

DVD'Lİ : 6 CD'DEN FAZLA OYUN MATERYALI

# LEVEL

sayı 99



NİSAN 2005 11 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil)  
2005-04 ISSN 1301-2134

## F.E.A.R.

*Bu oyun bu yıla hükmedecek!*

## TEKKEN 5

*Dövüş oyunlarının 1 numarası*

*13 asker, 8 gün,  
muhteşem bir aksiyon*

## BROTHERS IN ARMS

## SPLINTER CELL

**İNCELENDİ**

# CHAOS THEORY

## AYRICA

DOSYA KONUSU: DİJİTAL KORKU / WORLD OF WARCRAFT REHBERİ  
FREEDOM FORCE 2 / REPUBLIC COMMANDO / DRIVER 3 / TEKKEN 5  
NBA VOLUME 3 / PARIAN / TRACKMANIA SUNRISE / NINJA GAIDEN...

K.K.T.C FİYATI: 6.50 YTL-6.500.000 TL  
9 771300 213117 04



## BEŞİ BİRYERDE

ında böyle sayfalarca giden tahminler yürütüldü Level 100. sayısında ne yapacak diye. Bir kısmı yaklaştı ama hiçbiri tutturamadı. 100. sayımız, mihenk taşımız, ardından gelecek yeni Level için temel taşı olacak. Evet, "yeni bir Level" dedim Ama önce, 100. sayı sürprizlerimiz var. Hele onları bir görün, gerisi gelecek...

veya

Dergide sabahlamamın keyfi bambaşkadır. Bir dinazor sürüsünü doyuracak büyüklükteki pizzayı gövdeye indirdikten sonra 2 litre kahveyi içip, üstüne bir de "yahu ne kadar sağlıklı-sız yaşıyoruz değil mi..." muhabbeti çevirdik. Monitör taşımaktan beli tutulan Tuğbek'in C3PO gibi yürümesiyle dalga geçtik (benden duymadınız, çok kızıyor sonra :). Berker'le Firat kapıştı (neden bilmiyorum, bir yerlere koşturuyordum o sırada). Bu sırada yazılar da zembille inmekteydi Word pencerelerimize. Yazarın bloğu mu? Peeeh, yeyin pizzayı, için kahveyi, 36 saat uyumayın; görün bakın blok mu kalıyor yazar mı...

veya

2004'ün son ayındaki mükemmel oyunlardan sonra, "bir daha böyle bir sayı olacak mı?" diye aklımıza gelmişti. Oyun dünyası böyle işte, aradan dört ay geçmeden Aralık 2004'ü katla-

yıp kenara koyan bir sayı var elinizde! Level klasik ve hit ödülleri havalarda uçuşuyor! Ama unutmayın ki incelenen oyunlar Level'in sadece bir parçası, güzel de bir dosya konusu hazırladık: Geçmişten günümüze korku oyunlarını incelediğimiz Dijital Korku. Oyun denilen mahlûkların sıyah ekran üzerine beyaz yazılardan oluştuğu günlerden günümüze hangi aşamalardan geçtiğini göreceğiz, oradan da 2005 içinde yüreğinizi ağzınıza getirecek yegâne korku/aksiyon oyunu F.E.A.R.'in ilk bakışına sıçrayacaksınız. Oynadık ve gördük ki, bu oyun hepimize hükmedecek!

veya

Kusuruma bakmayın sevgili okuyucular. Bir yandan bu ayki müthiş içeriği hazırlamakla, diğer yandan 100. sayı için yaptığımız planları hayata geçirmekle ve üstüne üstlük 20 Nisan'da çıkacak olan Resmi Playstation 2 dergisiyle uğraşırken kafamdaki yarım düzine Editörden yazısından birisinde karar kılamadım. Sonra baktım geçen ay Burak köşesinde bir trend başlatmış, iki köşe yazısı birden yazıyor. Ben de kapıldım gittim ona. Sürç-i lisan ettiyse affola! Sevgiler, ve lütfen, kendi güvenliğiniz için sayfaları cimbizla çevirin.

Sinan Akkol

Dergiyi aldığınızda ilk olarak bu editöryali mi okuyorsunuz bilemem ama dergide en son yazılan satırların burası olduğunu kesin olarak söyleyebilirim. Tabii öyle, tüm dergi bittikten, evdeki hesaplar çarşıya uyuyor mu gördükten sonra bütün ayın değerlendirmesini yapmak için verilen son şans burası. Bir ayın noktasını koyup yeni bir ayı başlatmak Editörden. Bu yüzden çok seviyorum burayı yazmayı.

veya

Şu anda Level'a yazılmış 99. Editörden'i okuyorsunuz. Gelecek ay 100. sayımızı kutluyoruz. Hep birlikte. Siz okuyucularımız, biz editörler, aramızdan ayrılanlar, bizimle olup perde arkasında emeği daima geçenler. Ama en önemlisi siz okuyucularımızla. Level forumla-



### BU AY NE YAPAK?

Televizyonda sadece bir program seyredecekseniz Cumartesi akşamları TV8'de yayınlanan "Dikkat! Şahan Çıkabilir!"i seyredin. Uzun zamandır yayınlanacağı saati bu kadar heyecanla beklediğim bir program olmamıştı. "Sabit Rating Sağlayan Adam", "Mütemadiyen Yanlış Yere Giden Muhabir Metin Tok"u, "2008 Başkan Adayı Ahmet Güllü"si, "Adeta Gerçek"i ve tüm diğer müthiş tiplmeleriyle beni yerden yere vuruyor DŞÇ. Bu arada, 2008'de oylarımız Pendik'i Akmerkez'in yanına taşımayı vaat eden Ahmet Güllü'ye :)

### DİDEM'E VEDA

Neredeyse sekiz yıldır bizim kahrımızı çeken, her ay geciktirdiğimiz işleri bıkmadan usanmadan bekleyen, sabahlamalarımıza ortak, hatalarımıza tashih olan vefakar grafikerimiz Didem kızımız bu ay son Level'ını hazırladı. Sevgiyle uğurluyoruz seni Didem, bundan sonra başka sayfalara hayat verecek ellerin. Ne şanslı kağıtlar oldukların henüz farkında değil onlar da. Bol şans :)





X-Box masasında kayıp bölümler...

