kendi halinde yaşayan bir medeniyet varmış. Bu medeniyetin kurucuları hayli şirin, zeki ve çalışkan robotlarmış. Buharla çalışan bu robotlar sabah akşam medeniyetlerini ayakta tutmak için emek verir, atalarından kalan Kutsal Çark'ın nurlu ışığı altında huzur içinde yaşarlarmış. Ama gezegendeki tek medeniyet bunlarınki değilmiş elbette, bir de kötü, kiskanç robotlar varmış. Onlar diğer robotların medeniyetini çok kiskandıklarından, bir gün şehre sızıp Kutsal Çark'ı çalivermişler! Ve böylece iki taraf arasında amansız bir savaş çıkıvermiş!

Aslında Steamland çok sıradan, bildik bir oyun olabilirdi. Karşılıklı fabrika kur, kaynak topla, robot üret, savaş. Buna benzer bir sürü strateji geldi geçti, hangini hatırlıyorsunuz. Mesela Machines, dönemin ilk 3D grafikli strateji oyunlarından, pek fena da değildi. Kim hatırlıyor? Ama Steamland sıradan bir oyun değil. Çünkü burada dağ taşı ezip geçen dev robotları değil, buharlı savaş trenlerini kullanıyorsunuz!

Rengarenk

Steamland dünyası daha çok renkli çocuk kitaplarından fırlamış gibi duruyor. Grafikler en korkunç görünmeleri gereken zamanda bile hayli şirinler, tabii olası en canlı, en parlak renk paletinin seçilmesi de bu durumu iyice abartmış. Bu dünya bildiğimiz hiçbir yere benzemiyor, haliyle oyun da buna uyuyor.

Aslında bu oyun için bir strateji demek ne kadar doğru bilemiyorum, daha çok bulmaca havası var. Her bölümde geçmeniz gereken harita-

da yapılacak işler var. Bu haritaların özelliği belli bir düzende raylarla döşenmiş olmaları, kendiniz ray döşemiyorsunuz. Haritada ayrıca çeşitli fabrikalar, onarım atölyeleri, savunma kuleleri gibi binalar da mevcut. Sizin yapmanız gereken, elinizdeki trenleri kullanarak verilen işi başarmak.

Burada işin püf noktası eldeki trenleri ve kaynakları akıllıca kullanmaktan geçiyor, çünkü sınırsız değiller. Her tren katarı belli sayıda lokomotif ve vagonlardan oluşuyor. Birden fazla lokomotif takmak mümkün ve aslında katar uzadıkça da şart, çünkü lokomotiflerin çekiş gücü belli. Vagonlar ise çeşitli tipte silahlarla donanıyorlar ve bunların her biri farklı durumlarda gücünü gösteriyor. Yeni bölümler yeni silahları da kullanıma sunuyor.

Çuf Çuf Çuf

Her ne kadar piyasaya strateji oyunu diye çıkmış olsa da, genel havası ve oynanışı nedeniyle Steamland daha çok bir zeka oyununa benziyor. Önceden tasarlanmış haritalarda neyi nasıl yapı-

cağınızı çözmek, doğru rayları izleyip hedefe ulaşmak biraz oturup düşünmeyi gerektiriyor. Yani ekranda yeni bir Warcraft bulmayı beklemeysin. Ama öte yandan, gerek şirin atmosferi, gerek renkli patlamalar dışında pek görsel şiddet içermemesi nedeniyle, bu oyun her yaştan insanın rahatlıkla alıp oynayabileceği bir yapım. Her ne kadar Warcraft oynamaya alışmış insanlar için bir süre sonra sıkıcı olabilirse de, özellikle küçük oğlu ya da kızıyla oturup şirin bir bilgisayar oyunu oynamak isteyen ebeveynler için hoş bir seçenek Steamland. Tabii çalışmak için deli gibi güçlü bir bilgisayara ihtiyaç duymayı da ayrı bir güzellik. ☺

_M. Berker Güngör

son'uç?

Artılar: Farklı bir tasarım, neşeli grafikler ve atmosfer, her yaşa uygun bir oyun. **Eksiler:** Stratejik esneklik yok, çabuk sıkabiliyor, büyük RTS'leri sevenleri tatmin etmeyecektir.

level
NOTU
65



Kısa Kısa'da incelenmesini istediğiniz oyunun ismini yazın, bir boşluk bırakın, puanını yazın, cinsiyetinizi de ekleyip 9988'e yollayın.

Squad Assault: Westfront

Yapım: Freedom Games Dağıtım: Matrix Games Minimum Sistem: CPU 800 Mhz, RAM 128 JÜL, GFX 32 MB

Sonuçta yeni bir strateji oyunuyla daha karşı karşıyayım fark edebileceğiniz gibi. "Ha, ne sonucu ya?" dersiniz de kesinlikle polemiğe girmem, yazımı yazarım, maaşımı alırım ve uyurum gerekirse.

Squad Assault: Westfront bir RTS olmasına rağmen; kaynak toplama, birim geli-

tirme veya Spordan Sorumlu Devlet Bakanı gibi şeylerle ilgilenilmiyor. Buradan sondajla şu sonucu çıkarmak olası ki, bahsi geçen oyun veya kurum basit bir oynanışa sahip. Buradan şunu da çıkarayım ki yer kaplamasın. Tutar mısın ucundan Sinan? Peki bu çıkardığımız şey ne Sinan? Sinan?

Bunların dışındaysa oyun grafik açısından yerlerde yuvarlanıyor. Birim tasarımlarını ve kaplamaları şuraya koyayım, animasyonlardaki kendini bilmezlik, aymazlık moralimi bozdu. Ben de gittim ağladım gizli gizli, ağlamadım değil. Sonra Berker geldi yanıma dedi ki "kalk şurada ağla, bana 9 metre 15 cm. tam orası". Ben de "bana ha?!" diyip kapattım suratına dergiyi (?)

level
NOTU 45



Hot Wheels: World Race

Yapım: THQ Dağıtım: THQ Minimum Sistem: CPU 700 Km/s, RAM 128 MB, GFX 32 MB

Bu ay masamda konumlanan bir diğer oyun ise Hot Wheels: World Race oldu. Şimdi bu oyunun içini açayım ve ne var ne yok bir bakayım. Bir alt satıra geçmem de cabası.

İtiraf etmek gerekirse Hot Wheels: World Race bir yarış oyunu. Bu gizli bilgiyi de sizinle paylaştık-

tan sonra ne yapsam yeridir. Ben de buradan yola çıkarak yazı yazıyorum. İlk başta şunu belirtmeliyim ki dergiden çıktıktan sonra eve gidip film izleyeceğim. Ayrıca şunu da belirtmeliyim ki Hot Wheels, MegaRace benzeri fantastik bir yarış oyunu. Fakat sorunlar (?) bunlarla kalmıyor. Tuşları değiştiremiyor olmanız; iki oda bir salon veya Burak'ın kafası kadar bir eksi oyun için. Bir diğer eksi ise aracınızın fevri davranışları



nedeniyle (çelme takmak, sağa sola satas-mak vs) meydana gelen kontrol zorluğu. Oyunda 35 ayrı aracın bulunup bu araçların seçilebilir olması ise umurumda değil. Bu oyunu da oynamadım zaten! (oynadım)

level
NOTU 39

Fightbox

Yapım: Gamezlab Dağıtım: BBC Multimedia Minimum Sistem: CPU 600 Mhz, OKKALI 64 MB, GFX 32 MB



Aslında bir TV programı olan Fightbox, BBG benzeri bir dövüş oyunu. Oyunda bir (sayıyla bir) savaşçı seçip bu savaşçıyı değiştirip hayalleriyle oynamak suretiyle arenaya giriyorsunuz. Bu noktadan sonra ise olan oluyor ve ortalık bir anda karışıyor. O ona vuruyor, bu da ona... Kaç defa dedim "dostluk, kardeşlik, çiçek, kelebek, meyva suyu, Cola, yarım soğuk sandviç vs." diye, ama dinlemediler tabii ki!

Oyunun grafikleri için de bir şeyler yazmak gerekirse de... Gerekliği zaman yazarım, şimdi işim var, birkaç saat sonra yine uğrayın bu sayfaya. Belki yazmış olurum, sanmıyorum ama, teknolojinin sınırlarını zorlayacağım.

Bunların dışında Fightbox'ın sorunları arasında şunlar şunlar sayılabilir: Psikosomatik travmaya bağlı baş ağrısı, az mod sayısı, animasyonların umarsız tavırlar içinde olması ve elinizin tersiyle vurmanızı gerektirmesi. Fightbox'ın artıları arasındaysa şunlar sayılabilir: ...

İşbu yukarıda bahsi geçen Fightbox adlı oyun veya kurumun Level okurları tarafından satın alınması yasaklanmıştır. Aksi halde yasal işlem başlatılmayacaktır, ama olsun.



level
NOTU 33

Wanted Dead or Alive

Yapım: XS Games Dağıtım: Iridon Interactive Minimum Sistem: CPU 900 Mhz, RAM 128 MB, HEYTI 32 MB



Vahşi Batı aslında vahşi değildir. Bu dedikodu Batı turizmini baltalamak için Doğu tarafından ortaya atılmıştır. Bu sebeple kovboylar da gidip Doğu'yu baltalamıştır. "Doğu ve Batı kaynaşması" dediğimiz şey de bundan başka bir şey değildir.

Wanted Dead or Alive da Vahşi Batı'nın konu alındığı bir aksiyon oyunu sevgili okurlar. Dolayısıyla bu oyundan beklentimiz şu olmalı: Durup dururken birbirlerini silahla vuran atlar... Ama bu oyunda bu var mı? Asil bahsetmemiz gereken şey de bu değil de nedir?

Oyunum third-person kamerasıyla oynanıyor (egoistlik de neymiş?!). Dolayısıyla adamınızı kayalıkların arkasına saklanmış bir kişinin açısından kontrol ediyorsunuz. Sağ mouse tu-

şuyla hedef alıyor, sol mouse tuşuyla da ateş ediyorsunuz. Ediyorsunuz de ne oluyor peki? Hı? Bu yeniden Windows kurmak gibi bir şey. Tek farkı oyun arasında "Windows XP artık eskisinden daha hızlı ve kullanışlı, bilgisayarınızı kapatıp açabilmeniz için bir "Açma-kapama sihirbazı" ekledik" gibi mesajların çıkmaması. Ne var ki grafik açısından da oyunun hakkını vermiyorum. Zira paylaşımına kapalı bir yazarım ben. Paylaşımına açmak için bana sağ tıklayın, oradan Properties'e girin, oradan da boroloğbboroğ... ☺

level NOTU 41

The Third Wave

Yapım: Magnum Games Dağıtım: Magnum Games Minimum Sistem: BUNA MI?! 800 Mhz, CPU 128 MB, GFX 32 MB

The Third Wave takım tabanlı bir strateji olmakla kalmayıp aynı zamanda akşamları seyyar satıcılık yapıyor. Bununla birlikte oyunda iddia edildiği gibi bir takım ruhu olmadığı da bir gerçek. Her şey bir yana orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk takımın fazla gol yemesine neden oluyor. Bunun yanı sıra sağ kanatta Hakan Bayraktar bal yapamayan arı gibi. Ayrıca... Ha, pardon.

Oyunda Amerika'ya saldıran bir grubu durdurmaya çalışan gizli bir birliği kontrol ediyorsunuz. Commando'sa ve Mel Gibson'a da benzeyen oyun izometrik açıdan oynanıyor. Peki bununla ne kastediyorum? İzometrik açı nedir? İzolasyon için mi kullanılır? Ne gibi? Nasıl? Bu soruların cevabını bir alt paragrafta vereceğim, vermeyeceğim değil.

İzometrik açı Diablo'ya denir (oyunlar konusundaki engin deneyimim konusunda polemige girmem, tartışmam, kartopunun içine taş koyup sağa sola atmam). Buradan çıkarılabilecek sonuç ise şu: The Third Wave iyi bir oyun değil. Bu oyunun yapımında harcanan emekle Bodrum'dan portakal (?) alınabilirdi. Hatta onu da bırakın... Veya bırakmayın ya, dağıtacaksınız yine ortalığı. Kim topalayacak onları, uşağınız mı var sizin?! ☺

_Firat Akyıldız



derindekiler

WARCRAFT ORCS & HUMANS ve WARCRAFT 2 TIDES OF DARKNESS

Warcraft dünyasında insanlar tıfil yaratıklar değildirler, güçlü, zırhlı, iyi silahlanmış ve büyücüler ile güçlendirilmiş ve tabii ki karizmatik, günler geçtikçe krallıkların kenar kasabalarına nedeni belirsiz saldırılar olur, huzursuzluk başlar. İnsanlar neyin geldiğini fırtınanın şoku duvarlarına çarpmadan bir an önce görmüştür. ...Orclar? Kalın yeşil derili, boğum boğum kaslı, kalın deriden, kürkten ve metalden savaş süsleri ve zırhlarıyla kuşanmış, iri kurtlara (warg) binen kudretli ve öfkeli yaratıklar! Daha önce Azeroth'da hiç karşılaşılmayan bir tür ordular halinde gelmektedir.

Warcraft çıktığında şaşırma hakkımızı sonuna kadar kullanmıştık. Zaten o gençlik yıllarında

şaşırmaktan bol yapacak bir şeyimiz de yoktu, yaşlandıkça ise bunları hatırlayıp tebessüm etmekten. ... İblisler, büyücüler, elementler, dev akrepler(?), ateş yağdıran büyüler, bütün bunlar aşmış idi. Temel birimlerin bile bir heybeti vardı, gerçek zamanlı olmasına rağmen yavaş olan bu oyunda ne taktikler ne stratejiler bulmuştuk ki sonraki yıllarda yeni oyunlarda hep bunlar hayat kurtardı. Yeni oyunları oynadıkça ilk Warcraft'i özleyorum. O ormanla kaplı haritalarda ağaçlıkların arasından bir yerde açıklık yaratıp oradan sürpriz saldırı yapmayı özleyorum.

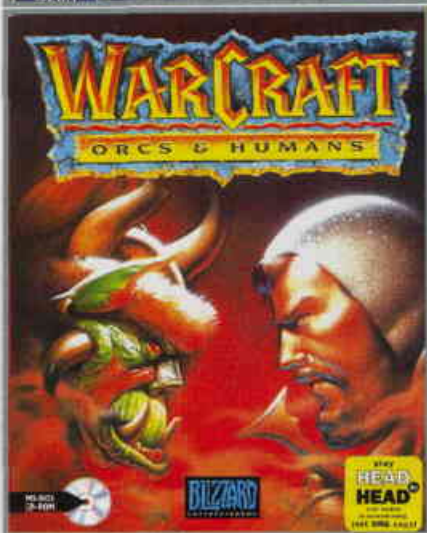
Bu oyun bir destanın başlangıcı oldu günümüze kadar geldi ve şimdi de geleceğe doğru uzuyor. Orcların destanı, farklı ve yeni bir tür kötü ırkın destanı, pek çok büyük savaş ve hikaye sonunda geçmişi yeniden bulan bir ırkın hikayesi. Bana kendimi hatırlatıyor, insan tarafından yaratılmış her şey döner dolaşır insana kendini anlatır zaten. İlk Warcraft'i da oynadığımda ikincisini ve sonuncusunu da oynadığımda belki gittikçe kendini aşan grafikler gözümü alıyor. Ama beni esas bu oyuna

başlayan anlattığı, bana yaşattığı destanlar. Savaş havasına sokan müzikleri ve savaşçılarının naraları, savaş çılgınları! Mücadele, ilk Warcraft' ta birden fazla adam bile seçemiyorduk ulan!!! Hoş mücadele derken bunu kastetmeyecektik ama birden o geldi koptum. Kontrolleri ancak bugün zor geliyor, o gün nasıl hakim olmuşum oyuna arkadaş? O kazık mağarada bir avuç askerle nasıl hayatta kalmışım? Nasıl koca ordularla kalelere saldırmışım? Nasıl savunmuşum kendimi?...

Yapım yılı: 1988 Yapımcı: FLT Incorporated Tür: FRP
Bilgi ve Java versiyonu için bakılası:
<http://dmweb.free.fr/>
<http://www.cs.pitt.edu/~alandale/dmjava/>
<http://ragingmole.com/RTC/>

Blizzard aşmış oyun introsu geleneğini bu oyunda başlattı, hala onların üzerine yok! (bana ne bana ne Onimusha 3'ün videolarını caponlar yaptı, onu saymam!). Her yeni oyunlarında kaliteyi daha da arttırdılar, efsane oldular, tarih yazdılar. Ühüh... hüzne boğuldum arkadaş, gelmeyin üstüme yazmam bi daha!firk...snif sniff. ☺

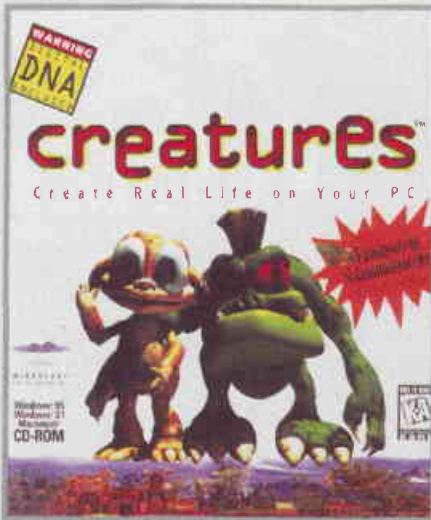
Ali Güngör



CREATURES

Terli terli su içme! O çocukla konuşma bakayım kötü arkadaş o!

Creatures'ın yanında ayrı bir disket geliyordu, bu diskette yaratığımızın bir DNA'sı vardı. Baktığımız kolladığımız yumurtalardan çıkan Norm isimli koca gözlü, abidik, şirin bir yaratığımıza ailelik yapıyorduk! 97 yapımı bu oyundaki yapay zeka bugün hala pek çok oyunda yok. Norm'un hem DNA'sına göre yetenekleri vardı hem de biz kendimiz ödülleri ve cezaları ile yaratığımızı eğitiyor onu yetiştiriyorduk. İşin ilginç yanı, her oyundaki DNA diskindeki yaratık bir şekilde farklıydı ve dis-



ketteki 6 yumurtayı kullanınca bir daha kullanamıyordunuz! Yeni yumurtalar için elinizdekileri yetiştirmeyi becerip onların çocukları olmasını sağlamalıydınız, çünkü oyunun devamlılığı buna bağlıydı, ilk çıkanlar eninde sonunda ölecekti.

Doğrusu Sims ve Black & White yalan, bu oyun cidden sağlam bir simülasyon ve sanal hayvan oyunu, bir aile simülasyonu idi. Düşünsenize bir, genlerine karışmıyorsunuz, onu kaybederseniz yerine yenisini koyamıyorsunuz. Yerine doğanlar ise yeni yaratıklar, asla aynısı değil!

Norm'unuzun karakteri onu nasıl yetiştirdiğinize bağlı, eve eşya döşemek, iş gücü edip para harcamak gibi yalan işlerle değil. Çocuğunuza vakit ayırmakla, ona sevgi göstermekle geliyor yaratığınızın karakteri, olması gerektiği gibi. Daha büyük bir eve taşınmak için para biriktirmekle ya da bütün gününüzü resim yapma yeteneğinizi birkaç puan arttırmak için harcamakla da değil. O koca gözleriyle size bakan sanal bir çocuğu sevmek ne garip bir şeymiş? Bu Tamagochi vs. ile kıyaslanmayacak bir oyun çünkü her çocuğunuzun karakteri cidden farklı, her biri ayrı birer varlık. Yedirmekten içirmekten ibaret de değil ai-

lelik, çünkü yaratığımız bu oyunda iyi kötü birçok başka yaratıkla arkadaşlık ediyor, etmek de zorunda. Direk arkadaşlarını uzaklaştırırsanız ona zarar verirsiniz, hiç karışmaz iseniz de zarar verirsiniz. Buyurun anlayın bakalım bu vicdan azabını!

Creatures serisinin sonraki iki oyunu da bir şeyler kattı bir şeyler değiştirdi ama serinin özü budur. DNA'sının ille de zilyon farklı koddan oluşması gerekmiyor, bir şeylerin size ihtiyaç duyuyor olması sevginin kaynağı. Ya da bir şeye ihtiyaç duyuyor olmak.

İşte bu klasik bir oyun, işte bu gerçekçi bir simülasyon ve bir aile sahibi olmayı size en yakından hissettirebilecek oyun.

EN TARO ADUN!!!

Pardon... FOR THE CLAN! ☺

_Ali Güngör

Yapım yılı: 1996 Yapımcı: Cyberlife Technology
Şu Andaki Projeleri: Kapandı Tür: Simülasyon
Bilgi ve evlat edinmek için bakılası:
<http://www.huelsbeck.com/creatures.html>
<http://members.tripod.com/~NornX/index.html>
<http://www.freewebs.com/forestbreeze>
<http://www.frimlin.com/creatures/>
<http://www.nornropolis.albia2000.com/>

STREET ROD 2

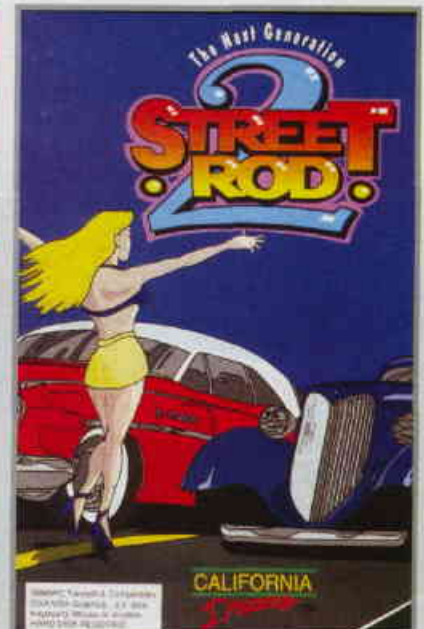
Need For Speed Underground'un atası...

Hala da rakipsiz demek istiyorum ama nedense birden bakışların üzerimde toplandığını hissediyorum. Herhangi bir linç girişimine karşı önlemimi aldıktan sonra sebebinin açıklayayım. (hmm evet 63 Corvette'im aşağıda, 3. kattan atladığımı da hesaba katarsak... Evet hayatta kalma şansım hala yüksek) Street Rod 2 sokak yarış zihniyetini çözen oyun. 60'ların başında cebinizde harçlığınızdan biriktirdiğiniz birkaç yüz dolar ile benzini su gibi içen dev bir Amerikan arabası alabiliyordunuz. Dökülen eski bir aile arabası da olsa hiç fark etmez, işin keyifli kısmı bu arabanın sağını solunu kesip takmakta, boyamakta. Eldeki para ile çıkma parça alıp sizi götüreceğe hale getirmekte. Bak, mesela bugün bu yeni yarış oyunlarında şu yok: Gazeteyi açıp kesenize uygun ama aynı zamanda arabanızdaki parçalarla uyumlu parça aranmanın tadı nerede? Hiç "modifikasyon seviye bilmem ne" ile General Motors yarış karbüratörü bir olur mu? İşin keyfi gece arabayı bir benzinciye götürüp camını silmek, benzin koymak, sonra gidip Pub'in önünde arabanızın yanında durup caka satmak! Ee 60'lar Rock n' Roll zamanı, müziğin kralı var, rap neymiş, techno neymiş! Kadının hası var, tiki neymiş! Ben tiki bir tek kalemini bilirim arkadaş, o da paso bozular zaten! Sonra da 100 dolarına ya da arabasına yapılan drag yarışları, şehir yarışları...

Aksiyon, macera, heyecan, drag'da rakip tanımasam da kalan yarışlar çok kazıktı yandığının oyununda be! ☺

_Ali Güngör

Yapım yılı: 1991 Yapımcı: Logical Design Works
Şu Andaki Projeleri: Kapandı
Tür: Yarış
Bilgi ve download için bakılası:
<http://www.freeoldies.com/review.php?game=Street+rod+2>
<http://www.the-underdogs.org/game.php?id=1576>



NE OYNASAM... NASIL OYNASAM...

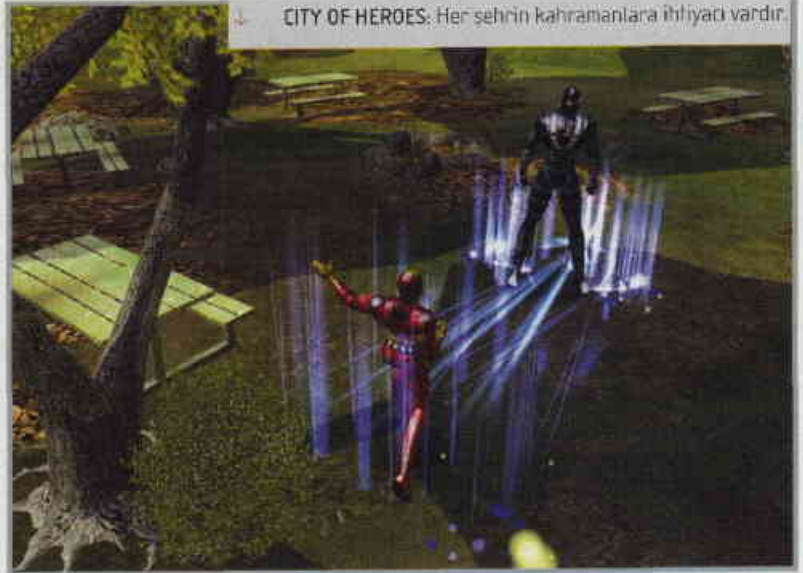
2004 ONLINE OYUN REHBERİ

Daggerfall'u ilk oynadığım zamanlar. Bethesda'nın bug şampiyonunu sabahlara kadar oynatan sebepler vardı: Yüzlerce şehirden oluşan devasa dünyası, farklı kişiliklere sahip binlerce karakter ve sonsuz bir rol yapma keyfi. Peki bu karakterlerin arkasında etten kemikten oyuncular olsa nasıl olurdu? Cevap: Anlatılmaz, ancak yaşanır. Günümüz devasa online RPG'lerinin yapmaya çalıştığı bu cevabı her adımda ileriye taşımak. Eskiden dünyada patlayan online hastalığı merakla izleyen fakat imkansızlıklar nedeniyle uzak kalan kitle bugün tek kişilik oyunlara gerçekten çok çok iyi olmadıkça dönmek istemiyorlar. Çünkü problemler birer birer aşıyor.

Sevdim bir Online oyunu...

İlk problem bağlantı hızlarıydı. Bazı oyunlarda bir saniyenin hayatınıza mal olmasını bırakın, sürünerek ilerlediğiniz oyunlardan keyif almak olanaksızdı. Süre başına para ödediğiniz dial-up bağlantılarla gelen faturaların, ailenizin bilgisayarınızı haczetmesine neden olması bambaşka bir konu. Biraz ilgi ve emek internet kullanıcılarını dial up kültüründen geniş bantlı bağlantılara taşıdı. Artık kablo, ADSL ve uydu bağlantısı gibi sistemlerle hız ve yüksek faturalar tarihe karıştı. Bu sefer de şu soru orta-

Bir insanın hayatında sadece bir online oyuna yer vardır. Peki potansiyel eşlerimiz hangileri? Oyuncular evinden Göker, oyunlar evinden bu yıl kiminle evlenebileceğimize bakıyor.

**Kısa Kısa...**

- ☞ Fantastik RPG Beyond Divinity roman oluyor. Ünlü yazar Terry Pratchett'in kızı Rhianna Pratchett tarafından kaleme alınan "Childs of the Chaos" adlı kısa roman oyunun sitesi üzerinden satışa sunulacak. Ayrıca oyunu ön sipariş edenler de bu kitaba sahip olacaklar.
- ☞ Berlin Nisan-Mayıs boyunca Avrupa'nın en büyük oyun dizayn seminerlerine ev sahipliği yapacak. Ünlü oyun yapımcılarının ders vereceği seminerle ilgili ayrıntılı bilgi için: <http://www.games-academy.de/>
- ☞ Dark Age of Camelot için ücretsiz ek paket New Frontiers duyuruldu: <http://www.camelotherald.com/newfrontiers/>
- ☞ Anno 1503 oyuncuları ayaklandı. Ek paketle söz verilen multiplayer modlarının "teknik nedenlerle" eklenmeyeceğinin açıklanması üzerine bir imza kampanyası başlandı. Şu anda 1300'lerde olan imzalarla tükefici derneklerine şikayette bulunulacak
- ☞ Call of Cthulhu'nun yeni sitesi yeni resimlerle açıldı: <http://www.callofctulhu.com/>

- ☞ FarCry henüz çıkmasına rağmen mod çalışmaları başladı bile. İlk duyurulan mod Jurassic Park'la ilgili bilgiler için: <http://jpmmod.ulray.ch/jpmmod/home/index.php>
- ☞ Monkey Island 5'le ilgili söylentilere bir ek de fan sitesinden geldi. Lucas Arts konu hakkında sessiz kalırken fanları mayıstaki E3'ü beklememizi söylüyorlar: <http://www.scummba.com/>
- ☞ Elisha Cuthbert'le (Kim Bauer) yapılan bir röportajda ünlü TV dizisi 24'ün oyununun hazırlandığını açıkladı: http://www.bbc.co.uk/radio1/news/entertainment/040225_24.shtml
- ☞ 2.stanbul Liselerarası Web Yarışması Başladı. 1884 Vakfı'nın E-Kotay ortaklığıyla düzenlediği İstanbul Liselerarası Web Yarışması'nın ikincisi başladı. Proje ortaklığını e-kotay'ın üstlendiği ödüllü yarışmayla, İstanbul'daki tüm liselerin Web sitesine kavuşturulması amaçlanıyor. Ayrıntılı bilgi için: www.istanbuliseleri.org

daydı: Peki hangi bağlantıyla nasıl oynayabilirim? Uydu henüz pahalı bir sistem olduğundan kablo ve ADSL'e teknik detaya girmeden bir bakalım.

ADSL telefon hatları üzerinden, kablo ise kablo TV hattı üzerinden bağlantı sunuyor. ADSL'in avantajı yüksek fiyat / performans oranı ve kişi başına bir çıkış kullanılması iken, dezavantajı Türkiye'nin her yerinde bulunmaması. Kablo çok daha yaygın olmasına rağmen fiyat ve tüm kullanıcıların aynı çıkışı kullanması (yani, gitti mi tam gidiyor) gibi dezavantajları var. Bağlantınızı seçerken bunları göz önünde bulundurmalısınız. Peki hangi hızlar seçilmeli? Pratik olarak 128k ve 256k oyuncuları birçok oyunda tatmin edecektir. Özellikle 256k ADSL'in fiyat/performans oranı yüzleri güldürecektir.

...Ansam Onun Adını

"Tamam, internete bağlantık ama hangi oyunu nereden nasıl alacağız ve hangi sunucuda oynayacağız"



↑ **DARK AND LIGHT:** 40.000 km2'lik halı saha maçı var haber salın.

ğim" sorusu da çözümsüz değil. Avaturk sayesinde bir çok oyuna ulaşmanız gayet pratik ve güvenli. Gerekli her şeye sahibim bir oyunum eksik diyenlere önerim Galaxies ya da Shadowlands olacaktır. Aşağıda "acelem yok" diyenler için yakın zamanda gelecek devasa online oyunları bulacaksınız. EverQuest II, Middle Earth Online, Ultima Odyssey gibi devler nerede diyenler son bir kaç sayıdaki ön incelemelere göz atabilirler. WoW'ı Avrupa Beta testi sonrası suyunu çıkarana kadar inceleyeceğiz.

Not: Çıkış tarihleri yapımcılarının verdikleri yaklaşık tarihler olup, hakkına sahipler. Sonra çıkıp "iki civcivim bir buzağım büyüdü, nerede bu oyun?" demeyin.

City of Heroes

Yapımcı: Cryptic Studios

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2004

Bilgi: <http://www.cityofheroes.com/>

Çizgi roman kültürü sanatın hemen her safhasında yer bulmasına rağmen online dünyada kullanmak daha önce aklı gelmemişti. Romanlarla ilgilenen hemen herkes kendini en az bir kez kahramanın yerine koymuş, "ben olsam"la başlayan cümleler kurmuştur. Freedom Force oynarken şundan ne online oyun olur dedikten bir süre sonra City of Heroes'un adının anılmaya başlanması hoş bir sürprizdi.

Konumuz klasik: Dünyaya saldıran uzaylılar süper kahramanları katlettiğinden Paragon Şehri yenilerine ihtiyaç duymaktadır. Yeni süper kahraman olurken süper gücü nasıl kazandığınızı ve 5 ana güç tipinden birini seçiyorsunuz. Güç kazanma yolları bilimsel yollardan bü-

ğüye kadar uzanıyor. Görevleriniz karakteri geliştirirken sokaklarda devriye gezip gangsterleri pataklamaktan tehlikeli bir bilim adamını ve ona yardım eden süper güçlere sahip kötü adamları durdurmaya kadar geniş bir yelpazeye sahip. Oyunda küçük topluluklardan büyük kahraman klanlarına kadar gruplar kurma



↑ **GUILD WARS:** Fazla cesur ya da fazla aptal?

şansınız da olacak. Beta testi devam eden oyunda oyuncular özellikle bilek gücü ve zihinsel güçleri olan karakterleri tercih ediyorlar. Fakat elemental güçleri olan karakterler de yakın zamanda popüler olacak gibi. Oyunda ne yazık ki kötü adamlardan biri olma şansı olmayacak. Gerçi ayrıca satıp daha fazla para kazanmak istiyoruz demek için "Oyuna yeni bir boyut katmak için ek pakette kötü adam olma seçeneğini de ekleyeceğiz" gibi bir cümleye gerek yokmuş.

Dark and Light

Yapımcı: NP Cube

Çıkış Tarihi: Yaz 2004

Bilgi: <http://www.darkandlight.com/>

Dark and Light duyurulurken devasa online oyun tarihinin en geniş oyun alanına sahip olacak gibi iddialı bir söz söylenmişti ki çıkış vakti yaklaşırken alanın 40.000 km2 olduğu görülerek hak verildi, saygı duyuldu. Her surecude 100.000 küsur oyuncunun yer alacağını düşündüğümüzde çok büyük meydan savaşları göreceğimizi tahmin etmek zor değil.

Oyundaki bir diğer ilginçlik ise Game Master (GM) sistemi. Oyuna katılacak GM'ler aynı masa üstü FRP'lerde olduğu gibi olaylara direkt etki edebilecek, yani kendi görevlerini hazırlayacak, NPC'leri yönlendirecek ve rol yapma olayını tavana vurdurabilecekler. Bu Neverwinter Nights, Vampire the Masquerade gibi birkaç oyunda uygulanmaya çalış-



↑ **DRAGON EMPIRES:** Muzlarımızı rahat bırak pis ejderhal

↑ **GUILD WARS:** Oyun hikaye, onunla tanışmak için buradayım.



LEVEL'in seçimi

<http://www.addictinggames.com/>
Arada sırada canım sıkıldığımızda basit dindendirici oyunlar istediğimizde aradığımız site budur. Onlarca flash oyunu emrimize amade.

<http://www.donniedarko.com/>
Güzel bir film sitesi olması dışında ders olarak okutulabilecek kaliteli bir site.

<http://www.artlex.com/>
3500 tanıdın oluşan dev bir sanat sözlüğü. Her an el altında bulunması gerekenlerden

<http://www.rinspeed.com/pages/cars/splash/pre-splash-fotos.htm>

Hem karada hem suda giden araçlarla ilgili ilginç bir site

<http://trivia.oddcast.com/>
Einstein tarafından teste tabi tutulacağınız güzel bir bilgi sitesi

<http://www.castles-of-britain.com/>
Orta Çağ'ın mistik havası hoşunuza gidiyorsa İngiltere'deki eski kalelere geziye çıkaralım sizi. Gezdikten sonra Stronghold oynamanız önerilir.

http://www.chip.de/artikel/c_artikel_9879157.html

CHIP Dergisi Almanya tarafından devamlı güncellenen "best of" cep telefonu listesi ve tanıtımları



şılmış fakat bu büyüklükte bir online oyunda daha önce hiç denenmemişti.

Dark and Light'ın bizi kendisini seçmeye zorlayacak özellikleri bu bombayla da bitmiyor. Offline Active Player Mode adı verilen bir mod sayesinde bir süreliğine oyunu bırakmanız gerektiğinde karakteriniz bir NPC olacak ve savaşıyorsanız, belirlediğiniz taktiklere göre dövüşmeye veya tüccarsa mallarını en cazip fiyata satmaya devam edecek!

Oyun genellikle oyuncular arası iletişimi maksimuma taşıyan bir yol izleyecek. Oyunda seviye atlamamanın yolu savaşmak ve sosyal ilişkilerden geçiyor. Sosyal ilişkiler politika ve ticaret gibi ana dallara ayrılacak ve oyunculara yürüme istedikleri yolu sunacak.

Dragon Empires

Yapımcı: Codemasters Çıkış Tarihi: Sonbahar 2004
Bilgi: <http://www.codemasters.com/dragonempires/uk/index.php>

Dragon Empires'da PvP üzerine kurulmuş bir devasa

online RPG. Fakat bu Shadowbane'deki serbest stilin tersine klanlaşmayı ve grup çarpışmalarını öne çıkaracak bir sistem olacak. Oyun 3 ırk, 15 sınıf ve büyük klanlarla bera-

ber sayıları artacak 50 şehirle geliyor. Böylece büyük kuşatmalara katılacak veya umutsuz savunmalarda bulunmak zorunda kalacağız. Savunmalarda umutsuzluğa sadece düşman değil sizin yerleşim bölgenizi kendine hedef seçmiş bir ejderhanın gazabı da olabiliyor. Değişik ve enteresan ejderha türlerinden bahsedilirken yarı maymun yarı ejderha abuk bir yaratık göreceğim aklıma gelmezdi ama umudumu yitirmedim. Codemasters derin bir ekonomi sisteminin de sözünü veriyorlar ve oyunlarını diğerlerinden ayıran ana farkın özellikle bu olduğunu belirtiyor.

Guild Wars

Yapımcı: ArenaNet

Çıkış Tarihi: 2004 Sonbahar Sonu

Bilgi: <http://www.guildwars.com/>

Yapımcı firma NCSoft'a bağlı, yani bir zamanlar Blizzard'da çalışan, Battle.net'e hatırı sayılır emeği geçmiş bir kadro tarafından hazırlanıyor. Daha yaratıcı bir isme sahip olmama-



Blizzard'dan haberler

World of Warcraft Amerika beta festi 15 Mart itibarıyla başlıyor. Blizzard Amerika festinden kısa bir süre sonra Avrupa'da da teste başlayacağını duyurdu, fakat tam bir tarih vermedi. Ayrıca oyunun Almanca ve Fransızca'sı da İngilizce'yle beraber piyasaya sürülecek ve Avrupa sunucu merkezinin Fransa olacağı da eklenenler arasında.

WoW'la ilgili yeni birşeyler göremeyecek miyiz diyenleri oyunun giriş videosunun hazırlanışıyla ilgili 70 MB'lik vi-

deoyu izlemeye alıyoruz.
<http://www.blizzard.com/wow/movies/>

WoW'un yapımı devam ederken Blizzard'ın alın makası da boş durmuyor. Battle.net'te hile yapan ve huzursuzluğa neden olan 263.000 StarCraft ve Warcraft 3 oyuncusunun hesapları kapatıldı, 8000 CD-Key ladder listelerinden uzaklaştırıldı, 1100 tanesinin ise Battle.net'e girişi tamamen yasaklandı. Yetkililer açıklama olarak "Felsefemiz hileye şans vermemek" dediler.

nın dezavantajını bununla eleyen Guild Wars adından da anlaşıldığı gibi klanlar arası çarpışmalarla gelecek oyunlardan. Guild Wars'un şimdilik açıklanan sınıfları arasında ölüm büyücüsü, savaşçı, keşiş, korucu ve mesmer bulunuyor. Mesmer, hipnotik yetenekleriyle rakibi yavaşlatarak saldıran güçlerini düşüren savunma ağırlıklı bir karakter. Guild Wars ayrıca akranlarında olduğu gibi bol kuşatma ve el değiştiren şehirler vaat ediyor. Diğerlerinden farkı ise klanların durup dururken birbirine dalmalarını beklememesi, aksine görevlerle grupları birbirine



↑ WISH: Delikanlı MMORPG, drağonsuz olmaz tabii

düşürmek. Bugün kahve içmeye gittiğiniz klanla yarın kapışmanız olası. Tabii online oyunun yeni modası olan özel zindanlar burada da kendine yer buluyor. ArenaNet karakter gelişimi ve senaryo hakkında henüz ketum davranıyor. Oyunun en cazip noktalarından biri oynamak için ekstradan bir aylık ücret ödenmemesi. Bu nedenle Guild Wars bir devasa online oyuna aylık para ödemeye sıcak bakmayan kesim için de gayet enteresandır. Yapımcılar bu farkı muhtemelen bol ek paketle kapayacaklar. Beta testleri yazın başlayacak.

Pirates of the Burning Sea

Yapımcı: Flying Lab Software

Çıkış Tarihi: Kış 2004

Bilgi: <http://www.burningsea.com/>

Bir çok oyuncu Karayip Korsanları gazındayken 1700lerde Karayipler'de geçen korsan temalı bir online oyun çıkarmak kadar mantıklısı yoktu. Oyunda meslek

seçimleri gemi kaptanı, subay, tacir gibi klasik sınıfların yanında o dönemlerin politik ve sosyal sınıflarını da kapsıyor. Özellikle su efektleri ilgi çeken oyun fantezi kaynayan ortamda farklı bir lezzet öneriyor.

Wish

Yapımcı: Mutable Realms

Çıkış Tarihi: Kış 2004

Bilgi: <http://www.mutable-realms.com/>

Mutable Realms aynı sunucu üzerinde aynı anda 10.000 oyuncuyu bir araya getirecek bir proje üzerinde çalışıyor, bu nedenle oyunlarını Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game olarak nitelendiriyor. Wish'de GM'leri içeren ve rol yapmayı öne çıkarma amacıyla ortaya konmuş bir oyun. Oyunda istediğiniz sayıda karakterle aynı grup içinde olabilmeyi de mümkün. Karakter gelişimi kullandığınız yeteneklere ve bunları kullanma sıklığına paralel olarak ilerliyor. Aynı şekilde kullanmadığınız yetenekleri-

nizde zamanla gerileme de görülecek. Fakat bazı yeteneklerinizi kilitleyerek korumanız da mümkün olacak.

Wish'de gözüme çarpan bir nokta da 8 GB gibi bir HDD alanı isteyerek ayrı bir rekor kırması.

Dalga gelir, alır götürür

Bir de yeterli bilgi açıklanmadığından pusuda beklediğimiz oyunlar var ki henüz yapımının çok başında olan Dungeons and Dragons Online'da bunlardan birisi. Şu anda bilinenler oyunun Eberon adlı bir fantezi dünyasında geçeceği, Wizards'ın 3,5 Setting'ine sadık olacağı ve klasik DnD ırklarını barındıracağından ibaret.

Tabii bunlar büyük dalganın üstteki köpük kısmı. Bilgi verdiğimiz oyunlar türe yeni bir şeyler eklemeyi vaat eden kalite olarak belli bir düzeyin üzerinde oyunlar. Sonuç olarak devasa online oyunlar piyasada yüzdesi gittikçe büyüyen daha çok ilgi çeken bir grup. Yarın onların olacakken sizin de orada yerinizi almanıza çok kalmadı.

Göker Nurbeyler



BİLİŞEN TÜRKİYE '04

"BİLİŞİME DOKUNUN"



HAYATINIZIN FIRSATINI YAKALAYIN

e-create

YARIŞMASI

23 NİSAN'A KADAR
TASARIMINLA YA DA İŞ FIKRİNLE
YARIŞMAYA KATIL,
İŞ İMKANI DA DAHİL
MÜTHİŞ HEDİYELERİ
KAZANMA FIRSATI YAKALA.
1. WEB TASARIM YARIŞMASI
2. E-İŞ FIKIR YARIŞMASI

ŞİRKET GEZİLERİ

KONSER

BİLİŞİM PLATFORMU

BOWLING ORGANİZASYONU

EĞİTİMLER

İSTANBUL GEZİSİ

SEMİNERLER

YAT PARTİSİ

bilşen'04
Türkiye

ORGANİZASYONU
7 - 9 MAYIS 2004
İSTANBUL

TÜRKİYE'NİN HER KÖŞESİNDEN
GENÇLER 3 GÜNLÜK
ORGANİZASYONLARA KATILACAKLAR

HEMEN BİZE ULAŞ.
ÜNİVERSİTENİ BU
BÜYÜK PLATFORMDA
SEN TEMSİL ET.

Microsoft

**Dream
& Act**



NETRON INSTITUTE OF TECHNOLOGY

CHIP

DomainSitesi.com

@.yasam
İnternet ve İlgili Teknolojileri Kullanma Derneği

KARMA
Organizasyon



**ELECTRONIC
SPORTS LEAGUE**
www.esl-europe.net
the league that matters. since 1997

PROGAMING BİR SONRAKİ LEVEL

Mart ayı boyunca devam edecek olan "Level ESL Cup"lar ile Türkiye'nin hedefi yüksek oyuncularını arıyoruz. Bu kadar zaman boşuna oynamış olamazsınız.

2004 yılında ülkemizin de dahil olduğu "Electronic Sports League" kapsamında düzenlenecek olan "Level ESL Cup" turnuvaları ile bir oyuncu olarak adınızı duyurabilir, çeşitli ödüller kazanabilir? ve uluslararası turnuvalar öncesi kendinizi deneyebilirsiniz. Stratejistlerin zorlu maratonu;

Warcraft III: Frozen Throne 24 Nisan - 1 Mayıs

Nisan ayında gerçekleşecek olan bir diğer turnuva ise Warcraft III: Frozen Throne. Starcraft finallerinin hemen ardından başlayacak olan WC3:FT için son kayıt tarihi 23 Nisan. Önceki turnuvada olduğu gibi yine 128 ya da 64'lük bir grupta mücadele edecek oyuncuları finale kadar hızlı bir maraton bekliyor.

Starcraft:BroodWar 10 - 18 Nisan

Adun Toridas! Level, adını verdiği ESL Cup organizasyonları ile Türkiye'nin gerçek oyuncularını buluşturuyor. Level ESL Event'leri adı altında gerçekleşecek olan online turnuvaların ilki Starcraft: Broodwar. Yıllardır iyi oynadıklarını iddia ettikleri halde organizasyon eksikliğinden kendini bir türlü ispatlayamamış tüm oyuncular Level ESL Cup SC:BW ile bu fırsatı yakalayacaklar. Katılımın ücretsiz olduğu ve çeşitli ödüllerin dağıtılacağı turnuvaların detayları ise şöyle: 10-18 tarihleri arasında online olarak gerçekleşecek olan Level ESL Cup SC:BW için son başvuru tarihi 9 Nisan. Oluşacak 128 ya da 64'lük bir grupta mücadele edecek oyuncular hafta sonları oynayacakları maçlarla Single Elimination usulüne göre elenerek finale doğru ilerleyecekler. Maçlar oyuncuların arzusuna göre ya Battle.Net üzerinden ya da Siberlig ESL turnuva merkezlerinde oynanacak. ESL turnuva kuralları gereği oyunun orijinaline

sahip olmanız ve kayıt yaptırırken Cd-Key'inizi girmeniz gerekiyor. Eğer oyuna sahip değilseniz Avaturk'den edinebilirsiniz.

Tamamen ESL kurallarına göre düzenlenecek turnuva ile ilgili gelişmeleri web sitemizden veya www.esl-europe.com/tr adresinden edinebilirsiniz.

Avaturk de ESL'de

Farklı oyunlarda etkinlikleri ile damagımızdaki oyun tadını değiştiren Avaturk geçtiğimiz ay da birçok etkinlik düzenledi. Siberlig'le ortaklaşa gerçekleştirilen; finali Dolmabahçe G-Mall'da yapılan Call of Duty turnuvası, Jedi Academy ve Quake 2 ile Mart ayını doldurdu. Nisan ayı boyunca tıpkı Level ESL Event'leri gibi gerçekleşecek olan Avaturk ESL Counter Strike 1.6, Avaturk ESL Quake 3 ve UT Cup ile Nisan ve Mayıs ayı boyunca da turnuvasız kalmayacaksınız. Detaylar için www.avaturk.net

Level ESL Turnuvalarına Nasıl kayıt olurum?

Adım 1: ESL'e kayıt için sadece bir E-Mail hesabına sahip olmanız yeterli. Önce www.esl-europe.net/tr girdikten sonra ekranın solunda bulunan Kullanıcı Menüsü'ndeki "Üye Ol" a tıklayın.

Adım 2: Açılan sayfada gerekli bilgileri doldurduktan sonra girdiğiniz E-Mail hesabına şifre bilgileriniz gönderilecek. Kullanıcı Menüsü'nde bulunan Giriş kısa yolunu kullanarak sisteme giriş yapabilirsiniz.

Adım 3: Daha sonra üst menüden "Ligler ve Turnuvalar" seçeneğini seçip hemen altında açılan menüden Türk bayrağını seçin. Karşınıza Avrupa geneli ve Türkiye'de katılabileceğiniz turnuvaların listesi gelecek. Buradan katılacağınız oyunun ismine tıklayın ve hemen altında açılacak listeden Level organizasyonunu seçin.

Adım 4: Kupaya katılmadan önce sağ tarafta bulu-

nan Lig menüsündeki Bilgi & Detaylar kısa yolunu kullanarak lig hakkında bilmeniz gerekenleri öğrenebilirsiniz. Bundan sonra Kullanıcı Menüsü'nde bulunan "Kayıt Ol" kısa yolunu kullanarak lige kayıt başvurusu yapabilirsiniz.

ESL Kayıt için detaylı bilgiye www.oynasana.com/articles/view/?aid=376 adresinden ulaşabilirsiniz.



OYUNCUNUN DERDİ Sus konuşma!

Çok dindelik sürekli çene çalanı, ya da boyundan büyük konuşanı... FPS düşük, mouse takılıyor oynanmıyor, ses gelmiyor, vallâ masa sallanıyor... Türkiye'nin interneti yok, ya bu kafanın oyun bilgisayarı yok, replay seyrettim anlamadım, B beyzini başlar ben A'da nal topladım... Birakin artık bu bahaneleri... Yurtdışında başarılı olmak gibi bir hedefimiz olmalı. Önce oyunu düşünün, sponsoru olan Avrupalı oyunculara özentiden vazgeçin öncelikle, Bulgaristan bile şampiyon çıkarıyor, Romanya dünya üçüncüsü oluyor etrafımızda. Sizlerin sahip olduğu imkanlarla karşılaşılamaz bile, adamlar sadece oyun oynuyorlar çünkü başka bir şeyleri yok. ESL Event'leri ile artık profesyonel oyunculukta adınızı duyurmak için bir şansınız daha var... Arenaya çıkacak cesareti toplayın. Kimin ne oynadığını herkes görsün. Yoksa görüşüğümüz yerde... Sus konuşma!

Serhat Bekdemir

BATTLEFLY 3: DEEP SPACE

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

İkinci dünya savaşından hop diye uzaya geçen Battle Fly serisi yeni oyunuyla da Oyun Parkı listesinde bir numaraya oturdu. Bu sefer uza-
da devam eden vur kaç oyunumuzda oynanış de biraz değişmiş.
Artık bir yandan uçarken bir yandan da aldığımız powerup'larla gemiyi
büyütmüyoruz. Zira artık teknoloji var ve yeni silah eklemek için
gemiyi büyötmeye, kaçak kat çıkmaya gerek yok.
Bu sefer ise iki gemiyi birden kontrol ediyoruz. Şöyle ki 2578 yılında
artık insanoğlu galaksiden galaksiye uçmaktadır. Ama bu uçuşlarda
yakıt olarak kullandığı Quasilit kristallerini Arkhan isimli gubidik bir
ırktan temin etmektedir. Eskiden eli hayvancılık dışında iş tutmayan
Arkhan'lar kristal işinden voliyi vurunca gözleri açılır ve savaşçı
Xsilon'larla anlaşılır. Artık Xsilon'lar Quasilit taşıyan kargo gemilerine
saldırıp kristalleri geri Arkhan'lara vermekte ve bu koşullar da aynı
kristali bir daha bir daha insançıklara satmaktadır.
Bu duruma dur demenin vakti geldiğinde kargo gemisini koruma göre-
vi bize verilir. Oyunda yine benzer tuş kombinasyonlarıyla geleni
gideni vururken "sol menü" tuşuna basarak kargo gemisinin kuman-
dasını alabiliyorsunuz. Yani iki gemiyi birden yönetiyorsunuz. Sizin

geminizin atış gücü daha fazla ama kargo gemisi de daha dayanıklı.
Oyunun en önemli özelliği düşman gemilerin benzer Shoot'em Up
oyunlarındaki gökten düşen boncuklar gibi anlamsızca gelmemeleri.
Vurduğunuzda geri kaçıp manevra yapanları dahi var. Allah
yardımcınız olsun...x

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

Skor Gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



mobil haber

REQUIEM OF HELL

N-Gage bir yandan ilk devasa online
oyununa hazırlanadursun, ilk tek kişi-
lik RPG oyunu da yolda. N-Gage'e özel
olarak hazırlanan, yani başka plat-
formlarda göremeyeceğimiz, Requ-
iem of Hell'i geliştiricileri "gotik bir ka-
bus" olarak tanımlıyor. Oyunda Troy
isimli bir kahramanı canlandırıyoruz.
Troy cehennemın göbeğine yaptığı
zorlu bir yolculuğun ardından her
mağrur kahraman gibi çiftliğine, gün-

delik yaşamına döner. Ancak bu yol-
culuğu varolan en korkunç iblis Dal-
lu'yu serbest bırakmıştır ve her ge-
çen gün Dalu daha da güçlenmekte-
dir.
Oyunun ekran görüntüleri henüz ya-
yınlanmadı ama grafiklerin izometrik
olacağını biliyoruz. Yani Diablo tarzı
aksiyona hazırlanın. Bu arada oyunu
Bluetooth üzerinden iki kişi birlikte
oynayabileceksiniz.



SON DARBE

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

İşte uzun süredir beklediğiniz oyun. Gerçek,
has delikanlı, mobil Street Fighter. Bugüne
dek dövüş oyunlarında pek çok zibidi gördük,
artık gerçek kahramanların zamanıydı. Kim mi
onlar? Arka sokakların bağrından kopup gelen
gerçek karakterler. Spor salonunda kendine
musallat olan hödükleri dövmeekten sıkılmış
olan fitness hocası Elifsu, mahallesinde erkek
sinek bile uçurtmayan Nihat, üniversitede ho-

ca döve döve kas yapmış olan Berko ve soğuk
savaş döneminde sıkı bir ajanken açığa alınan
ve artık hayatını taksicilik yaparak kazanan
Zühtü. Hiç biri Don Carlo'nun (o kim hiç anla-
madım) para ödülünü reddedemedi ve bu
ölüm oyununa katıldı. Durum böyle olunca en
sonunda Don Carlo'yu da dövcekleri aşıkardı.
Neden demeyin racondandır en son patron
dövülür, hatta bu yüzden ona "boss" denir.

an toplayıp skorunuzu gönderebiliyorsunuz.
Şimdiden 74174 puan yapmış bir arkadaş var
listede. Esefle kınıyorum... Kendisiyle bugüne
dek hiç tanışmamış ve dahi Street Fighter fa-
lan oynamamış olmaktan mutluyum.
Bu arada ben hissediyorum siz "zibidi" lafına
takıldınız. "Nası dersin emektar Street Fighter
ağabeylerimize" diye. Valla kusura bakmayın
ama ben Ryu ile Ken arasında bir şeyler seziy-
orum. İstedikleri kadar inkar etsinler var bir
şeyler...x

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

Skor Gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Yok



Oyunun başında tek bir kişiyle
dövüşme veya sıradan herke-
si dövme gibi medeni oyun se-
çenekleri çıkıyor karşınıza. Ta-
bii her elemanın farklı bir döv-
üş stili ve özellikleri var. Ne
kadar döverseniz o kadar pu-



Platform: N-Gage Geliştirici: Sega Çıkış Tarihi: Sonbahar 2004

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

N-Gage'in en önemli vaatlerinden biri mobil ve online oyun dünyalarını bir araya getirmektir. Şimdi tam olarak bunu yerine getiriyorlar. Sega'nın N-Gage için hazırladığı Pocket Kingdom bugüne dek dünya çapında piyasaya sürülmüş ilk devasa online mobil oyun.

Pocket Kingdom, Ulgress dünyasında geçiyor. Oyuncular bu dünyada kendi krallıklarını kurup büyütme için mücadele veriyorlar. Bunun için hazine ve ganimet toplayıp

yeni askerler toplamaları gerekiyor. Ancak oyunun bu strateji kısmının yanı sıra kendileri de bizzat savaşa girebiliyor. Yani oyun strateji ve aksiyonu bir araya getiriyor.

Pocket Kingdom'da seçebileceğiniz 100 farklı karakter, 400 farklı krallık konfigürasyonu ve 50.000'in üzerinde parça konfigürasyonu bulunuyor. Elbette bu rakamların gerçekten bir çeşitlilik getirip getirmeyeceğini görmek için oyunu beklemeliyiz. Pocket Kingdom'un sunucu-

ları tam bin kişiyi destekleyebiliyor ve bu kalabalıkta diğerlerine benzemek hoş olur.

Ayrıca oyuna tek kişilik olarak oynanarak xp kazanabileceğiniz bir bölüm de eklenmiş. Böylece online olmadan da oyundaki gelişiminizi sürdürebileceksiniz. Bunun dışında N-Gage Arena üzerinde açık arttırmalarla oyun içindeki hemen her şey satılabilecek ve oyuncular birbirlerine kısa mesaj yollayabilecekler.



BOMBERMAN

Eski zamanların meşhur bombacıları Bomberman şimdi de N-Gage'e geliyor. Oyun tamamen klasik Bomberman'ın yeniden yapımı. Ama oyunun ilk yeniliği ilk defa oyunu dertsizce çok oyunculu oynayabilecek olmamız. Bluetooth üzerinde eşleştirmeye oynamak çok keyifli olacaktır. Ama dalıp da ortalıkta "Bombaa" falan diye bağırmanın, elkaıda sınırlı götürürler valla...



BİZDEN SİZE BİR PENALTI

Yalnız başınayken futbol hasreti çekenlerin oyunu "Ve Penaltı"nın yeni versiyonları yakında piyasaya çıkacak. Bu yeni versiyonun özelliği oyuna gerçek takım forvet ve kalecilerin eklenecek olması. Yani artık Van Hooijdonk'la Cordoba'ya mı atarsınız yoksa Van Hooijdonk'la Cordoba'ya mı orasını biz bilemeyiz. Ama oyunun en zevkli versiyonu Hooijdonk'la Cordoba'ya atıklarımız olacak gibi görünüyor... En azından buradan.

KOWBOYMAN

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

Biz PS2'lerde Red Dead Revolver'ı bekleyeduralım cepte şimdiden sıkı bir kovboy oyunu var. Kowboyman Joe'nun hikayesini konu alıyor. Kardeşleri Kit ve Elizabeth meşhur olup hayatlarını kurtarıyor ama Joe küçükken kaybolup vahşi ortamlarda büyüyor. Vahşi ortamda büyümenin sonucu olarak bodur kalmıştır. Umutsuz yaşamı kale komutanının kızı Marie'ye aşık olması ile renklenir. 12 derece miyop olan Marie de ona aşık olmuştur. Maceranın başlaması için geriye tek bir şey kalır. Bir zibidinin Marie'yi kaçırması ve Joe'nun onun peşinden yollara düşmesi.

Güzeller güzeli Marie'yi kaçıran Delibalta Bill'dir. Her kötü adam gibi Joe onu yakalayıp temizleyene kadar kızı bırakmayacak ve elin-

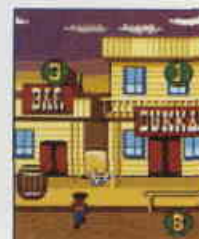
den gelen her türlü pisliliği yapacaktır. Siz yol boyunca Bill'in peşinden giderken karşınıza çıkan engellere takılmayacak ve yolunuza çıkan Kızılderilileri temizleyeceksiniz. Arada kasabalara uğrayıp ekipmanlarınızı yenileyebilirsiniz. Elbet yolun sonunda bu Bill'i kıştırarak ve Marie ile mutlu bir yaşam süreceksiniz.

Bu arada Kit ve Elizabeth'e ne olduğunu

merak edebilirsiniz. Kit, Red Kit olurken Elizabeth ise İngiltere Kraliçesi oluyor hikaye gereği. Neyse ki bütün bunların oyun ile bir alakası yok.

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

Skor Gönderme: Evet **Oyunu Kaydetme:** Yok



STAR WARS GALAXIES

REHBERİ Galakside hayatta kalmanın yolları

SWG Meslek Yardım Paneli'ne hoş geldiniz. Bu terminal size genel olarak meslekler hakkında pratik bilgiler vermek için hazırlanmıştır. Belli bir konuda arama yapmak için Survey aracını kullanınız. Lütfen ilgilendiğiniz ana konuyu seçin [Başarılı Meslek Yaşamının Sırları] [Kantina'da Popüler Olmak] [Klavye Kullanmadan Senfoni Yazmak]. Bip... Tercihiniz için teşekkürler.

Her geçen gün daha fazla yaşanan tüccar iflasları Ticaret Federasyonu'nun kredi yapılanmasını zora sokmaktadır. Ayrıca Dathomir Bilim Merkezinde yapılan bir araştırmaya göre geçen 3 ay içinde av meraklısı gençlerin yarattığı zayıflık Galaktik Sivil Savaş'tan daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Kullanmakta olduğunuz bu panel problemlerin çözümü için Starburst Mall'un desteğiyle hazırlanmıştır.

"Starburst'de alışveriş zevktir. Aradığımız her şey daima stoklarımızda. Zamanınızı boş satıcılarla harcamayın. Biliyorsunuz... En iyisi Starburst'da, daima Starburst'da... Corellia -3455 890"



↑ Mutlaka Bio-Engineered veya evilleştirilmiş bir hayvan edinin. Avlanırken çok işinize yarayacak. Ama Creature Handler değilseniz zorluk seviyesi 10'un üzerinde olan yaratıkları kullanamazsınız.

ipucu 18

Tellpet

Oyunda hayvanlarınızı yönetmek için verdiğiniz komutlar diğer oyuncular için can sıkıcı bir Spam olabilir. Bu yüzden /tellpet komutu ile hayvanlarınıza diğer oyuncuların görmeyeceği komutlar verebilirsiniz. Ancak /tellpet bazı oyuncularda sorun çıkarabiliyor. Bazı oyuncular da hayvanların ne zaman saldırdığını görebilmek için Spatial Chat'i kullanmanızı isteyebiliyor.



Savaşmak

Galaksinin maceralarına atılan pek çok aceminin tercihi savaşçı olmaktır. Avcılık, paralı askerlik ve hatta İmparatorluk ordusunda subaylık... Gerçek bir savaşçı olmak cesaret ve kas gücünün ötesinde keskin bir zeka ve uzun süreli eğitim gerektiriyor. {Next}

Zorlu Bir Yol

Başlangıçta SWG'de en kolay iş savaşçı mesleklerden birini edinmek gibi görünse de aslında işin aslı hiç de öyle değil. İyi bir savaşçının çok dikkat etmesi gereken üç şey var. Tekniği, kullandığı burlar ve ekipman.

Savaşçılar için XP kazanmanın en kolay yolu topluca çıkılan av partileridir. Grup halinde avlanmak, tek başına avlanmaya göre daha hızlı, güvenli ve kârlıdır. Ama unutmayın ki bir yandan karakteriniz XP toplayıp yeni Skill'ler kazanırken siz de oyunu ve savaş yapısını daha iyi kavramalısınız. Yani bir yandan da kendinizi geliştirmelisiniz. Sürekli olarak kullandığımız malzeme ve özel hareketlerin artılarını ve eksilerini gözlemleyin. Ayrıca sık sık tek başınıza avlanmaya veya göreve çıkıp kendinizi deneyin. Çünkü grup halinde avlanmak sizi yanılabilir.

Teknik

Nasıl bir teknik kullanacağımızı belirleyecek ilk şey elbetteki hangi savaşçı mesleğinden olduğunuz. Temelde savaşçılar Brawler ve Marksman olarak ikiye ayrılıyor. Her şeyden önce bu ikisinden birini seçmeli ve o yolda ilerlemelisiniz. Yani ya Rifle, Pistol ve Carbine silahlarını kullanan bir Marksman ya da Unarmed, Sword, Polearm kullanan bir Brawler olacaksınız. İkisini birden olmaya çalışmak sınırlı Skill puanınızı boşa harcamak olur.

Elbette bu iki temel mesleğin ardından çok daha güçlü olan Bounty Hunter, Carbineer, Commando, Fencer, Pikeman, Pistoleer, Rifleman, Swordsman, Teras Kasi Artist meslekleri geliyor. Üstelik bu elit mesleklerden birine başlayabilmek için illa Brawler veya Marksman'de Master seviyesine gelmeniz gerekiyor.

Ama benim tavsiyem elit mesleklerden birine geçmeden önce temel meslekte Master payesini almanız. Çünkü bu ikinci meslekte yükselmenizi kolaylaştıracaktır. Hala Fencer'a başlamadan önce Brawler'da ustalaşmadığım için pişmanım.

Teknik açısından önemli diğer bir unsur sahip olacağınız yan meslekler. Savaşçı bir karakter ikinci bir savaşçı mesleğe asla gerek duymaz. Asıl mesleğin yanında özellikle Scout ve Medic faydalıdır. Scout ile hem kamp kurma yeteneğine sahip olursunuz, hem de topladığınız deri ve etleri iyi bir fiyata satabilirsiniz. Medic ile de hem kendinizi hem de birlikte savaşmışınız gruptakileri iyileştirebilirsiniz. Bana sorarsanız bir savaşçı Novice seviyesinde de olsa bu iki mesleğe mutlaka sahip olmalı. Bu yüzden oyuna girdiğinizde ilk iş bu iki mesleği edinin.

Bu ikisi kadar gerekli olmasa da Entertainer ve Artisan da faydalı olabilir. Savaşmışınız süre boyunca Battle Fatigue'niz artar ve belli bir noktadan sonra yaralarınızın iyileştirilmesini ve HAM (Health Action Mind) rejenerasyonunu oldukça zora sokar. Eğer Entertainer yeteneğiniz olursa çarpışmalar arasında kamp kurduğunuzda BF'nizi geçirebilirsiniz. Artisan'ın en önemli faydası ise Survey yeteneği ve kullanma hakkınız olan 10 slot ile maden çıkararak ek gelir sağlamanız olacaktır.

Sağlık ve Yaralar

Bir savaşçıyı diğerinden daha güçlü kılan sahip olduğu Skill'ler kadar kendisine ne kadar iyi baktığıdır. Öncelikle çarpışma sırasında kendinizi sürekli olarak iyileştirebilmeniz gerekir. SWG'de aldığınız hasarlar ikiye ayrılır, Damage (hasar) ve Wound (yara). Damage sadece HAM için geçerlidir ve zamanla düzeler. Üstelik çarpışma sırasında Stimpack kullanarak en çok hasar alan Health ve Action'inizi kendinizi iyileştirebilirsiniz. Bu yüzden sürekli olarak yanınızda 400 HA iyileştiren Stim-B'lerden bulundurun. Ne yazık ki Mind'a gelen hasarları Stimpack ile iyileştirmek mümkün değil.

Wound'lar HAM çubuklarında silah alanlar olarak gözüktür ve hasardan daha tehlikeli olabilir. Her şeyden önce sadece HAM değil, ikincil özellikleriniz de yara alabilir. Zamanla düzelmeyen yaralardan kurtulmanın yolu Medical Center veya kamplarda Medic mesleğine sahip birinin size yardımcı olmasıdır. Mind'da oluşan yaralar için de Cantina veya kamplarda Entertainer'ların yardımcı olması gerekir.

Buffing

Oyunda savaşçılar için en önemli silah Buff'lardır (biz doping diyelim). Pek çok tipi olan dopingler HAM ve ikincil özelliklerinizi geçici olarak artırır. İyi dopinglenmiş bir savaşçı kendinden daha güçlü bir başka savaşçıyı kolayca alt edebilir.

Dopingler temelde dört çeşittir. Entertainer ve Doctor dopingleri, Spice ve yiyecekler. İlk iki tip için gerekli Skill'e sahip bir doktor veya müzisyen-dansçı bulmalısınız. Bu tip dopinglerin etkisi hem çok güçlü-

dür hem de uzun sürelidir. Bir kere yaptığınızda 1-2 saat süreyle etkisini gösterir. Özellikle çok zorlu bir ava çıkmak veya sıkı bir PvP'ye girmek üzereyseniz mutlaka sizi dopingleyecek uzmanlar bulun. Master seviyesinde birinin uyguladığı Buff'lar (doping) bütün statlarınızı 1600-1800 arası arttırabilir. Unutmayın doktorlar kırmızı ve yeşil özelliklerinizin tümünü Buff'layabilir, ancak müzisyenler sadece Focus ve Willpower, dansçılar ise sadece Mind'ınızı Buff'lar.

Spice'lar ise sadece iki tanedir: Muon Gold ve Neutron Pixie. Muon Gold kullanıldığında Mind, Foc ve Wil'a 500 ekleyerek zihinsel kapasitenizi yaklaşık iki katına çıkarır. Pixie ise Health'i 1000, Str ve Con'u 200, Action'ı 500, Qui ve Sta'yı 50 arttırarak fiziksel gücünüze güç katar. Spice'ların etki süresi 10 dakikadır ve bu süre sonunda 3 dakika için verdikleri etkinin tam negatifini verirler. Yani Muon, Mind'ınızı 500 düşürür, Pixie ise Health'inizi 1000 azaltır. Bu yüzden Spice'ları çok dikkatli kullanmanız gerekir. Çarpışma bitmeden etkileri sona ererse sizi savunmasız bırakırlar. Aynı anda sadece bir Spice kullanabilirsiniz, bu yüzden genelde Muon'u tercih edin.



↑ SWG'de yeni girilen dönemin adı Droid Invasion. Bu dönemdeki en önemli değişim Droid Engineer mesleğinin yeniden yapılandırılması. Artık DE'lar savaş yeteneği olan droidler üretebiliyor ve bu meslek gözde hale geldi. Ayrıca Bounty Hunter'lar artık oyuncu Jedi'ları droidlerde arayabiliyor. Herkesin işine yarayacak bir gelişme evinizdeki eşyalar da /move up ve /move down komutlarını kullanarak dikey hareket ettirebilirsiniz. Ayrıca eşya hareketlerinde 1-500 arası değerler verebiliyorsunuz ve eskiden 1 olan değer artık 10'a denk geliyor. Artık Slicce editmiş malları Examine ettiğinizde bunu görebiliyorsunuz. Beshine şehrine yeni Quest'ler eklendi (Başkanlık yarışması ile ilgili). Junk Dealer'lar her türlü Loot'u alabiliyor ama hepsi farklı tip mallarla ilgileniyor. Ayrıca oyuncu şehirlerine garaj konabiliyor. Son olarak artık hayvan veya motorunuzu çağırma için kampa ihtiyacınız yok. Bunlar temel değişiklikler, tüm değişiklikler için starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Current%20Publish adresini ziyaret edebilirsiniz.

ipucu 19

Galaksiler Arası Muhabbet

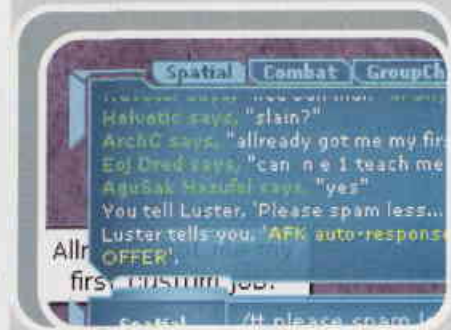
SWG'de artık sunucular arasında da /tell komutunu kullanabiliyorsunuz. Bunun için komutu "/tell serverismi.oyuncuismi mesaj" formatında yollamalısınız. Mesela "/tell Eclipse.Luuke Selam" gibi. Ayrıca /addfriend ve /addignore komutları da aynı şekilde kullanılabilir. Server isimlerinde küçük harfi büyük harf farkı sorun çıkartabiliyor dikkatli yazın.



ipucu 20

Hızlı tell

Yakınızdaki birine /tell ile mesaj atacaksanız önce onu seçin ve /tt komutunu kullanın. Böylece ismini yazmadan direkt mesajı yazabilirsiniz.



Yan etkisi olmayan güçlü bir Buff arıyorsanız yiyecekler bakmalısınız. Farklı etkileri ile onlarca çeşidi olan yiyecekler hayatınızı kurtaracaktır. Son güncellemede bütün yiyecekler değiştiği için artık efsanevi Tatooine Sunburn bulmanız mümkün değil. Ancak yeni içeceklerden Vasarian Brandy, kaliteliyse Min, Foc ve Wil'a 40 dakika boyunca 400'ün üzerinde ekleyebilmekte. Vangeri-an Canape ise Foc ve Wil'e 300'ün üzerinde ekleyebili-

ipucu 21

Bütün Komutlar

Eğer oyun içinde // yazarsanız oyundaki bütün komutların listesi karşınıza çıkar.



yor. Ayrıca Dizzy, Knockdown korunmanızı arttıran isabet oranınızı veya bir Artisan skill'inizi geliştiren yiyecekler de mevcut. Elden geldiğince yiyecek satan dükkanları gezip ne gibi alternatifler olduğunu kontrol edin.

Yiyeceklerin diğer bir güzel yanı aynı anda birden fazla da alabilirsiniz. Ancak sıvı ve katı yiyecekler için belli bir mide kapasiteniz var. Bu yüzden her yiyeceğin doygunluk oranını ve hangilerini birlikte yiyebileceğinize dikkat etmelisiniz.

Teoride ne kadar Buff kullanabileceğime bir bakalım. Öncelikle Doctor ve Entertainer Buff'ı alıp üzerine Muon Gold, 3 Vasarian Brandy ve 3 Vangerian Canape kullandım. Bu durumda HAM ve ikincil özellikler şöyle değişiyor.

Özellik	Önce	Sonra
Health	915	3498
Strenght	500	2338
Constitution	400	3238
Action	900	3438
Quickness	450	2988
Stamina	400	2939
Mind	635	3735
Focus	500	4500
Willpower	700	4700

Buradaki rakamlarda bugüne kadar aldığım en güçlü Buff'ları baz aldım ve açıkçası bugüne kadar sadece bir veya iki kere bu kadar Buff'landım. Şimdi aynı karakterin Buff'lanmamış halinden 3-5 tanesinin Buff'lı haline saldırdığını düşünün. Bu Buff'lı karakteri öldürmeleri pek mümkün olmayacaktır. Yüksek ikincil özellikler yüzünden bu karakter hemen her atağı savuşturur. Ayrıca HAM yenilenmesi çok yüksektir ve savaş içinde sürekli yükselir. Ayrıca korkunç değerlerdeki Min, Foc, ve Wil sayesinde onlarca Stimpack kullanarak kendini hayatta tutar.