# FABLE: THE LOST CHAPTERS

Yapım: Lionhead Studios Dağıtım: Microsoft Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil Web: [www.microsoft.com/games/fable](http://www.microsoft.com/games/fable)

X-Box'ın ünlü RPG'si Fable, ekstralarla PC'ye geliyor. Fable: The Lost Chapters Xbox versiyonundan çok farklı. Lionhead Studios'un geliştirdiği oyunda quest'ler, haritalar, hatta hikâye bile yeni.

Fable'in öne çıkan özelliği yaptığınız her hareketin oyunun akışını değiştirmesiydi. The Lost Chapters'ta da bundan vazgeçilmiş değil. Yaptığınız her hareket, her hamle yeteneklerinizi, görünüşünüzü ve moralinizi etkiliyor. Aynı Black&White'teki gibi, kötü veya iyi olmak sizin elinizde. Seçimden seçime hareketleriniz, oynayıp şekliniz değişecek. Hikâye ana karakterin çocukluğundan yaşlılığına kadar olan geniş bir zaman dilimini kapsıyor. Bu da değişimin devamı olacağı ve oyunun tamamına yayılacağı anlamına geliyor.

Fable'in Level atlama sistemi oldukça farklı. Benzer RPG'lerdeki gibi sadece öldürdüğünüz her düşman için puan kazanmıyorsunuz. Yetenek puanları

silahtan silaha değişiyor ve düşmana verdiğiniz zarar da aldığınız puanda etkili oluyor. Mesela bir hırsız kılıçla öldürürseniz "kılıç kullanma" puanınız artıyor. Aynı şey diğer silahlar ve büyüler için de geçerli. ✕



## ESKİ MİSİR'DA BİR TANRI



"Mısır'da bir Tanrı?" sorusunu "Re re re ra ra!" olarak yanıtlayan ilk beş kişinin linç edilme olasılığı yok mu sizce de? Bizce var. Ama konumuzun bu kritik olayla bir ilgisi yok.



Empire Earth'ün yapımcısı Stainless Steel; Yunanistan, Roma, Mısır ve İran'ın antik dönemlerinde geçen bir strateji oyunu geliştiriyor. Rise&Fall: Civilizations at War'da; Yunanistan, Roma, Mısır ve İran imparatorluklarını, Babiller gibi küçük uygarlıkları seçebileceksiniz. Oyunda; okçu, süvari, trireme (kürekleri olan eski savaş gemileri) gibi 80'den fazla birim bulunacak.

Antik dönemdeki savaşların modern savaşlara benzetmesini bekleyemezsiniz, değil mi? Bu yüzden Civilizations at War'da kapıları açmak için dev koç başları, kalelere sızmak içinse ip merdivenler kullanacaksınız. Julius Ceasar, Cleopatra gibi ünlü kahramanları da savaşlarda kontrol etme şansını yakalayacaksınız.

## HIZLI ÇEKİM

■ **Sınavlara hazırlık alanında 24 yıllık deneyimi olan Final**, 2004-2005 öğretim yılından itibaren, web siteleri üzerinden ([www.final24.com](http://www.final24.com)) ÖSS-LGS hazırlık programları sunmaya başladı. Türkiye'de bir ilk olan İnternet tabanlı uzaktan öğretim kanalı final24'ün 36 haftalık Akıllı Programları, sınavlara hazırlık aşamasında size yardımcı oluyor.

Ve gelecek ay Level'da, CHIP'te ve Herkes İçin Bilgisayar'da (HİB) Mayıs ayında yayınlanacak kodlarla bu sınavlara bedava olarak girebileceksiniz. Gelişmeler ve detaylı

bilgi için [www.final24.com](http://www.final24.com) adresini takip edebilirsiniz.

■ **Running With Scissors'un** psikopat oyunu Postal 2'nin devamı Postal 3 yolda. Kan, vahşet, intikam, eylem, isyan... Hepsi burada!

■ **Uzay simülasyonu X serisine yeni oyun: X3: Reunion.** Diğer X oyunları ile bağlantılı olan Reunion'ta birlikte ana hikâyedeki bazı sırfar açığa çıkıyor. Buna ek olarak fabrikaları birbirlerine bağlayarak büyük endüstri alanları yaratabilecek, dolayısıyla daha fazla para



kazanabileceksiniz. Menü sisteminde de oynanışı hızlandırarak yenilikler yapıyor.

■ **Basit bir uçak simülasyonu mu arıyorsunuz?** Hayatınız çok mu monoton? Battle of Europe: Royal

Air Forces yanınızda! Londra, Fransa, Norveç ve Berlin'de geçen 16 görev, 16 uçak, bonus sistemi, bomba kamerası ve basit kontroller...





35 farklı motor sporu mu? Abartmayın!

# TOCA RACE DRIVER 2006

Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Platform: PC, PS2, Xbox Çıkış tarihi: 2005 sonu Web: www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1731

Codemasters yarış oyunlarında bir devrim gerçekleştirmeye hazırlanıyor. TOCA Race Driver 2006'da 30'dan fazla motor sporunu bir arada bulacağız. Evet, "30 ayrı motor sporu"ndan bahsediyoruz, araba değil.

V8, Ralli, DTM, Off Road, Kamyon, GT, Formula 1, Formula Ford, Kart, 4x4, Nascar yarışları. Bunlar TOCA Race Driver 2006'da bulunacak sporlardan birkaçı sadece. Tahmin edeceğimiz gibi, oyunun en büyük özelliği bu. Ama tek özelliği değil. Modlardaki değişiklikler başlayalım. TOCA Race Driver 2'deki modlar genişletiliyor. Pro Career moduyla, kariyer modu yedi ana kategoriye (ki 35 motor sporu bu kategorilerin altında) ayrılıyor. Mesela, kart yarışlarına katılmak istediğinizde Open Wheel'i seçeceksiniz. İstediyinizde Off Road'a veya bir başka kategoriye geçiş de yapabileceksiniz. Yarışlardaki ku-

rallarsa tamamıyla size bağlı olacak (yarış uzunluğu, eleme turları, yardımcı pilot vs).