Zırhlar

Bir savaşçı ekipmanını iyi seçmeli ve onlara özen göstermelidir. Elbette temel iki ekipman tipimiz zırh ve silahlardır. Diğer pek çok oyunun aksine en güçlü zırhı seçmek her zaman için en iyi çözüm değildir. Çünkü her zırh birincil ve ikincil özelliklerinizi düşürür. Bu yüzden en gelişmiş zırh olan Advanced Composi-

te Armor'u tüm parçaları ile giymeniz bile genelde mümkün değildir. Comp Armor dışındaki tüm zırhlar sadece belli bir atağa karşı koruma sağlar. Mesela Chitin ve Ubese kinetik, Bone enerji saldırılarını tutar. Bu yüzden doğru zamanda doğru zırhı kullanmak ve birden fazla zırh setine sahip olmak önemlidir. Ayrıca menzilli silahları kullananlar ve Teras Kası'ler zırh giymeden de savaşabilir. Bu sınıflar için zırh giymek veya giymemek tamamen bir taktik meselesidir.

Oyuna ilk başladığınızda düşük fiyatlı giyilebilecek en iyi zırh Chitin'dir. Ama oyunda ilerlemişseniz ve zırha harcayacak bir 500.000cr varsa tavsiyem bir set Ubese, bir set de Advanced Composite almanız. Ubese kinetik saldırılara karşı çok güçlü olduğu için hayvan avlarken işinizi fazlasıyla görür. PvP yaparken veya Fort Tusken gibi NPC zindanlarına saldırırken ise Advanced Comp kullanın. Ama unutmayın ki Buff kullanmadan hem Advanced Comp'i tamamen giyemezsiniz hem de özellikleriniz çok düşük olduğu için savaşmakta zorlanırsınız. Ayrıca savaşmayacaksanız üzerinize bu komik zırhlarla dolaşmak yerine adam gibi elbiseler giyin. Hem böylece oyundaki terziler kendilerini gereksiz hissetmekten kurtulacaktır.

Zırha ek olarak Bio-Engineered Clothes da kullanabilirsiniz. Bütün zırhlar içinize bir gömlek giymenize izin verir. Bu yüzden mutlaka bir BE Shirt edinin. Bu giysiler Bleed, Stun gibi saldırılara karşı sizi koruyacaktır. Bunun dışında zırhlarınızı Skill Tape'lerle güçlendirebilirsiniz. İyileri oldukça pahalı olan bu Skill Tape'ler giysi ve zırhınızın üzerindeki Slotlara takılır ve sahip olduğunuz Skill'leri güçlendirir. Silah kullanma hızından, savunma yeteneğinize kadar hemen her özelliği geliştiren Skill Tape'ler bulmanız mümkün. Ama bunlar oyuncular tarafından üretilmediği için iyilerini bulmak zordur.

Zırh'a ek olarak Shield Generator da kullanabilirsiniz. Her SG belli miktarda hasarı engeller. Mesela SG'niz 5000 hasarı engelliyorsa çarpışmada ilk 5000 hasardan tamamen kurtulursunuz. Ama bu tip zırhlar bu hasarı karşıladıktan sonra imha olurlar ve her seferinde yenisini kullanmanız gerekir. Fiyatları da yüksek olduğu için pek tercih edilmezler. Sonuçta PvP sırasında ancak 2-3 saldırıyı karşılayabiliyorlar.

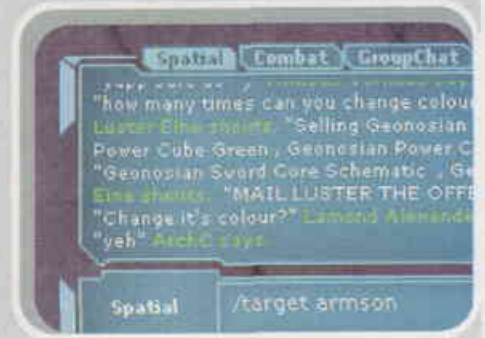
Silahlar

Silahlar konusunda da işler biraz karışık. İlk bilmeniz gereken hangi silahın hangi tipte hasar verdiği. Özellikle avlanırken hangi yaratık hangi saldırıya dayanıklı hangisine değil dikkat edin. Bunu yarattığı Examine ederek görebilirsiniz. Ayrıca silah seçerken han-

İpucu 22

Hızlı Seçim

Kalabalık yerlerde arkadaşlarınızı seçmek sorun olabilir. Bunun için /target komutunu kullanın. Özellikle Coronet Starport'un önünderken çok işe yarıyor.



İpucu 23

Buff Penceresi

Options (Ctrl+O) penceresinin Interface ekranına yeni eklenen "Show Modifiers Window" seçeneği ile kullandığınız Buff'ların süresini takip edebilirsiniz. Ancak bir Bug yüzünden içeceklerin etkisi gözüküyor.



gi mesafede isabet oranının ne olduğuna ve hızına dikkat edin. Silahlar arasında verdikleri hasar farkı çok değilse daima hız değeri düşük olanı kullanın. Ayrıca hedefinizi silahınızın ideal menzilinde tutmayı unutmayın.

Silahlar için de belli geliştirici eklentiler bulunuyor. Bunlar silahın hız, hasar veya isabet oranını yükseltebiliyor. Ancak bu Powerup'lar sadece 100 kullanımlık. Yani silahla yüz kerer ateş ettiğinizde veya vurduğunuzda etkileri geçiyor ve yenisini takmanız gerekiyor. Ayrıca unutmayın ki bir silahı düzgün olarak kullanabilmek için onun sertifikasına sahip olmanız gerekir. CTRL+S ile açılan Skill penceresinin sol alt penceresinden sahip olduğunuz sertifikaları görebilirsiniz. Sahip olmadıklarınızı boşuna kullanmaya çalışmayın.

Özellikle PvP meraklısı oyunculara tavsiyem sürekli

↓ Oyunda çok özel Quest'ler de var. Kendi tarafınızın (Rebel veya Imp) görevlerine ek olarak Jabba ve Nym gibi serseriler için olan Quest'leri de mutlaka yapın. Bu görevler çok kolay olduğu için oyunun başlarında yapmak en iyisi.



Üretim ve Ticaret

Eğer savaşmak size göre değilse elbet ucundan tutabileceğiniz bir meslek vardır. Üretim dışarıdan bakınca bir maceraperest için sıkıcı görünse de çok karlı bir iştir. Hele zanaatınızda iyice ilerlerseniz halk içinde saygı duyulan bir kişi haline gelebilirsiniz. [Next]

Emeğin Yolu

SWG içerisinde tüm ekonomi oyuncular üzerine kurulmuştur. Yani oyunda kullandığınız ve gördüğünüz ne varsa hepsini oyuncular üretiyor. Elbette öldürdüğünüz NPC'lerin üzerinde çıkan eşyalar sunucunun marifeti. Ama bunların gerçekten kullanılabilir olanlarına nadiren rastlanır. Şimdi "madem her şeyi biz üretiyoruz, oyuna neden her ay dünya kadar para veriyoruz?" diyebilirsiniz... Ama ulu orta dememenizde fayda var.

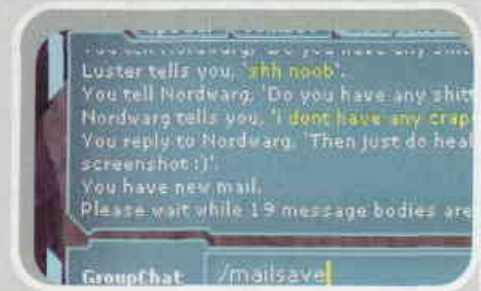
Mesleğiniz her ne olursa olsun SWG yaşamınızın bir bölümünde bu üretim sistemi içerisinde yer alacaksınız. Zanaatkar (Artisan) sınıfında bir karakter yaratmanız da bir doktor olarak tıbbi ürünler veya bir avcı olarak kamp yapacak, kısacası eninde sonunda bir şeyler üreteceksiniz.

Peki üretim için neler gerekli? Öncelikle üreteceğiniz şeyin şablonuna sahip olmalısınız. Üretime dayalı meslekler içerisinde seviyeniz arttıkça, Datapad'iniz içerisine

ipucu 24

Mektupları Kaydetmek

/mailsave komutu ile size gelen mailleri sabit diskinize alabilirsiniz.



ipucu 25

Giysiler Bozulabilir

Oyundaki hemen her şey dayanıklılıklarını sıfır bulduğunda kullanılamaz hale gelir. Ancak giysiler sıfırlansa bile hala üzerinize giyilebilirler. Eğer yeteneklerinize ek puan veren BE giysilerinden değilseler boşuna tamir etmeyin.



↑ Arasına kafanızı kaldırıp yukarılara bakın. Çok ilginç manzaralar çıkabiliyor karşınıza.

olarak yanınızda Shield Generator, Weapon Powerup, bolca Spice ve yiyecek taşımanız. Ayrıca kaliteli Stim-B'leri de unutmayın. Ama eğer daha çok avlanıyorsanız Stim-B, bir miktar Muon Gold ve Vasarian Brandy sizi uzun süre idare edebilir.

Elbette oyunda sahip olduğunuz hemen her şey gibi silah ve zırhınızın durumunu sürekli takip edip dayanıklılığı sıfırlanmadan mutlaka tamir ettirmeniz. Çünkü sıfırlanan hiçbir şey (binalar da dahil) bir daha tamir edilemez.

Grup Olarak Avlanmak

Grup olarak avlanmak hem daha zevkli hem de daha karlıdır. Ancak grup olarak avlanırken dikkatli olmazsanız diğerleri için can sıkıcı olabilirsiniz. İşte grup halinde avlanma hakkında bilmeniz gerekenler. Eğer daha önce hiç grup avı yapmadıysanız mutlaka iki kere okuyun...

1) Grup olarak avlanırken en iyisi PA'dan (Player Association) arkadaşlarınızla veya tanıdıklarınızla avlanmaktır. Ancak böyle bir grup kuramıyorsanız av grupları kurulan kalabalık noktalara gidip bir grup bulun (Coronet Starport ve genelde Bestine'de daima bulunur). Eğer sadece 15 dakika oynayıp çıkacaksanız gruba falan katılmayın. Böylece kimseyi yarı yolda bırakmamış olursunuz.

2) Grup bir araya gelince bir Mission Terminal'den herkes ikişer görev alır. Görev grubun başarabileceği en iyi para veren görevdir. Genelde grup lideri alınacak görevi söyler. Ayrıca herkesin aynı yönden görev alması işleri kolaylaştırır. Genelde yaratık yuvalarını (Lair) patlatma görevleri alınır. (Coronet Starport grupları için S veya SE yönünde 12-13k veren Sharnaff görevleri alınır,

Rancor gruplarında ise 36k)

3) Görevini alan buluşma noktasına gidip (genelde şehir kapıları) diğerlerini bekler. Görev almamak veya düşük görev almak hoş karşılanmaz. Bu yüzden istenen görevi bulana kadar görev sayfasını yenilemeye (Refresh) devam edin.

4) Grup hazır olduğunda herkes sıradan en yakın görevlerinin mesafesini söyler. (Geçen ayın dört numaralı ipucuna bakın)

5) Öncelikle en yakın göreve gidilir ve o bitince tekrar mesafeler söylenip en yakın görev belirlenir.

6) Yuvalara saldırırken öncelikle diğer yaratıkları koruyan Bull'lar öldürülür. Çünkü bunlar ilk saldırdığınız yaratıkla birlikte size saldırıcağı zaten. Bu yaratıklar ölünce geriye kalanlar tek tek temizlenir.

7) Bu gruplarda güçlü yaratıklar avlandığından ciddi şekilde hasar alınır. Bu yüzden sırasıyla önce oyuncuların hayvanları, sonra Brawler sınıfından oyuncular son olarak da yeni oyuncular ve Marksman sınıfından olanlar saldırır.

8) Ortalıktaki yaratıklar bittikten sonra bir kişi yuvayı dörter (Tapping). Yani bir iki kez yuvaya vurup durur. Bunu yeni yaratık gelene kadar sürdürür. Kimi gruplar yaratık çıkana kadar hep birden yuvayı vurup yaratık geldiğinde yuvayı vurmaya keser. Ama bu durumda aynı anda 2-3 yaratık geleceğinden risk doğabilir. Ama işler zaten kolayından gidiyorsa bu pek sorun olmaz.

9) Eğer HAM'ınız azalırsa kaçmayın. Kaçarsanız sizi korumak isteyen oyuncular ne sizi iyileştirebilir ne de size saldıran yaratığı öldürebilir. Koşarsanız sadece yorgun ölürsünüz, bunu unutmayın. Eğer HAM'ınız çok azalmış ve gruptan kimse size yardım etmiyorsa daha ciddi bir grup bulmayı değerlendirin. Sonuçta 10 dakika içinde 3 kere baygın düşerseniz ölürsünüz.

10) Ne basit avlarla ömrünüzü tüketin ne de boyunuzdan büyük avlara kalkışıp kendinizi heba edin. Evet Rancor avlamak daha eğlencelidir ama Dathomir'de Rancor'a giderken evdeki Sharnaff'dan olmak da var.

İPUCU 26

Çevreye Bakınmak

Ctrl+Shift+S komutu otomatik olarak kamerayı çevrenizde döndürür. Birilerini beklerken kullanışlı.

yeni üretim şablonları ekleniyor. Gerçi bazı ender malları üretmek için belli şablonları NPC'lerden almanız gerekiyor. Ama genelde şablonlar yeni yeteneklerinizle birlikte geliyor.

Bu üretim şablonlarını incelediğinizde, size hangi malzemelerin hangi özelliklerinin önemli olduğu, ne kadar adet gerektiği ve kullanılan malzemelerin üretim sonucuna ortaya çıkacak ürünün kalitesinde ne kadar etkili olduğu veriliyor.

Alet İşler El Övünür

SWG içerisinde üretim yapabilmemiz için ilk gereken üretim aleti (Crafting Tool). Eğer oyuna Artisan, Entertainer veya Medic olarak başladıysanız size başlangıçta bu aletten bir adet verilmekte, savaşçı iseniz de bu alet çantasını bir zanaatkara ürettirebilir veya pazardan alabilirsiniz. Bu üretim aletini kullandığımızda karşınıza üretim penceresi gelecek. Oyun boyunca bakmaktan sıkılacağınız bir pencere, ama aynı zamanda mesleğinizin özü burası.

Bu pencerenin solunda türlere ayrılmış şekilde sahip olduğunuz üretim şablonlarını görebilirsiniz. Sağ tarafta ise ürünün bir örneği ve bunun hemen altında kullanılan malzemeler ile bu malzemelerin hangi özelliklerinin, ortaya çıkacak ürünün kalitesinde ne kadar etkili olduğunu görebilirsiniz. Örneğin bir Stimpack üretirken Experimental Effectiveness kısmında Overall Quality 66%, Potential Energy 33% değerlerini göreceksiniz. Burada kullanacağımız organik malzemenin kalitesine X ve Potansiyel Enerjisine Y dersek, o malzemeden alacağınız verim $(X \times 0.66) + (Y \times 0.33)$ olacaktır ve bu da Stimpack'ın bir kullanımında ne kadar hasan geçireceğini belirler. Experimental Charges kısmında yer alan Overall Quality ve Unit Toughness için de aynı şeyler geçerlidir.

Bu yüzden herhangi bir şey üretirken öncelikle o şablona ait malzemeleri bulmalı ve şablondaki bilgilere

İPUCU 27

Fiyatı Ne?

Özellikle kaynak türlerinin satış fiyatını kestirmek zor olabilir. Bunun için Coronet pazarındaki fiyatları baz alabilirsiniz. Pazarda bu kaynaktan kaç tane olduğu da fiyatı koymadan önemlidir.



↑ PvP'de kimin kazanacağını tahlik belirler. Bir Rebel köyünü savunurken oyuncuların büyük kısmı üssün içine saklanıyor. Onları dışardan göremeyen Imperial'lar için hoş bir sürpriz olacak mak en iyisi.

bakarak bu malzemelerin hangi özelliklerde olması gerektiğine dikkat etmelisiniz. Elbette üreteceğiniz ürünün kalitesi önemli değilse (mesela bir şapdalye) veya sırf XP için üretim yapıyorsanız kullandığınız malzemenin de kaliteli değil ucuz olması gerekir.

Üretim penceresinden bir ürünü seçip devam ettiğinizde kullanacağınız malzemeleri seçtiğiniz pencereye geleceksiniz. Uygun malzemeleri seçip Next'e tıklayarak ürünü üretebilirsiniz.

Üretim İstasyonları

Oyunda zanaat kabiliyetiniz arttıkça üretim şablonlarınız daha bir karmaşık hale gelecek ve 'Generic Crafting Tool' yeni aldığınız şablonlarınızı gösteremeyebilir. Bunun için kendinize ait bir Crafting Station gerekecek. Şehirlerin hemen tümünde umumi Crafting Station'lar bulunsa da yüksek kalitede Crafting Station'lar ürün kalitesini arttıracaktır. Bu yüzden kendinize yüksek kaliteli bir tane edinip evinize yerleştirin veya tanıdıklarınıza ait Crafting Station'ları kullanın. Genelde PA Hall'arda bunlardan bulunur.

Crafting Station'ların bir diğer özelliği ise ürününüz üzerinde deney yapabilmeyi veya fabrikalarda üretilmek üzere şablon çıkarmanızı sağlayabilmeleri. Eğer üretim istasyonunuzu yanınızda taşımak istiyorsanız, Crafting Station'ı içinde bulunan bir Droid satın alabilirsiniz. Bu Droid'in yanında üretim yapmak Crafting Station ile üretim yapmaktan farklı değildir.

Kaynak Toplama

Ürünleriniz için gereken kaynakları bulmanın üç yolu vardır: Pazar veya satıcılardan almak, Survey kullanılarak çıkarmak veya Harvester çalıştırmak. Bunların içinde en ucuz gelen ve etkili olanı Harvester'lardır. Harvester kurabilmek için bir mimardan BER'i (Base Extraction Rate – En Az Çıkarma Oranı) yüksek bir Harvester satın almalısınız. Mesela mineraller için BER 10 veya BER 13 kullanabilirsiniz. BER 10 Harvester'lar,

BER 13'ten daha az etkili olsa da daha ucuzdur ve bakım maliyeti daha düşüktür.

Elbette Harvester'ın işleyebilmesi için Survey yeteneği ile aradığınız kaynağın kaliteli ve yoğun olarak çıktığı bir yer tespit etmelisiniz. Surveying (Maden Arama) zanaatkarlığın önemli parçalarıdır. Farklı kaynaklar için ayrı Survey Tool'lar gerekmektedir. Örneğin mineraller için ayrı, su için ayrı, rüzgar enerjisi için ayrı, organikler için ayrı kullanılır. Survey Tool'ları çalıştırdığınızda karşınıza gelen ekranda o anda gezegende bulunan materyaller gösterilmektedir. Eğer aradığınız materyali bulamazsanız şaşırmanın çünkü materyaller gezegenlerde tükenabiliyor. Survey tuşuna bastığınız zaman ekranınızda aradığınız materyalin, bulunduğunuz yerdeki yüzdesini göreceksiniz ve ekranınızda o anda aradığınız 64 metre içerisinde en yüksek konsantrasyona ait bir Waypoint göreceksiniz. Daha yüksek konsantrasyon için bu noktaya gidip, tekrar Survey yapabilirsiniz. Bu yüzde oranı %50'nin üzerindeyse o materyalden örnek almak (Sample) daha kolay olacaktır. Harvester'ı yerleştirmeden önce küçük bir örnek olarak materyalin kalitesini çok daha iyi görebilirsiniz. Oyuna yeni başladıysanız ve Harvester alacak paranız yoksa örnek toplayarak da kaynak edinebilirsiniz.

Harvester'ı kurduktan sonra 'Operate Machinery' kısmından ne çıkarmak istediğinizi listeden seçip, 'Turn Harvester On' düğmesine tıklayın. Kaynak toplandıkça yine bu sayfadaki Hopper seçeneği ile Inventory'ne aktarabilirsiniz.

Bu Harvester'ların çalışabilmesi

İpucu 28

Hangi Motor Benim?

Kalabalık gruplarda ve motorlar kullanılarak yapılan avlarda her yuva temizlendiğinde kendi motorunu bulmak karmaşası yaşanır. Ya motorunuzu boyayın ya da sürekli ağaç dibi, kaya kenarı gibi kolay hatırlanır yerlere bırakın.



↑ Datapad'inizin POI kısmındaki özel mekanları mutlaka gezin. Hem görülmeye değerler hem de çoğu Badge veriyor. Ayrıca şehirlerde de çok ilginç binalar var. Ama hiçbirisi Theed Palace ile yarışmaz.

için bakım masrafı ve enerji de gerekmektedir. Enerji için 'Wind Generator' veya 'Fusion-Ion Generator' kurup yakıtınızı temin edebilirsiniz. Her 3-4 Harvester için bir Wind Generator işinizi görecektir. Harvester'ların harcadığı bakım ücreti evlere nazaran biraz daha yüksektir. O yüzden bir kaynaktan yeterince çıkınca Harvester'ınızı tekrar 'Deed' haline dönüştürmenizde fayda var.

Öte yandan malzemeler tıpkı gerçek hayatımızdaki gibi sürekli bulunamıyor. Bir süre sonra o gezegendeki kaynaklar tükeniyor ve Harvester'ınız bir süre sonra duruyor. Böyle durumlar için de sık sık Harvester'ınızı ziyaret etmeniz, hem para hem de zaman kaybını önleyecektir. Ayrıca her malzemenin her zaman bulunamaması ve kalitesinin değişmesini göz önünde bulundurup iyi bir damar yakaladığınızda çıkarabildiğiniz kadar çok kaynak çıkarın. Ürünler ve üretim hakkında daha detaylı bilgi, ve sunucunuzdaki mevcut kaynak kaliteleri için www.swgcraft.com adresini sık sık kullanın.

Deneyler

Bir ürünü ürettikten sonra ürünün bazı özelliklerini tekrar gözden geçirebilirsiniz. Bu deney safhası yalnızca yanınızda bir Crafting Station bulunursa görülebilir. Deney penceresi üzerinde ürettiğiniz malzemeye göre deney yapabileceğiniz özellikleri görebilirsiniz. Sol tarafta kaç adet deney yapabileceğiniz vardır ve buradaki kutuları işaretledikçe sağ tarafta deneydeki risk faktörü belirir. Daha önceki Stimpack örneği ile devam edelim. Örneğin Stimpack-D yaparken karşımıza değiştirebileceğimiz 3 faktör çıkmakta. Ease of Use (Kullanım kolaylığı; Stim-



↑↓ Oyunda çok nadir de olsa geliştiricilerin hazırladığı etkinlikler oluyor. Son olarak Theed'deki sarayı basan Super Battle Droid'leri temizlemek için yüzlerce oyuncu bir araya geldi.



pack'i kullanacak olan kişinin Medicine Use seviyesi), Experimental Charges (Bir Stimpack'i kaç kez kullanabileceğinizi belirtir), Experimental Effectiveness (Her kullanımda ne kadar hasar iyileştireceği) Bunları dilediğinize göre değiştirebilirsiniz. Eğer elinizde malzeme çok ise veya fabrikada seri üretim için şablon çıkarmak istiyorsanız, tavsiyemiz mümkün olan en iyi sonucu elde edene kadar deney yapmanız.

Fabrikatörlük

Üretim şablonlarınız ilerlediğiniz her Skill ile arttıkça daha karmaşık hale gelecek ve yüksek miktarda üretim yapmak çok zorlaşacaktır. Ayrıca ürettiğiniz her ürünün aynı kaliteyi tutturması da ticari açıdan önemlidir. Bunun için fabrikaları kullanmanız gerekir. Fabrikada üreteceğiniz ürüne karar verdikten sonra gerekli tüm kaynaklardan yüksek miktarlarda toplayın. Daha sonra bir Crafting Station'ın yanında sürekli deney yaparak ürünün mümkün olan en yüksek kalitedeki halini şablon olarak hazırlayın. Artık geriye kalan kaynak ve şablonlar yardımıyla fabrikada seri üretime geçmek.

Bu üretimden XP kazanmasanız da hep-

si aynı ve yapabileceğiniz en yüksek kalitede bir dolu ürün olur elinizde. Bu da iyi para demektir. Ayrıca ürün fabrika sandıkları (Factory Crate) halinde geldiği için Inventory'de tek parça yer kaplar ve bu da satılmasını kolaylaştırır.

Ticaret

Ticaret oyundaki her oyuncu için gereklidir. Zanaatkar olmasanız bile NPC'lerden çıkan ürünler, av kaynakları, tıbbi ürünler ve hatta artık işinize yaramayan kaynakları pazarda satma ihtiyacı duyarsınız. Ancak pazara kısıtlı sayıda mal bırakabilirsiniz ve 6000cr'den pahalı fiyat koyamazsınız. Bu yüzden zanaatkarlar bir dükkan işletmek zorundadır.

Ticarete Artisan'ın Business serisi yetenekleri ile başlarsınız. Tüccarlar, kendilerine ait binalara veya ortaklaşa açtıkları alışveriş merkezlerine NPC satıcılarını yerleştirebilirler. Bu NPC dükkanlara (Vendor) istediğiniz fiyattan istediğiniz kadar

ürün koyabilmenin yanı sıra başkaları da size satmak istedikleri ürün veya kaynakları sizin Vendor'unuza bırakabiliyorlar.

Business yetenekleri ve Merchant mesleği ile birlikte pek çok yeteneğe kavuşuyorsunuz. Mesela satıcınızı haritaya işleterek gezegendekilerin sizi kolayca bulmasını sağlayabilir, satıcınıza karşılama mesajları söyletebilir, birden fazla satıcı yerleştirebilirsiniz. Hatta Merchant'lar tek bir slot harcayan çadırardan (Tent) kurarak pek çok noktada dükkan açabilir. Ama yine de en iyisi büyük alışveriş merkezlerinden (Mall) birine satıcınızı yerleştirmek veya arkadaşlarınızla bunlardan bir tane kurmaya çalışmak.

Ticaret hayatınızda sizi en çok zorlayacak olan müşterilerinizle uğraşmak. Bir Master Armorsmith veya Weaponsmith olduğunuzda durmaksızın gelen mesaj ve mektuplar size bir şeyler sorup duracak. Ayrıca rekabet ortamında diğer tüccarlarla sürekli yarışacaksınız. Bu yüzden bilmeniz gereken üç altın kural var. **1)** Soruların önünü bilgi ile kesin. Dükkanınızdaki malların arasına satın alınamayacak (9 milyon kredi falan) "readme" isimli bir ürün bırakın ve bunun açıklamasına müşterilerden sıkça gelen soruların cevaplarını yazın. Bir web sayfası veya SWG forumuna kendi mesleğinizle ilgili sadece müşterileri ilgilendirecek geniş bir rehber hazırlayın, "Droidler Hakkında Herşey" veya "Hangi Zırhlı Almalı" gibi. Elbette hazırlamak işinizi kolaylaştırır. Daha sonra ne

zaman bir soru gelse, hazır bir makro ile meşgul olduğunuz için cevap vermeyeceğinizi bildirip bu sayfanın linkini yollağın.

2) İyi bir zanaatkar olmak veya galaksinin en iyi mallarını satmak sizi kral yapmaz. Ticaret hayatınızı en çok baltalayacak şey ki-birdir. Kırdığınız hiç kimse sizden bir daha alışveriş yapmaz. Sonuçta bu sanal bir yaşam ve bir oyuncu çok ihtiyacı olan bir malın sadece sizde olduğunu bilse bile kibrinize katlanıp da o malı almaz.

3) Sürekli müşteriler edinmek ticaret hayatınızı kolaylaştırır. Müşterilerinize elden geldiğince yardımcı olun, doğru seçimler yapmaları için yardım edin, isimlerini saklayıp yeni ürünlerle ilgili bilgiler verin, elinizde çok mal biriktirdiğinde indirim kampanyaları yapın ve sürekli sizden mal alanlara küçük para iadeleri yapın. Sonunda bu oyuncular ne zaman ihtiyaç duysalar ilk olarak size gelecektir. Ayrıca daha fazla saygı duyulan bir satıcı haline geleceksiniz. Ayrıca etik olarak kendi loncanızdan insanlara ürünlerinizi maliyetine yakın fiyatlara satış yapmanız gerekir.

Alias ve Macro

Galaksinin hangi ucuna giderseniz gidin, ne iş yaparsanız yapın programlamayla haşır neşir olmalısınız. Belki bir protokol Droid'i programlayacak kadar bilgi nadiren işinize yarar. Ama bir iki makro yazmayı bilmeniz hayatınızı kolaylaştırabilir. [Next]

Alias ve Macro Farkları

Temelde aynı şey gibi gözükse ve aynı komutları kullansa da Alias ile Macro arasında ciddi farklar var. Birincisi Alias'lar oyunu kurduğunuz klasörde "aliases.txt" dosyası içinde saklanır. Böylece oyun içinde değilken başkalarına yollanabilir. Ayrıca bir Alias'ı komut ile çağırabilirsiniz. Mesela "/alias kemik

/harvest food" komutunu girdikten sonra artık "/kemik" ve "/harvest food" aynı komuttur. Böylece uzun komutları kısaltabilir ve bir biri ardına ekleyerek işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Alias eklemek için "/alias komutismi /uygulamacakkomut" komutunu uygulamalısınız.

Daha çok kullanılan Macro'lar ise oyun içinde komut penceresinden (Ctrl+A) yazılabilir. Bunların faydası bir tuşa kısa yol olarak atanabilmeleri veya Toolbar'a yerleştirilerek tekrarlanı hale gelmeleridir. Bunu Alias ile yapmak için o Alias'a yönlendiren ayrı bir Macro yazmak gerekir. Özellikle üretim ve kamp Macro'ları çok sık kullanılır. Ayrıca araca inip binme, Survey yapma, Sampling, eşyaları kaydırma gibi pek çok şey için Macro yazabilirsiniz. Macro'lara örnekler ve daha detaylı bilgi için SWG forumlarında Game Guides bölümüne bakabilirsiniz.

Araç, ekipman, bina vs üzerine notlar

Maceralarınız ilerledikçe cüzdanınızın kalınlığı ve mal varlığınız da artacak. Ancak unutmamak lazım ki sahip olduğunuz her eşya aynı bir çocuk gibi bakım ister. Eğer çok şeye sahip olursanız sonunda onların bakımları yüzünden karnınızı doyuramaz hale gelebilirsiniz. [Next]

Aman Bozulmasın

Sahip olduğunuz şeylerin bakımı o kadar da zor değil aslında. Binalarınızın bakım masrafını düzenli olarak ödeyin, üzerinizdeki eşyaları sigortalayın, zırh ve silahlarınızı düzenli tamir ettirin ve motorunuzu garajda tamir ettirin. Hepsi bu. Unutmayın ki dayanıklılığı (Condition) sıfırına bir şey tamir edilemez. Bu yüzden son ana kadar beklemeyin.

Bu arada her hangi bir ek özelliği olmayan sadece süs amaçlı giysilerinizi tamir ettirmenize gerek yok. Sıfıra düşseler bile giyilebiliyorlar. Silah ve zırhların tamiri için onlara özel tamir araçları kullanmak gerekiyor. Mutlaka %99'luk araçlar kullanın ve eğer Armorsmith veya Weaponsmith değilseniz kendi başınıza tamir etmeye çalışmayın. İhtimal %99 olsa bile büyük ihtimale bozarsınız. Mesleğinizin erbabı birini bulup rica edin.

Faction ve PA

Galaktik Sivil Savaş başladığından bu yana maceraperestleri çok daha ciddi tehlikeler bekliyor. İmparatorluk ve Darth Vader'ın baskısı her geçen gün artıyor. Eğer savaşta bir tarafı tutacaksınız, bunu yapmadan önce iyice düşünüp taşın. [Next]

İyi ve Kötü

Eminim hepiniz Star Wars serisinin tamamını izlemiştinizdir ve filmde kimin iyi kimin kötü olduğunu biliyorsunuzdur. Pek çok oyuncunun yaptığı hata oyuna başlarken "ben kötü tarafı tutucam Imperial olucam" diye oyuna girmesidir. Hayır yanıldınız, Imperial'lar kötü falan değil. Onlar sadece galakside düzeni kurmaya ve terörist Rebel'leri yok etmeye çalışan İmparatorluğun sadık ve saygı değer askerleri. Bu oyunda nefret ettiğim iki şey varsa biri her yerde spam yapanlar diğeri ise "Nihaaa Ben Kötüyüm!" diye ortada dolanıp herkesi rahatsız etmeyi kötülük sanan oyunculardır. Rol gereği bir Imperial sert ve zalim olabilir ama bu oyunda kötü olmak diye bir



↑ Eğer Sharnaff görevleri sizi sıktysa hemen Rancor avlarına katılmaya başlayın. Hem daha eğlenceli hem de daha karlı.



↑ Unutmayın ki dört ayaklı hayvanlar daima iki ayaklılardan daha rahat avlanırlar. Eğer Nightsister mağarasına girecekseniz buna hazırlıklı olun.

şey yok. Aynı şekilde Rebel'lerin de filmdeki iyi tarafı tutuyor havasında olması anlamsız. Gidip Imperial oyunculara "Aha da siz kötüsünüz!" falan diye caka satmayın. Sizler galaksiye özgürlüğü getirmek için savaşan gönüllülerisiniz ve bir gün zafere ulaştığınızda bunu Imperial oyuncular için de yapmış olacaksınız.

Oyunda Rebel veya Imperial olmanın ciddi farkları var. Her şeyden önce Imperial olmak daha kolay ve güçlü. Dört bir yandaki Imperial NPC'ler ve ileride alabileceğiniz AT-ST'ler sizin işinizi çok kolaylaştıracak. Ancak bir Imperial aynı zamanda disiplinli ve asker bilincinde de olmalı. Rebel olmak ise daha fazla özveri ve mücadele gerektiriyor (benim seçme sebebim de budur). Birbirinize kenetlenip her fırsatta yardıma koşmalı ve saldırırken daha çok vur kaç taktikleri izlemelisiniz. Oyunun doğası bu ama Rebel oyuncu sayısının Imperial'lardan fazla olması bu dengeyi bozuyor. Neyse ki bu denge sürekli Imperial'lar lehine değişmekte. Şimdiden benim oynadığım sunucuda Imperial sayısı Rebel'lerden fazla.

Player Association

Oyunda iki taraftan birine katılmak için belli sayıda görev yapıp 200 Faction Point toplamanız gerekiyor. Daha sonra bir Recruiter'dan o tarafta yer aldığınızı ilan edebilirsiniz. Bundan sonraki adım bir loncaya (Player Association, PA, Guild) katılın. Ama bunda acele etmeyin. Sonuçta vaktinizin çoğunu PA'daki insanlarla geçireceksiniz. İyi düşünüp taşının ve girebileceğiniz iyi bir PA bulun. Bir PA'ya katılmak için o PA'nın konsey üyelerinden (Council Member) birini bulup kaydınızı yapmasını istemelisiniz.

Overt, Covert, TEF

Oyunda PvP (Player versus Player) yapıp yapmamaya siz karar veriyorsunuz. Normalde covert'siniz ve ne siz başkalarına ne de başkaları size saldıramıyor. Ancak bir recruiter'a gidip kendinizi Overt ilan edebilirsiniz. Artık diğer Overt oyuncularla savaşabilirsiniz. Daha sonra Recruiter'dan tekrar kendinizi Covert ilan edebilirsiniz ama bunun geçerli olması bir saat kadar sürüyor.

Ayrıca oyunda karşı taraftan bir NPC'ye saldırdığınızda, Overt bir oyuncuyu iyileştirdiğinizde veya Trade yaptığınızda TEF (Temporary Enemy Flag) alıyorsunuz. TEF sadece 10 dakika için aktif kalıyor. Ancak bu 10 dakika boyunca karşı tarafın Overt oyuncularına size saldırabiliyor. Buna rağmen siz onlara hala saldıramıyorsunuz. Ancak grup içindeki başka bir oyuncu bir Overt ile savaşıyorsa saldırma şansınız oluyor. Savaşta bir kişiyi Incapaci-

ated ederseniz daha sonra üzerine çift tıklayarak öldürüyorsunuz.

Jedi'in Yolu

Oldukça eski bir din olan Jedi öğretisinin halen var olduğuna dair söylentiler sürmektedir. Ancak klon savaşları ile tarihten silinen Jedi'ların var olsalar bugün Galaktik Savaşta yer alacakları açıktır. Ama görünen o ki Jedi öğretisine giden yolda nasıl ilerlenebileceği, son Jedi ile birlikte kaybolmuştur. [Next]

Jedi Olmak

Oyunda pek çok oyuncunun ilk hedefi Jedi olabilmek. Bunun da çetrefilli bir yolu var: Belli mesleklerde Master seviyesine ulaşmak. Ancak her oyuncu için bu meslekler değişiyor. Söz konusu mesleği bulabilmek için Holocron'ları kullanıyorsunuz. Holocron iki görevden veya çok zorlu NPC'leri öldürüp üzerinden alınabiliyor. Ele geçirip açtığınızda size Jedi olmanız için yapmanız gereken mesleklerden birini söylüyor. Bu meslekte Master olup yeni bir Holocron alıyorsunuz ve o size başka bir meslek daha söylüyor. Dördüncü Holocron'u açtığınızda size hiç bir şey söylemiyor. Artık hangi mesleği Master'layacağınızı kendiniz tahmin edeceksiniz. Sonra hiç beklenmeden bir anda Force Sensitive Slot'unuzun açıldığına dair bir mesaj geliyor. Artık bu yeni slotu kullanarak ya-

ratacağınız karakter güce duyarlı ve Jedi olmaya aday olacak. Jedi'lığın kötü yanı öldüğünüz zaman karakterinizi komple kaybetmeniz. Bir Jedi'i klonlamak zor olsa gerek. Jedi olma konusunda daha fazla bilgi vermeyeceğim. Çünkü yakında tüm Jedi sistemi değişecek. Jedi olmak için belli görevleri yapacaksınız ve Jedi'lar da klonlanabilecek. Bu yüzden benim tavsiyem yeni Jedi sistemini beklemeniz. Yeni sistem hazır olduğunda sizlere anlatacağım.

Yaşanan Bir Efsane

Evet bizden bu kadar. Bundan sonra bugüne dek anlatılmış en muhteşem Yıldız Savaşları efsanesini, kendi hikayenizi yaratmak size kalıyor. Bu ay yazacak ve bahsedecek çok konu olduğu için ipuçlarının sayısını az tutmak zorunda kaldık. Ama iki aydır tüm anlattıklarımız başka bir yerde kolay kolay bulamayacağınız, hepsini çözüp bulmak benim üç ayıma mal olan çok ciddi bir bilgi dağarcığı. Elbette hala anlatılabilecek çok şey var, her mesleğin kendine has sırları, ipuçları mevcut. Ama her şeyi anlatabilmek için bu oyuna özel bir aylık dergi çıkarmak gerekir.

Size son bir tavsiyem var... Tüm meslekleri, savaşları, PA ve şehirleri, başkalarının söylediklerini... her şeyi bir yana koyun. Her şeyden önce oyunun tadını çıkarın. Acele etmeyin, bir yerlere ulaşmak için koşturmayın. Zevk almadıktan sonra oynamanın da bir anlamı yok. Güç sizinle olsun ve bol şans...

_Tuğbek Ölek
Yardımları için Selçuk İslamoğlu'na teşekkürler



Yapılan anketler sonucunda anlaşılmıştır ki, Şubat ayında hile kullanımı %82.7 azalarak, borsanın da düşmesine neden olmuştur.

CHICAGO 1930 : SCHOOL TYCOON

Oyundayken F11'e basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod / Sonuç

GOLDENEYE Tüm oynanabilir karakterler diğer karakterlere görünmez olur.

FULLHOUSE Tüm oynanabilir karakterlere cephane verirsiniz.

FREEZE O bölümdaki tüm NPC'ler donar veya çözülür.

EZB Daha çok para

DIES IRAE Düşmanlara karşı kutsal savunma.

BUD SPENCER Tüm düşmanlarınız felç olur.

ALARM Yardımcı birlikler yollar.

GHOST Görünmezlik. Daha önce birisi sizi gördüyse işe yaramaz.

BINGO Cephane

WINNER Bölümü bitirin.

IMMUNITY Tüm oynanabilir karakterler ölümsüz olur.

WEAPON # # yerine istediğiniz silahın ismini girin.

MATRIX Sonsuz yavaşlama zamanı.

I AM THE WINNER Campaign'i kazanın.

LUKAS Bir oynanabilir karakteri ortadan kaldırır.

WIN Görevi bitirin.

SAN PETRUS Tüm seçili oynanabilir karakterler cennete gider.

NUKE O bölümdaki tüm düşmanlar ölür.

MORPHEUS Seçili NPC'yi ortadan kaldırır.

LOOSE Görevi kaybedersiniz.

LAST MAN STANDING Seçili NPC dışındaki tüm NPC'ler kaybolur.

HONOLULU Seçili NPC Honolulu'ya gider.

HIGHLANDER Tüm oynanabilir karakterler ölümsüz olur.

HADES Seçili NPC ölür. ✕

Gamma azaltma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + nümerik kısımdan – tuşuna aynı anda basın.

Para azaltma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + C'ye aynı anda basın.

Felaket yaratma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift ve 0 (sıfır)'a aynı anda basın.

Para yükseltme Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Alt tuşu + C'ye aynı anda basın.

Gamma artırma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + nümerik kısımdan + tuşuna aynı anda basın.



GANGLAND

Aşağıdaki hileleri çalıştırmak için é tuşuna basın ve açılan konsola hileleri girin.

cheat wowitsgreattobetheboss Tanrı modu

cheat needmorelead 1000 kaynak

cheat youbetterpay 100.000 para

cheat kidiseeeverything Sisi kapatır

cheat alienprophets Sahte polisler

cheat loonies 2 Tommy taşıyabilen çılgın kişi

cheat iwillmakethefamilyrich1 Avukat alın

cheat iwillripgourarmsoff 1 Enforcerer alın

cheat youlittlehottieyou1 Baştan çıkarıcı alın

cheat pocketsofullofdough1 İş adamı alın

cheat yourliverbettedoverthere1 Bazuka adamı alın

cheat youhadbetterwearkevlar1 Karadul alın

cheat trustmewithyourlife 1 Bodyguard alın

cheat ihavetenpoundfists 1 Super Bouncer alın

cheat likeatonofbricks 1 Bombacı alın

cheat youwillbestunned 1 Suikastçi alın

cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine 1 Hırsız alın

cheat iwilltakecareofyou 1 Big Momma alın

cheat thegreatvassilizaitsev 1 Tetikçi alın

cheat iknowodintoo 1 Ninja alın

UNREAL T. 2004

Aşağıdaki kodları tek kişilik oyunda kullanabilirsiniz, é tuşuna basarak açacağınız konsola yazmalısınız.

Kod / Sonuç

god Tanrı modu

allammo Tüm silahlar

loaded 999 cephane

fly Uçuş modu

walk Yürüme modu

behindview 1 Üçüncü kişi perspektifi

ghost Duvarlardan geçme

addbots # # sayısı kadar bot ekler



FAR CRY

Oyuna –DEVMODE komut eklentisiyle başlayın. Artık aşağıdaki hileleri çalıştırmak için karşılığı olan tuşlara basabilirsiniz.

Not: Yapımcı modundayken tüm bölümler de açılacaktır.

P Tüm silahlar

O 999 cephane

F4 Duvarlardan geçme

F2 Bir sonraki checkpoint

F9 O anki pozisyonu kaydeder

F10 O anki pozisyonu yükler

F1 Birinci, üçüncü kişi perspektifi

Backspace (silme tuşu) Tanrı modu

Eşittir işareti Hız artırma

Eksi işareti Hız azaltma

F5 Normal hıza dönme



Bir hileyi kontrolörle değil de beyin gücüyle aktive etmeye çalışmak ne kadar komik olurdu değil mi? Olmazdı, tamam.

SONIC HEROES

Metal yüzey Takımınızın görüntüsünü metalik yapmak için, 2 kişilik bir bölüm seçtikten sonra X ve Üçgen tuşlarına elinizi basılı tutun.

Süper Zor Seviye Oyunu 141 amblem ve her bölümden A derecesi alarak bitirin.

Metal görünümlü karakterler Oyunu 141 amblem ile bitirin.

Son hikaye Tüm hikayeleri bitirin ve 7 Chaos Emerald'ı toplayın.



PITFALL: THE LOST EXPEDITION

TDipsiz matara Ana ekranda L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun ve Sol, Kare, Yuvarlak, Aşağı, Kare, X, Kare, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Süper yumruk modu Ana ekranda L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun ve Sol, Sağ, Yuvarlak, Yukarı, Yuvarlak, Sağ ve Sol tuşlarına sırasıyla basın.

Nicole olarak oynama Ana ekranda L1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yuvarlak, Sağ ve Sol tuşlarına sırasıyla basın.

Orijinal Pitfall Ana ekranda L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun ve Yuvarlak, Yuvarlak, Sol, Sağ, Yuvarlak, Kare, X, Yukarı ve Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Pitfall II'yi açma Tüm Idol'ları toplayın ve kullanın.

FUGITIVE HUNTER: WAR ON TERROR

Hileleri aktif hale getirme Oyun ismi yazan ekranda, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare, Kare, Kare'ye basın. Special Features menüsüne gidin ve artık tüm silahlara, ölümsüzlüğe ve sınırsız cephaneye sahip olabilirsiniz.

Bin Laden görünümlü düşmanlar Afganistan-Pakistan Sınırı görevini oynayın. Oyunu durdurun ve Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare ve Kare tuşlarına basın. Artık Bin Laden'e benzeyen düşmanlara karşı oynayabilirsiniz.



GLADIUS

Tüm Silahlar School menüsünde oyunu durdurun ve Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Sol, Üçgen, Üçgen ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.

Savaş sırasında kamera kontrolü Savaş sırasında oyunu durdurun ve Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol, Sol, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

1000 Altın School menüsünde oyunu durdurun ve Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Sol, Üçgen, Sol tuşlarına sırasıyla basın.



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Aşağıdaki hileleri kullanmak için, öncelikle hilenin yanında yazan sayıda Platinyum Madalya kazanmalısınız. Bir hileyi kullandığınız sırada bu madalyalardan toplayamazsınız.

Altın Silah: 1 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

Geliştirilmiş Çekiş: 3 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

Geliştirilmiş batarya: 5 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

İki kat cephane 7 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

İki kat hasar 9 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Kare, Yuvarlak'a basın.

Cephane doldurma 11 Platinyum Oyunu durdurun, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, Kare, Kare'ye basın.

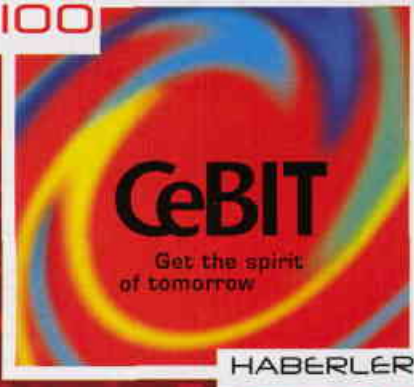


MX UNLEASHED

Tüm bonuslar Hile menüsüne gidin ve CLAPPEDOUT yazın.

donanım

SF 100



HABERLER

SF 104



İNCELEME

SF 104



İNCELEME

AY BOYUNCA "AMA DONANIM NEREDE?" diye e-mail atan bütün arkadaşlara teşekkürler. Bölümümüzün kıymetini haklattınız bize. Bir ay yayınlamayınca kıymete bindi tabii. Valla bundan sonra her ay eş sayıda "Ne güzel Donanım yayınlamışsınız?" mesajı bekliyorum. Yoksa tembellik eder özletirim :)

Sinan'dan dayak yemeden sakayı bir yana bırakırsak geçen ayki grafik tasarımı yenilemesine yetişemediği için bir aylık mini bir ara vermek zorunda kaldık. Kusura bakmayın. Ama bu ay yeni yüzü ile kaldığımız yerden devam ediyoruz Donanım'a. Yeni tasarımı size yabancı veya iğreti gelebilir elbet. Ama grafik de sac gibidir ilk yapıldığında bir soğuk bakar insan. Bakın gelecek ay nasıl birden ısınmış olacaksınız. Bu arada staj dönemini başarı ile tamamlayıp yeni kurbanımız, pardon editörümüz olmaya hak kazanan Savaş'a hoş geldin diyoruz. Allah yardımcısı olsun.

Tuğbek Ölek

CREATIVE I-TRIGUE L3500 Bu zerafet, bu endam, bu ses... Sanki Kylie Minogue'u kesip parça parça hoparlör yapmışlar. Evet bu ay yakın bir fiyata 7.1'lik bir hoparlör de var. Ama Kylie dururken insanın Aretha Franklin'e bakası gelmiyor.

SF 102



SF 100

HABERLER Bu ay CeBIT'in ilk günlerinden sonra yakaladığımız haberler ağırlıklı. Ama arada Hindistan'dan gelen bir haber var ki insanın "We are doomed!" diye bağırasa geliyor.

SF 102

İNCELEME

- 102 Creative I-Trigue L3500 2.1 Speker System
- 102 Creative Inspire T7700
- 103 Creative DC-CAM 3200Z Compact Digital Camera
- 103 HIS Arctic Cooling VGA Silencer
- 104 Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro
- 104 SFF 765 MiniQ 765MT

SF 105

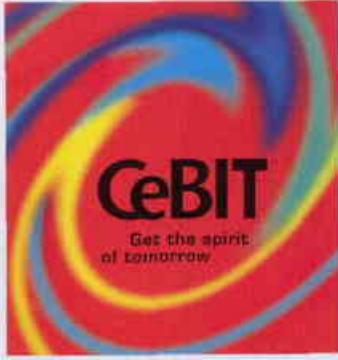
TEKNIK SERVİS Müjde!!! Teknik Servis bir parça daha genişledi. Üstelik bundan sonra Tuğbek ustanın ellerindedir. Nihaa... Kaçmayın, gelin. Gelin dedim size!

SF 107

DONANIM PAZARI Bu güzide köşemizin yeri değişti bir parça. Sakin aradık da bulamadık demeyin. Teknik Servis darbe ile önüne geçti. Ama örnek konfigürasyonlarımız hala sizinle.

CeBIT

18-24 Mart tarihleri arasında Hannover'de gerçekleşen CeBIT Bilgisayar ve İletişim Fuarı 2004, yine pek çok firmaya yeni çıkaracakları ürünleri tanıtmak için ev sahipliği yaptı. Fuara 6414 firmanın katıldığını ve ilk üç gün içerisinde üçte biri Almanya dışından 220.000 ziyaretçi geldiği düşünülürse fuarın boyutu daha iyi anlaşılacaktır. Fuara katılan Gökhan "The Force" Sungurtekin arkadaşımızdan "Bitti mi dergi! Yolladınız mı!" fırçaları arasında çekip çıkarabildiğimiz bilgileri size sunuyoruz.✕



ATHLON 64 FX-53

AMD'nin yeni ağır topu Athlon 64 FX-53 de CeBIT'te duyurulan yeni ürünlerden birisi. Öncüsü olan Athlon FX-51'den farklı olan tek özelliği 200MHz daha fazla olan 2.4GHz'lik saat hızı. Diğer özellikleri ise değişmemiş; 0.13µm, Socket 940, Dual-Channel hafıza kontrolörü, DDR400 SDRAM desteği ve 1 MB'lık L2 ön bellek. Fiyatı ise, 1000'lik paketlerde, 733 dolar olarak belirtilmiş.✕



NVIDIA NV40

Fuarda dikkatleri üzerine toplayan ürünlerin başında NVIDIA'nın 13 Nisan tarihinde San Fransisco'da bir LAN parti ile tanıtımını yapacağını duyurduğu NV40 var. Henüz resmi olarak duyurulmasa da teknik özellikleri şöyle NV40'ın: 1,2 GHz GDDR-3 bellek, 175 milyon transistör, 16X Anisotropic filtreleme, 16 Pipeline veri yolu. ATI'nın R420'si ile rakip olan ekran kartı bu özellikleri ile kağıt üzerinde önde görünüyör ama kesin bir sonuca varmak için henüz erken. (Hele söz konusu olan NVIDIA olunca -TÖ).✕

SK-NVIDIA EL ELE

Team Schoret Kommando (SK) ile NVIDIA arasında bir sponsorluk anlaşması imzalandı. Cyberathlete Professional League ve World Cyber Games'te şampiyonluk elde etmiş olan takım üyeleri artık NVIDIA GeForce FX GPU'lu ekran kartlarını kullanan bilgisa-

yarılarda antrenman yapacaklar. NVIDIA, dünyanın en iyi "Counter-Strike" takımıyla yaptığı bu anlaşma ile oyunculara da iddialı bir mesaj vermiş oluyor. Yaşları 17 ile 23 arasında değişen gençlerden kurulu takımın diğer sponsorları arasında Intel Corporation, Shuttle Computer ve Leadtek gibi firmalar da bulunuyor. Aslında başarılı oldukları için mi böyle sponsorları var, yoksa böyle sponsorları olduğu için mi başarılılar, o da ayrı bir tartışma konusu. (Tabi sorgulamadan edemiyor insan acaba GeForce FX'de oynayınca çok mu fark edecek Counter-Strike. "SK bizim ürünlerimizi seçti heyyo, valla para verdiğimizden değil" gibi çığ bir pazarlama metodu yerine adam gibi "Bunlar yetenekli çocuklar biz de destekliyoruz. Yolları açık olsun" diyip biraz sempati toplasalar daha ilginç olabilir -TÖ).✕

NVIDIA'DAN İLK PCX'LER

NVIDIA, özel bir çip yardımıyla mevcut GeForce FX serisi GPU'larına, yakın zamanda AGP'nin yerini alacak olan PCI Express (PCX) ve High-Speed Interconnect (HSI) özelliklerini ekleyerek GeForce FX PCX serisi GPU'ları geliştirdiğini duyurdu. Bu yeni ürün ailesinin üyeleri NVIDIA GeForce FX PCX 5950, NVIDIA GeForce FX PCX 5750, NVIDIA GeForce FX PCX 5300 ve NVIDIA GeForce FX PCX 4300 olarak adlandırılmışlar. GeForce PCX testlerden geçer not almayı başarmış ve NVIDIA da zamanla standart haline gelecek olan bu teknolojiye rakiplerinden önce geçmekle önemli bir adım atmayı başarmış. Grafik kartlarının PCI Express 16X uyumlu anakartların çıkmasının ardından 2004 yılının ikinci yarısında üretilmeye başlanması planlanıyor.✕

haber haber haber



Hintli Dahi Velet "Beyin dalgalarıyla kontrol edilebilen ve ellerimizi kullanmaya gerek kalmayacak bir bilgisayar yaratmak istiyorum." Bu sözler sadece sekiz yaşında olan Mridul Seth isimli Hindu bir çocuğa ait. Güney Hindistan'daki Bangalore şehrinde yaşayan Mridul yetişkinlerin bile geçmekte zorlandığı Microsoft'un online yazılım testini geçmeyi başardı. En genç Lisanslı Micro-

soft Yazılım Mühendisi unvanına sahip olan ufaklığın daha dört yıl öncesine kadar konuşamadığını düşünürsek, kısa zamanda bayağı yol aldığını söyleyebiliriz. (Ben bu veletten korkarım arkadaşlar. Bunun içinde öfkeyi hissettiğimiz an yandık. Zaten isme de bakar mısınız? Aman Patpatine'den uzak tutun bunu. Büyüyüp Vader olmasın başımıza -TÖ)

Yeni Domain Uzantıları İnternet adreslerinin sonunda kullandığımız '.com', '.org' gibi alan adlarından sıkıntılar için müjde. Buyurun sizlere yeni alan adları geliyor. İnternet Corporation for Assigned Names and Numbers (İnternet Ad ve Numaralandırma Komisyonu) tarafından belirlenecek alan adları Mayıs ayında komisyon tarafından görüşülecek ve sonrasında belirlenen kural-

2004

VICTRONIX MEMORY DRIVE



CeBIT'teki bir başka ilginç ürün ise her derde deva İsviçre bıçaklarının üreticisi Victorinox firmasından geldi. Genelde üstünde barındırdığı tirbuşon, makas, tornavida gibi aparatlarla akilla-

rımızda yer eden bu bıçaklara şimdi Flash Memory Drive'ları da ekleyebilirsiniz. Firma, SwissMemory USB Swiss Army Knife adı ile anılan bu faydalı ürünün 64MB'lık versiyonunu 73 dolar,

128MB'lık versiyonunu ise 88 dolarlık fiyatlarla Nisan ayı içerisinde piyasaya sürmeye hazırlanıyor. (Eğer üzerinde tirbuşon da olursa bana şimdiden bir tane ayırsınlar -TÖ)

TOSHIBA GIGABEAT

Taşınabilir multimedia player pazarına yeni bir ürün de Toshiba'dan eklendi. 1.8" 20GB HDD'ye sahip olan Gigabeat G21 şık tasarımı ve yüksek hafıza kapasitesiyle dikkatleri üzerinde topluyor. Ayrıca ağ bağlantısı desteğine de sahip

olan ürün siyah ve gri renk seçenekleriyle 9 Nisan'da satışa sunulacak. Bir önceki model olan Gigabeat G20'den farkı 2 USB portu barındırması. PC bağlantısı USB 2.0 iken WLAN adaptörü bağlantı noktası ise USB 1.1. 20GB'lık kapasite ise

128Kbps, 4 dakikalık 5000 MP3 parçasına ev sahipliği yapabiliyor. 160x86 LCD ekranı ve 11 saatlik çalışma kapasitesine sahip Li-Ion pili ile G21 rakiplerini bayağı zorlayacağı benziyor.

_Savaş Alagöz



XBOX CRYSTAL

Microsoft tarafından yakın zamanda satışa sunulması planlanan Xbox Crystal Pack, şık görünümüyle dikkatleri hemen üzerine topluyor. Buz mavisi yarı şeffaf kasası, 20GB'lık sabit disk ve yine yarı şeffaf iki adet Gamepad ile birlikte bu özel Xbox her oyun severin içini eritecek gibi. Mart ayında 199\$'lık fiyatı ile piyasaya çıkacak olan ürün ülkemizde yine resmi olarak satılmayacak. (Ama illa ki getiren, arayan ve bulan olacaktır. -TÖ)



MICRO MINI

Flash bellek pazarında çoğu firma kapasite arttırma yönünde ilerlerken lomega firması farklı bir yol izleyerek kendi sınıfının en küçük boyutlu ürününü geliştirdi. Micro Mini USB 2.0, dokuz gramlık ağırlığı ve 17,5x9,5x38,1mm'lik boyutlarıyla şu an için piyasada "kaybetme riskiniz en fazla



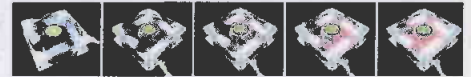
olan" Flash bellek durumunda. Nisan ayında piyasaya sürülmesi planlanan ürünü unutkan arkadaşlara kesinlikle tavsiye etmiyoruz. (Ama.. ama çok sevimli.. ben alamayacak mıyım şimdi :(-TÖ) (Korkma Tuğbek, sen unutursan, ben hatırlatırım :) -blx)

YANAR DÖNER FAN

Bilgisayarlarında sıradan donanım bileşenlerinden sıkılanlar için, firmalar çeşitli alternatifler sunuyorlar piyasaya. Normalde kasalarımızı soğutmak ve gürültü çıkarmak dışında işlevi olmayan fanlar, yayıkları göz alıcı ışıklarla

gözlere de hitap ediyorlar artık. Aerocool bir adım daha ileri giderek kasa içerisindeki sıcaklığa göre verdiği ışığın rengi değişebilen Aerocool Chameleon fanları piyasaya sürüyor. 26 °C ile 33 °C arasında rengi mavi ile turuncu ara-

sında değişebilen fanlar, kasasını modifiye etmek isteyen meraklılar için cazip bir ürün olacak gibi duruyor. Fan hızını ise 2000Rpm ile 3500Rpm arasında değişen değerlerde ayarlayabiliyorsunuz. *



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

lara ve şartlara uygunluk gösteren web siteleri eklenecekler. Şimdilik kesin kabul görmesi beklenen uzantılar arasında mobil telefon siteleri için kullanılacak olan '.mobi' ve bana genelde "yeni nesil ajan" imajını hatırlatan, ama gerçekte erotik içerikli siteler için kullanılacak olan '.xxx' uzantısı da var. (Acaba rica etsek .ml uzantısı da koyarlar mı? -TÖ)

Pentium'lara Yeni İsim Artık, Intel'in masaüstü ve mobil işlemcilerinde Megahertz değerlerine göre yapılan isimlendirme terk ediliyor. Yeni sistemde Celeron'lar 300 serisi, Pentium 4'ler 500 serisi ve P4 Extreme Edition ise 700 serisine dahil edilerek anılacaklar. Ayrıca bu gruplar içerisinde de mimari, Frontside Bus, Cache ve saat hızları gibi kriterlere göre de ayrı

bir isimlendirme olacak. Yapılan açıklamada artık işlemci performanslarının sadece megahertz değerlerine göre sınıflamanın yetersiz olduğu ve işlemcilerin diğer özelliklerinin de vurgulanması gereği üzerinde durulmuş. Mesela 3.4GHz Pentium 4 bundan böyle Pentium 4 550 olarak anılacak. Yeni çıkan E serisi 3.4GHz Prescott ise Pentium4 555 gibi bir isimle adlandırılacak *

CREATIVE I-TRIGUE L3500 2.1 SPEAKER SYSTEM

Fiyatı: 161\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

7.1 ses sistemlerinin bulunduğu bir piyasada 2.1 hoparlörü de ne yapacağız diyenler bir daha düşünmeye başlasalar iyi olur. I-Trigue L3500 gerek ses kalitesi gerek şık tasarımı ile insanların hem kulaklarına hem de gözlerine hitap etmeyi başaran bir ürün. Zaten Creative'in micro-drive'lar kullanılarak geliştirdiği yeni I-Trigue serisi PC hoparlörlerine bakışımızı komple değiştirecek gibi.

Hoparlörlerin bu denli küçülmesini sağlayan micro-drive teknoloji L3500'de kullanılan Titanyum micro-drive'lar ile ses kalitesinde de standart hoparlörleri ge-

ride bırakıyor. Ama ses kalitesinin ve doygunluğunun iyi olmasındaki sebeplerden biri de L3500'de iki micro-drive ile standart bir hoparlörün bir arada kullanılmış olması. Yan hoparlörlerin alt kısmına ve yan olarak yerleştirdiği için ilk bakışta fark edilemeyen bu ek hoparlör hem micro-drive'in veremeyeceği tonları tolere ediyor. Ayrıca sesin farklı açılarda dağılması gerçek olmasa da hoş bir surround etkisi yaratıyor. Elbette tüm Creative hoparlörlerden alıştığımız üzere güçlü bir ahşap kasa subwoofer sistemi tamamlıyor.

Creative yan tarafa gizlenmiş

bu ek hoparlörlere LFT (Lateral Firing Transducer) diye bir isim bulunmuş ama bana sorarsanız yan yerleştirilmesi dışında öyle karmaşık bir ad alacak bir yanı yok. Ancak L3500'de yan hoparlörler için iki farklı amfi kullanılıp LFT'lere giden sesin micro-drive'lara gidenen ayrılmış olması çok hoş. Aksi takdirde iki farklı hoparlör tipini dengelemek oldukça zor olurdu.

L3500'de yan hoparlörlerin her biri 9 Watt RMS gücünde, subwoofer ise 30 Watt RMS gücünde ve bass sesleri vermekte oldukça başarılı. Daha önce micro-drive'i olan bir hoparlör denediyseniz sesin nasıl beklenmedik şekilde yüksek olduğunu farketmişsinizdir. L3500'ün toplam 48 Watt'lık gücü de 2.1 bir hoparlör seti için oldukça iyi.

L3500 ile birlikte gelen ses kontrol kumandası da çok başarılı. Daha önce Creative'in pek çok ürününde gördüğümüz gibi ses ve bass ayarı yapabilmeye kablolantılı bir uzaktan kumanda bu. Ancak düğmelerinin altına yerleştirilmiş, ses seviyesiyle birlikte



parlayan şık mavi aydınlatma çok hoş bir detay. Ayrıca kumandanın üzerinde kulaklık girişi, line-in ve M-Port bulunuyor. Bu M-Port'a Nomad MuVo NX MP3 çalarınızı direkt bağlayabiliyorsunuz.

Rahatlıkla Creative I-Trigue L3500'ün bugüne kadar gördüğüm en şık ve en iyi 2.1 hoparlör seti olduğunu söyleyebilirim. Hatta 5.1 sistemimi sallayıp yerine bunu koysam mı diye bile düşündüm bir an. Ama o kadar da abartmamak da fayda var.

Artılar: Çok şık, çok iyi ses kalitesi. **Eksiler:** 2.1 bir hoparlör seti için fiyatı yüksek.



CREATIVE INSPIRE T7700

Fiyatı: 165\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

İnsan nereye kadar diye düşünmeden edemiyor. 5-10 sene sonra evlerimizin bütün duvarlarını hoparlörlerle kaplıysak şaşırmayız. 5 sene önce 7.1 hoparlör seti bize çığlık gibi geldi. Ancak Creative teknolojiyi hem ho-

parlörler, hem ses kartları hem de EAX ile desteklediği için bugün 7.1 hoparlörler ciddi bir fark yaratıyor.

T7700'ün sahip olduğu ekstra 2 kanal 5.1 sistemlerde bulunmayan sağ ve sol hoparlörler. Böylece tam altı farklı yönden çevre seslerini, merkez hoparlör ve subwoofer ile de orta ve bass sesleri alıyorsunuz.

Inspire T7700'ün en önemli özelliği merkez ve tüm yan hoparlörde asıl hoparlöre ek olarak bir de tweeter bulunması. Böylece T7700 yüksek frekanslı seslerde de çok başarılı. Bu yan hoparlörlerin hepsi 8 watt gücünde, merkez hoparlör 20 watt, subwoofer ise 24 watt gücünde. Yani T7700'ün toplam ses gücü 92 watt RMS.

Yan hoparlörlerin hepsi çıkarılabilir küçük bir metal ayağa sahip. Ancak artık 7.1 hopar-

lörün bir kaç yüksek ayakla gelmesini bekliyor insan. Hadi ayaklar olmadan 5.1 hoparlörleri yerleştirdik ama 7.1 için ya ayak lazım ya da duvarlarda ciddi bir değişime gitmek.

T7700'de aynı I-Trigue'da olduğu gibi M-Port'a sahip bir uzaktan kumanda geliyor. Kumandanın üzerinde ses, bass ayarları ile kulaklık ve Line-In bağlantıları bulunuyor.

Eğer sese düşkünseniz ve iyi bir hoparlörün peşindeyseniz T7700 çok hoşunuza gidecek. Ama T7700'ün abartılı olacağını 5.1'in yeterli olduğunu düşünüyorsanız çok da yarılmıyorsunuz.

Artılar: Toplam sekiz parka hoparlörden oluşuyor ve ses gücü çok yüksek. **Eksiler:** Uzun ayaklar olmadan 6 yan hoparlörü yerleştirmek zor.



CREATIVE DC-CAM 3200Z COMPACT DIGITAL CAMERA

Fiyatı: Firmaya Danışınız | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

Creative'in ilk dijital kamerası olan DC-CAM 3000Z'nin ardından firma, yeni modeli olan DC-CAM 3200Z'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bu tatlı ufaklığı önceden ele geçirip inceleme şansımız oldu. Daha önceki modele göre en önemli fark daha kompakt, daha eli yüzü düzgün ve kullanışlı bir kamera olması. Ayrıca dijital zoom 4X'e çıkmış.

DC-CAM 3200Z'nin maksimum çözünürlüğü 2048x1536, yani 3.2 Megapiksel. Normal kullanıcılar için bu değer fazlasıyla yeterli. Elbette yüksek çözünürlük daha kaliteli CCD anlamına gelir ama DC-CAM 3200Z'de kullanılan CCD bence 3.2 Megapiksel'in hakkını fazlasıyla veriyor.

DC-CAM 3200Z hem 3x optik, hem de 4x dijital zoom sahip, objektif açıklığı ise f/2.66, f/4.92. Enstantane 1/2000sn ile 8000sn arasında değişiyor ve bu 3200Z'nin en önemli artlarından

biri. Özellikle 8sn ile çok hoş gece çekimleri yapabilirsiniz (Tripod ile elbette). 8 saniye bekleyemeyeceğiniz loşluklarda üzerindeki güçlü flaş oldukça işe yarıyor.

DC-CAM 3200Z'nin makro modda odak aralığı 10-50 cm arası değişiyor, normal modda ise 50 cm'nin altına inemiyor. Değerlerde çalışabiliyor. Kamera ile fotoğraf çekmenin yanı sıra 320x240 çözünürlükte MPEG4 formatında görüntü ve ses kaydı da yapabilirsiniz.

DC-CAM 3200Z içerisinde dahili 16MB'lık bir hafıza modülü var ancak siz SD genişleme slotunu kullanarak bütçenize göre bir SD hafıza kartı ekleyebilirsiniz. Eğer SD slotu boş ise çektiğiniz resim veya görüntüler 16MB'lık dahili hafızaya yazılıyor eğer slota bir hafıza kartı taktıysanız otomatik olarak bu karta yazılıyor. Çektiğiniz fotoğraflar otomatik olarak günlük dosyalar içerisinde yerleştiriliyor ve



verilen dosya numarasından da çekimi hangi gün yaptığınızı anlayabiliyorsunuz.

DC-CAM 3200Z'in kutusundan kamera dışında bir adet USB kablo, bir adet TV out kablosu, makine için kılıf, iki adet AA pil, bir adet CD ve 8 sayfalık bir hızlı kurulum kılavuzu çıkıyor.

Kutu içerisinde çıkan CD içerisinde kamera sürücüsü, Roxio PhotoSuite 5.0 SE, Roxio VideoWave ve MovieCreator 1.6 SE program-

ları ve PDF formatında oldukça ayrıntılı bir kullanma kılavuzu bulunuyor. Aradığınız hemen hemen her şeyi bulabileceğiniz bu 36 sayfalık kılavuzu görmek insanı mutlu ediyor. Ayrıca DC-CAM 3200Z'yi üzerinde bir TV out olması da çok hoş.

Artılar: Küçük, kullanışlı ve sık. **Eksiler:** Amatör fotoğrafçılığa uygun kalitede değil.

HIS ARCTIC COOLING VGA SILENCER

Fiyatı: Firmaya Danışınız | www.arctic-cooling.com | İthalat: Tellioglu | www.tellioglu.com.tr

Ocak sayımızda tanıttığımız HIS Excalibur AT Radeon 9800Pro IceQ üzerinde gördüğümüz, Arctic-Cooling firmasının ürettiği VGA Silencer soğutucusunu şimdi ayrı olarak da piyasada bulmak mümkün. Eğer elinizde bulunan Radeon ekran kartınızın (Radeon 9500, 9700, 9800 ve ayrıca NVIDIA GeForce 3 TI'da) performansını arttırmayı düşünüyorsanız veya sessiz bir soğutma çözümüne önem veriyorsanız işte size çözüm. Biz o incelememizi

okumayanlar için soğutucunun çalışma prensibini bir daha anlatalım. DHES (Direct Heat Exhaust System) sistemini kullanan soğutucu sıcak havayı ekran kartı üzerinden alıp direkt olarak kasa dışına atıyor. Bu sayede kasanızın içerisindeki ısıtıcı kaynaklardan biri eksilmiştir oluyor. Kullanılan kalın ve geniş yapraklı, 70mm'lik fan ile sessiz ve etkili bir soğutma sağlanmıştır.

185 x 84 x 34 mm boyutlarındaki soğutucu-

cuda metal olarak alüminyum kullanılmış. Söylediğimiz gibi soğutucu oldukça sessiz çalışıyor ama daha da sessiz olsun diyorsanız arka panel üzerinde bulunan bir anahtar yardımıyla fan devrini 2400RPM'den 1200RPM'e indirmeniz mümkün. Kutudan çıkan kurulum şemasını takip ederek soğutucuyu problemsizce kartınıza monte edebilirsiniz. Ayrıca GPU üzerine süreceğiniz termal pasta da (%50 silikon, %20 karbon, %30 metal oksit içerikli) kutu ile birlikte geliyor. Sonuçta sıcak yaz günlerinde ekran kartlarınıza serin bir çalışma ortamı yaratmak şart olacak. Zaten piyasaya performans canavarı yeni oyunlar çıkıyor, biz de acaba ekran kartımızı değiştiresek mi diye düşüncelere dalacağız. Ama ufak bir bedel karşılığında hem ekran kartınızın performansını güvenle arttırabilir hem de daha sessiz bir bilgisayar sahibi olabilirsiniz.

Artılar: Ekran kartınız için daha sessiz ve daha güçlü soğutma sunuyor. **Eksiler:** Kendiniz monte etmelisiniz.



SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINIUM PRO

Fiyatı: 240\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

Artılar: Bir ses kartından bekleyebileceğinizden fazlasını sunuyor.

Eksiler: Fiyatı çok yüksek. Platinum olmayan modeli almak daha mantıklı.

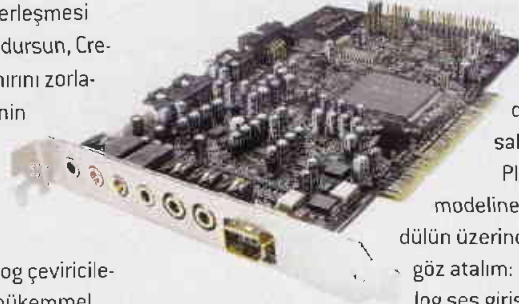
Entegre ses kartlarının gelişimi ve popülerleşmesi ayrı bir ses kartı kullanımı oranını düşüre dursun, Creative bir ses kartı ile yapılabileceklerin sınırını zorlamaya devam ediyor. Sound Blaster serisinin en gelişmiş üyesi olan Audigy 2 ZS ses kartını harici bir modülle birleştiren Platinum Pro bir ses kartından bekleyebileceğinizden fazlasını sunuyor.

Her şeyden önce 24-bit/192kHz analog çeviricilerin sağladığı 108dB SNR oranına sahip mükemmel ses geliyor. Audigy 2 piyasaya

çıkmalı 1.5 sene oluyor ama hala başka bir firma bu ses kalitesini yakalayabilmiş değil. Audigy 2'nin THX sertifikasına sahip olması boşuna değil.

Elbette bizim için Audigy serisinin en önemli özelliği EAX Advanced HD. Artık piyasaya çıkan hemen her iyi oyun Advanced HD destekliyor. Sadece bu ay çıkan

BF: Vietnam, UT 2004, CMR 04 bile EAX Advanced HD desteğine sahip olmanın gerekliliğini gösteriyor. Üstelik Audigy 2 ZS, EAX'ın son



versiyonu olan 4.0 Advanced HD desteğine de sahip.

Platinum Pro modeline dönüp ek modülün üzerinde neler var bir göz atalım: 6 kanal analog ses girişi, optik ve coaxial dijital giriş/çıkış, mi-

di giriş/çıkış, ses ayarlı mikrofon girişi, 2 adet (10 kanal giriş/14 kanal çıkış destekleyen) IEE1394 Firewire girişi, uzaktan kumanda için IR... Kısacası Audigy 2 ZS Platinum Pro'nun bir ses stüdyosundan aşağı kalır yanı yok. Üstelik bunlara ek olarak kartın kendisinin üzerinde de Midi/Joystick ve 8 kanal ses çıkışı bulunuyor. Böylece kart DVD Audio desteklediği gibi 7.1 hoparlörleri de destekliyor.

Açık konuşmak gerekirse Audigy 2 ZS kart olarak çok etkileyici. Bunun en önemli sebebi Advanced HD'nin oyun geliştiricilerinden büyük destek görmesi. Ancak Platinum Pro oyuncular için biraz fazla. Ama müzikle uğraşıyor ve evinizde kayıt yapıyorsanız bulabileceğiniz en ucuz stüdyo.