İkinci oyundaki puanlama sisteminde de birkaç değişiklik var. Artık her oyuncu, yedi kategorideki her şampiyona için ayrı ayrı puan alacak. Bunun sonunda toplamdaki puanda şampiyon ortaya çıkacak.

Oyunda planlanan lisanslı parkur sayısı 50. Ancak diğer yarış oyunlarının aksine, bu 50 parkurun tüm rota varyasyonları da lisanslanmış. Neredeyse "gerçek" yollarda yarışacağız anlaşılıyor.

Pit-stop'lardaki yakıt ikmallerinden lastik değiştirme stratejilerine, pratik modundan yarış kurallarına kadar her şey TOCA Race Driver 2'den farklı. Yeni ve daha detaylı araba, çevre grafiklerini de hesaplarsak, bu TOCA 3 bizi bizden alır, Rama gibi alıp doğaya götürür. ✕



## AŞIRI DOZ

Robert Rodriguez'in 7000\$'a çektiği El Mariachi'yi izleyen var mı aranızda? Peki bu filmin daha iyi olanaklarla yeniden çekilen versiyonu olan Desperado'yu? Büyük ihtimalle yalnızca Desperado'yu izlediniz. Bunun Total Overdose'la ne ilgisi olduğunu merak edebilirsiniz. Total Overdose; Desperado gibi birkaç film-den ve GTA gibi birçok oyundan esinlenilerek yapılan bir aksiyon.

Üçüncü kişi kamerasıyla oynayacağınız oyunda Ramiro adında başı uyuşturucu kaçakçılarıyla belada olan bir karakteri kontrol edeceksiniz. Arabayla kaçmak, adam vurmak, motosiklet kullanmak, sokaklarda dövüşmek, uçak yakalamak, tekila içmek, kızlarla tanışmak, Total Overdose'da yapacaklarınız arasında. Ve bir de, Desperado'daki gibi gitar kutularının içindeki silahlarla katliam yapmak. "Fazla" San Andreas gibi dursa da ilginç bir oyun olacağı benziyor.



■ **2003'te PS2'ye çıkan Dynasty Warriors 4, PC'ye aktarılıyor.** Aksiyon ağırlıklı bir strateji oyunu olan Dynasty Warriors 4'te 50'den fazla oynanabilir karakter ve 50'den fazla bölüm var. Eski Çin'de geçen oyunda ordunuzla birlikte düş-

manlarınıza karşı savaşıacaksınız. Oyun kalabalık savaş sahneleriyle de dikkat çekiyor.

■ **Telltale Games'in ilk adventure oyunu açığa çıktı: Bone.** Jeff Smith'in aynı isimli çizgi romanından uyarlanan oyun çizgi-roman

tadında olacak. Oyunda, kızgın bir çekirge-sürüsü yüzünden kuzenlerinden ayrılmak zorunda kalan Fone Bone'u yöneteceksiniz. Bone, elinde mirasıyla kuzenlerini bulmaya çalışacak. Oyun eski adventure oyunları gibi mouse'la oynanacak.

dios'un ilk projesiyse gelecekte geçen bir RPG oyunu. Söylentilere göre, bu yeni projenin Looking Glass Studios'ta Spector döneminde geliştirilen ve firmayla aynı ismi taşıyan Junction Point'la bağlantısı var (eh, isim de aynı).

■ **SEGA, Rome: Total War'un yapımcısı Creative Assembly'yi satın aldı.** SEGA böylelikle, Spartan: Total Warrior'un ve diğer Total War oyunlarının da yaygın haklarını elde etmiş oldu. Bu girişim SEGA'nın Batı pazarında uyguladığı stratejinin ilk aşaması. Kısacası, Japon-yali firmanın Batı avı süreci.



■ **Jon Storm'dan ayrılan Warren Spector yeni bir firma kurdu.** Teksas'ta kurulan Junction Point Stu-



# CALL OF DUTY 2

## Sirenler kimin için çalışıyor?

Yapım: Infinity Ward Dağıtım: Activision Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil Web: www.callofduty.com

X-Box'ın ü"En iyi İkinci Dünya Savaşı oyunu h..." diye sorsak, sorumuzu yarıda kesip, ki bu vahşet, "Call of Duty" der misiniz? Derse-niz eğer, iyi bir haberimiz var. Call of Duty 2 yapım aşamasında. Gerçekten de belki de yapılmış en gerçekçi İkinci Dünya Savaşı oyunu Call of Duty. (haberleri yazmak-tan BiA'yı göremedi yavrucağ - Si-nan) İkincisinin yapılıyor olması

bizi mutlu etti bu yüzden.

Infinity Ward, Call of Duty 2'yi iyi saklıyor. Alex De Souza da topu iyi saklıyor, ama bizim presimiz-den kurtulabilirler mi? İlk olarak, oyunda üç yeni campaign bulunacak. Amerika campaign'inde; 1944'le 1945 yılları arasında yaşanan Bulge Savaşı, Omaha Beach, İtalya; İngiltere campaign'in-de; Afrika, El Alamein, Tobruk, SAS;

Rusya campaign'indeyse Stalingrad, Kursk, Moskova'yı savunma görevleri bulunuyor.

Bunlara ek olarak çok oyunculu versiyon hakkında da birkaç ipucu var elimizde. Haritalar genişletiliyor ve tank, jip gibi kullanılabilir araçlar oyuna ekleniyor. İstedığınızde hava ve ağır silah desteği çağırabilme şansınız da olacak.

Oynanış sistemindeyse köklü değişiklikler yok. İlk oyunun

"sağlam" oynanışını ve atmosferini ikinci oyunda da bulacağız.