SFF 765 MINI Q 765MT

Fiyatı: 641\$ +KDV (Şubat ayı fiyatı) | Üretici: SFF Computers | www.sffcomputers.com

Şubat ayında yayınladığımız Mini PC testi içinde ülkemizin ilk ciddi Mini PC üreticisi SFF'den bahsetmiş ve örnek bir sistemlerinin kabaca üzerinden geçmiştik. Bu ay bu ürüne biraz daha yakından bakmak istedik. Aslında geçen ay yayınlamayı planladığımız bir incelemeydi ancak Donanım bölümünü yeni tasarıma henüz eklememiş olduğumuz için bu aya kaldı.

SFF 765 Mini Q 765MT, adından da kolayca çıkarabileceğiniz gibi Jetway'in Mini Q 765MT

modeli üzerine kurulu. Jetway'in Mini PC'leri Shuttle'a göre daha düşük kaliteli ama hem fiyatları daha avantajlı hem de ön paneldeki LCD göstergesi sayesinde sistem özelliklerini sürekli takip edebilmeyi sağlıyor. Ayrıca bugüne dek test ettiğimiz tüm barebone sistemler içinde en kullanışlı kumandaya sahip ve en kapasiteli güç kaynağı onda.

nForce2 IGP+MCP çipsetine sahip olan Mini Q 765MT, entegre GeForce 4 MX 440 ekran kartına ek olarak yine entegre ses ve ethernet kartına sahip. Sistemin ön panelinde 2 USB 2.0 yuvası, 2 Firewire yuvası, mikrofon, kulaklık ve optik SP/DIF çıkışı bulunuyor. Ayrıca arka panelde 2 USB 2.0 yuvası daha mevcut. Sisteme bir 5.25" ve iki 3.5" sürücü takabiliyorsunuz.

SFF Mini Q 765MT'de 5.25" sürücü olarak Samsung'un 16x/52x hızında DVD-ROM/CD-RW kombo sürücüsü kullanılmış. Sabit disk ise 40GB Seagate Barracuda 7200rpm. İkinci 3.5" yuvasına ise floppy takılmış. Seçilen sürücülerin oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim.

Sistemin işlemcisi Athlon 2600+ ve 512MB DDR 400 belleğe sahip. Bu özellikleriyle



CONNECTING TO THE FUTURE

le bakıldığında işlemci, ekran kartı ve bellek olarak oldukça dengeli ve ortalamanın biraz altında bir oyun performansı sunabiliyor.

İşin güzel yanı sistem bir Mini PC olmasına rağmen gelişmeye halen açık. İleride güçlü bir ekran kartı, Audigy serisi bir ses kartı ve 512MB ek bellek eklenerek çok uzun süre oyunları iyi kalitede çalıştırması sağlanabilir. Bence ileride floppy ikinci bir sabit disk ile de değişebilir.

Eğer hem hesaplı hem de ufak ve şık bir oyun bilgisayarını almayı düşünüyorsanız SFF 765 Mini Q 765MT ideal. Üstelik düzenli donanım güncellemeleri ile çok uzun süre kullanılabilir Doom III'e bile kafa tutabilirsiniz.

Artılar: Gelişmiş barebone özellikleri, genişleyebilme imkanları, uygun fiyat.
Eksiler: İdeal oyun performansı için yükseltme gerekiyor.



Teknik Servis



Uzun bir aradan sonra yine birlikteyiz sevgili okuyucular. Gerçi parantez aralarından bakışıyorduk ama bir süre için (yeni bir yazarı Teknik Servis'e kurban edene dek) baş başayız burada. Unutmadan sorularınızı yollayacağınız e-mail adresini değiştirdik lütfen not alın... Ha bir de mektuplarınızın sonuna isminizi yazabilirsiniz, hiç bir mahsuru yok :)

SORU AMD ATI UYUMSUZLUĞU

Selam ben ekran kartımı değiştirmek istiyorum ve Radeon 9600XT'ye karar verdim. Anakartım Epox KT600 Chipset'e sahip. Radeon'ların hala KT400'deki gibi uyum sorunları var mı? Cevaplarsan sevinirim

_K. Yesildağ

Selam Mr Yeşildağ,

Hayır yok. Bu arada KT600'ün üreticisi VIA, Epox sadece anakart üretiyor. İlerleyen mektuplarda kimi Radeon sorunlarına rastlayabilirsin ama şu meşhur AMD+Radeon uyumsuzluğu geçeli yıllar oluyor.

DIRECTX 9 DESTEĞİ

Derginizdeki yazıyı okuduktan sonra biraz hayal kırıklığı yaşayarak da olsa Legacy of Kain: Defiance oyununu aldım. Oyun DirectX 9 istiyor, benim ekran kartım ise 32MB GeForce 2 MX ve Directx 9'u desteklemiyor. Bu teknik bir durum mu yoksa sürücüsüyle alakalı mı? Yapabileceğim bir şey var mı? Cevaplarsanız çok sevinirim. Kolay gelsin

_Furkan Yavaş

Selam Furkan,

Görülüyor ki Kain ve Raziel ikilisini seviyorsun Furkan ama Defiance cidden kötü, çok kötü hatta. O kadar ki bu oyun için bu kadar uğraşmaya değmez diyip geçesim var. Birincisi Defiance öyle DX9'u şart koşacak teknolojide bir oyun gibi gözükmedi bana, emin misin? DX9 uyumluluğu tamamen donanım ile alakalı bir şey. Yani her hangi bir şekilde düzeltmenin yolu yok maalesef. Ama güzel haber Defiance oynamak için DX 9 desteği olmazsa olmaz değil. Oyunun yamasını yükley ve sorun yaşıyorsan "Compatibility Mode" seçeneğini kullan.

BABALAR VE MMORPG'LER

Derginizi abone olmamama rağmen her ay alıyorum, tabii bu durumda "neden abone olmuyorsun hem sen hem biz kazanalım" diyeceksin ama maalesef babam pek oyunlardan hoşlanmıyor. Her normal baba gibi çalışmamı falan istiyor, bu yüzden resmi olarak her ay eve Level gelmesi işleri kıztırır. Ben de her ay alıyorum ve her parçasını okuyorum (hiç üşenmem) ve manyak bir dergi. Son

mizanpajı ile daha da manyak olmuş ama alışmak biraz zor. Şimdi birkaç soru soracağım izinizle:

Sistemim: Athlon XP 2500, 512 MB 333 MHz, Radeon 9600 Pro 128MB, Windows XP Pro, 128 Kbps ADSL Net Bağlantısı

Ben bir kaç tane online oyun satın almak istiyorum. Bu bağlantı ile World of Warcraft veya Everquest 2 veya Star Wars Galaxies oynanır mı?

Ya da bu bağlantıda düzgün ve sorunsuz çalışacak bir MMORPG var mı? Acil param varken tavsiye lazım. Bir de Warcraft 3 ve FT paketini almak istiyorum Avatur' ten ama online olarak sorunsuz oynayabilir miyim? Yani Battle.net ülkemizde iyi çalışıyor mu?

Son olarak benim XP'yi açtığımda Catalyst '2 den sonrası yüklü olduğu zaman bir hata veriyor. İlk önce monitör kapanıyor, Low Frequency diyor, sonra "sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" deyip "VPU Recover ATI işlemcinizi sıfırladı" diyor. Bu neden kaynaklanıyor? Windows ME'de hiç böyle bir hata vermiyor, ama berbat bir sistem olduğu için ME kullanmak istemiyorum. İyi çalışmalar ve birlikte uzun yıllara

_AS ROMA

Bu arada DX9 uyumluluğu tamamen donanım ile alakalı bir şey. Yani her hangi bir şekilde düzeltmenin yolu yok maalesef.

Selam Roma,

Babalar hep böyledir Roma kardeş. Müzik dinleme, dergi okuma, makete mi para verdin, o kitaplar kaçta, manyak manyak şeyler okuma adam gibi romanlar oku vs... Bir noktada kulaklarını tıkamak zorunda kalıyor insan. Ama yine de sen onu da kırma, Level'i çok fazla gözüne sokma. Hayat tecrübem bir noktaya gelene dek babaların bir parça idare edilmesi gerektiğini söylüyor. Annelerin aksine kendi hayatını sürdürebilir hale geldiğiniz an babalar tercihlerinize ve tarzınıza daha az karışır oluyor.

Eğer babanla papaz olup okul hayatını riske sokmaya kararlıysan adı geçen üç oyunun da senin sisteminde çalışabile-

ceğini söyleyebilirim. Ancak RAM'in yetersiz kalabilir, bazen takılmalar yaşatabilir. Biz Galaxies'i 256Kbps ADSL ile iki kişi oynadık ve hiç sorun yaşamadık. Bu yüzden 128Kbps de sana yetecektir. Sürücü sorunlarının tam olarak neden kaynaklandığını bilmek zor. Ben genelde bu sürücü olmadı deyip geçiyorum. Eğer sorunsuz çalışan bir sürücü yakaladıysan ve altı aydan daha eski değilse sorun yok. Onu kullanmaya devam et. Bu arada BIOS, INF ve diğer sürücülerini de düzenli olarak güncelle. Belki uyumsuzluğun sebebi onlardır.

VIVOLAMAK YA DA VIVOLAMAMAK

Selam, ben ekran kartı alacağım da size bir danışmak istedim. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Bende şu an Tornado Geforce 2 MX 400 64 MB var, HIS ATI Radeon 9200 256MB DDR TV DVI ViVo 8X almayı düşünüyorum. Ne dersiniz, verdiğim paraya değer mi? Ya da şöyle 200, 250 milyon arası bildiğiniz daha iyi bir kart var mı? Yardım ederseniz çok sevinirim, şimdiden sağ olun.

_Fatih Culda

CEVAP Selam Fatih,

Lütfen "Ne alsam?" sorularını boşuna yollamayın. "Bunlar neden cevaplanmadı?" şeklinde mektuplar falan da atmayın. Bu soruların tek muhatabı Donanım Pazarı'dır. Aslında Fatih'in mektubunu da cevaplamayacaktım ama parmak basacak nokta bulunca dayanamadım. Fatih gerçekten ViVo'ya (Video In/Video Out) ihtiyacın var mı? Dikkat ediyorum insanlar sürekli ViVo kartlar alıp duruyor. Ne gerek var ki Video In için fazladan para

ödemeye? Hi8 kameranız var veya eski VHS kasetleri DVD'ye çeviriyorsanız falan tamam. Ama asla kullanmayacağınız bir özelliğe de boşuna para vermeyin. Eğer cidden Video Out kullanacaksanız da bence bir parça düzgün bir Capture kartı kullanın.

RADEON 9600 VE MUZ KABUĞU

(Mektubun ilk kısmı Inbox köşesini ilgilendirdiği için çıkardım) İşte asıl sorum, daha doğrusu sorum: Benim sistemim Celeron 1,7 Jetway Anakart, 512 SD RAM, Creative Live Value ses kartı ve Inno 3D GeForce 4 MX 440 idi.

İşletim sistemim Windows XP. Sistemimin performansını arttırmak için ilk etapta ekran kartımı değiştireyim dedim. Uzun bir araştırmadan ve sizin donanım köşesinde yazdıklarınızı da dikkate alarak kendimce belirlediğim fiyat performans oranının iyi

olduğunu düşündüğüm HIS Excalibur Radeon 9600 256 MB aldım. Heyecanla sistemime tak-
tım. CD ile gelen sürücülerini ve Direct X 9.0'ı kur-
dum. Sonuç berbat. Hemen Level CD'lerimi karıştır-
dım ve verdiğiniz tüm ATI sürücülerini tek tek dene-
dim. En son bu ay verdiğiniz sürücülerini kurdum.
Performansta hiçbir değişiklik olmadı, tüm oyunlar-
da grafikler takılıyor. Minimum ayarlarla bile verdi-
ğiniz LDR: Two Towers, NFS Underground, Painkiller
demolarında donup kalan grafikler var.

Hatta eski ekran kartımla çok iyi performans
aldığım MOHAA bile sorunlu çalışınca size bu maili
atmak farz oldu.

Sevgili Tuğbek, neyi eksik yapıyorum? Lütfen
bana yardım et yoksa çıldırmak üzereyim. Umarım
150 \$'ımı sokağa atmamışımdır. Acil yanıtını dört
gözle bekliyorum. Size iyi çalışmalar diliyorum dergide
emeği geçen herkese selamlarımı sunuyorum.

..Mehmet Gülerbaşlı

Selam Mehmet,

Bir dolu para verip yeni bir parça alırsın ve sorun çıkarıp
hevesini kursağında bırakır. Hepimizin başına gelmiştir
ve öncelikle yapılacak bir şey vardır, sakın olmak. Roma
kardeşe de dediğim gibi öncelikle BIOS, INF ve diğer sü-
rücü güncellemelerini yapmada fayda var. Biraz zah-

SORU EKRAM KARTI KİTLİYOR MU?

Merhaba benim sorumun ek-
ran kartımla ilgili. Sistemim: P4 2.4Ghz,
Anakartım DFI marka i848 Intel Chipset'li
800Mhz, 400DDR 512 RAM'im var ve son
olarak 9600XT HIS. Oyunlar da bazen gö-
rüntü konfigürasyonunu çok yükseltti-
ğimde (oyunda yavaşlama yani ekran
kartında kasılma olmasa bile) bilgisayarı-
m resetleniyor. Windows açılınca çok
önemli hasarlara neden olabilecek bir
tehlikeden dönüldüğü yazıyor. Kasamın
güç kaynağı da yeterli herhalde eskiden
MX 440'ım vardı onu kastığım zaman di-
rek PC kilitleniyordu. Acaba benim soru-
num nedir? Firmanın teknik servisini
aradım adam beni azarladı efendim niye
oyunları 1024x768 de oynuyordum, 800x600
oynasaymışım. Bana yardım
ederseniz çok sevinirim

..Kaan Hotaman

Selam Kaan,

Öncelikle şu seni azarlayan teknik servis
hangi firmaya aittir ve telefonu nedir bana
iletirsen sevinirim. Bir konuşalım bakalım

le güç kaynağından emin olmadığını görüyorum.
Mutlaka emin ol. Kaliteli ve 300Watt civarı değil-
se (önce kalite sonra Watt) sorunun bu olma ih-
timali çok büyük. Diğer bir ihtimal ekran kartı
veya işlemci de aşırı ısınma yapıyor. Ürünlerle
birlikte gelen sistem ısılarını gösteren bir yar-
dım program varsa mutlaka kurup bir dene. Ki-
litlenmeye yakın derecede zorla ve oyundan sü-
ratle çıkıp ısılara bak. Eğer böyle bir program
yoksa kilitlenmenin ardından hemen reset at ve
BIOS'dan ısılara bak. Elbette başka bir sorun da
olabilir ama bence çok küçük bir ihtimal.

SORU DVD FİLM GEREKSİNİMİ

DVD filmleri kusursuz bir
şekilde oynatmak için gereken minimum
konfigürasyon nedir? Sabit disk, işlemci vs.
DVD performansını ne derece etkilemekte-
dir? Teşekkürler.

..Cem

Selam Cem,

Eğer düzgün bir ekran kartın (GeForce ve üstü)
ve 8X üzeri bir DVD-ROM sürücün varsa genelde
bir sorun yaşamazsın. Kullandığın işletim siste-
mine göre diğer gereksinimler değişir ama Win
XP'de bile 500MHz işlemci 128MB RAM kafi ge-
lecektir sanırım.

Eski kilitlenmeleri bir yana bırak, onlar geçti gitti, bize bir fikir vermesinler, aklımız karışmasın. Öncelikle güç kaynağından emin olmadığını görüyorum.

metli bir iş ama çoğu zaman işe yarar. Yapabileceğin di-
ğer bir şey oyunu minimize edip CTRL+ALT+DEL ile Task
Manager (Türkçe'sini unuttum... Ne yöneticisi diye çevir-
mişlerdi?) ekranından RAM ve işlemcinin ne kadar zor-
landığına bakmak. Sana sorunla ilgili bir ipucu verebilir.
Ayrıca BIOS'dan AGP Aperture Size ayarını yükseltmeyi
deneyebilirsin. Son ihtimal ekran kartında donanımsal
bir sorun da olabilir. Başka bir sisteme takıp denemek
veya aldığın yere başvurmak da fayda var.

MP3, MD YA DA CD?

Sence MP3 Player mı, MD mi yoksa CD Player mı da-
ha kullanışlı ve işe yarar? (benim için en önemli
özellik ses kalitesidir..) Ayrıca seçeceğin tür için
250-300 milyonluk bir ürün yazabilir misin? Sa-
ğol..Görüşmek üzere...

..Mehmet Fatih Özcan

CEVAP Selam Mehmet,

Kullanışlılık için iyiden kötüyeye
doğru sayarsak MP3 > MD > CD olarak dizebiliriz. Ama
ses kalitesi diyorsan da bunun tam tersine dizmek la-
zım. Yani seçim yapmak çok kolay değil. Ama MP3'lerini
kendin yüksek kalitede oluşturuyorsan ve MP3 çaların
da iyi kalitedeyse ses kalitesi fazlasıyla yeterli olacaktır.
Ürün için de Creative'in serilerini bir incele. Hepsinin
farklı kullanımları var sana en cazip geleni seçmeye ça-
lış. Ayrıca önceki ay duyurduğumuz yeni MD çalarlara
da bir göz atabilirsin.

senden özür dileyip istediğin çözünürlükte
oynamanı mı tavsiye ediyorlar, yoksa benim
burada 1024x768 ebadında isimlerini afişe
etmemi mi... Ömrümden böyle saçma şey duy-
madım. Berserk'e giresim var...
Senin sorununa gelince Kaan bence oyunu
adam gibi bir çözünürlükte oynama isteğin-
den çok güç veya ısınma da so-
run olması. Eski kilitlenme-
leri bir yana bırak onlar
geçti gitti, bize bir fikir
vermesinler, aklımız
karışmasın. Öncelik-



Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayki Ahiret sorusunu soran arka-
daşımız Serkan kopya yazılım konusun-
da nasıl da kendimizi aştığımızı çok iyi
gösteriyor...

XP'yi nasıl güncellerim? Crack'li ol-
ması sorun yaratır mı? Bir arkadaşım da
Home Edition var, bilgisayarın alınca ver-
mişler. Herhalde orijinaldir değil mi. Çün-
kü üzerinde Exper'in detayları gibi şeyler
var. Onu yükledim bir ara ama "etkinleş-
tirin" falan dedi. Ben de ya kopya ise di-
ye korkup etkinleştirmedim. Ne dersin?

Ne dileyim ki Serkan, git orijinal Win-
dows al. Bill amca'yı zengin etmek benim de
hoguma gitmiyor ama kanun denen, hukuk
denen bir şey var. Sabancı'yı da daha faz-
la zengin etmek istemiyorum ama gidip
marketten margarin çalmıyorum. Ayrıca
böyle bir konuda bir dergi editöründen
nasıl yardım beklersin? Kaldı ki Ex-
per'in kopya Windows dağıttığını nasıl
düşünürsün?

DVD YAZICI SORULARI

Merhaba. Aşağıdaki sorularımı yanıtlarsanız sevinirim. Bu arada bende Pioneer DVR106D var (4x yazıyor).

- 1) 4,7GB'tan fazla bilgi (9.4GB'lık DVD'lere) kaydedilebilir değil mi? Bunun cihazla ilgili bir kısıtlaması yok değil mi?
- 2) Bir filmi kopyalarken tam bir kopya al desek olmaz mı? İlla HDD'ye atıp çözmek mi gerek istediğimiz bölge olması için veya bölge kodsuz olması için?
- 3) Hadi bunu yaptık (HDD'ye attık) diğer menüleri nasıl ana menüsünden ekleyeceğiz? (yani orijinalinde olduğu gibi DVD menülerinin tam çalışmasını sağlayacağız?)
- 4) Hard Diskteki bir videoyu, Video DVD yapınca bölge kodu yazdığımız cihazınki oluyor değil mi? Peki Clone DVD gibi bir işlem yaparken sadece bölge kodunu değiştirmeye/kaldırmaya yarayan bir program var mı, nasıl yapabiliriz?
- 5) 9.4GB'lık DVD'ler kaç para civarında? Hangi markaları önerirsiniz? "+" veya "-" olması sadece yazdığımız boş CD'nin tipi ile ilgili sa-

nırım. Doğru mu? Yazarken sormuyor çünkü.

- 6) RAW veya Clone DVD gibi bir program şu anda var mı? (video DVD için)
- 7) 4.5GB yazıyor Nero, nasıl 4.7GB yapabilirim?

_Tamer Atakut



Selam Tamer,
Süratle sorularına geçiyorum.

Ancak ticari DVD filmleri kopyalamanın yasadışı olduğunu unutma lütfen.

- 1) DVD yazıcılar çift katmanlı yazma özelliğine sahip değildir. Bu yüzden 9.4GB yazamazlar.
- 2) Eğer film 4.5GB'dan az yer tutuyorsa ve özel bir koruması yoksa direkt kopyalanabilir.
- 3) Sabit Disk'ten kopyalayarak DVD çoğaltma da menüleri ve sıkıştırma ayarlarını da ayarlayan Pinnacle InstantCopy gibi programlar var. Bunlardan birini kullanmalısın.
- 4) Kendi oluşturduğun DVD Video'lar sen aksini ayarlamadığın sürece bölge kodu içermez. Böyle onlarca program var Google'dan "DVD Region Free Software" gibi bir şeyler yazıp ararsan kolayca bulursun. Ben kullanmadığım için isim veremeyeceğim.
- 5) 9.4GB'lık boş DVD yok bildiğim kadarıyla. Olsa da çift katman değil çift yüz olacağı için bir anlamı ol-

maz. Plextor, Philips, Fuji, TDK.. bildiğin markaların çoğunu denedim ve hiç sorun yaşamadım. Sadece Creation mı ne, bir tane var, ondan uzak dur. 1X yazana kadar canın çıkıyor. Evet artı ve-ya eksi boş medya tipi. Çoğu kişi artının daha iyi olduğu inancında ama ben medyanın üretim kalitesine önem veriyorum sadece.

- 6) InstantCopy var dediğim gibi ama dvd.box.sk adresinde bu programların hepsini karşılaştırmalı testleri ile bulabilirsin.
- 7) Yapamazsın.

Bakin ne güzel konuştuk, dertleştik, sorunlara çözüm aradık. Ne gerildik ne de bunalmaya girdik. Ben anlamıyorum bu serbest yazarları iki Teknik Servis yazan kafayı yiyor. Neyse çözeceğiz elbet bir gün bunun da sınırını...

Donanım soruların için donanim@level.com.tr adresini kullanabilirsiniz. Maalesef pek çok kişiye E-Mail ile cevap vermek mümkün olmuyor ve kaç e-mail attığınız da bu durumu değiştirmiyor.

İyi oyunlar...*

_Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

Hiç Donanım Pazarı'ndan vazgeçebilir miyiz? İşte, yenilenmiş listeyle yeniden karşınıza çıktık.

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	71\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	97\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	64\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit AI7 i865PE	130\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	43\$	512MB DDR-400 Twinmos	82\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos Dual Kit	196\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB	73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	146\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	108\$	HIS Radeon 9600 XT	218\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	569\$
Monitör	"Samsung 753 DFX Flat 17""	134\$	"Samsung 757MB 17""	211\$	"Sony HX93 LCD 19"" TFT"	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum	194\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	Apache 56K V92 USB	58\$	Apache 56K V92 USB	58\$
Kasa	Aopen QF 50	51\$	Aopen H600	62\$	Chieffec Matrix Big Tower	157\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	89\$
Hoparlör	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610	75\$	Philips A5.600	218\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Plextor PX-708A	235\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
Toplam		800\$		1229\$		3507\$

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.

R e z i l

v e

y a p m

e n k o l a y

Oyunlar onlari annin yollari

İyi bir oyun yapmak... Ah evet, bu konuda hemen herkesden bir şeyler duyabilirsiniz. Oyun yapımcıları, pazarlama sorumluları, muhasebeciler, denetçiler, internet kafedeki kaskatiler ya da...

köşede dibilen korunan oyun satıcıları. "Bilgisayar oyunu" diye bir kavramın varlığından haberdar olan hemen herkesin iyi bir oyunun nasıl yapılacağı hakkında söyleyecek bir şeyleri mutlaka vardır. Üstelik bunu hayatında birilerini iyi bir oyun yapıyor,

nasıl oyun yapıyor onu bile bilmez. Ama yine de her konuda olduğu gibi, bu konuda da herkesin bir fikri vardır.

Orjinal Text: Michal "Wolf" Bydka
Çeviren: Eva Byoradkova
Türkçeye uyarlayan: K. Bekker Süngür



"Grim Fandago" o kadar orijinal bir oyundu ki, bunun iyiliğinden çok köflülüğünü gördü.

7 milyon Atari 2600 sahtilmiş iken, 12 milyon Pacman kartuşunun imal edilmesi, fiyaskolar tarihine altın harflerle kazandı.



İYİ OYUN YAPMAK HAKKINDA AĞZINDAN çok sık laf çıkmayan birleri varsa, oyun yapımcılarının kendileridir. Neden? Çok basit, ne zaman oyun yapımında emek, zaman ve para harcamış bir yapımcıya "iyi oyun" derseniz, aklına elinden çıkmış olan tüm o kötü oyunlar gelir ve tabii ki dimağı kilitletir kalır. Çünkü "kötü oyun" yapmamış bir insan evladı yoktur oyun piyasasında. Çünkü "kötü oyun" demek ilia ki gerçekten de rezil, beş para etmez, yüz üzerinden bir puan alacak kadar yan yatmış, çamura batmış bir proje demek değildir. "Kötü oyun", yapanları zarara sokmuş, ceplerindeki parayı eritip yerine daha fazlasını getirmemiş, programcıları, seviye tasarımcılarını, senaryo yazarlarını, grafikçileri açlığa mahkum etmiş bir oyundur. Oyun pazarında ikinci sınıf düşük bütçeli bir oyun başarılı olabilirken, büyük umutlar bağlanan sağlam oyunların acınacak denli düşük satışlarla yetinmek zorunda kalması az görülen bir olay değildir.

berinde insanların ilgisini de çekecek oyunlara ihtiyaç duyulacağını farketti. Bu oyunlar gençlerin jetonlu makinelerden bildiği, tanıdığı isimler olmalıydı ki konsollar ve kartuşlar satılsın. Böylece Space Invaders dahil pek çok klasik oyunun Atari 2600 için versiyonları geliştirildi ve Atari elektronik oyun piyasasının devlerinden biri oldu. Ancak 1982 senesinde Atari firması öyle bir halt etti ki, bunu üç yaşındaki bebeler eder miydi, orası halen tartışılır durur. İyi para kazanmakta olan Atari bu piyasada ekmek olduğunu gören Warner Communications tarafından satın alındı. Ne var ki kazandığı tüm paradan çalışanlarına zırnık koklatmamak Atari için bir şirket politikası haline gelmişti. Tabii bir süre sonra açlıktan sürünen tüm tecrübeli programcılar ve diğer çalışanlar

versiyonu o kadar rezil, o kadar oynanamaz durumdaydı ki, kısa süre içinde bu kartuşların büyük kısmı tüketiciler tarafından iade edildi. Asla satılmayan beş milyon kartuş ise şirketin zarar hanesine koca bir eksi atmakla kalmadı, Atari'nin "altın yumurtlayan tavuk" imajını da sonsuza dek sildi.

Ama Atari akıllandı mı? Hayır. Bir süre sonra Spielberg'in ünlü filmi E.T. piyasaya çıkıp da insanlarda bir E.T. merakı uyanınca, Atari firmasının akli evvel yöneticileri insanların bu filmle ilgili bir oyunu alacakları fikrine kapıldılar. Aslında temelinde kötü bir fikir sayılmaz, değil mi? Sorun şu ki yöneticiler ellerindeki tecrübesiz

OYUN YAPIMCILARININ BERBAT OYUNLARINI KISKANIYOR MUSUNUZ? MERAK ETMEYİN, BİZ SİZE BU SAYFALARDAN KENDİ BERBAT OYUNUNUZU HAZIRLAMANIN YOLUNU ANLATACAĞIZ.

Tabii olup bitenlerin, yaşananların gelecek nesillere aktarılması gerekiyor. Yarın öbür gün kalkıp oyun yaparsanız lazım olur diye değil, yanlış anlamayın. Zaten oyun yapmaya kalkanlar bu dersleri otomatik olarak okuyacaklar, işin raconu bu. Bizim derdimiz insanların başından geçen olayları ilgilenenlere aktarmak, biraz hayret etmek, biraz da gülmek. Ne de olsa başkalarının sıkıntılarına gülmek insanoğlunun normal davranış biçimlerinden biridir. Ama oyun piyasasında olan olaylardan bazıları da gülünmeyecek gibi değil ki, biz ne yapalım?

Oyun Tarihinin En Rezil Hatası Malum, Amerikan oyun piyasası inanılmaz derecede büyük ve haliyle dünyanın diğer köşelerinde olup bitenleri de derinden etkiliyor. Ne de olsa günümüzde oyun endüstrisinin önemli bir kısmı bu ülkede konuşlanmış bulunuyor. Ancak tabii ki her şeyin bir başlangıcı vardır ve bu gerçek ABD oyun piyasasının oluşması için de geçerlidir.

1970'li yılların sonunda Uzak Doğu ve Amerika, jetonlu oyun makineleri (arcade) yardımıyla elektronik oyun kavramıyla tanışmıştı. Ardından da Atari firmasının ünlü Atari 2600 konsolu çıktı. Bu kartuşlu konsol televizyona bağlanıyor, böylece jeton masrafı yapmadan, evinizin rahatlığında oyun oynama imkanına kavuşuyordunuz. Zaten sonraki yıllarda ülkemize de bolca gelen bu konsol yüzünden tüm elektronik oyun türlerinin adı halk arasında "Atari" olarak kaldı.

Atari firması bu konsolu ABD pazarına sürdüğünde bera-

gruplar halinde ayrılıp kendi başlarının çaresine bakmaya karar verdiler.

İşte bu dönemde jetonlu makinelerde bir Pacman çılgınlığı sürmekteydi ve Atari firması yöneticileri bu oyunu kendi konsollarına taşırlarsa iyi para kazanacaklarını düşünüyorlardı. Önlerinde göremedikleri bir kaç çukur vardı ve onlar da içine düşmek üzereydiler. Bunların ilki tüm tecrübeli ekiplerin istifa etmiş olduğuydu. Bu yüzden projenin çabucak tamamlanması için dışarıdan adam tutulması yoluna gidildi.

İkinci büyük hata

Yapılan ikinci hata ise çok daha ahmakça idi. Halî hazırda on milyon Atari 2600 konsolu satıldığı halde, Pacman kartuşlarından tam oniki milyon adet üretildi! Yöneticiler insanların sırf Pacman için 2600 satın alacağını düşünüyordu, ama bu da garip bir fikirdi. Çünkü piyasada zaten Intellivision ve Colecovision adında iki farklı konsol daha vardı, üstelik bunlar basit bir adaptörle rahatça 2600 oyunlarını çalıştırabiliyorlardı.

Tabii her şeye rağmen Pacman piyasaya sürüldü ve ilk aşamada yedi milyon kartuş satıldı. Ancak apar topar yapılan bu Pacman

programcıları toplayıp, onlara oyunu yapmaları için sadece dört hafta süre tanıdılar çünkü oyunun yılbaşına yetişmesi gerekiyordu! Dört haftada pek çok şey yapabilirsiniz, ama iyi bir bilgisayar oyunu bunlardan biri değildir. İşin komik tarafı, pazarlama bölümündekiler filmin isminin oyunu sattırmaya yeteceğinden o kadar emindiler ki, oyuna bir defa bile göz atmadan beş milyon adet kartuş için sipariş verdiler. Ve gerçek şu ki, beş milyon oyun kartuşunun maliyeti gerçekten de yüksektir. Özellikle sonuçta ortaya çıkan oyunun inanılmaz kötü olduğunu ve neredeyse tüm kartuşların elinizde kaldığını düşünürseniz!

Ama sonrası daha da komik tabii ki, Atari elde kalan beş milyon E.T. kartuşunu ne yapacağını bilemeyince, çareyi hepsini imha etmekte buldu. Kartuşlar kamyonlara yüklenip New Mexico çölünde bir çöplüğe gömüldüler. Bunu haber alan meraklıların gelip çöplüğü kazmaya başlaması uzun sürmedi tabii. Atari'nin buna



verdiği tepki ise derhal bölgeye geri dönüp, tüm alanı kalın bir tabaka betonla kaplamak oldu!

Tabii tüm bu rezilliğin faturası sadece bir firmaya çıksaydı o kadar sorun olmazdı. Ama Atari o dönemde ABD pazarındaki en büyük firmaydı ve ardi ardına gelen bu fiyaskolar sadece şirketin belini bükmekle kalmadı, emekleme döneminde olan konsol pazarına da yaman bir darbe vurdu. 1990'lı yılların başlarına dek pek çok firma ABD pazarına girmekten tırsı ve sonuç olarak elektronik oyunlar uzun bir süre daha sadece küçük bir azınlığın eğlencesi olarak kalmaya mahkum edildi. Atari ise 1983 yılı sonunda bu olaylardan ötürü yaklaşık 600 milyon dolar zarar ettiğini açıkladı ve bir daha da kolay kolay toparlanamadı.

Peki hatayı nerede yaptılar?

Tüm bu olup bitenlerin en büyük sebeplerinden biri, o günlerde oyun yapımında "kalite kontrolü" diye bir şeyin asla duyulmamış olmasıydı. İnsanlar beğenmedikleri oyunu her zaman geri götürebilir tabii ki, ama sık sık elde patlayan oyunların zararını hangi firma sonsuza dek sineye çekebilir ki? Sonuçta oyun firmaları yaptıkları oyunların kalitesini en azından bir dereceye kadar kontrol etmek zorunda olduklarını anladılar. Hatta bugün isim haklarını elinde tutan firmaların oyun yapımcıları üzerindeki yaptırım gücü çok büyüktür. Mesela bir film şirketi isim haklarını taşıyan bir oyunun kötü olduğunu düşünürse yapım işini tamamen durdurabilir. Benzer bir şekilde Sony, Microsoft ya da Nintendo gibi firmaların konsollarına oyun yapan tasarım büroları devamlı olarak ne halt ettikleri hakkında hesap vermek zorundadırlar. Konsol oyunlarının neden PC oyunlarına kıyasla daha rafine, daha seçkin olduğunu merak ettiğiniz oldu mu hiç? Sebebi işte tüm bu facialardan alınan derslerdir. PC oyunları için yama çıkarabilirsiniz, ama konsollar hata affetmeyen platformlardır.

Codename Eagle'in tek kabahtı Battlefield 1942'den iki sene önce çıkmasıydı.



BİR OYUNU REZİL ETMENİN 3 ALTIN KURALI

Görüyorsunuz ya, insanoğlu hayattaki her şeyi anlamak ya da kontrol etmek yeteneğine sahip değil. Ve çoğu zaman en sağlam oyunlar kesinlikle yapımcılarının kontrolü dışındaki şartlardan dolayı dibe vurabiliyorlar. Ama ne var ki, eğer cidden ısrarla dibe vuracak bir oyun yapmaya kasiyorsanız, o zaman başanyı yakalamak (!) ve rezil olmak için şimdi anlatacağımızı kesinlikle tatbik etmeniz elzemdir:

KESİNLİKLE ORJİNAL OLMAYA KASIN Evet, oyunla ilgili yaptığınız her şeyin en sıra dışı, en alışılmadık olması için elinizden geleni ardınıza koymayın. Arabirim tasarımından tutun da, karakterlere ve hatta oynanış sistemine kadar, tüm unsurları tasarlayın, yıkmadık tabu, çiğnenmedik kural bırakmayın! Nasılsa bu toplum sizi anlamıyor, en azından ölümünüzden sonra takdir edilmesi muhtemel bir şeyler üretmiş olursunuz. Ama siz ille de iyice dibe vurmak, parasal açıdan da çökmek istiyorsanız, o zaman sadece orijinal fikirlerle yetinmeyin, kullanmanız gereken tüm yazılımları da baştan sona kendiniz geliştirin! Bir süre sonra diğer firmaların neden parayı bastırıp hazır oyun motorlarını satın aldıklarını anlarsınız nasılsa.

PLANI, PROGRAMI BOŞVERİN Planlama yapmak, kimin neyi ne zaman halledeceğini programlamak, oyunun neye benzeyeceğine önceden karar vermek, bunlar boş işler! Siz ve ekibiniz zaten dahi çocuklar değilsiniz? Planlı olmak, düzenli çalışmak, işleri vaktinde yetiştirmek, bir yandan da diğerleri düzenlemek, böyle şeylere ihtiyacınız yok sizin! Oyunun neye benzeyeceğini baştan karar vermek zaten sizi kısıtlar, caktır. Ya yarın öbür gün canınız strateji yerine FPS yapmak isterse? Değil mi ama? Sallayın planı programı, bırakın herkes kafasına göre takılsın.

İNTERNET'İ SAKIN BOŞLAMAYIN Bakın özellikle bu zamanda rezil bir oyun yapabilmeyen, herkesi hayal kırıklığına uğratıp kendinize düşman etmenin en önemli koşullarından biri internet'i verimli kullanabilmektir. Diyelim ki kafanızda bir oyun fikri oluşmaya başladı, hiç bekletmeden derhal kendinize bir web sayfası hazırlayın ve başlayın kafanızdaki fikri ballandıra ballandıra anlatmaya! Ortada daha hiçbir şey olmayabilir, bu önemli değil, siz ilgi çekmek istemiyor musunuz kardeşim?

Tabii sadece olmayan bir oyunla ilgili planlardan, tasarımlardan filan bahsetmek yetmez, görsel açıdan da inandırıcı olmanız lazım. Bu yüzden sık sık sitenize resimler filan koyun. Ne resmi olduğu önemli değil, mesela olmayan oyunun olmayan kahramanlarının kafadan uydurma karakalem eskizlerini tarayıp siteye koyabilirsiniz! Ayrıca Photoshop ne güne duruyor? Sağdan soldan topladığınız ekran görüntülerini kırıp, kolajlayın, koyun siteye. Sahte oldukları anlaşılrsa ne olur ki?