Şimdilik bu kadar. Gelişmelerle yeniden karşınızda olana kadar kendi başınızın çaresine bakın.✘



## DOĞUŞUNU İZLEYİN

Büyüklü yaratıklar, güçlü liderler, büyücüler... Fantastik bir dünyada, Equiada'da geçen bir strateji oyunu, yapım aşamasında. Rising Kingdoms'ın oynanışı ikiye ayrılıyor: Strateji ve adventure. Strateji modunda üç ana ırk (Humans, Foresters, Darklings) bulunuyor. Bu ırklara ek olarak oyun sırasında beş bağımsız klânı bulup köle olarak kullanabilecek ve geliştirebileceksiniz (Shades, Nomads, Dragons, Trolls, Elves).

Adventure modundaysa bir grup kahramanı ve askeri yöneterek oyundaki sırları açığa çıkarmaya çalışacaksınız. Hikâye mistik yaratıklarla, ırklarla, güçlü liderlerin ve krallıkların çöküşleriyle çevreleniyor.

Celtic Kings'in (vasattı) yapımcısı Haemimont'un geliştirdiği bu yeni oyunu 2005'in ikinci yarısında oynayabileceğiz.✘

## HIZLI ÇEKİM

■ **Yakın gelecekte geçen**, yaratık istilasına karşı koymaya çalıştığınız bir aksiyon oyunu Preyground. Upgrade edilebilen onlarca silah (lazer, railgun vs), parçalanabilen haritalar, boss savaşları, iler-



le&vur tipinde arcade bir oyun...

■ **Yaptığımız ankette 100 kişiye sorduk**, ikisi utanıp kaçtı, 98 kaldı: "SpellForce'un devamı yapılıyor mu?" Evet, yapılıyor. SpellForce II, RTS katılmış bir RPG oyunu bil-



diginiz gibi. İkinci oyunda hem askerlerinizi yönetecek (RTS), hem de düşmanlarla teke tek savaşacak, quest'ler çözeceksiniz (RPG). Alliance of Light, Hordes of Chaos, Brotherhood of Darkness, oyundaki ırklar. Bu ırklardan birini kontrol ederek klasik RTS'lerdeki gibi kaynak toplayıp üs inşa edeceksiniz. 100'den fazla yetenek, 12 farklı birim oyunda bulacağınız arasında.

■ **National Basketball Association (NBA)**, beş yayıncıyla bir anlaşma imzaladı. Bu

anlaşmanın içeriği şu: EA, Take-Two, Midway, Sony ve Atari'nin dışında hiçbir firma NBA1 oyunlarında kullanamayacak. Yeni NBA Live (EA), yeni NBA 2K (Take-Two), NBA Ballers (Midway) ve NBA oyuncularının çocukluklarını seçebileceğimiz Backyard Basketball (Atari), gelecek yıl oynayacağımız basketbol oyunları.

400.000.000\$'in bağlı olduğu bu anlaşma, NBA ile bu beşlinin arasına girmeyi zorlaştırıyor. Biz de girmeyi planlıyorduk zaten, değil mi? İyi oldu bu haber!



## onlar da bir gün gelecek



### ENEMY IN SIGHT

Hidden&Dangerous'ın yapımcısı Illusion Softworks'ten yeni bir taktik/aksiyon oyunu geliyor. H&D gibi taktik ağırlıklı olan Enemy in Sight geniş bir savaş alanı sunacak. Oyunda ayrıca yeni bir grafik motoru kullanılıyor.



### LOCOMANIA

Tren simülasyonu oynamış mıydık? Microsoft Train Simulator mesele? Locomania'ya da listeye ekleyelim. 9 farklı tren rayı kullanarak tren yolu inşa edecek ve sistemin hızı işlemlerini sağlayacaksınız.



### SETTLERS V - ADD-ON

Settlers V: Heritage of Kings için bir eklenti geliştiriliyor. Yapımcı BlueByte eklenti hakkında bilgi sızdırmıyor.



SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO CARPG türündeki ilk araba yarışı. SCAR'da arabanızı modifiye etmek yerine sürüş yeteneğinizi geliştireceksiniz. Kalp (sağlık), görüş, odaklanma, yol tutuşu gibi yeteneklerinizi geliştirdikçe başarılarınız artacak.

## UBISOFT'UN LİSTESİ!

Ubi Soft gelecek yıl piyasaya çıkaracağı oyunların bir listesini yayınladı. Belki bunu birçok firma yapıyor, belki Schindler'in Listesi'nden başka bir liste sizi ilgilendirmiyor, ama Ubi Soft'un bu yıl ve gelecek yılki planlarını okumadan konut almayın. İşte kaynama noktasına yakın, Prince of Persia 3'ü, Splinter Cell 4'ü liste:

### 2005 yazı

The Settlers: Heritage of Kings eklentisi  
187 Ride or Die  
Myst V: End of Ages

### 2005 sonbaharı

Alexandra Ledermann & Brothers In Arms'in yeni versiyonu  
Far Cry eklentisi  
Tom Clancy's Ghost Recon 3  
Peter Jackson's King Kong  
Prince of Persia 3  
The Settlers görev paketi

### 2005 sonu-2006 başı

Silent Hunter 4  
Heroes of Might & Magic 5  
Splinter Cell 4  
Might & Magic temalı yeni bir oyun

## MOTO GP3

Berker'in motosikletini yenileme zamanı gelmişti zaten, çok iyi oldu. MotoGP serisi, Ultimate Racing Technology 3 ile devam ediyor. Devam ediyor etmesine de, yenilikler neler? Bir dakika, açıklayabiliriz: Oyundaki yenilikler online odaklı. Commentator, önemli yeniliklerden biri. Bu özellikle, online oyunu açan oyuncu yarıştaki bir oyuncuyu yorumcu olarak seçebilecek. Ve yorumcu yarışı anlatacak. Extreme moduysa bir diğer yenilik. Bu modia Japonya, İngiltere gibi ülkelerde sokak yarışlarına katılabileceksiniz. Son olarak, oyunda gerçeklerine yakın 15 yeni şehir ve 15 yeni motosiklet bulunacak.