Ve tabii forumlar, onları da ihmal etmemek lazım. Forum açın ve insanlara oyunda ne görmek istediklerini sorun. Çoğu ne istediğini kendi de bilmez, o yüzden tonla ipe sapa gelmez istek ve fikirle karşılaşacaksınız. Ama size ne, siz zaten onların fikirlerini dinlemek için forum açmıyorsunuz ki! Sizin olayınız arada bir forumlarınıza girip ciddi, ne halt ettiğini bilen bir havayla mesajlar yazmaktır. Böylece insanlar sizin bir halttan anladığınızı, daha da kötüsü gerçekten bir oyun üzerinde çalıştığınızı zannedeceklerdir. Tabii bir müddet sonra sıkılıp "Eeee, nerede bu oyun ya?" diye isyan etmeye kalkabilirler. Etsinler, basarsınız foruma "Kıllık yaratmayın lan, oyun bitince bitecek işte!" diye bir post, otururlar aşağı! Unutmayın, sizin amacınız rezil olmak, vezir değil!

BU KADAR ABARTMAYIN

Oyun tarihi aşırı şişirilmiş balonlarla doludur aslında. Ne var ki bu balonların hepsinin yapımcısının elinde patladığını söylemek pek mümkün değildir. Gereğinden fazla abartıldığı halde satış rekorları kırmayı başaranlar olduğu gibi, gerçekten hak ettiği hakkı olan ilgiyi görmemiş pek çok yapımda da vardır. İşte size bunlardan birkaç örnek, günahları ve sevaplarıyla beraber.

1) HALO Aslında Halo'nun neden başarılı olduğunu anlamak pek zor değil. Konsollarda başarılı bir FPS'ye nadiren rastlanır, hele bu oyun çıktığında X-Box kullanıcıları iyi ya da kötü, herhangi yeni bir oyuna hasrettiler. Ama genelinde Halo aşırı şişirilmiş oyunlara iyi bir örnektir. Yıllar önce PC için yapılmaya başlandığı haliyle, bitmiş sürümü arasındaki kopukluk çok büyüktür. Düşman çeşidi çok azdır ve modeller sıradandır, çevre tasarımı yer yer inanılmaz düz, hatta sıkıcıdır. Üstelik grafik açıdan çok dolu bir oyun olmamasına rağmen, özellikle PC versiyonu tam bir sistem canavardır. Ama iyi satmıştır, orası başka.



2) TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Yıllarca kendine büyük bir hayran kitlesi toplayan bir oyun serisi nasıl katledilir, tabutuna son çivi nasıl çakılır, görün. Lara Croft asla bu denli hantal, bu denli başarısız olmamıştı. Ama bu kaçınılmazdı tabii ki, çünkü hayranlarından yapımcısına herkes henüz bitmekten çok uzak olan oyunu ellerinden geldiğince şişirdiler. Sonunda Eidos kendi gazına gelerek oyunu apar topar piyasaya sürdü, çünkü potansiyel müşteri kitlesinin beklemekten sıkılmasından korktular. İşin en acı yanı da nedir biliyor musunuz? Oyun piyasada patladığında faturanın yapımcı Core Design'a kesilmesi oldu.



4) QUAKE 2 Doom zamanından beri oyunlarla ciddi biçimde ilgilenen kime sorarsanız sorun, size verecekleri cevap değişmez. Quake 2 fena oyun değildir, ama maalesef ilk Quake kadar hafızada iz bırakabilmiş hiç değildir! Sorun bu oyunun da daha piyasaya çıkmadan abartılmış olmasından kaynaklanıyordu. İnsanların beklentisi öyle büyüdü ki, sonunda ID oyunu zamanından önce çıkarmak zorunda kaldı. Düşman yapay zekası neredeyse sıfırdı, silahlar rafine edilmemişti, çoğu harita ruhsuz odalardan ibaretti ve atmosfer kesinlikle ilk Quake'in yanına bile yaklaşmıyordu. Daha da beteri oyunun Multiplayer kısmı yoktu, çok sonradan bir yama ile tüketiciye sunuldu. Eh, en azından bu oyunun motoru sayesinde başka pek çok sağlam oyunun yapılması mümkün oldu!



HATASIZ KUL OLMAZ

Oyun piyasasında büyük ümit bağlanan, her açıdan çok kaliteli görünen, çok iyi eleştiriler alan bir oyunun tamamen üreticisinin elinde patlaması sık görülen bir vakadır. Öte yandan vasat denebilecek, nispeten düşük bütçeli yapımların satış rekorları kırmaları da aynı sıklıkta görülür. Peki ama neden böyle oluyor? Neden yukarıda bahsettiğimiz Atari örneğindeki gibi devamlı kötü kararlar alan, kötü oyunlar yapan firmalar değil de, aynı zamanda mükemmel ürünler sunan firmalar da okkanın altına gidebiliyor? Bunun çok fazla sebebi var aslında, ve biraz dikkatli bakılsa bu derslerin diğer sektörlerde daha önceden yaşanan facialardan çıkarılmış olduğu görülebilir. Sonuçta serbest pazar ekonomisinin kuralları her dakika değişmiyor. Ama insanlar aynı hataları farklı alanlarda sık sık tekrarlayabiliyorlar. Bakın oyun firmalarının oyunlarının raflarda kalmasının ana sebepleri neler, bir görelim:

BABA KAÇ BASIYOR BU F-16? Bir dönem Level sayfalarında her ay en az bir jet simülasyonu incelemesi bulunurdu (Amiga dergilerinde ise durum daha vahimdi, her dergide bir simülasyon köşesi

vardı). F-16, F-18 veya Mig-29, mutlaka her ay yazacak bir simülasyon gelirdi. Çoğu zaman bu oyunlar sıradan bir bilgisayarda rahatça çalışabilen, oynamak için ille de jet brövesi gerektirmeyen, hafif ama zevkli yapımlar olurlardı. Tabii sayı arttıkça insanların bu türe ilgisi de arttı ve çok fazla firma jet oyunu yapmaya başladı. Sorun şu ki, her firma daha fazla satmak için kendi oyununu diğerlerinden daha üstün kılmaya çalışıyordu. "Bunun neresi sorun" diyebilirsiniz tabii. Sorun şu, bir jet simülasyonunu rakiplerine üstün kılmamanın en benimsenen yolu her defasında "daha gerçekçi" oyunlar yapmaktır. Daha eğlenceli senaryolar, daha bol aksiyon ya da başka bir şey değil, ama giderek artan bir gerçekçilik saplantısı oyunlara hakim olmaya başladı.

Sonuç? Falcon 4.0 bugüne dek yapılmış en gerçekçi jet oyunlarından biridir mesela, öyle ki gerçek F-16 pilotları tarafından bile kalitesi takdir edilmiştir. Ama acaba kaçımız bu "oyunu" oynayabilecek denli bilgi ya da sabir sahibidir? Uzun lafın kısası, onların bilgi ve yeteneklerini aşan oyunlar yapmak, kendi müşterinizi kaçırmamanın en

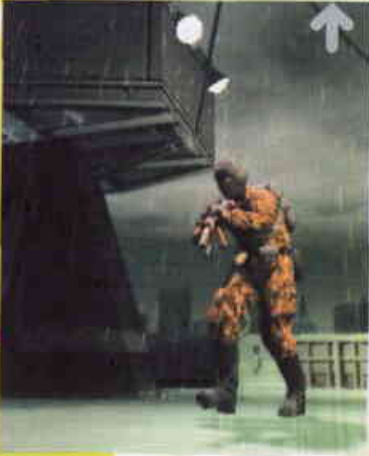
iyi yollarından biridir! Artık uçuş oyunları piyasası öyle bir hale geldi ki, birkaç senede bir yeni bir oyun "belki" çıkıyor. Belki. Acaba buna değdi mi? Koca bir oyun türünün ölüm döşegine yattığını görmek ne acı...

YETENEKLİ REKLAMCI ARANIYOR

Ülkemizde oyun sektörü neden ilerlemiyor? Aslında bunun temel sebebi diğer sektörlerde yaşanan sıkıntılar da doğrudan ilgilendiriyor: Reklam yok! Ekonomik durumdaki en küçük bir dalgalanmada şirketlerin ilk kestikleri gider kalemi reklam bütçesi oluyor. Hadi oyun dergilerinin reklam alamamasını bir kenara bırakalım, benim anlamadığım konu başka. Acaba şirketler ürün ya da hizmetlerini tüketiciye tanıtmadan, onları varlıklarından haberdar etmeden nasıl kâr etmeyi, krizden kurtulmayı umuyor olabilirler? Bunun kavgası kapalı bir bakkal dükkanı çalıştırmaktan farkı ne? Kim sizden nasıl



7) METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY Aşırı şişirilen ve biraz da şansın yardımıyla patlamaktan kurtulan bir başka oyun daha! Serinin ilk oyunu çıktığında sıra dışı idi, ama bu herhangi bir yenilik getirmiyordu. Oyun süresinin yarısı sıkıcı konuşmalarla doluydu, oynaması pek rahat bir oyun değildi. Üstüne üstlük Snake gibi sağlam bir karakter yerine, Raiden diye cin siyetinden bile emin olamadığımız bir yeni yetme konmuştu! Dedim ya, patlamadıysa bu büyük bir şanstır.



8) BLACK & WHITE İlginç, sıra dışı bir oyun gibi görünüyordu Black & White. Sözü çok edilmiş, reklamı çok yapılmış, sabırsızlıkla beklenmişti. Sonra oyun çıktı ve insanlar oynamaya başladı. Oynadılar, oynadılar, oynadılar. Sonra fark ettiler ki, ağzına kadar hatalarla dolu bir oyunda, dev bir maymuna tuvalet terbiyesi vermeye çalışmak, bu arada karşı köye ateş topu atmaya kasmak o kadar da sıra dışı ya da çekici değildi! Zamanla insanların tepkisi o kadar arttı ki, Molyneux şahsen oyunun istendiği gibi olmadığını, bundan kendinin de rahatsız olduğunu itiraf etmek zorunda kaldı.



6) ENTER THE MATRIX Film konulu oyunlar arasında belki de en başarılı olanlardan biri bu oyun oldu. Ama gerçekte asla vasatın çok üstüne çıkabilecek bir yapım değildi. Abartılı bir reklam kampanyası sayesinde iyi satmayı başardığı bir gerçek tabii ki. Ama süzme Matrix manyakları dışında kalan herkes, bunun şişirildiği kadar sağlam bir oyun olmadığı konusunda hem fikir olmakta gecikmedi. Zaten yapımcıları da ikinci bir oyunu daha duyurup şanslarını gereğinden fazla zorlamayı uygun görmediler.



haberdar olacak ta gelip sizle iş yapacak, be hey gafiller?

Tabii aynı durum yurtdışında da geçerli, ama biraz daha farklı bir biçimde. Orada sorun reklam yapmak ya da yapmamak değil, reklamı düzgün yapabilmek. Maalesef bastığı yeri görmeyen, eskaza o mesleğe girmiş reklamcılara her ülkede toslayabilirsiniz. Eğer ürününüz bunlardan birinin eline düşerse, altın kaplama olsa bile maceranın sonu hüsrarla bitecektir. Dandik bir ürünün çok başarılı bir şekilde pazarlanmasına ABD'den bir örnek verelim. Yıllardır bitmeyen "Deer Hunter" oyun serisini mutlaka duymuşsunuzdur. Neredeyse sıfır bütçeyle yapılan bu "av oyunu", bilgisayar oyunlarına biraz vakit ayırmış herhangi bir insan evi için gözleri kör edebilecek bir faciadır. Ne var ki işinin ustası reklamcılarının eline düşmüştür. Geyik avı ya da tüfekte ilgilenen ve

evinde bir PC bulunan ABD vatandaşlarının sayısı inanılmayacak denli çoktur. İşte o usta reklamcılar bu vasat bile olamayan oyunu o insanların gözüne sokmayı öyle iyi başarmışlardır ki, Deer Hunter serisi uzun süre satış rekorları kırmıştır. Eh, geyik avıyla ilgili bir oyunu av mağazası raflarına sokmayı akil edebilirsiniz tabii ki birileri mutlaka görecektir ve alacaktır! Sonuç? Deer Hunter gibi bir garabeti üretenlerin cebi para görmüş, yüzleri gülmüştür. Öte yandan doğru kitleyi tutturamayan yüzlerce çok daha iyi oyun raflarda çürümeye devam etmektedir. İşte reklamın gücü! **BU TOPLUM BENİ ANLAMİYOR!** Bilmem hatırlar mısınız, Codename: Eagle diye bir oyun incelemiştik dergide seneler evvel. Oyun gerçekten de fena değildi, hatalarına karşın pek çok yenilik içeriyordu ve bu yüzden istisnasız tüm ülkelerde oyun basınından övgüler toplamıştı. Sonra ne oldu o oyun? Topu attı, yan yattı! Oysa iki sene sonra çıkan Battlefield 1942 resmen satış rekorları kırdı ve bugün Internet üzerinde en çok oynanan oyunlardan biri. Halbuki Battlefield 1942 hiç de büyük bir yenilik getirmiyor, aksine onun yap-

tığı hemen herşeyi seneler evvel Codename: Eagle az ya da çok aynen yapıyordu! Peki ama bir oyunu göçertirken neredeyse kopyası olan bir başka oyunu zirveye taşıyan sebep nedir?

Bunun tek açıklaması var, o da toplumun henüz sizin o oyunla sunduğunuz kavramlara hazır olmaması. Bu her alanda olur, ne yazık ki öncü olmanın bedeli çoğunlukla pek ağırdır. İşte bu yüzden aklınıza gelen her "inanılmaz yeni fikir" o kadar da iyi bir fikir olmayabilir. En azından uzun vadede neler olacağını görebilmek için bazen işi ağırdan almak gerekebilir. Tabii bu sefer de treni kaçırmak söz konusudur. Biri oyun işinden para kazanmanın kolay olduğunu mu söyledi?

SON GELEN ÇÜRÜK ELMA Beklerken treni kaçırmaktan bahsettik ya hani, işte o da çok sık olan bir olaydır, ama genellikle isteyerek yapılmaz. Çoğu zaman küçük ama becerikli bir firma doğru düzgün bir oyun yapar. Ama gelin görün ki oyunu yayınlayacak adam gibi bir yayıncıyla anlaşmayı bir türlü başaramazlar. Aylar aylar, yıllar yılları kovalar. Sonunda bir gün oyun çıkmayı başarabilir ve rafta patlar. Neden? Aradan geçen zaman >>>

>>> zarfında ya o türe olan ilgi ölmüştür, ya da söz konusu olan bir seriye eğer, hayranları beklemekten sıkılıp başka oyunlara yönelmişlerdir. Bir ürünü satmak için doğru zaman dilimini yakalamak çok ciddi bir problemdir ve herkes bunu başaramaz.

FESUPHANALLAH Oyun pazarında bazen gerçekten de çok harika, çok sıra dışı, çok kaliteli bir oyun beliriverir. Öyle sağlamdır ki o oyun, yapımıcısının adından reklamasyona kadar her şey lehinedir. Satmaması için hiçbir sebep yoktur. Övgülerle söz edilir, iyi eleştiriler alır ve gerçekten de iyidir. Ama yayıncı firma oyun stoklarını eritebilmek için senelerce uğraşmak zorunda kalır. İnsanlar gidip o oyunu almazlar. Neden almazlar? Belli bir sebebi yoktur aslında göze görünür. Ama insanlar almazlar işte. Misal Undying, misal Grim Fandango. Bu oyunların ilk baskularının tükenmesi seneler sürdü ve yapımçı firmalar öyle bunaldılar ki, bırakın bir devam oyunu yapmayı, genellikle bir daha o türden herhangi bir başka oyun çıkarmama kararı aldılar. Bu herhangi bir oyunun başına gelebilir tabii, ama genellikle söz konusu oyun ne kadar iyiyse gerçekleşme olasılığı da o denli yüksektir.

TAVŞANIN SUYUNUN SUYU Bazen bir oyun o kadar başarılı olur ki, neredeyse bir anda oyun dünyasında yeni bir çağ açar! Manyak gibidir o oyun, çılgınlar gibi satar, yapımçıları ihya olur, hatıta genellikle bazı ülkelerde çılgınlığa varan derecede tutulur (Bakınız Güney Kore halkının bitmek bilmeyen Starcraft sevdası). Tabii akabinde bir sürü firmanın avuçları kaşınmaya başlar, bu hengamede küpü akarken doldurmak lazımdır! Hemen kollar sıvanır, satış rekorları kıran oyunun kopyalanması işlemine başlanır. Bir anda piyasa gırtlığına kadar "yeni" oyunlarla dolup taşıyiverir. Burada kalite ya da orijinal fikirler değil, çok satan oyunla olan benzerlik önemlidir. Bugüne kadar "Aynı Diablo gibi!" ya da "Tıpkı Starcraft!" veya "Dom gibi ama daha bile kanlı!" türünden sloganlarla piyasaya çıkan oyunları saymaya kalksak ömrümüz tükenir. İşte yaptığınız oyunun tam bu dönemlerden birine denk geldiğini düşünün, üstelik herhangi bir şeyin kopyası olması da gerekmez. Üstelik ne kadar orijinal olursa o kadar da iyidir, çünkü böylece bu karmaşada oyununuzun gürme gitme ihtimali daha da artacaktır.

Sağlam Patlayan Bombalar!

Oyun tarihinde çok sağlam patlayan, etrafı moloz içinde bırakan bir sürü bomba var elbette. Ama işte bu bombalardan en önemli dört tanesi.

DAIKATANA John Romero ve Daikatana. Bu iki isim oyun tarihine sonsuza dek kazandı ve kimse de çıkarmaya gücü yetmez. Daikatana neden başarısız oldu, Romero neden tüm kariyerini rezil edip sonunda karın tokluğuna çalışır hale geldi? Sebebi basit, Romero bu yazıda okuduğunuz her şeyi kelimenin tam anlamıyla yaptı, hatıta daha da fazlasını yaptı. Senelerce plansız, programsız şirket yönetti, Eidos'un paracaklarını hortum gibi emdi durdu. İnanılmaz lüks yaşadı, reklamlarda ve forumlarda potansiyel müşteri kitlesiyle ölesiye dalga geçti, devamlı personel ve yazılım değiştirdi, ve daha nicesini yaptı! Doğrusu Daikatana patlamasaydı bile Romero er ya da geç kuyruğu kaptıracaktı, insan şansını bu kadar da zorlamamalı.



NINTENDO VE SONY Sadece oyunlar değil, oyun platformları da patlayabilir tabii. Her ne kadar konumuz daha ziyade oyunlar olsa da, Nintendo'nun kendi eliyle kendine attığı bir kazık var ki, bunu anlatmadan geçmeye imkan yok. Nintendo uzun uğraşlardan sonra Nintendo Entertainment System ile konsol pazarının en büyük payını kapmayı başarmıştı. Ne var ki ufukta yeni rakipler görünüyordu ve Nintendo yeni bir konsol tasarlamak zorunda olduğunu farketmişti. Yeni konsolun CD sürücüyü sahip olması planlanıyordu ve bunun için de Sony ile ortak çalışmalara başlandı. Sony tam beş milyon CD sürücü üretmişti ki Nintendo apar topar başka bir firmayla (Philips) çalışmayı seçtiğini açıkladı ve Sony bir anda bu işten zarar etmiş olarak ortada kalıverdi. Sony yöneticileri bu işe o kadar gıcık olmuşlardı ki, derhal çalışmalara devam edip geliştirdikleri teknolojileri kullanarak kendi konsollarını üret-

tiler. Kısa zamanda Nintendo'yu, hem de diğer konsol üreticilerini silip süpürecek olan bu konsolun adı, Playstation'du.

PAZARLAMA FACIASI Oyun reklamcılığı denince akla hemen İngilizlerin ünlü Acclaim firması gelir. Sebebi çok başarılı reklamlar yapmaları değil, aksine olası en emsalsel fikirleri ortaya atmaları. Mesela Turok çıkacağı zaman yeni doğan oyunun adını "Turok" koymayı kabul eden ailelere 10,000 dolar ödemeyi teklif etmişlerdi. Aynı yöntemi Shadowman 2 için de denediler, mezar taşına reklam almayı kabul edenlerin cenaze masraflarını ödeyeceklerdi! Ve tabii Burnout 2: Point of Impact için yaptıkları kampanya da unutulamaz. Oyunun çıkışı şerefine sürat yaparken yakalanan sürücülerin cezalarını ödemeyi teklif ettiler! Bir reklamcı ne kadar delirebilir, varın anlayın.

DİKKAT, KÖR OLABİLİRSİNİZ! Üzerinde "Dikkat, kalıcı körlüğe yol açabilir!" uyarısı bulunan bir ürüne 180 dolar öder miydiniz? Peki ya bunu öğrenenize kızınıza oynasın diye alırdınız? Hayır? Ama Nintendo nedense insanların bunu yapacağını düşünmüştü! Virtual Boy adını verdikleri ve sanal gerçeklik gözlüğü şeklinde tasarlanmış olan taşınabilir konsolu piyasaya sürmelerinin sebebi de bu düşünceydi zaten. Konsol sadece kırmızı renkte çalışan iki minik ekrana sahipti ve altında kafaya takmak için de hayli ağırdı. Sadece birkaç oyunla çıkmıştı ki onlar da rezil şeylendi. Ama daha da kötüsü, üzerinde körlük yapabileceğine dair kocaman bir uyarı bulunuyordu! İşin daha da acı tarafı, bunu tasarlayan kişi bizzat Game Boy efsanesinin yaratıcısı olan Gunpei Yokoiho adlı tasarımcıydı. Tabii Nintendo az daha tamamen iflas ediyordu ve garibim Gunpei de işinden oldu.





M. Berker Güngör / gberker@level.com.tr

adeptus mechanicus

İnsanların kendilerinde olandan daha büyük bir zekanın ürünleriyle oynaması pek tekin değildir.

- Gandalf

İnsan denen varlığın zihinsel ve bedensel gelişimi ne denli uzun zaman alan, ne denli zorlu bir süreçtir! Yıllar boyu gözlerim kapalı, kulaklarım tıkalı dolaşmadığım halde, gördüğüm ve öğrendiğim sayısız şeye rağmen, pek çok olayın kafamda yerli yerine oturması için zaman geçmesi gerektiğini görüyorum. Dün eksik olan parça bugün bulunuyor ve ertesi gün tüm bir bilmecenin parçaları yerine oturuyor. Hep ezberleyen değil, öğrenen, işin aslında vâkif olan bir adam haline gelebilmek için uğraştım. Ve aslına bakarsanız tersi de benim açımdan pek mümkün değildi. Genetik yapımdan kaynaklansa gerek, ezberim tam bir felakettir. Bir formülü ezberleyip yeri geldiğinde kullanamam. Okul hayatım boyunca sırf bu yüzden neler çektim neler. Ama işin içyüzünü anlatırsanız bana, dinler ve elimden geldiğince de hazmederim. Tabii mucize beklemeyin, sonuçta benden bir Einstein ya da bir Von Braun çıkmaz, ama hiç yoktan iyidir.

Sorun şu ki, bu gezegendeki çoğu insan için "öğrenmek" başlı başına bir lüks haline gelmiştir. Basit hareket şablonları, konuşma balonları ve içgüdüsel tepkiler çoğunlukla yaşamı sürdürmeye yeterken başka türüsü de beklenebilir mi, bilemiyorum. Ne var ki bu yeterli midir? Eğer halen mağaralarda komünler halinde yaşıyor, av ve toplayıcılıkla geçiniyor olsaydık, o zaman bu soruya olumlu bir cevap verebilirdim. Ama öyle bir dünyada değiliz artık.

Teknolojinin girmediği yer kalmadı gibi bir şey, ve aslına bakarsanız modern bilimin biriktirdiği veriler günlük hayatlarımızda yeni yeni kendilerine yer bulmaya başlıyorlar. Bilim adamları sizin ya da benim tüketebileceğimizden daha hızlı üretiyorlar. Ama daha da kötü-

sü, artık çalışmaları öyle bir hale geldi ki, sıradan insanların anlayışının çok çok ötesine geçtiler. Bu nereye gidecek biz insanları?

Çalınmaması için cep telefonuna muska asanlar, kamyonuna koruyucu dualar içeren etiketler yapıştıranlar, evinin girişinde kurban kesip kanıyla alnına şekiller çizenler ve daha neler neler. Sorun ne yaptığımız değil, neye inandığımız. Sonuçta insanoğlu aciz, ölümlü bir yaratıktır ve daha üstün bir gücün kendine göz kulak olduğuna inanmaya hep ihtiyaç duyacaktır. Ben kendimce bir Tanrı inancına sahip olduğumdan bunu sorgulamıyorum.

Sorguladığım şey şu, bizler ne zaman teknoloji ve inançlarımız arasında yitip gideceğiz? Bugün bir insan arabasına koruyucu bir dua asarken kendine daha üstün bir güce, bir yaratıcıya inanıyor olabilir. Ama on nesil sonra bu ritüelin bambaşka bir hale dönüşmeyeceğini kim garanti edebilir? Warhammer 40K dünyası belki hayal ürünüdür, ama zaten bugünü konu almamaktadır. Orada insanlar teknolojiyi eskilerden miras kalan kutsal bir emanet olarak görürler. Her bilgisayar terminalinin yanında bir kutsal kitap durur, dev savaş makineleri kutsal sembollerle süslenir, savaşçıların "makine ruhlarına" alışabilmesi için hep aynı donanımı kullanabilmesine özen gösterilir. Teknolojiyle uğraşmak seçilmiş ve kutsanmış rahiplerin, Adeptus Mechanicus'un işidir. Tamam, ben bugün "makine ruhları" ile kastedilenin "yapay zeka" olduğunu anlayabiliyorum, ama gezegenin kalan kısmı için de durum böyle mi? Bizler teknoloji ve bilimle donanmış bir "Altın Çağ" beklerken, aslında kendimizi hızla elektrik lambalarıyla donanmış bir başka karanlık çağa sürüklüyor olabilir miyiz? Sakın "makinelerin tanrısı" olmaya oynarken, birdenbire kendimizi tam tersi bir durumda bulmayalım?

Sorguladığım şey şu, bizler ne zaman inançlarımız ve teknoloji arasında yitip gideceğiz?

Bunun bize ne zararı mı olur? Öyle ya, makineleri bilmem ama, bizler zaten uzun zamandır üzerinde resimler olan küçük kağıt parçalarına tapmıyor muyuz? Hayattan ölüme dek her şeyi o kağıtlarla ölçüp biçiyor muyuz? Belki de ben yaşılanıyor, daha paranoyak, olmadık şeyler için endişelenen bir adam haline geliyorum, kim bilir? Ama içimden bir ses bana önümüzdeki 20-30 senenin getireceklerini beklememi söylemiyor değil. Kim bilir, belki de bir motor tamircisi yerine Adeptus Mechanicus'un yolunu tutacağım günler o kadar uzak değildir. Ve o kadar kötü de olmayabilir. ❖

düş

... Çevresindeki her şey bulanıktı, aynı düşünceleri gibi. Neden her şeyin bu şekilde olması gerektiğini veya neden hiçbir şeyin olmadığını düşünüyordu uykulu, sıkıcı hayatında. Belki yanlış yoldan gidiyordu, belki patika, kestirme bir yol kullanıyordu nerede olduğunu bilmediği umutlarına en kısa zamanda gitmek için, belki de umudu yoktu. Ama bu neyi değiştirebilirdi ki... Nereye gittiğini bilmiyordu Vosviddin, yolculuğun sonunda ne olduğunu veya ne olacağını da. İşin kötüsü, bilmek onu olduğundan daha mutsuz edebilirdi. Bu yüzden düşünmemeye çalışıyordu; kendisini, yaşadıklarını, yaşamaya çalıştıklarını, teğet geçtiklerini, arkasında bıraktığı belirsiz izleri. Ama bunun için kendisiyle savaşması gerekiyordu. Neden tanımadığı herkesin yaptığı gibi düşüncelerini elinden bırakmadığını düşünüyordu. Bunu yapacak cesareti yoktu belki de. Rüzgâr çevresini görmesini zorlaştırıyordu. Gözlerini açmaya çalıştı, ama yapamadı. Ardında derin bir uğultu bırakarak ilerliyordu. Kulaklarına çarpan belirli belirsiz sesler vardı, kurbanının çevresini sarmış dans eden kurtlar gibi devamlı yer değiştiren. Ufak elleriyle kapatmayı denedi üşümüş kulaklarını. Rüzgâr buna da izin vermedi... Dengesini kaybediyordu zaman zaman, bu canını acıtıyordu. Korkup korkmadığını bilmiyordu, "ne kadar" kaldığını bilmediği gibi. Korkması için bir neden olması gerekiyordu, ve onun nedeni yoktu, hiçbir zaman da olmamıştı.

Ne kadar kaldı...



Fırat Akyıldız / firat@level.com.tr



Yeniden düşüncelerine döndü umutsuzca. Yaşadığı her şey, ne kadar canını acıttığına aldırmadan gözünün önünden akıyordu. Soğuk evini düşündü, boş duvarı, dağınık yatağı, başından sonuna yürümeye üşendiği uzun koridoru, kapalı penceresi ve yalnızlığıyla birlikte. Evinin karşısındaki penceresiz evleri düşündü, kendisinin de onlardan farklı olmadığını, onlar gibi kapalı, sessiz ve çaresiz olduğunu. Birer tahta pencere açabilirdi onlara, kendi hayatında yapmak isteyip de yapamadıklarını gerçekleştirmek için. Ama bunun için geç kalmıştı, yolculuk bitmek zorundaydı. Annesini düşündü... Sabah şehre yağın kar gibi hayatını kaplayan annesi-

mişti zaten. Bir eksik ya da bir fazla... Farketmemişti hiç.

Dağılan düşüncelerini elleriyle tutmaya çalıştı, yapamadı. Her şey darmadağınktı çevresindeki, her şey bulanıktı. Siyah gökyüzü, yeşil ağaçlar, donuk insanlar... İlk defa bu kadar hızlıydı, bu kadar hızlı yol alıyordu. Garip bir his vardı içinde, şimdiye kadar hiç hissetmediği. Belki bunun adı mutluluktur. Belki de değil... Ne kadar yakın olduğunu, ne kadar kaldığını bilmiyordu. Gitgide

Kulaklarına çarpan belirli belirsiz sesler vardı, kurbanının çevresini sarmış dans eden kurtlar gibi devamlı yer değiştiren.

ni... Onu çok az gördüğü geldi aklına. Aslında annesini hiç görmediğini, onun yaşamadığını bilmiyordu bile. Her sabah yatağından kalkıp, o yürümeye üşendiği koridoru büyük bir heyecanla geçip kafasını annesinin odasından içeriye uzatması, onu yerinde bulamayıp her defasında küçük kalbinin acıması bu yüzdendi belki de. Sarı saçlı, kırmızı yanaklı kız geçti gözünün önünden daha sonra. En sevdiği yeşil, oyuncak askeri gibi kaybetmişti onu da. Siyah-beyaz hayatında sevdiği, tutmaya çalıştığı her şeyi kaybet-

daha çok üşüyordu, daha çok canını acıtıyordu bu yolculuk. Artık son bulmasını istiyordu, ama bu onun elinde değildi. Hiçbir şey onun elinde olmamıştı şimdiye kadar... Rüzgâra rağmen kafasını çevirmeye çalıştı. Ufak bir çocuk gülümseyerek ona bakıyordu. Vosviddin de çocuğa gülümsedi donuk bir ifadeyle... Ve yere çarptı. Ardından da göz yaşı düştü, yerde hareketsiz duran yumuk ellerinin üzerine... ☹



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

azaki'nin çöküşü

Mükemmel diye bir şey yoktur

İlk savaş ve ilk zafer. İmparatorluğun en büyük üstlerinden birini basmış ve ağır kayıplar verdirmiştik. O an bütün imparatorluğa ayaklarım altında çiğnemiş gibi hissettim. Yıllarca galaksideki her halka eziyet çektiren katillerin kendi kanlarında boğulmalarını izledim. Bu ilk zaferi pek çok yenişi izledi ve zaferlerimizle birlikte Azaki de büyüdü. İmparatorluğa karşı mücadeleye katılmak isteyen pek çok kişi bize katıldı. Sonunda Ulaştırma Federasyonuna baskı yapıp şehre düzenli seferler konmasını bile sağladık.

Uzunca bir süre için işler fazlasıyla yolundaydı. Melrin savaşmaktan sıkılıp şehirde bir kantine açtı. Onu mutfak kıyafetleriyle görmek komikti. Ama yaptığı özel yiyecekler savaşlarda daha güçlü olmamızı sağlıyordu. Lavender ise kısa sürede kentinin yıldızı haline geldi. Her akşam hep birlikte toplanıp onu dinliyorduk. Bir avuç insan Talus'u asiler için kurtarılmış bölge haline getirmiştik ve tüm mücadeleye ve savaşa rağmen huzur bizimle Azaki'deydi.

Artık İmparatorluk üssü bizim için bir av sahasıydı sadece, düzenli olarak baskınlar yapıyorduk. Ve imparatorun bu konuda yapabileceği pek bir şey yoktu. Her şey mükemmeldi. Tek bir şey hariç... mükemmel diye bir şeyin olmadığını bilemeyecek kadar gençtim henüz.

Karanlık tarafın güçlerini fazla hafife alıyordum ve İmparator'un Talus hakkındaki planlarından habirim yoktu. Daha da kötüsü şehirdeki huzursuzlukların bile farkında değildim.

Sonra işler yavaş yavaş zorlaşmaya başladı. Her geçen gün daha fazla imparatorluk askeri görüyorduk Talus'da. Daha fazla düşman, daha fazla mücadele. Aslında hala biz üstündük, ta ki bir gün üssün hemen yanına kurulan yeni bir şehrin, "Citadel" in haberi gelene dek. Bizimle başa çıkabilmek için İmparator bir şehir kurduyordu. Kısa sürede toparlandık ve bu şehre bir baskın düzenledik.

Son Zafer

Citadel'e ulaştığımızda şehir bomboştu. Talus'a sevk edilen yeni birlikleri bulmak için üsse doğru yöneldik. Lanet bir yağmur vardı ve önümüzü görmekte zorlanıyorduk. Üssün kapısına geldiğimizde Slavet'i gördüm. Bir asi değildi ama

Azaki'de yaşıyordum ve dostumuzdu. Şüphelenmek yerine selam vermeyi tercih ettim. Ama o "Asiler geldi! Buradalar!" diye bağırarak üssün içine doğru kaçtı. Daha ne olduğunu anlamadan kapıda iki komando belirdi. Aynı anda ateş ederek hemen yanımda duran Orias'ı vurdular. Ben Orias'ın yardımına koşarken hemen önümde liderimiz Tatro'nun düştüğünü gördüm, hemen ardından da Andur. İki komandonun marifeti olamazdı bu. Arkama döndüm ve üzerime doğru gelen iki büyük karaltı gördüm. Bir AT-ST ve bir Rancor. Onların arkasında ise bir grup imparatorluk askeri vardı. Tuzağa düşmüştük ve hiç şansımız yoktu.

Yaralılarla birlikte nasıl kaçabildiğimizi hala bilmiyorum. Ama bir kaç saat sonra Dearic tıp merkezinde toparlanmıştik. Yaralarımızı iyileştiriyor, hiç durmadan diğer asi gruplarla iletişim kurmaya çalışıyorduk. Çağrımızı duyan herkes yardımımıza koştu. Bir kaç saat daha geçtiğinde Citadel'in eteklerinde kalabalık bir asi ordusu olarak dikiliyorduk. Kısa süre sonra üs ve Citadel arasındaki nehrin kenarındaki düzlükte büyük bir savaş başladı. Onlarca Stormtrooper, AT-ST'ler, Rancor'lar, subaylar... İmparatorluk bütün gücüyle saldırıyordu. Ama kalabalık ve hazırlıklıydık. Böylece Talus'daki son zaferimizi kazandık.

Bir iki gün içinde ikinci kötü haber ulaştı. Üssün yanlarında bir şehir daha kurulmuştu, Impividous. Artık Talus düşman kayınıyordu. Sürekli olarak Azaki'ye baskın düzenleyip asileri arıyorlardı. Hem özgürlüğümüzü hem de huzurumuzu kaybetmiştik.

İmparatorluk bütün gücüyle saldırıyordu. Ama kalabalık ve hazırlıklıydık. Böylece Talus'daki son zaferimizi kazandık.

Azaki'nin Çöküşü

Böylece şehir içindeki tartışmalar da başladı. Asilerin yanında savaşmak istemeyenler direniş örgütü RED'i suçluyordu. Çünkü İmparatorluğun Talus üzerindeki baskısının sebebi direnişimizdi. RED'in ileri gelenleri ise Azaki'de yaşayan imparator casuslarının sürülmesini ve şehrin bir direniş kalesi haline gelmesini istiyordu. Senyek tarafsızlığını korudu ve bir asi şehri olmayı reddetti. Lavender, Valentine, Cyke... pek çok kişi onun arkasındaydı. Ama artık şehrin çoğunluğu asilerin tarafına geçmiş ve RED'e katılmıştı. Direniş ve Azaki arasında kalmıştım. Kanımın son damlasına kadar asiler için savaşmaya hazırdım. Ama Azaki'deki barışçıl ortamın, huzurun bozulmasının çok sevdiğim pek çok kişinin ayrılmasına yol açacağını biliyordum. Böylece bende lon-



↑ Olgunlaşmayı getiren deneyimler midir, yoksa yaşanmışlığın ağırlığı mı?



↑ Artık zamanımın çoğu avlarla geçiyor ve artık bir Rancor'la başa çıkabiliyorum.

camın karşısında yer alıp Senyek'i destekledim.