# YÜKLENİYOR...

Silent Hunter 4 duyuruldu. F.E.A.R. ve San Andreas'ta ise değişiklik yok, 7 Haziran.

| OYUNUN İSMİ                                  | TÜR        | ÇIKIŞ TARİHİ    | BİZİM YORUMUMUZ  |
|--|------------|-----------------|--|
| Age of Empires III: Age of Discovery         | Strateji   | Belli değil     | Pusudayız!   |
| Anno 3                                       | Strateji   | 22 Kasım 2005   | Yine değişiklik yok.   |
| Battlefield 2                                | Aksiyon    | 21 Haziran 2005 | Bir gün geriye alındı. Ufak değişiklikler bekliyoruz yine.           |
| Bet on Soldier                               | FPS        | 27 Mayıs 2005   | Aynı tarih.  |
| BloodRayne 2                                 | Aksiyon    | 27 Mayıs 2005   | Sonunda açıklandı! 27 Mayıs!   |
| Brothers in Arms: Road to Hill 30            | FPS        | 2005 sonu       | Yıl sonuna atıldı.   |
| Call of Cthulhu: Beyond the Mountains        | Aksiyon    | Belli değil     | Duke Nukem Forever'la yarışıyor. DCotE'nin çıkış tarihiyse 1 Temmuz. |
| Championship Manager 5                       | Menajerlik | Belli değil     | FM2005'ten sonra Eidos ortadan kayboldu. Haber yok.                  |
| Close Combat: Red Phoenix                    | Strateji   | 1 Temmuz 2005   | Herhangi bir değişiklik yok.   |
| Creature Conflict: The Clan Wars             | Strateji   | Belli değil     | Bu ay da "belli değil".  |
| DOOM III: Resurrection of Evil               | Aksiyon    | 4-Nisan-2005    | Bu ay piyasada.  |
| Fahrenheit                                   | Adventure  | 27 Eylül 2005   | Dört ay kadar ileriye alındı.  |
| <b>YENİ!</b> Far Cry: Add-On                 | Aksiyon    | 2005 sonu       | Yeni duyuruldu, kesin tarih belli değil.                             |
| F.E.A.R.                                     | FPS        | 7 Haziran 2005  | Bu ay da erteleme yok! Yaklaşıyor!                                   |
| Grand Theft Auto: San Andreas                | Aksiyon    | 7 Haziran 2005  | Rockstar istikrarlı gidiyor. Yine 7 Haziran.                         |
| <b>YENİ!</b> Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! | Strateji   | Belli değil     | Su içinde Rollercoaster Tycoon. Yakında tarih açıklanacak.           |
| <b>YENİ!</b> Silent Hunter 4                 | Simülasyon | 2006 başı       | Silent Hunter 3 çıktı, 4 duyuruldu.                                  |
| STALKER: Shadow of Chernobyl                 | Aksiyon    | Belli değil     | Değişiklik yok.  |
| Stronghold 2                                 | Strateji   | 22 Nisan 2005   | Terslik olmazsa bu ay piyasada olacak.                               |
| The Incredibles 2                            | Aksiyon    | Belli değil     | Haber yok.   |
| <b>YENİ!</b> Worms 4: Mayhem                 | Strateji   | 27 Mayıs 2005   | Yer altında savaş 27 Mayıs'ta yeniden başlıyor.                      |



Oyun yapımcılarının gizli hayatları...

# GDC 2005

Game Developers Conference 2005, 7-11 Mart arasında, San Francisco'da yapıldı. Game Developers Conference, yani Oyun Yapımcıları Konferansı'na her yıl yüzlerce yapımcı, programcı, üretici, oyun tasarımcısı, ses artisti katılıyor. Oyun yapımı sektöründe

çalışan insanların bir arada toplandığı büyük bir platform GDC. Burada "gizli" projeler açığa çıkıyor, fikirler sunuluyor ve oyun dünyası değişiyor. Biz de bu evrimi, bu önemli olayı sizin için takip ettik. İşte GDC 2005'in en can alıcı olayları.



İşte GDC 2005'in girişi. Sek sek oynamak isteyen?

## GERÇEK OLAMAYACAK KADAR "GERÇEK"

### Unreal Engine 3, konferansı sarstı...

Geçtiğimiz yılki GDC'de Unreal Engine 3 gösterilmişti. Ama geçen yıl gördüklerimizle bu yıl gördüklerimiz arasında çok fark var. Unreal Engine 3 büyümüş, çoluğa çocuğa karışmış. Bu süreçte neler olup bittiğini merak etmiyor musunuz siz de?

Konferansta Unreal Engine 3'ün yeni demoları gösterildi. Bu demolardan ikincisinde motorun getirdiği ilk yenilikler açığa çıktı. Motorun önemli özelliklerinden biri bölüm yüklemesinin olmaması. Unreal Engine 3 aynı anda birkaç bölümü hesaplayabildiğinden, bir sonraki bölüme geçtiğinizde yüklemeye yapılmıyor. Kısacası, ilk yüklemeden sonra bir daha yüklemeye ekranıyla karşılaşmayacaksınız.

Fizikler de motorun önemli bir

parçası. Gösterilen bir demoda büyük kaya parçaları bir tepeden yuvarlanıyordu. Unreal Tournament 2003'te bu kayaların sayısı 10'du. Unreal Tournament 2004'te bu sayı 20'ye çıktı. Unreal Engine 3'te ise bu rakam 600'e yakın. Aynı anda gerçeğe çok yakın hareket eden, gölgesi, ışıklandırması hesaplanan 600 büyük kaya parçasından bahsediyoruz. Bu gerçekten de önemli bir rakam.

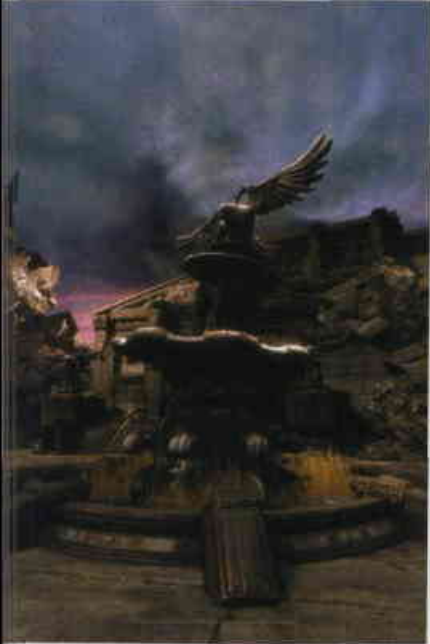
Yeni nesil konsollar Unreal Engine 3'ü sorunsuz ve ek donanimsiz çalıştırabilecek. PC oyuncularının da korkmalarına gerek yok. 250\$ civarında bir ekran kartı Unreal Engine 3 kullanan oyunlar için yeterli olacak. Yeni Unreal motoruyla yapılan ilk oyunun geleceğin yılın başında piyasaya çıkmış ola-

cak.

Epic'in Unreal Engine 3'te destek verdiği yeni bir teknolojiye bahsedelim kısaca. Fizik modellemesinin artık oyunlarda vazgeçilmez olması nedeniyle, grafik ve ses kartından sonra şimdi de fizik kartı geliştiriliyor: PhysX.

Fizik modellemesi iyi olan bir oyunda bir masaya ateş ettiğinizde yakınındaki sandalye masanın etkisiyle hareket eder. Ama oyunun diğer bölümlerinde, duvar veya zemin gibi bölgeler hiçbir şekilde zarar görmez. Birçok oyunda hasarlar grafiksel unsurlarla oyuncuya sunulur. Duvardaki mermi deliğine başka bir açıdan baktığınızda bunun aslında bir "resim" olduğunu anlayıp hayal kırıklığına uğrarsınız. Ageia firmasıysa yeni fizik kartıyla duvarları "kırıyor". Hem de bugünkü işlemcilerden tam 100 kat daha güçlü bir çipsetle. Eğer karşınızda bir duvar varsa, elinizde de bir silah varsa, artık o duvarı havaya uçurabilirsiniz.

Bunun Unreal Engine 3'le birleştiğini düşünmek bile heyecan verici. Yeni bir donanımın daha ortaya çıkmasıysa maddi durumumuz açısından çok kötü.





## SİYAH&BEYAZ MOLYNEUX

### Peter Molyneux tehlikeli olacağı benziyor...

Peter Molyneux'in herhangi bir sürprizi yoktu konferansta. Ama Black and White 2 ve The Movies gibi oyunların isimlerinin geçmesi bile bizim için yeterli oldu. Molyneux, merak ettiğimiz bu iki oyun hakkında yeni bilgiler verdi.

Molyneux'in oyun dünyasında değiştirmek istediği şeylerden biri ara birim ve menüye dayalı oynanış. Black and White 2 bu alanda bir devrim sayılabilir. Çünkü oyun gerçekten basit, sade bir kontrol sistemiyle, basit yaratılıyor. Mouse'un sol tuşuyla çevrede dolaşacak, sağ tuşuyla ise objeleri hareket ettireceksiniz. Bu da aynı bir adventure oyunundaki gibi çevreyle daha fazla, daha hızlı bir şekilde etkileşime girmenizi sağlayacak. Duvarları oyundaki "el" yardımıyla bir yerden alıp başka bir yere koyabilecek, kurduğunuz binaları kopyalayabilecek, kayaları hareket ettirebilecek

veya yontabilecek, ot ekip yok edebileceksiniz. Menü yok. Bu etkileşim zenginliği oyunun RTS bölümünü de etkileyecek. Çünkü gerçek fizik modellemesi, uygulayacağımız stratejilerin değişken olmasını sağlayacak. Mesela bir kaya yığınının bir tepenin başında toplayabileceğiniz ve düşmanlarınız yaklaşırken en alttaki kaya parçasını çekerek düşmanlarınızın üzerine çığ düşürebileceksiniz. Ne var ki, fizik modellemesi herkes için geçerli. Düşmanlarınız veya arkadaşlarınız her an bir ateş topunun veya kayanın altında kalabilirler. Oyunu eğlenceli kılan şey de bu. Yani tahmin edilemeyen, beklenmedik ölümler.

Black and White'teki tanrıların aldıkları roller de değişiyor. Savaşlara ve barış eğilimlerinize bağlı olarak oyunu seven, evcil bir hayvan ya da acımasız bir savaşçı yaratmak sizin elinizde. Alternatif ola-



rak, açıktan öleceğini bilerseniz de onu bir ağaca bağlayabilirsiniz.

Molyneux, Black and White 2'deki menü sistemini, daha doğrusu "menüsüz" oynanışı The Movies'te de uygulamayı planlıyor. Black and White 2'dekine benzer bir el yardımıyla seti yöneteceksiniz. Bu yolla yıldızları, yönetmenleri, senaristleri eğitebilecek ve setteki eşyaların yerlerini değiştirebileceksiniz. Eli bir oyuncunun veya sette çalışan herhangi birinin üstüne getirip beklediğinizde neler düşündüğünü görebileceksiniz. Tabii The Movies sadece bir "film çekme" simülasyonu değil. Oyuncular arasında reklam için dönen pazarlıklardan yönetmenle olan gerginliklere kadar her şey bu oyunda var.

Sonuçta iki orijinal oyun bizi bekliyor. Molyneux'in menüsüz oynanış sistemi ve oyun dünyasına getirdiği yenilikler kesinlikle takdire değer.

### KISA METRAJLI FİLM

Amerikan filmlerinde her zaman kadınla erkek birbirine yaklaşırken korkunç bir olay olur. Ya adam ölür, ya kadın ölür. Bu kısa metrajlı filmde de kadınla erkek "boyunlarına" gelecek vampirden habersiz kaynaşıyor. Birinci karede vampir görünüyor, ikinci karede kamera zoom yapıyor ve üçüncü karede kız... Stop stop stop!!! Diğer kız nerede? Adam nerede? David Lynch filmi mi bu be?! Stop dedim hey!!!