Tartışmalar bir yabancının Azaki'ye katılıp küçük bir klinik açmasıyla alevlendi. Çünkü RED konseyinin üyesi Andur da bir klinik açmak üzereydi. Düşününce Azaki halkının kolayca çözebileceği küçük bir sorun. Ama Azaki patlamaya hazır bir barut fıçısı gibiydi ve bu sorun sadece fitilin ucunda parlayan küçük bir kıvılcımdı. Önce Melrin terketti şehri, sorunu çözmek umuduyula yapılan toplantının hemen ardından. Kantin gidince şehir birden sessizleşti sanki. Ardından RED içinde bir asi şehri fikri iyice yükseldi. Bunu Senyek ile Totro'nun tartışması izledi. Ve herkes tek bir şeyi konuşur oldu "Azaki'nin tadı kaçtı".

Dostlara Veda

Azaki'yi, dostları, tüm yaşananları nasıl silebilirlerdi bir anda? Melrin'e kızgındım. Ama onun kadar sorunları çözmek yerine büyüten herkese de. İnsanlar şehirde vakit geçirmez olmuştu. Sabah kalktığımda kapının dışında sessiz sokaklar bulacağımı bilmek canımı sıkıyordu. Bir kaç gün sonra zorlu bir avın ardından şehre döndüğümde Lavender, Cyke ve Harmony'yi şehir meydanında motorlarının üzerinde buldum. Yanlarına gittim ama beni görmezden geldiler. Cyke "Artık gitme vakti" dedi, Lavender'in gözleri dolmuştu ve boş boş şehre bakıyordu. Hiç bir şey söylemeden motorunu çalıştırdı ve üçü birden hızla uzaklaşıp gözden kayboldu. Azaki'yi terketmişlerdi, bir daha dönmek üzere.

Gitmişlerdi... Sadece onlar değil, Vrischka, Mittandra, Senyek... Tek tek hepsi şehri terk ettiler ve bir çoğunu bir daha asla göremedim. Ardından Azaki'yi yıkan son haber geldi. RED yeni bir şehir kurmak üzere Naboo'ya taşınyordu. Gittiler... Hepsi. Sonunda çoğu şehre uğramayan, yarısını ancak tanıdığım bir avuç insan kaldı Azaki'de. Bir süre için Rene, Kathryn ve ben şehri ayakta tutmak için çalıştık. Ama boşa bir uğraştı bu. Sonunda geriye kalan herkes Naboo'da yeni bir şehir kurmak için anlaştı. Geriye bir tek ben kaldım. Boş bir düzlükte, tek başına yalnız bir evden ibaretti artık Azaki. Kanyonun kıyısında, Azaki düzlüğünde... tek bir ev.

Yeni Bir Hayat

Artık dostlarımın hepsi Naboo'da iki ayrı şehirde yaşıyordu. Hatta Lavender Naboo'da Kathryn'in kurduğu şehre katılmıştı. Ama ne birine ne de diğerine yerleş-



↑ Rene ile Pijquad'ın nikahı.

mek gelmedi içimden. Önce Coronet'de bir ev kiraladım eşyalarımı yerleştirmek için. Sonra galaksideki bütün gezegenleri bir bir dolaşmaya başladım. Artık profesyonel bir avcıydım. Pek çok zengin zanaatkardan sipariş alıyor galaksinin en ücra köşelerinde ki değerli deri ve etleri onlar için topluyordum. Kısa sürede çok iyi para kazanmaya başladım. Hayatımı değiştiren o gemide kaybettiğim kadar olmasa da Coronet'de fazlasıyla rahat bir yaşam sürecektim kadar kazanıyordum.

Ama imparatorlukla mücadeleden asla vazgeçemedim. RED'in düzenlediği her saldırıda dostlarımla birlikte savaştım, imparatorluğun saldırdığı her yere yardım için yetişmeye çalıştım. Zamanla eski dostlarımla ilişkilerim düzeldi. Onları eskisi kadar sık görmesem de artık suçlamıyordum. Herkes kendi seçimini yapmıştı ve bunda özgürdü. Zamanla RED güçlenip kalabalık-

laştıkça omuz omuza çarpıştığım yeni dostlarım da oldu. Güzelliği yüzünden pek çok kişinin dost veya yoldaş olarak görmekte zorlandığı Maleena gibi. Bitirmeyi düşünmediğim hikayemi okuduktan sonra beni bitirmeye, bu hüzünlü üçüncü bölümü yazmaya ikna eden kişi.

Azaki'nin hikayesi böylece bitiyor. Bir dostun dediği gibi, belki ileride tekrar o şehri kurabiliriz. Ama artık haberi bile gelmeyen pek çok dostu bulmanın imkansız olduğunu biliyorum. Artık bir evim yok. Ama huzuru başka yerlerde, galaksinin uç köşelerinde ormanlarda, tepelerde, bozkırlarda bulmayı öğrendim. Elbette daha yaşanıp anlatılmamış pek çok şey var ve henüz yaşanmamış olan. Ama tüm bunlar başka bir hikayenin konusu... ☺



↑ Kantindeki eski mutlu günlerimiz.

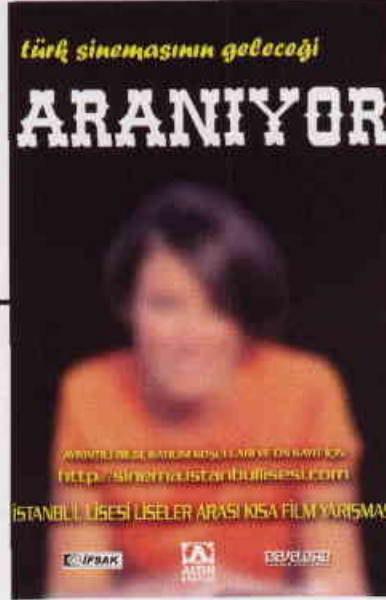
sanaldan gerçeğe

Güven Çatak / guven@level.com.tr

Geçen ay kazaya **kurban** giden sanaldan gerçeğe sayfalarımız sizlerden gelen -ki bunlardan birisi de sevgili grafikerimiz **Didem**- yoğun baskılar sonucu geri geldi. Bakalım bu ay bizi **gerçek dünyada** neler bekliyor?

LİSELİLER DİKKAT!

Lise öğrencisiyim, sinemayla haşır neşirim, hatta izlemekle yetinmiyor, kendimce çekiyor ve montajlıyorum da diyorsanız, ben de artık bu çalışmalarınızı paylaşma vaktinin geldiğini koca bir gülümsemeyle anons ediyorum. İstanbul Lisesi, liseler arası ilk 'ciddi' kısa film yarışmasını gururla sunar! Gerçekten kolay iş değil. Peki kim bu organizasyonun arkasındakiler? Kim bu sinema savaşçıları? Onları, İstanbul Lisesi sinema kulübü olarak tanımlamak mümkün. Gerek yarışma, gerekse de kulübün geçmiş ve gelecek faaliyetleri üzerine bilgilenecek için çekirdek kadrodan Özhan Şişçi ve Berk Özdemir ile konuştuk. İyi çocuklar (bana kahve bile ısmarladılar). En önemlisi heyecanlarından ödün vermeden, yarışmanın her adımına profesyonelce yaklaşıyorlar. Yarışmadan önce de kulübün birçok sinematik girişimi olmuş. 'Barış İçin Bir Dakika' organizasyonuna Küre adlı filmleriyle katkıda bulunmuş, yine bir senaryoları ile 'Cannes Junior'a katılma hakkı kazanmış (daha sonra bu senaryo Kuş adıyla çekilmiş) ve ayrıca İstanbul Üniversitesi ile anlaşarak Sinema Seminerleri Programı kapsamında çeşitli sinema dersleri almışlar. Kısacası bu grup sinema açlığını dindirmek için elinden geleni yapmaktadırlar. Yarışmaya



geçecek olursak, katılım sadece liseliler ve maalesef İstanbul sınırlarında kalanlar için geçerli. Son katılım tarihi 21 Mayıs. Ayrıca bir de film atölyesi yapılacak. Bu atölyede çeşitli üniversitelerden öğretim görevlileri liseli öğrencilere temel sinema dersleri verecek ve şartlar uygun olursa hep beraber 'kısa' denemeler yapılacak. Atölye için de son başvuru tarihi 1 Nisan (sınırlı sayıda yer olacağından, elinizi çabuk tutun derim). Katılım şartları ve daha ayrıntılı ve doğru bilgi için sinema.istanbullisesi.com adresine bakabilirsiniz. İstanbul Lisesi Sinema Kulübüne bu cesur girişimlerinden dolayı teşekkür eder ve sponsor arayışlarında iyi şanslar dilerim.

ALTINCI HİS DVD

Orijinal adıyla 'Sixth Sense' hayalet filmleri arasında çok farklı bir yere oturuyor. Başarılı anlatımı, etkileyici görselliği ve özellikle sürpriz sonuyla vizyona girdiği yıl (1999) seyirciyi adeta avlamıştı. Hatta o dönem filmi kaçırana, sonunu söylemek ciddi kavgalara neden olabiliyordu (bu yüzden ayrılan çiftler bile olmuş). İzlemeyenleri düşünerek, konunun şöyle bir üzerinde geçmek gerekirse, Doktor Malcolm Crowe (Bruce Willis) ünlü bir çocuk psikoloğudur ama başarısızlığa uğradığı bir hastası yüzünden



kendini suçlamaktadır. Cole Sear'ın (Haley Joel Osment) kaybettiği hastasıyla aynı yaşta ve aynı sorunlara sahip bir çocuk olması doktor için bir kurtuluş işareti mi yoksa yeni bir hayatın keşfi midir? Yönetmen M. Night Shyamalan'ın kurduğu atmosferi ve hazırladığı sürprizleri bozmamak adına en iyisi detaylara girmemek.

Filmin çift diskten oluşan DVD seti en az

>>>

k i t a p

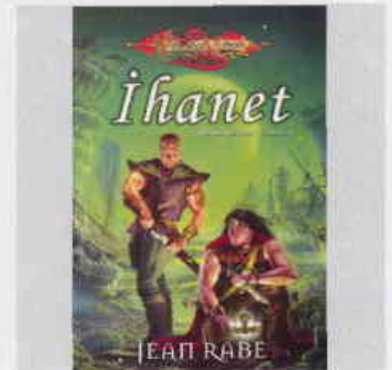
Ejderha Mızrağı: Dhamon Efsanesi, İhanet

Jean Rabe / Ankira Yayınevi /
gnurbeyler@level.com.tr

Ejderha Mızrağı serilerinin en ünlü yazarlarından Jean Rabe Türkçeye Dhamon Efsanesi'nin ikinci kitabıyla geri döndü. Ejderha Mızrağı severlerin bir kısmı Weis & Hickman'dan sonra bir başka yazara sıcak bakmazken, ben yeni solukların da ya-

rarlı olacağını savunuyorum.

İşte bu düşünceyle başladım Dhamon serisinin ikinci kitabına. Kitap bizi tam da ilkinin bıraktığı yerden alıyor. Hikaye genelde Maldred, Riki ve enteresan bir Draconian çevresinde dönüyor ve Dhamon'un lanetli ejderha pulundan kurtulmak ümidiyle bir hazineyi arayışını anlatıyor. İhanet okuyanlara ilkinin nazaran daha çok heyecan, sürpriz ve şaşırtıcı bir bitiş sunuyor. Rabe'nin daha iyiye giden stiliyle İhanet, Ejderha Mızrağı sevenlere istediğini verecektir.



>>> kendisi kadar başarılı. Birinci diskte tahmin edeceğimiz üzere, altyazı ve dil seçenekleriyle film bulunmakta. Türkçe dublaj mevcut ama sadece stereo olarak. 5+1 ses sistemini kullanmak isteyenler dil olarak İngilizce'yi seçmeli. Esas bombalar ikinci diskte patlıyor. Uzatılmış sonun da yer aldığı çıkarılmış sahneleri yönetmenin yorumları eşliğinde izlemek çok keyifli. Shyamalan sahneleri neden çıkardığını adım adım anlatıyor. Kurallar ve İpuçları bölümü filmde kullanılan semboller ve filmi tekrar izlenebilir kılabilecek görsel detaylardan bahsediyor. İki Dünya Arasında ise Hayalet (Ghost) ve Şeytan (Exorcist) filmlerinin senaryo yazarlarıyla filmi aynı zamanda yazan yönetmen Shyamalan'ın 'Öbür Dünya' üzerine ilginç yorumlarını ve deneyimlerini içeriyor. Setten Yansımalar, kamera arkası görüntüler anlamında oldukça doyurucu ama benim en çok ilgimi çeken bölüm storyboard çizimlerinin ve uygulamalarının yer aldığı Hareketli Resimler bölümü oldu. Burada yönetmenin sahneleri ele alış biçimine ve tercihlerine yakından tanık oluyorsunuz. Çok iyi bir DVD set; özellikle sinemayla yakından ilgilenenler için öğretici de. Umarım yönetmenin diğer filmleri Unbreakable ve Signs da bu seti kendine örnek alır.

28 GÜN SONRA DVD

Trainspotting ile unutamadığımız ama Beach ile şüpheye düştüğümüz İngiliz yönetmen Danny Boyle'un son filmi 28 Gün Sonra (28 Days Later) DVD versiyonuyla karşımızda. Açıkçası 28 Gün Sonra uzun süre beklediğim ama filminden çıktuktan sonra da düş kırıklığıyla karışık bir kararsızlık yaşadığım bir film. Sanırım en iyisi bir daha izlemek.



Filmde her şey kazayla bir virüsün serbest kalmasıyla başlıyor. Bulaşması için bir damla kanın yeterli olduğu virüs, insanı çok kısa bir sürede şiddet ve cinnet ile donatıyor. Gözü dönen insanlar katliamlarla besleniyor; her şeyi yakıp yıkıyor. Geriye kalan bir grup insan ise önce birbirlerini sonra da gelecekle bulmaya çalışıyor. 28 Gün Sonra, tamamıyla dijital çekilmesi ve toplumsal göndermelerıyla ilginç bir film ama DVD versiyonu maalesef biraz zayıf kalmış. Öncelikle hemen belirteyim, Türkçe dublaj seçenekleri arasında yer almıyor; sadece 5+1 ses sistemini desteklemek kaydıyla İngilizce mevcut. Disk, altyazılar ve standart sahne seçimi dışında hiçbir özellik barındırmıyor. En azından dijital bir film olduğu için kamera arkasının merak edilebileceğini düşünüyorum. Ayrıca filme alternatif bir sonun varlığını hatırlıyorum (hatta yurtdışında bazı özel seanslarda alternatif son gösterilmişti) ama neden bu DVD versiyonunda yer almadığını bilemiyorum. Yine de en azından yönetmenin sıkı takipçilerinin arşivine katabileceği bir DVD.

KARAYİP KORSANLARI DVD

İşte süper bir Walt Disney yapımı. Bir korsan filminde ne arıyorsanız, Karayip Korsanları'nda bulabilirsiniz. Açık deniz savaşları, kılıç düelloları, lanetli hazineler ve tabii ki korsanlar; hem de en acımasız, en pis olanlarından. Başrollerde Johnny Depp ve Geoffrey Rush gibi iki usta oyuncunun yer aldığı filmin yönetmeni ise Gore Verbinski (Ring). Film, görsel efektleri, renkli karakterleri ve kıvrak hikayesiyle tam bir şenlik havasında. Gemisi 'Siyah İnci'yi kötülerin kötüsü Kaptan Barbossa'ya (Rush) kaptıran, sürme gözlü Kaptan Jack Sparrow (Depp), yeni bir başlangıç için



Port Royal kasabasına gelir ama eski ve tanıdık bir lanet ile karşılaşacağından habersizdir... Açıkçası bir iyiler, bir kötüler kazandığından ve herkes devamlı taraf değiştirdiğinden konuyu izah etmek yerine en iyisi DVD özelliklerine geçmek.

Set iki diskten oluşmakta. İlki filmin kendisini ve standart seçenekleri (dil, altyazı, sahne seçimi, vs.) içermekte. Film hem Türkçe dublajlı, hem de 5+1 ses sistemiyle izlemek mümkün. İkinci disk ise ağzınıza layık seçeneklerle dolu. Hangi birinden başlasam bilemiyorum. Benim ilk atladığım "Ay Işığında Serenad" Sahne Çekimi oldu. Film izleyenler hatırlayacaktır. Şu lanetin ay ışığında yüzünü gösterdiği sahneden bahsediyorum. Sahnenin nasıl çekildiği, didik didik anlatılmakta. Tüm o dijital efektlerin filme nasıl oturtulduğunu bu bölümden çıkartmak mümkün. Diğer seçeneklerin üzerinden kısaca geçmek gerekirse, Sete Yolculuk, sahnelere göre kamera arkası görüntülerini; Resim Galerisi, storyboard çizimlerinden kostüm tasarımlarına kadar uzanan görsel bir hazineyi ve Denizde Bir Macera da filmin tüm ortaya çıkış macerasını içermekte.

Parklardaki Korsanlar ve Günlükler çok hoş iki belgesel. Biri Disneyland ortamlarındaki korsanlara bakarken, diğeri gerçek korsanların tarihini kurcalıyor. Silinmiş Sahneler ve çekim hatalarının olduğu Eğlenceli Bölümler ihmal edilmeyen seçenekler arasında. Ayrıca korsanlığın nasıl bir yaşam olduğunu keşfetmeniz için Güvertenin Altında diye interaktif bir bölüm de hazırlanmış. Karayip Korsanları, gerçekten çok başarılı bir DVD set. Tam anlamıyla arşivlik; özellikle filmi sevenler, kesinlikle kaçırmamalı.



HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

"Hikayeler..." diye konuştu Hayalet. "...Evrendeki en önemli şeylerdir belki de." Siyah pelerini açarak ellerini önünde kavuşturdu. "Öğretirler..." Ellerini açarak yere ince bir kum serpti. Kum siyahtı. "Eğlendirirler..." Ellerini iki yanına savurarak kumu etrafına dökmeyi sürdürdü. "Anımsatırlar..." Hafifçe kendi etrafında dönerek kumu dört bir yanına serpti. "Yaşatırlar..." Şimdi siyah kumden oluşan bir çemberin ortasında duruyordu. "Büyüölerler."

"Hikayeler majesteleri, bir toplumun ya da bir bireyin gelişimi için hayati önem taşırlar. Görüyorsunuz ya, size verdiğim hediyeğin değeri ölçülemez." Kum şimdi Hayalet'in etrafında kıpırdanmaktaydı. Yavaş yavaş dönerek uzuvlar halinde siyahlı adamın etrafında yükseldiler.

"Hikayelerde kahramanlar olur. Kötüler olur. İyilerin karşısında birleşebileceği. Ve gerçek hikayelerde genellikle kötüler, iyilerden daha çok sayıdadırlar. Yine de kahramanlar büyük düşmanları, hatta şansız da bertaraf ederek kazanırlar çoğu kez. Bunun sırrı, kahramanların genellikle grup olmasından kaynaklanır. Arkadaşlığın gücü bütün evrenlerde aynıdır majesteleri."

Siyah kum hortum gibi dönerek Hayalet'i okşarcasına dans eden uzantılara bölündü.

Toril "Size arkadaşlarımdan bahsetmek istiyorum Kral. Başka bir evrende ölen ve sizin evreninizde yeneden doğan. Sizi Toril'e götürüyorum bir süreliğine. Kızıl Büyücülerin, Harpçılarının, ölü ejderhalara tapanların, pipolu büyücünün, ikiz palaların diyarına." Siyah kum, her tasvirte birlikte şekil değiştirerek zemini kapladı. Şekilden şekile girdi. Uçan bir ejderha oldu ve Hayalet'in başının üstünde döndü, atı üstünde koşan bir figür oldu ve şaşkın izleyicilerin bacaklarının arasında koştu. "Unutulmuş Diyarlar majesteleri tehlikeli bir yerdir. Ölüm ve ölümden de nahos şeyler herhangi bir köşe başında sizi bekler. Güç bir illüzyondur orada. Çünkü daima sizden

daha güçlüsü vardır." Kumlar şimdi havada kapışan iki kılıca dönüşmüştü. Sonra vuruşan iki asa, sonra birbirine vuran iki kalkan. "Güneşin altındaki ölümler yetmezmiş gibi Toril bir de ebedi karanlığın ülkesindeki ölümlerle lanetlenmiştir. Kötü canavarların kalp atışlarınızı kilometrelerce öteden duyabilecekleri, beyninizi yüzünüzdeki deliklerden giren dudaklarıyla emerek yutan yaratıkların dolandığı, uzuvlarının uçundaki gözleriyle her şeye tanık olan varlıkların peşinizi sürdüğü lanetli, lanetli mağaralar." Siyah kum şimdi bir perde gibi Hayalet'i örtmüştü.

"Lakin Kral, hiçbirini bir tanesi kadar ölümcül, hiçbirini bir tanesi kadar güzel değildir. Bu da onlardan birinin hikayesi..."

Siyah Kılıç

Soğuk duvarlarda ellerini gezdirdi. Doğal taş oluşum hafif bir titreşimle mırıldanıyordu. Kılıçların buluşmasının sesi?

Hayalet pelerini vücuduna iyice sardı. Açıkta bir yeri kalmamasına gayret etti. Pelerini onu gözlerden gizleyecekti. Tüm gözlerden. İnsanüstü olanlarından bile.

Thalios Sistemine yaptığı bir yolculukta Madde Pelerinine sahip olmuştu. Thalios'un dördüncü gezegeni Fellis 34'deki laboratuvarlarda, Fellis'iler ve Kraomanlar arasındaki savaşta kullanılmak üzere yapılmıştı. Hayalet (elbette o zamanlar adı başkaydı) savaşın tam ortasına inip yapması gerekeni yapmıştı. Bu iş dolaylı olarak savaşın da sonunu getirmişti. İşte bu yüzden prototip Madde Pelerini bir tür teşekkür hediyesi olarak Hayalet'in olmuştu.

Pelerin'in çalışma prensibi basitti. Kıyafet, kısaca açıklamak gerekirse, mikroskobik makinelerden oluşan, karmakarışık bir cihazdı. Bu moleküler boyuttaki makineler, Hayalet'in dirseğine parmağıyla çizeceği önceden belirlenmiş şifresel somatikler ile harekete geçiyordu. Hayalet ufak bir hareketiyle bu moleküler makinelerin belirli bir düzende dizilmesini sağlayabilirdi. Zengin dokunmuş kumaştan siyah bir pelerin. Gelen ışığı diğer tarafa yansıtmak bir görünmezlik örtüsü, çelikten bir çadır. ... Hayal gücüyle sınırlıydı herşey. Bu, nanoteknolojinin ulaştığı son noktaydı. Elbette Hayalet bugün Fellis'liler ve Kraoman'ların teknolojisinin ulaştığı boyutu bilmiyordu ama pelerinin bir eşinin daha olmadığından emindi.

Pelerini, izleyen gözlerden kendisini korumak amacıyla ayarladı, sonra konsantre olarak pelerinin üzerine bir büyü yaptı. Büyü, pelerin yüzey ısısını bulunduğu ortamla dengeleyecek böylece onu kızılötesi algılardan koruyacaktı.

Hayalet yavaş yavaş ilerledi. Avucundaki kum saati dövmesi hareket ediyordu. Siyah kum desenleri dökülüyor, dökülüyordu. Adam, fazla zamanının kalmadığının farkındaydı. Şu anda kapışma başlamış olacaktı. Bu kadanni tahmin edebiliyordu ve dövüş bitmeden yapması gereken bir büyü vardı.

Dikileri aştığında kendisini büyük bir salona bakar buldu. Salonun zemini kimildanan bir asit havuzundan oluşuyordu. Yukarıda ise taştan doğal bir köprü'nün üzerinde gözle görülemeyecek bir hızda kılıç dövüşüren iki kişi vardı. Siyahlar giyinmiş iki kişi.

İki draw.

Hayalet avucuna baktı ve zamanın geldiğini anladı. Başını kaldırsaydı ne göreceğini biliyordu, kapışma

Ayın Soruları

→ Elminster veya Drizzt değil de, FR'in diğer karakterleri üzerine kılıp okumak istiyorum. Mesela Szassnam veya NWN Hatı oyununda gördüğümüz Halaster. Bunlar gibi yan karakterler üzerine bir şeyler öğrenebileceğimiz hikaye kitapları fena olmazdı. (Ankara'dan Murat "Bon crusher")

N: FR'in yüzden fazla kitabı var. Bunlar Drizzt gibi oldukça popüler protagonistlerin olduğu kadar, Erevia Çele, Baylee Arnold ve Sunbright Steelskanks gibi daha az tanınmış karakterlerin de başından geçen olayların konu edildiği eserler. Özellikle hikaye anlatıcısı E-B kitapları olan Realms antolojileri için görecektir. Bunun dışında Harper serisi de ilginç karakterektir. Szass Nam'a Red Magic'de, Halaster'a ise Undermountain ile alakalı herhangi bir eserde ulaşabilirsiniz.

→ Ben Z&E almak istiyorum. Oyuncunun El Kitabı olmadan oynayabilir miyim? (İstanbul'dan Emrah)

N: Evet. Z&E, FR'ye yeni başlayanlar için hazırlanmış bir başlangıç seti. Bu seti oynamak için OEk'na ihtiyacın yok. Ama oyunlarını ileri taşımak için ihtiyacın olacak.



son aşamasına gelmiş ve iki savaşçı kısa bir an için donup kalmıştı. Avucunu yere dayadı ve büyüünü yaptı. Siyah kum, dövmeden yere akarak asit havuzuna süzülürdü. İki drow şimdi dövüşü unutmuş gibi konuşmaktaydılar. Bir veda konuşması, Hayalet son sözleri de söylediğinde yeşil bir ışıkla parıltıyan salonda bir ses çınladı:

"Bizim için!"

Ve savaşçılardan biri asit havuzuna atladı. Silüet yeşil asit batağına gömüldü ve bir an sürüklenerek dibe çöktü. Hayalet bir yerlerde bir fahişenin çok kızdığını biliyordu. Hafifçe gülümseyerek bekledi. Uzun bir süre sonra köprüdeki silüet pes ederek arkadaşlarına katıldı ve bu diyarın efsanelerine yenilerini eklemeye gitti. Hayalet ise pelerini sıyırarak ellerini önünde birleştirdi. Sonra onları iki yana doğru açtı. Asit havuzu siyah bir çizgiyle bölünerek ikiye ayrıldı. Orada, taş zeminde kara derilî savaşçı baygın yatıyordu. "Siyah Kılıç" diye düşünürdü Hayalet.

"Dur." Bu bir emirdi. Ses, yüzlerce katmandan oluşarak geldi ve sersemlemiş adamın beynini bir an için işlemeze hale getirerek çınladı.

"Önceki hayatın bitti. Sen tanıdığın herkes için artık bir ölüsün ve bunun yanında başka sebepler yüzünden bu dünyayı terk etmelisin. Sen artık bu dünya için yoksun. Yaşıyor olsan da bir ölüsün. Seni mutlak ölümden ben kurtardım, çünkü sana ihtiyacım var. Sana bir seçenek sunuyorum. Sana bir isim, bir hayat ve hepsinden önemlisi bir amaç sunuyorum. Sana dostluğumu sunuyorum." Hayalet adamın kılıçlarına dokunmamıştı. Sadece onun öldüğü illüzyonunu destekleyecek bir hayalet. . . Asitte yüzen bir kılıç kabzası. Adamın eşsiz güzellikteki kılıçları hala belindeydi. Çünkü Hayalet'in, karşıdaki savaşçının güvenine ihtiyacı olacaktı. İkisinin ve her şey yolunda giderse başkalarının da hayatları buna bağlı olacaktı.

"Adını unut. Geçmişinle vedalaş ve benimle gel. Siyah Kılıç."

Gergin bir an geçti. Yerdeki adam şaşkınlığını atmış Hayalet'e bakıyordu. Hayalet, onun kendisini bir renk cümbüşü olarak gör-



düğünü biliyordu. Kızılötesi. Adamın güveni için ödenmesi gereken başka bir bedel. Büyüsünü kaldırmış, böylece kötü niyetli herkesin ve her şeyin bakışlarına açık hale gelmişti. Drow'un güveninin böylece elde edileceği gibi hayalleri yoktu. O bir kara elfti. Paranoyak, güvenilmez, güvenmez bir katil. . . Ama bu kara elfi de biliyordu. İçinde iyiliğin parıltısını taşıyan. İşte o parıltıya hitap etmek zorundaydı. Tek şansı buydu.

"Düğün hayatta. Benimle gel ve oğlunu uzaktan izlemene yardım edeyim. Onun seni göremeyeceği, ama senin onu görebileceğin bir yerden. Belki de ona yardım edebileceğin bir yerden."

Uzun bir zaman geçti. Hayalet sabırlı biriydi. Daha uzun süreler beklediği olmuştur. Sonunda kazanılacak şeyleri düşününce bu



bir andı sadece. Bir an.

"Sen kimsin?" Dedi drow.

"Benim adım Hayalet. Lanetli tanrıçaya hizmet etmiyorum. Daha net konuşmam gerekirse onun beni hiç sevmediğini söylersem abartmış sayılmam Siyah Kılıç."

"Neden bana Siyah Kılıç diyorsun?" Daha rahatlamış gözüküyordu.

"Çünkü senin adın bu." Diye yanıtladı Hayalet.

"Hayır benim adım Z. . ."

"Hayır! O ismi söyleme!" Sesi mağarada çınladı. Neyse ki onu duyacak kimse yoktu artık. "O bir ölünün adı."

Drow anlıyormuşçasına başını salladı. Hayalet bundan şüpheliydi ama ses çıkarmadı. Elini uzattı. Avucunda boşalmış kum saati dövmesi görülebiliyordu. Tekrar dolacaktı. Zamanı geldiğinde. Bir başka yol arkadaşını yanına alması gerektiğinde.

Sonra Siyah Kılıç yavaşça uzanarak Hayalet'in elini tuttu.

Ve o dünyayı terk ettiler. • Devam Edecek...

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

Jukebox:

- Huey Lewis & The News – Back In Time
- Cypress Hill – Remember That Freak B***h
- G Unit feat 50 Cent – Poppin' Them Things
- Kiss Krass – Jump (Klasiklere de selam)
- Lynyrd – I Got 5 on it.



Sonunda yaptık bir güzellik sayfamıza. Alacalı bulacalı olmasa da efendilik sınırlarını zorlayan bir tasarım oldu :) "**Hepinizin aklını alırım**" bakışıyla da son noktayı koyduk... Bu aydan itibaren bahsettiğim "Fl Tarihi" köşesine de başladım. En sevdiğim gruplardan biri olan **WASP**'ı son derece eğlenerek yazdım. Okuması, dinlemesi sizden... Haa bu arada "Nisan Mayıs ayları, **gevşer gönül yayları**" ayına girdik; benim sevgilisimsiz gibi çayırdaki çimende yatmayım ÖSS çalışın sınava gireceksiniz!

ORPHANED LAND MABOOL

Sene 1994... Gitmişiz Akmar'da Atlantis Müzik'e "Abi biz Death Metal istiyoruz" diyoruz. Atlantis Abi de bize eline yeni düşen en son kaseti dinletti. Grup İsrail'iydi, Oryantal Doom Death yapıyordu. Yuhur! Oha! Nasıldı yani? Dinletti, bir şeyin üzerine oturmamıza yarayan organlarımız tavana çarpmıştı!

Başta bir fasıl havasını andıran müzik sonradan bir coşuyordu ki... Hemmen aldık kaseti. Aldığımız da Orphaned Land'in Sahara albümüydü. Tek kelimeyle mükemmeldi bu albüm ve zaten grup hala o albümden kazandığı ekmeği yiyor. Sonra El Norra Alila çıktı ve ben açıkçası biraz sönük bir albüm olarak görüyorum bu albümü. Çok fazla oryantaldı ve fazlasını istesem Ferdi Tayfur dinlerim yani...

Neyse, bir ara konsere de geldiler bu oryantel metalci kardeşlerimiz. En sevdikleri "sanatçı" olan İbrahim Tatlıses'in "Sen Mutlu Ol Yeter" adlı şarkısını söylediler.

Şimdi -yani 28 yıl sonra yeni albümleriyle yine karşımızdalar. Herkes merakla bekliyordu. Ben de merakla bekleyenlerdendim ve hemen dinlemeye başladım. Bir El Norra Alila olayıyla karşılaşmaktan korkuyordum ama

albüm süper çıktı. Brutal vokaller, düz vokaller, hatun vokaller, hepsi oturmuş, süper uyumlu olmuş birbirleriyle.

Birth of the Three şarkısı çok hoşuma gitti benim. Bir de Ocean Land'in girişine hasta oldum. Direkt zil takip oynatıyor adamı :) Sonradan da süper bir riff geliyor arkasından. Bir de laylay şarkı var ki biraz baysa da süper melodik olmuş. Ortadoğu'nun bağrından koştukla-



rını unutmamış grup. A'salk şarkısını dinleyin diyorum. Metal filan değil ama felaket... Bir de Norra El Norra diye bir şarkı var, bir yerlerden hatırlıyorum ama bir türlü çıkaramadım. Albüme adını veren şarkı Mabool'un girişi, hatta önceki şarkı da çok atmosferik. Yossi de gitar olayını oldukça ilerletmiş gibi. The Storm Still Rages'de güzel solo var.

Sonuç olarak albüm şu ana kadarki en iyi Orphaned Land albümü bence. Bütün taşlar yerine oturmuş. Kesinlikle dinlemelisiniz.

MY DYING BRIDE SONGS OF DARKNESS, WORDS OF LIGHT

Sear Me... Turn Loose the Swans albümünü kaç bin kere dinledim acaba? Bu şarkıyla kaç kere kendimden geçtim... My Dying Bride'in yeri çok çok ayndır bende.

As the Flower Withers albümüyle "sert" bir soundla piyasaya çıkan grup hemen hemen her albümde kadro değiştirdi. Hep bir Doom grubu olarak anılsa da Like Gods of the Sun albümündeki melodik tarzıyla veya 34.788%...

Complete albümündeki teknovari haliyle dinleyicisini şaşırttı. Daha sonra da "öyle istedik, öyle yaptık" diyeceklerdi.



Ciddi anlamda 34.788%... Complete albümünden sonra tarz değiştirip kuniyeleşeceğini düşündüğümüz My Dying Bride sonraki albümleri The Light at the End of the World ile eskiye muhteşem bir dönüş yaptı. Hatta Sear Me'nin 3. versiyonu da yer alıyordu albümde. Sonraki albüm The Dreadful Hours da oldukça sert bir albümdü ki hatta bu albümdeki Raven and the Rose şarkısında şimdiye kadar olmadıkları kadar sertleşmişlerdi.

Şimdi geldik yeni albüme... Albüm güzel olmasına güzel de bana biraz "sal-

nereloluyor nereloluyor

- Guns N' Roses eski gitaristi **IZZY STRADLIN** ve eski davulcu Steven Adler yeni grup kuruyorlarmış. Gruba Slash's Snake Pit'in eski gitaristi Keri Kelli, Faster Pussycat gitaristi Brent Muscat ve RATT grubundan davulcu Robbi Crane ile solist Jizzy Pearl'ü almışlar.
- **3RD AND THE MORTAL** eski vokalisti güzeller güzel Kari Rueslatten 4. albümü için stüdyoya girmiş.
- **STRATOVARIUS** klavye-

cisi Jens Johansson konserde gitarist Timo Tolkki'nün üzerine işemiş.

■ Faith No More eski vokalisti şimdiki **FANTOMAS** üyesi Mike Patton'ın dediğine göre birbirinden ayrı iki CD'lik bir albüm geliyormuş.

■ Soulfly'nin yeni albümü **PROPHECY** ile ilgili bir sürü doküman ev video klip soulfly.com'da. Albümden şarkıları da dinleyebilirsiniz. Albümle ilgili ilginç bir haber

de Megadeth eski başçısı David Ellefson'un 4 parçada bas çaldığı...

■ Slipknot'in da yeni albümleri **THE SUBLIMINAL VERSES** adlı albümden Pulse Of The Maggots şarkısı slipknot.com adresinden indirilebiliyor. Ve grup "daha önce bildiklerinizi unutun, Slipknot yeniden doğuyor" diyor.

■ **PHIL ANSELMO**'nun gruptan ayrılmasıyla dağılan Pantea'nın elemanları Dime-

dım çayıra mevlam kayıra" ekolündenmiş gibi geldi. Grup daha da eskilere gitmiş. İyiden iyiyeye Doom yapmış. Şarkıların tempoları çok düşük. Vokallerde Aaron düz vokalin yanında brutal vokali biraz değiştirip daha bir tiz yapmış. Aslında benim hoşuma gitti. Mesela Catherine Blake şarkısı her ne kadar dümdüz altı buçuk dakika gitse de benim hoşuma gitti. My Wine in Silence ise nerdeyse Sear Me kadar yavaş bir şarkı. Ama beni en etkileyen şarkı The Prize of Beauty.

Benim gibi My Dying Bride hastaları adamlar ne yapsa sever -ki ben 34.788%...albümünün de hastasıyım. Bu albüm her ne kadar tek düze de olsa dinlerim. Albüm fanlarını sevindirir, daha önce dinlemeyeni pek etkilemez. My Dying Bride dinlemek istiyorsanız bu albüm size göre değil...

ICED EARTH THE GLORIOUS BURDEN

Benim nesline pek ulaşamayan gruplardan biri diye düşünüyorum Iced Earth için. Tam Heavy Metal öldü derken ortaya çıkan grup aslında şimdiki metalcilerin gözde gruplarından ama nedense ben çok ısınmadım.

16345 albüm çıkarmalarına rağmen ben sadece Melancholy ve I Died for You şarkılarını biliyorum :) Ve işin kötüsü bu iki şarkı birbirine çok benziyor. D yüzden taa ki bu albümü alana kadar gruba pek ısınamamıştım. Bu albümün de ilginç bir hikayesi var.

Vokalist Matthew Barlow grubu bıraktıktan sonra Judas Priest'ten Tim Owens gruba geldi. Tim de Judas'tan Rob Halford gittiğinde dahil olmuştu Judas Priest'e ve Rob geri dönünce gruptan ayrılmıştı. Höh, bu hengame ne kardeşim yazarken yoruldu be :)

Aslında garip olan Mathew'ın grubu neden bıraktığı. 11 Eylül saldırılarında sonra vatan millet New York diyor ev rockstar'lığın yalan olduğunu gerçek dünyada çalışmak istediğini anlıyor. (Vay denyo vay) Ve Homeland Security şirketinde yönetici oluyor...

Neyse yeni albüme gelirsek... Ben Tim Owens'in Judas Priest'teki tipine ayar olmuştum vokali de sevmemişim ama burada iyi kotarmış. Sesi oradaki kadar çığ değil.

Neyse albüme gelirsek... Giriş şarkısı Amerikan Milli Marşı. Zaten albümün genel savaş temalı ve bence oldukça sıkıcı. Sözlere takılmazsak albüm fena değil aslında. Ama benim takıldığım olay şarkıların Demons & Wizards şarkılarına benzemesi. Oldukça Blind Guardian benzeri şarkılar var. Garip olan şu ki, ben de o şarkıları seviyorum. The Reckoning ve Attila albümdeki en sevdiğim şarkılar. Bir de When the Eagle Cries şarkısı yavaş, güzel bir şarkı ama sözler tırt hafiften. Diğer şarkıları da Iced Earth sever kişiler beğenirler herhalde. Benim ilgimi çekmedi. Ama genel olarak "sapına kadar metal" bir albüm diyebilirim.



fi TARİHİ

WASP THE CRIMSON IDOL 1992

Dinlerken gözlerimin dolduğu, müziğini içimde hissettiğim, ruhunu görebildiğim belki de tek albüm Crimson Idol. Daha önce dinlememiş olanlar vardır diye yazıyorum -ki eminim vardır.

1984'te kendi isimlerini taşıyan ilk albümlerini çıkardıklarında patlayan WASP'in ismi Heavy Metal dünyasında üst sıralardadır. Özellikle konser şovları ve performanslarıyla ilgi çeken grubun 1987 yılındaki Live... In the Raw albümü inanılmazdır. (bkz. Geçen ayki playlist) Ama WASP diyince akla ilk gelen Crimson Idol albümüdür. Bu albüm grubun lideri Blackie Lawless'in solo albümüdür aslında ama WASP adı altında çıkmıştır. Konsept bir albüm olan albüm Blackie'nin hayatını anlatır.

Albümün müzikal güzelliği hakkında ne söylenebilir bilmiyorum. Ben kimseyle tartışmam herhalde bu albümü. Kimseye laf söylettirmem ve beğenmeyip de ben metal dinliyorum diyeni de adam yerine koymam. Ve altına imzama atarım ki şimdiye kadar dinlediğim en iyi Heavy Metal albümüdür -ki ruhuna da sonuna kadar inanıyorum.

Albümün sözleri çok önemli ve şarkıları sıralı dinlemek gerekiyor. Baştan sona bir hikaye anlatılıyor çünkü. The Titanic Overture'da annesi ve babasının onu kabullenme işleri, The Invisible Boy'da albümün konsept cümlesi "love sets me free" söylenir ilk kez. Sonraki şarkılarda da bu cümle tekrarlanır. Arena of Pleasure'da 16 yaşındayken gitarını sırtlanıp, otostop yaparak evden ayrılışı ve müzik şirketlerini arayışını anlatıyor. Chainsaw Charlie'de plak şirketini kınayeli olarak anlatır. Çingene kadının faili, uyuşturucu bağımlılığı, kadınlar, arabalar, şov dünyası... Hepsini çökmekte olan bir kahramanın hikayesidir aslında. Bunu çok acı bir şekilde anlatmış Blackie. Bence bu albüm dünyanın en duygusal albümüdür.

Albümdeki can alıcı parçalardan biri The Idol. Özellikle bu şarkının akustik versiyonunu bulursanız dinleyin diyorum. Crimson Idol'ın bir de Bonus CD'si var. Burda iki akustik şarkı ve birçok konser kaydı bulunmakta. Ve asıl en önemlisi, kendi hikayesini anlattığı The Story of Jonathan. Albümdeki şarkılarda simgesel olarak anlatılanlar burada açıklığa kavuşuyor. Crimson Idol'u dinleyip sevenler için kesinlikle bunu da dinlemelerini öneriyorum ve izin verin ben bu albümü dinleyerek ölmek istiyorum!



bag Darrel, Vinnie Paul ve Bob Zilla'nın yeni grubu Damage Plan, konserlerde Pantera'dan Walk ve A New Level'i çalışıyorlarmış.

■ Duymayan var mı biliyorum, geçen sene ilki düzenlenen **ROCK THE NATIONS AÇIK HAVA FESTİVALİ**'nin bu sene ikincisi 3 gün sürecek ve toplam 27 grup izleyip dinleyeceğiz. Şu anda 21 grup açıklandı, 6 grup daha sonradan eklenecek. Gruplar ise şöyle: UDO, Paul Di'Anno, Pentagram, Destruction, Sentenced, Pain of Salvation, Hatebreed, Katatonia, Blaze, Amon Amarth, Marduk,

ROCK NATIONS
OPEN AIR FESTIVAL
2-3-4 TEMMUZ 2004 ERZURUM MARDUK / İZLANDIYA

UDO
PAUL DI'ANNO
DESTRUCTION **SENTENCED**
PAIN OF SALVATION **HATEBREED**
KATATONIA **BLAZE**

AMON AMARTH • DESTRUCTION • CALIBAN • DESTRUCTION • CIRCLE II CIRCLE
EPICA • MALEVOLENT CREATION • MORE THAN EVER • MORE THAN EVER
MORIBUND OBLIVION • SELF TORTURE • SELF TORTURE • SELF TORTURE

4000 BİLETİ 3000 TL BİRİNCİ KATMAN BİLETİ 2000 TL
2000 BİLETİ 1000 TL BİRİNCİ KATMAN BİLETİ 1000 TL

www.rocknations.net

Malevolent Creation, More Than Ever, Self Torture, Circle II Circle, Caliban, Asafated, Cenotaph, Epica, Moribund Oblivion, Solitude. 26 Nisan'a kadar ilk 1000 bilet 3 gün için 60 Milyon lira.

Playlist:

- 1 WASP - Story of Jonathan
- 2 WASP - The Idol (Live Acoustic)
- 3 WASP - Chainsaw Charlie
- 4 WASP - The Invisible Boy
- 5 WASP - I Am One

INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız bakalım? Bahar inceden geliyor gibi, acaba bu yaz nasıl olacak? Neyse, işte mektuplarınız, geçin okuyun, ben de bir kahve daha dökeyim kendime. Ben de kahve içe içe sonunda esmer güzeli olacağım ya, neyse...

SIX FEET UNDERGROUND

cevap

Merhaba. Sizlere bir sorum olacak. Kardeşimin bilgisayarı (Pentium4 1.7Ghz, 256MB RAM, GeForce 4 MX440 128MB, Window 98 işletim sistemi) NFS Underground'ı çalıştıramıyor. Yükledikten sonra, crack falandan sonra kısa yoluna tıklıyorum siyah bir ekran çıkıyor sonra geri masaüstüne dönüyor. Çocuk kaç haftadır oynayamıyor tüm harçlığını verdi orijinal alıcama diye. Oyun bende harika çalışıyor (Celeron 2.0Ghz, 512MB RAM, GeForce FX5200, XP işletim sistemi). XP yüklesem onda da çalışır mı? TV kartının sürücüsü uymuyor diye yükleyemiyorum ama bana çözüm önerirseniz çok mutlu olurum çocuk kalkmıyor benim bilgisayardan.

_Övünç Topaloğlu

Merhaba Övünç,

Doğrusu mektubun kafamda ardi ardına pek çok soru işaretleri yanmasına sebep oldu. Öyle ya, sadece okurların kafasında soru işareti yanacak diye bir kanun yok, bizde de oluyor bazen. Mesela ilk sorum şu, madem elinizdeki oyun orijinal, o zaman neden "crack" koymak ihtiyacı duydunuz? Bunu el alışkanlığı icabı mı yazdın, yoksa beni mi kekliyorsun? Beni keklesen ne olur ki? Sana daha ne diyeyim? Ayrıca kafama takılan bir diğer soru da şu ki, TV kartının sürücüsünün uymaması nasıl olur da XP kurmana engel olur? Çekersin kartın yeni XP sürücüsünü, kurarsın değil mi?

Görüyorsun ya, bir defa yanmaya başladılar mı bu soru işaretlerini durdurmanın imkanı yok. Ama senin derdinin kaynağı büyük ihtimalle Windows 98 kullanıyor olmanızdan kaynaklanıyor, kendisi pek DirectX 9.0 uyumlu değildir de. Tabii biladerin makineye XP kursan bu defa da MX ekran kartının kılık çıkarması mümkündür, Underground yeni bir ekran kartına ihtiyaç duyuyor. Bence XP kurmayı bir dene, ama sonunda ekran kartını yenilemek zorunda da kalabilirsin. Söylemedi deme. ✕

MOST IMPRESSIVE!

Selam Level halkı size birkaç sorum olacak.

- 1) Oradaki bütün editörler Star Wars seviyor mu?
 - 2) K.O.T.O.R.'un ikincisi çıkacak mı?
 - 3) Star Wars Galaxies'i oynamak için aylık bir para vermem lazım mı?
 - 4) Star Wars Galaxies'de nasıl Jedi (veya Sith) olunduğunu biliyor musunuz?
 - 5) Galaxies 56K'da takılmadan çalışır mı?
- Şimdiden teşekkürler.

_Can Erdoğan

Merhaba Can,

Benim de sana birkaç cevabım olacak, üstelik bunlar tıpkı senin soruların gibi az ve öz olacak. İyi mi? İyi tabii, düş aşağı, oku cevapları!

1) Valla buradaki tüm editörleri bilemem, ama ben Star Wars severim. Diğerlerinden de pek nefret ettiklerine dair bir yorum duymadım. Ama öte yandan katıksız Star Wars delisi miyim, hayır değilim. Her ne kadar masaüstümde Darth Vader'in nur yüzü dursa da, arada bir kendi kendime Palpatine'in repliklerini tekrar etsem de, yolda motorla giderken kaskın önünü açıp bağırarak TIE Fighter sesini taklit ederek diğer sürücülere korku dolu anlar yaşatsam da, çok Star Wars delisi olduğumu söyleyemem. Tek derdim motorsikletime ION motoru ve lazer topu takamıyor olmam. Hayır, akıllı bir adam değilim, bende akıl ne gezdi? Fesuphanallah ya!

2) Çıkmaması için bir sebep yok, hangi platformda yayınlansa güzel sattı. Tabii etrafta KOTOR 2'nin yapılmakta olduğuna dair rıvayetler dolanıyor, ama henüz kesin bir bilgi yok. Arada Obsidian diye bir firmanın da adı filan geçti, geçmedi değil. Kesin bir bilgi aldığımız anda sayfalarımızda yer vereceğimiz bir oyundur, emin olabilirsiniz.

3) Tabii ki Galaxies oynamak için ilk aydan sonra aylık bir ücret ödemem lazım. Zaten neredeyse tüm devasa Online türü oyunlarda olay böyle iş-

ler. Daha fazla bilgi için swg.ava-turk.com adresine bakabilirsin.

- 4) Çok uzun hikaye aslında, şu kadarını söyleyeyim ki, aylarca sabah akşam oynaman, sayısız görev yapman gerekiyor. Ben Galaxies oynamadığımdan detayları tam olarak bilemiyorum, ama oynamaya başlasan etrafta yardım edecek birilerini bulursun mutlaka. Böyle oyunlarda oyuncular arası yardımlaşma esastır zaten. Veya daha iyisi, neden bu ay devam ettiğimiz Galaxies Rehberi'ni okumuyorsun, hı?
 - 5) 56 kb modem bağlantısı ile devasa Online oyun oynamak, nasıl desem, çoğunlukla cehennemde huzurlu bir akşam yemeği yemeye benzer. O bağlantıyla bırak oynamayı, oyunu güncellemek bile haftalarını alır. Sağlam ADSL veya en azından kablo bağlantının filan yoksa hiç girme bu işlere derim, genç yaşta sinir sahibi olursun.
- Bir şey değil, kal sağlıklılıkla. ✕



Çok Star Wars delisi olduğumu söyleyemem. Tek derdim motorsikletime ION motoru ve lazer topu takamıyor olmam.

SHIP AHOY!

Tüm LEVEL çalışanlarına selam. Ben Berk, 16 yaşındayım. LEVEL'i 1997 yılından beri takip ediyorum. Evet, eski bir okuruzum. Belki eskiden derginin her sayfasını okuyordum. Ama şimdi PS 2'im olmamasına rağmen konsol bölümünü bile okuyorum. Her neyse daha fazla uzatmadan sorularıma geçeyim:

1) Neden eskiden PC'lerde olan oyunlar artık konsollara çıkıyor? Bunun bir ticari yöntem olduğunu biliyorum (insanlara konsol aldırarak vs.) ama PC daha çok tercih edildiğinden müşteri kaybetmiş olmuyorlar mı? (Örnek: Starcraft Ghost)

2) DRIV3R ya da Driver 3 (her neyse) ne zaman çıkacak PC'ye? İstanbul'un nasıl yapıldığını merak ediyorum. Ekran görüntüleri gerçeğine bayağı yakındı.

3) Purak Akmenek'in terhis olduğunu biliyoruz. Acaba dergide yeni bir sayfa projesi var mı? Bana varmış gibi geliyor. (LEVEL okuru hissi)

4) Merakla beklediğim bir başka oyun da Thief 3. Onun da çıkış tarihini tam biliyor musunuz? Ben bir araştırma yaptım ama herhangi bir bilgiye ulaşamadım. Şimdilik bu kadar. Bu arada Şubat sayısındaki

'SİKINTILI SAATLER' başlıklı yazın çok güzeldi. Ben de bilgisayardan sıkıldığım zaman eski oto koleksiyonuyla (tabii ki küçük boy :) uğraşırım. Gerçekten de insanın sıkıntısını alıyor. Neyse çok uzadı. Şimdilik herkese selam.

_Berk Gemicioğlu

Merhaba Berk,

Gerçekten de o kadar oldu mu yahu biz bu işe başlayalı? Zaman nasıl da akıp gidiyor ha! Aman aman, nostalji dalgasına kapılmadan hemen cevaplarına geçeyim, yoksa dibi gelmez geyiğin.

1) Eskiden PC'de olan oyunların hepsi çıkmıyor konsollara, ayrıca çıkanlar da ya elden geçiriliyor, ya da sadece o isimle tanınmış oyun dünyalarında geçen farklı yapımlar oluyorlar, Starcraft: Ghost için de geçerli olan durum bu zaten. Bu çok normal bir durum aslında, çünkü dışarıda özellikle konsol pazarı inanılmaz büyük ve iştah açıcı. PC'ler ise sırf oyundan ziyade her işi yapabilen esnek cihazlar oldukları için tercih ediliyorlar. PC kullanıp da hayatında oyun oynamamış bir dolu kullanıcı var ne de olsa. O yüzden bu farklı platformları birbiriyle kıyaslamak hata olur.

2) Driver 3 şu anda öncelikle PS 2 ve X-BOX için yapılıyor, Gamecube versiyonu ise bildiğim kadarıyla

iptal edildi. Ancak PC sürümü çıkarsa bile bu çok daha sonra olacaktır, çünkü yapımcıların şu andaki öncelikli hedefi konsol pazarından güzel bir ekmek yiyebilmek. Eh, haksız da sayılmazlar.

3) Purak kardeş kendine yeni bir iş buldu, ancak her ne kadar artık kadrolu olarak çalışmasa da arada bizim için serbest yazarlık yapacaktır. Duruma bağlı tabii.

4) Thief 3, tam adıyla Thief: Deadly Shadows, Mayıs ayı ortalarında piyasada olacak. Oyun hem PC, hem de X-BOX için yapılıyor, haliyle tasarımında bazı değişiklikler yapıldı. Umarım sırf konsolda da satsın diye sonuçta ortaya şapşal bir aksiyon oyunu çıkarmazlar, artık bekleyip göreceğiz.

O yazının amacı çoğu insandan duyduğum şikayetler doğrultusunda, onların adlandıramadığı bir sıkıntıya isim koymaktı zaten. İnsan her öğün aynı yemeği yiyebilir mi? Bünye farklı vitaminler, proteinler, tadlar istemiyor mu? E uğraşları da değiştirmek lazım arada, hep bilgisayar oyunuyla ömür mü geçermiş? x

DÖNÜŞÜ OLMAYAN NOKTA

Merhaba sevgili Level halkı, hepimize selam ve saygılarımı iletikten sonra mailime geçmek istiyorum. Fark ettim de, size oyun veya donanımla ilgili bir mail gerçekten de çok az geliyor. Merak etmeyin, ben de böyle yapıp size çıkmayan bir oyunun benim makinemde çalışıp çalışmayacağını ya da ses kartımın niye doğru çalışmadığını sormayacağım.

Sadece biraz içimdekileri dökmek istedim. Kendimi bildim bileli bilgisayar ve oyun kavramlarına bir zaafım var. Tabii ki de bu benim için belli bir sınırdadır, çünkü ÖSS denen olaya birçok kardeşim gibi ben de talibim. Ve tahmin ettiğiniz gibi de fazla zaman harcamıyorum. Aslında böyle de rahatım, çünkü KENDİ HAYATIM için ilk defa böyle önemli bir yükün altına giriyorum. Bilgisayar oynamaya biraz ara verdim ve bir şeyi fark ettim. Bir kaç tanıdığım arkadaşım kendini bilgisayara adanmış. Günde 6 saat -ki bazen 10 saate kadar çıkıyor- başından kalkmıyorlar. Ve bir an öylesine kendimden şüphelendim ki, anlatamam. Gerçekten çok korktum, çünkü klıma bir soru takıldı; "Ben de mi böyleydim yoksa?". Aslında kendimden ilk şüphelenmem değildi bu, ama bunu önemsemeye başladım.

Ne yapacağımı gerçekten bilmiyorum. Bir

düşünsenize, ben de böyle idiysem ne yapacaktım? Askere gittiğimde kafamın yanından bir mermi geçince, Load yapmayı mı düşünecektim? Savaş çıkar da birini öldürseydim basit bir NPC olarak mı görecektim? Babam öldüğünde büyü yapıp yeniden mi diriltecektim? Tabii ki bunlar olmaz, ama ben bunları kafamdan bir saniye bile olsa geçirecek miydim? Bütün bunları düşündüm hep. Ama bir türlü bulamadım Berker abi.

Ya bulamadım, ya da cevabından korktuğum için aramadım.

Ama bir tek bununla sınırlı değil. Ben de bir insanım ve korkularım var. Sayabileceğim o kadar çok şey var ki, anlatamam. Ve açıkçası bu yazıyı sana yazmamın bir tek sebebi, seni bir çok kardeşim gibi, BABAM sayabileceğim kadar sevmem. Ne kadarı doğrudur, orasını Allah bilir.

_Barış Berk Bulut

Merhaba Barış,

Her insanın hayatı, tecrübeleri ve olaylara verdiği tepki kendine göredir. Bu yüzden sen neler düşünüyorsun, neler hissederdin bilmeme imkan yok. Ancak kendi tecrübelerime dayanarak sana bir cevap verebilirim, o da ne kadar senin derdine derman olur bilemem tabii.

Ben "soğukkanlı" olarak tanımlayabileceğin bir

adam sayılmam aslında, ama nasıl oluyorsa, bir olay esnasında genellikle serinkanlı davranmayı başarabiliyorum. Nasıl olduğunu sorma, hiçbir fikrim yok, sanırım yaradılış meselesi. Ben şoku olay esnasında değil de, herşey geçtikten sonra ylyenlerdenim senin anlayacağın. Ve aslında bu da beni birden fazla defa ölümden kurtardı. Tanrı benim gibi ahmakları koruyor mu? Bana sorarsan kesinlikle öyle! Ama belki de 15 yıldan fazladır bilgisayarlarla, oyunlarla uğraşmama rağmen, bir defa olsun herhangi bir ciddi duruma "bilgisayar oyunu mantığı" ile yaklaştığımı hatırlamıyorum. Babam kollarımda ölürken kafamdan bir çok düşünce geçiyordu mesela. Bunlar hastaneye yetişmek, suni teneffüs yapmak, ölümün soğuk nefesini hissetmekle ilgiliydi, ama hiç "Load etmeyi" düşündüğümü hatırlamıyorum. Aslında kendiminkiler dahil tanık olduğum hiç bir ölüm vakasında öyle düşünmedim. Bir defasında motorun üzerinden uçarken kafamda beliren düşünce "Bu çok acı-tacak!" idi.

Uzatmaya gerek var mı bilemiyorum. Süper geri zekalı olmadıktan sonra hiç kimsenin kopya bacağına bakarak "Load" tuşunu arayacağını sanmıyorum. O kadar geri bir insan da zaten başına ne geldiğini anlamaz herhalde. O yüzden çok takma kafana bunları, sadece dua et. Dua et ki hayatın boyunca sırtına taşıyabileceğinden büyük bir yük binmesin. x



cevap

PLAYING WITH SPIDERS

Selamlar, ne olacak bu dünyanın hali? Batıkça batıyoruz. Türkiye kaç yıldır "krizde" (!) (nasıl bir krizde bu, herkesin dilinde kaç yıldır), elektriğimiz kesiliyor, suyumuz kesiliyor, her 5-6 ayda bir kaldırımlar ve caddeler yenileniyor. Yağmur var su yok. Bir de üstüne "global ısınma" olayı çıktı. 2007'de Hollanda'nın yarısı gidecekmiş, 2020'de susuzluk ve kuraklık yüzünden savaşlar çıkacakmış. Bazen kafam atıyor, bir boyut kapısı açıp başka yere gidebilmeyi istiyorum. Keşke mümkün olsa.

Bu yüzden de oyunlara kafamızı atıyoruz. Ancak oyunlarla kafamızı dinlendirebiliyoruz. Sanki kendimi Fallout 2'nin o iç gıcıklayıcı giriş filmindeymişim gibi hissediyorum. Bayağı hüznü bir giriş oldu, neyse ne yapalım bizden bu kadar.

1) "Kopyacılığın Muhteşem Tarihi" yazınız çok hoşuma gitti. Son birkaç haftadır benim de düşündüğüm bir konuydu bu. Üreticiler

ken bu laf aklıma geldi her defasında.

2) Korsan CD'ler bence Türk oyun piyasasına zararlı. Tüketici çılgınlığını en yüksek noktaya çıkarıyor. Web sitelerinde iki gün önce haberini duyduğu oyun hakkında "ya hala çıkmadı mı bu oyun, küfür edicem artık firmasına" diyebiliyorlar. Bir oyunu alıp ertesi gün bitiriyorlar. Bu kadar bol zamanı nereden buluyorlar anlamıyorum. Korsan ürünler bence bu olayı körüklüyor. Çocuklar oyundan zevk almak için değil de, oyunu bitirmek için oynar hale geldi.

Uzun zamandır birçok oyunda ve programda on-on-beş dil olur, ancak Türkçe bulunmazdı. Şimdilerde bir iki programa Türkçe desteği konuluyor, ancak oyunlarda hala Türkçe göremiyoruz. İngilizce oynamak daha "karizma" olabilir, ama gönül ister ki, Warcraft'ta İngilizce, Almanca felan değil, Türkçe de olsun, karakterlerin konuşmalarını Türkçe de dinleyebilelim.

3) Black Isle tamamen kapandı mı şimdi? Yazık oldu. Blizzard da inceden inceye dağılıyormuş. Bullfrog ve Westwood'ı EA satın aldı. Yazık, bir zamanların efsane firmaları tek tek kapanıyor. EA'ye uyuzdum, daha da uyuzum artık. Bullfrog ka-

Internet eskiden bedava cennetiydi, şimdi "bedava ama programı indirmek için para vermelisin" olayına döndü.

halkı orijinal ürün almaya teşvik ederek (indirimi fiyatlar, promosyonlu ürünler vs) bilinçlendirmesi lazim. Ama bunun yerine bilinçlendirmek için kopya koruması, korsanlara ağır cezalar felan getiriyorlar. Uzun zamandır bazı şarkıcılar CD'lerini 5-6 milyona satıyorlar, bazıları hala 10-12 milyona. Madem CD'ler 5-6 milyona, neden diğerleri hala 10-12 milyon gibi yüksek fiyatlara satıyorlar? Sonra halk ucuza almak için seyyar satıcılara gidip 2-3 milyona korsan CD alıyor. Oysa orijinal CD'leri ucuza satsalar, halkı teşvik edebileceklerini düşünüyorum ben. Sonra birileri çıkıyor "Korsan satıcılara dur deyin! Korsan ürün alırsanız siz de suçlu olursunuz" diye bas bas bağırıyor. Bahsettığım yazıyı okur-

pandı, Dungeon Keeper 2'de bahsedilen 3. oyun çıkamandı. Westwood da gitti, onların müthiş ara filmlerini izleyemeyeceğiz. Generals'i seven olmuştur, ama ben çok sıkıcı buldum. Hele o müthiş ara filmler olmayınca, görevlerin de bir zevki kalmıyor. EA, geniş bir kitle tarafından tutulmuş oyunları tekrar tekrar piyasaya çıkartıp zengin olmaya çalışan bir firma. İlginç fikirleri berbat oyunlara çevirmeyi başaran bir firma bence.

4) İnternet eskiden bedava cennetiydi, şimdi "bedava ama programı indirmek için para vermelisin" olayına döndü, zararlı materyaller içeren programlar da cabası. Dynadığımız oyunlar önce konsollara çıkıyor, sonra konsollardan PC'ye çeviri yapıyor. Ya da Konsol ile PC oyunları aynı zamanda çıkıyor. PC oyuncularının avantajı sınırsız internet idi. Ayrıca PC ile konsol oyunları çok farklı tarzı. Biri daha "arcade" iken diğeri "ağır abi" olarak takılıyordu. Strateji oyunları konsollara çıkıyor, devasa Online'lar konsollara çıkıyor,

Peki o zaman ben bu PC'yi çöpe mi atayım? Benden kötü özelliklere olmasına rağmen benim oynayabildiğim (ve oynayamadığım) oyunları konsollar oynatabiliyor. Linux gibi stabil bir işletim sistemi geliyormuş, konsollara harddisk geldi. Bir de PC'lerde habire donanım ve yazılım problemleri çıkıyor. PC'lerin devri kapandı artık herhalde?

5) Tam çözümlerde biraz dikkat ederseniz çok sevinirim. Bazı tam çözümler sadece görevin tarifini yazmaktan ibaret oluyor. Bazılarında ne yapacağımız nereye gidebileceğimiz anlatılsa da, ayrıntılı tarifler olmadığı için kafamız karışabiliyor. Biz de çareyi DLH sitesine bakmakta buluyoruz. Keşke tam çözümler daha detaylı olsa.

6) Daha önceleri "Poster veremeyiz güzel resim yok"

felan demiştiniz. Spawn'ın filminden veya çizgi romanlarından posterlik görüntüler var. Star Wars'dan, Indiana Jones'tan çok güzel görüntüler bulunabilir. Ya da oyun/film afişleri verilebilir. Harikulade posterlik birçok resim bulunabi-



liz, siz yeter ki verin, illa en son çıkan oyunun posteri olmak zorunda değil :)

7) Windows XP'de abandonware oyunlarını çalıştıramıyorum. Bazı abandonware sitelerinde bahsedilen her şeyi yapmama rağmen inatla çalışmıyor. Acaba internette bulduğum oyunlar mı bozuk (en ünlü abandonware sitelerindeki tüm oyunlar da bozuk olmaz herhalde), yoksa Windows XP'de çok basit bir hile var mı bu oyunlarda kullanabileceğimiz (Abandon Loader'dan uyumluluk moduna kadar her şeyi denedim).

8) Derginiz bayağı kaliteli. Yalnız kapak dizaynlarında bir gerileme varmış gibi geldi. Mart-Haziran 2002 arası dizaynlar çok hoştu.

Sayfa sayısının artması mümkün mü?

Oyunlar için strate-

jiler, Inbox'a daha fazla sayfa gibi mesela?

Başarılarınızın devamını dilerim.

_Murat "Bonecrusher" Öğüt

CEVAP

Merhaba Murat,

Ya şimdi dünyanın kaderi filan iyi hoşta, hacim bu nasıl mektup böyle, git git bitmiyor? Dua et bu ara pek yayınlanacağı kalitede mektup gelmiyor, yoksa zinhar bu kadar uzun mektuba yer vermezdim! Nihaha, işin geyiği bir yana, gezen harbiden de hızla dağılıyor. Eh, bu kadar adamın ağırlığını nasıl taşıyın ki bir gariban Dünya tek başına? İnsanoğlu ektiğini biçecek haliyle. Ne demişler, böyle başa böyle tarak! Bu arada geçelim sorularına diyeceğim, ama buradaki maddelerin hepsi soru değil. Yine de bu durum beni onlara cevap yazmaktan alıkoymaz, di mi ama?



1) Aslında bizim insanımız her şeyin fiyatına tırnı vırı ediyor ama bu işler yabancı ülkelerde de çok farklı değil hani. Oyunlar onların standartlarına göre de pahalı sayılıyor. Korsanlık tabii ki her ülkede var, yok dersek yalan olur. Ama nedir, Amerika'da sıradan bir insan evladı zaten işi tadında bıraktığı, ayda bir ya da iki oyun alıp tadını çıkara çıkara oynadığı için, oyunlara yaptıkları masraf başka herhangi bir eğlence türüne yapılandan daha fazla olmuyor, o kadar göze batmıyor. Burada öyle değil, millet alışmış bir defada beş tane korsan oyunu yok pahasına alıp yarısını oynamadan rafa kaldırmaya, orijinal oyunun fiyatı iyice batıyor tabii. Ayrıca evinde bilgisayarı, interneti olan kimse kalıp parasızlıktan, fakirlikten dem vurmasın bir zahmet. Bu ülkede gerçekten fakir insanlar var, akşam evine ekme almayan, onlara saygı gösterip susunlar artık!

2) Eh, bakınız bir üst paragraf. Daha ben ne diyeyim?

3) Oyun piyasası artık büyük endüstri sınıfına giriyor, haliyle her türlü ayak oyunu, her türlü pislik mevcut. Maalesef David Braben'in tek başına kasıp Elite gibi klasikleri yarattığı o eski günlerin göreceli masumiyeti kalmadı artık.

4) Şşşşt, duymamış olayım! PC'nin devri asla kapanmaz, daha önce de döndü o geyikler. Konsolların en büyük avantajı kullanımı basit, tek amaca odaklanmış cihazlar olmalarıdır. Bir konsola ne kadar fazla esneklik kazandırılırsa, sonuçta PC'lerin

5) Ama tam çözüm demek adım adım oyunu oynamak demek değildir ki. O vakit biz bitirdik oyunu, sonu da böyle böyle diye yazalım, siz hiç kasmayın. Ne anlamı kaldı? Çözümler zor noktalarda yardım içindir, kaldı ki bence bizim tam çözümlerimiz de gayet dengeli, gayet yeterli. 6) Yaaa, Spawn'ın, Star Wars'ın posterini verelim, sonra da firmaları papaz olalım. Çok kolay değil o işler görüldüğü gibi. Ayrıca biz oyun dergisiziz, öncelikle oyunla ilgili poster vermemiz gerekir.

eski oyunları sorunsuz çalıştırmak için en güzel ses kartı en eski SoundBlaster 16 modelleridir. Bilmem anlatabiliyor muyum?

8) Kapağa her oyunun resmi konmaz, ilgi çekecek, iyi bir oyundan, kapağa uygun bir resim bulmak ise her zaman mümkün olamıyor. Sonuçta kim Kısa Kısa malzemesi bir oyunun kapak yapıldığı dergiyi almak ister ki? Değil mi? Hadi bakalım, gene yaz. Ama biraz kısa yaz! ✕

Konsolların en büyük avantajı kullanımı basit, tek amaca odaklanmış cihazlar olmalarıdır.

karmaşıklığına o denli yaklaşılmış olacaklar, ki o zaman da konsol artık konsol değil PC haline gelecek. Yılan hikayesi yani. Kimse bildiği PC varken kolay kolay karmaşık bir konsola da para vermez, önceden defalarca denendi bunlar, hep hüsrarla sonuçlandı.

7) İlginçtir, iki benzer sistemden birinde eski oyunlar çalışmazken diğerinde haldır haldır çalışabiliyor. Biraz ince bir iş yani. Aslında eski oyunları oynamanın en güzel yolu etraftan parça toplayıp eski bir PC toplamak. Çünkü yeni parçalar her zaman sorun çıkarıyor. Mesela



DESERT COMBAT

Merhaba Berker abi. Umarım sen ve bütün Level camiası iyidir.

1) Ocak sayınızda Renegade 2'nin çıkacağını duyurmuşunuz ama ben bir sitede Renegade 2'yi EA'nın iptal ettiği oyunlar arasında gördüm. Renegade 2 kesin çıkacak mı?

2) Battlefield: Desert Combat'ın yeni versiyonlarını vermeniz mümkün mü? Çünkü Secret Weapons ek paketini yüklediğimden beri uyumsuzluk nedeniyle oynayamıyorum. (bende DC versiyon 0.35) Desert Combat'ın Secret Weapons ile uyumlu versiyonunu verirseniz çok sevinirim. Ayrıca sen Desert Combat hakkında ne düşünüyorsun?

3) Bu her dakika ekran kartı çıkarma işini bir dur demek gerekmiyor mu? Bir iki ay öncesine kadar FX 5600 almayı düşünüyordum ama şimdi biraz daha bekleyip daha iyi bir şey mi alsam diye düşünüyorum. Neyse gene fazla uzattık. Hoşçakalın.

_Ertuğ Alkanlı

Merhaba Ertuğ,

Cümleten iyiyiz, sağolasın, varolasın. Mail attı diyorsun ama yayınladım mı, ya da cevap yazdım mı hatırlıyorum doğrusu. İkisini de yapmadı.

sam kusura bakma artık.

1) Ben Renegade 2'nin yapımı ya da iptali hakkında çok detaylı bilgi sahibi değilim, ama öte yandan EA'nın ne yapacağını kestirmek artık pek mümkün değil. En olmadık kararları alıp, en sağlam projeleri rafa kaldırabiliyor adamlar. O yüzden Renegade 2 iptal edilirse de pek şaşırمام doğrusu. Üstelik onun ilki de pek o kadar başarılı olmamıştı doğrusu. Hem geç çıkmıştı, hem de pek çok açıdan zamanının oyunlarından geride sayılırdı.

2) Valla CD'ye ne konacağına Sinan karar veriyor, o da ufaklık yere bir sürü şey sigdirmek için uğraşıp duruyor. Günümüzün demo ve yazılım boyutlarını dikkate aldığında artık bir CD neredeyse eski disketler kadar küçük kaldı. Desert Combat (530 MB!! - blx) hakkında ne düşündüğüme gelince, çok fazla oynama imkanım olmadı doğrusu. Ama bir modifikasyon için gerçekten de çok sağlam bir yapım olduğunu düşünüyorum. Bence atmosferi orijinal BF 1942'den bile sağlam.

3) Sadece ekran kartı mı, ya her geçen gün

artan işlemci gücü ve hafıza ihtiyacına ne demeli? Ya da her gün daha da artan sabit disk kapasitelerinin bile yeterli olmayışına? Senelerce bir kutu disket ve 650 MB sabit diskle idare ettikten sonra, şimdi evin her yerinden CD çıkıyor. Dergi CD'leri, oyun CD'leri, kendi bastığım arşiv CD'leri derken işin çivisi çıktı! Arada bir CD atıyorum çöpe, gına geldi artık! Paraya kıyıp DVD yazıcı alsam bile işin içinden çıkamayacağım, o yüzden hiç kasmıyorum. Ekran kartı ne ki bunların yanında? Adamlar sadece diğer parça üreticilerini takip ediyorlar, o kadar! Bence niyetin varsa hiç bekleme, ne alacaksan al. Bunun sonu gelmez, elektronik olayında yenilik bitmez. Al, ihtiyacını gör, gerisini de salla. Seneye nasılsa aynı tripleri yaşayacaksın mecburen.

İşte cevapladım sorularını. Sana da hayatta başarılar, sıhhatler diliyorum dergicek. ✕

Ehhh, bu aylık ta bu kadar. Mektubu basılmayan alınmasın, gücenmesin. Buradaki mektupları okuyun, illa ki sorularınıza cevap bulursunuz. Aynı soruları içeren bir sürü mektup her seferinde geliyor, ben de en eli yüzü düzgün olanları seçip koyuyorum. Kalın sağlıcakla.

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chlp.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sınan Akkol,

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, selismo@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksos@level.com.tr

Ali Güngör, ali@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Eva Dvorackova, eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozuyulu

Abone Servisi Ayten Akgöre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Çenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tokatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

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

Satış Müdürü Gülcan Bağraktaş, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Gülser Okumus, guler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Kojun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIP Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel: (212) 233 34 38

Matbaa Sahibi Havan Sarı

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi Mevlâk Pehlivan Cad. VeriBeyin Sok.

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 05 32

Abone Faksı: (212) 217 94 23

Abone webi: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faksı: (212) 233 73 26



Far Cry

2004'ün en iddialı aksiyon oyunlarından olan FarCry. Doom 3 ve Half Life 2 ufukta bir gözüküp bir kaybolurken, FarCry her ikisini de gölgede bırakabilecek mi?

Knights of the Temple

Enclave'in yapımcılarından iddialı bir aksiyon oyunu.

Counter Strike: Condition Zero

Counter Strike'in yeniden doğuşu mu?

Singles

Cinsellik bir oyunu nereye kadar taşıyabilir? Gelecek ay göreceğiz.