## ENDOPLAZMİK RETİKULUM

### Her şey önce bir toz bulutuydu...

Sim City, The Sims gibi hit oyunların yaratıcısı Wright, yeni oyunuyla GDC 2005'te ortaya çıktı. Konferansta kileri bilmiyoruz, ama Wright bizi bir kez daha şaşırtmayı başardı. Spore'la. Anlatmak zor olacak, ama deneyeceğiz.

Wright'ın yeni oyununda bu kez odaklanılan şey ne bir insan, ne bir şehir, ne de bir uygarlık. "Hayat", Spore'daki baş rol oyuncusu. "Bunun The Sims'ten ne farkı var?" diyebilirsiniz. Fark şu: The Sims'te yönettiğiniz şey insanların hayatı, Spore'da ise hayat. Hem de en ufak moleküler organizmadan, en karmaşık, en kompleks biyolojik varlığa kadar, her şeyiyle.

Kafanız mı karıştı? Bizim de. Nefesimizi tutup derine dalalım o halde: Oyuna hücre seviyesinde - amip kadar basit - bir yaratık yaratarak başlayacak ve bunu düşünen bir varlık haline gelene kadar yaşatmaya çalışacaksınız. Bu noktadan sonra Spore, geniş bir yaratık topluluğunu kontrol ettiğ-



Will Wright'ın kimle fotoğraf çektiğini sanıyorsunuz? Tabii ki kızlarla!

niz bir RTS'ye dönüşecek. Yaratıklar gelişmeye devam ederken işin içine bu kez SimCity'nin basit bir versiyonu dahil olacak. Ve yaratıkların sosyal ve teknolojik gelişmelerini, diğer yaratıklarla olan ilişkilerini de yönetmeniz gerekecek. Uzay yolculuğu gibi (UFO'yla) yeni teknolojiler geliştirerek evrende yolculuk yapabilecek ve yaratıklarınızı geliştirmeye devam edebileceksiniz.

SimCity, The Sims, Civilization, Black&White... Hepsisi Spore'da var. Wright her şeyini Spore'a vermiş gibi görünüyor. Biz de bedenimizi bu oyuna teslim etmeye hazırız. Ama ruhumuzu asla!

## PC GÖRÜNÜMLÜ KONSOL

### Her şey çok kolay olacak...

PC'de oyun oynamak için bir dizi testten geçmeniz gerekiyor bildiğiniz gibi. Lisans anlaşması, oyunun kurulacağı dizin, kısa yol sorusu, bekleme süresi, kurulumdan sonra ayar yapmak gibi birçok engeli aşmalısınız oyuna ulaşmak için. Ya bundan sıkıldığınız? Microsoft, Tray&Play sistemiyle PC'de kurulumu ortadan kaldırıyor.

Tray&Play'le PC'niz bir anlamda konsola dönüşecek. CD'yi veya DVD'yi sürücüye taktığınızda oyun karşınıza gelecek. Bu da oyunların çıldıratan uzun yükleme sürelerinden kurtulmanızı sağlayacak. Daha da iyisi Install derdinden de kurtu-

lacaksınız. Sadece Save'leriniz bilgisayarınızda depolanacak. PC'yle fazla haşır neşir olmayan oyuncuların da işini kolaylaştıracak bir sistem kuşkusuz.

Tray&Play neredeyse hazır. Microsoft yakın gelecekte sistemi piyasaya sunacak. Eğer bir terslik olmazsa, yakında PC görünümü bir konsolumuz ve Doğan görünümü bir Şahin'imiz olacak.





Gracias Signore! BAM

# BOILING POINT

Bu bir GTA! Bu bir Far Cry! Hayır, bu her ikisi de...

Yapım: Atari/DeepShadows

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

Tür:FPS

<http://www.atari.com/boilingpoint/>

**M**aceracı adamın kızı da maceracı olacak tabii. Sen kalk Güney Amerika'da fotoğraf çekeceğim diye tuttur. Sonra da kaybol. Tabii gel baba beni kurtar demesi kolay.

Boiling Point'te kurtarıcı baba rolünü ise biz oynuyoruz. Bir Fransız Lejyonu emekli olarak kızımızın kaybolduğunu yerel otoritelere bildirmemize karşın onların işi bitirmesini beklemeyip ortama biz dalıyoruz. Klasik bir Amerikan macera filmi senaryosu olsa da oyunumuzun hikayesine temel oluşturmak için oldukça uygun. Çünkü geniş şapkalı insanların vatanına giriş yaptığımız andan itibaren aksiyona dalacağız.

## SERBESTLİK NEREYE KADAR KARDEŞİM?

Boiling Point açık uçlu bir oyun. Oyunda 6 farklı fraksiyon var ve bunlardan aldığınız görevleri yerine getirirken bir yandan da kayıp kızınıza uzanan yolu bulmaya ve iyi ile kötü arasında seçim yapmaya çalışıyorsunuz. Bilmediğiniz bir ülkeye ilk gittiğinizde orta-

lığı dağıtmak amacındaysanız gerekli kontakları kullanabilmeniz gerekli. Tüm bu kontakların hepsi oyunda iki büyük kasaba ve oldukça büyük bir haritadaki 6 köye dağılmış durumda. 25 X 25 = 625 kilometre karelik haritanın hepsini dolaşmak için ise tabii ki bir araca sahip olmalısınız. Döküntü arabalardan ordu jiplerine, hatta helikoptere kadar bir çok araca sahip olabilirsiniz. Ama bunları almak için ya parasını kazanmalı ya da çalmalısınız. Benzinini koymayı da unutmamalısınız. Dalga geçmiyorum. Eğer araçlarınıza benzin koymazsanız yolda kalabilirsiniz.

6 farklı fraksiyon için görevler aldığınızda genelde başkalarını da karşınıza almanız gerekiyor. İşte burada kritik bir karar vermeniz gerekli. Çünkü her fraksiyonun kendine göre avantajları var. Biri daha iyi silahlara sahipken öteki görevlere daha çok para veriyor. Ayrıca görevlerin sonunda kazandığınız para dışında tıpkı Jagged Allegiance'da olduğu gibi rakiplerinizin silahlarını alıp kullanabiliyor ya da satabiliyor sunuz. Paranızla yeni ekipman almanın yanında elinizdekileri de geliştirebilirsiniz. Alacağınız ekipman çıkacağınız görevlerde kullanımınıza uygun olmanın yanında oyun tarzınızı da etkiliyor. Bir ağır makineli tüfek yada arbalet sizin nasıl bir hareket yapacağınızın göstergesi. İşinizi, ister günün doğru saatini bekleyerek sessizce halleder isterseniz gündüz gözünüle ön kapıyı kırıp içeriye dalabilirsiniz.

Oyunda uyuşturucu baronu, diktatör, isyancı gibi taraflar var. Bunların egemen olduğu yerlerde dolaşır-

ken dikkatli olmalısınız. Çünkü geçen gece saldırdığınız uyuşturucu baronu aslında o yörede okul yaptıran, iş sağlayan, iyi bir insan olarak tanınabilir ve bu yüzden bazı kasaba ve köylere giremeyebilirsiniz. Oyunda 200 civarında NPC ile iletişime girip onlar için ufak işler yapabilirsiniz.

## NEREMDEN VURULSAM?

Rakiplerinizin yapay zekası hakkında tüm yapımcı firmalar "en iyisi bizimkisi" dediği için oynamadan bir yorumda bulunmayacağım. Ama kaçmak dahil bir çok taktiği kullanacakları söyleniyor. Asıl önemli kısmı ise sizi nerenizden vuracakları. Çünkü bu, silah kullanımızı ve hareket kabiliyetinizi etkileyecek. Ayrıca uzun süre kullandığınız silahlarda uzmanlaşarak onları daha iyi kullanır hale geleceksiniz.

24 saat yaşayan bir Güney Amerika ülkesinde kızını aramak oldukça keyifli olacak gibi. Buna oyunun geniş alanını ve paralı asker mantığını da eklerseniz favori oyunlarınızdan birisi olabilir. Tek endişem, videolardan gördüğüm güdük karakter animasyonları ve patlama efektlerinin zayıflığı. Bizi %90 lık mi yoksa %60 lık bir oyunun beklediğini ise ancak oyun kaydığı zaman anlayacağız.

\_Burak Akmenek





Artık Napolyon olma zamanı

# IMPERIAL GLORY

Civilization + Rome Total War = Imperial Glory

Yapım : Pyro Studios

Dağıtım: Eidos

Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

Tür: Strateji

www.imperialglory.com



**N**apolyon döneminin savaşları oyun makinalarımızda görmeye çok alışık olmadığımız bir dönem. Özellikle Total War'la ortaçağ kültürümüz oldukça gelişti. Piyasada, Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarını konu alan her türden bir sürü oyun var. Fakat ara dönem genelde hep atlandı yada çok iyi oyunlar (Cossacks hariç) göremedik.

Commandos serisinden tanıdığımız İspanyol Pyro Studios PC için bu açığı Imperial Glory ile kapatacak. Daha önce bize Preatoriens'ı getiren ekip Imperial Glory'yi Civilization ile Rome Total War arasındaki boşluğu doldurmak üzere hazırlıyor. Bunu ben değil oyunun yapımcıları söylüyor. Her iki oyunun da hayranı olan yapımcılar iki oyundaki iyi yanları ararak eksikleri doldurup ortaya yepyeni bir oyunla çıkmışlar. Üstelik oyun Napolyon Savaşları zamanında geçiyor. Yani Avusturya-Macaristan İmparatorluğu, İngiltere, Prusya, Fransa ve Rusya gibi zamanın devletlerini yönetebileceğiz (Osmanlı var mı, o konuda bilgi yok). Üstelik dönemin askerlerinin üniformalarını düşündüğümüzde, işlevinden daha çok süsüyle ve ihtişamıyla ön plana çıkan görselliğin oyunu ne kadar keyifli bir hale getireceğini de siz düşünün.

Oyunda her devletin bir avantajı var. Zaten devletler birbirinden farklılaştırılmasa birini seçmenin bir esprisi kalmaz ve bu tip oyun yapan şirketlerde kapılarında kilidi vururlardı. Örneğin Rusya

üretim ve insan kaynağı açısından daha çok kaynağa sahip olmasına karşın ekonomisi güçsüz olacak. Ya da Avusturya-Macaristan İmparatorluğu kuvvetli olmasına karşın stratejik açıdan dört bir tarafı düşmanlarla çevrili olduğu için savunması çok zor bir bölgede bulunuyor.

## EN SONUNDA

Imperial Glory'de kara savaşları yanında deniz savaşlarını da kontrol edebileceğiz. Özellikle Total War serilerinde bu eksikliği çok hissetmiştik. Biz komuta etsek belki tek gemi bile kaybetmeyeceğimiz savaşlardan kayıpla çıkmak canımızı sıkıyordu. Imperial Glory'de birliklerimizin tipi ve ekipmanı yanında tecrübesi de çarpışmaların kaderini etkileyecek. Öyle ya, ateş altında tüfeğine barut dolduramayan bir askerle çoktan ateşe hazırlanmış bir asker arasında fark olmaz. 55 farklı kara ve 29 farklı deniz alanını kapsayan haritada geçen oyunda haritalar Avrupa'nın göbeğinden Afrika çöllerine kadar çeşitlilik gösteriyor. Savaş alanlarında ise yükseklik, birliklerimizin mevzi aldığı yer vb bir çok obje stratejimizi etkileyecek. Bina içine girmiş birliklerin savunması daha iyi olacak. Yüksekteki birliklerin ise atış menzili daha geniş olacak. Eğer bir birliğin tepedeki mevzilenmişse işte o zaman vay ona saldıran düşmanın haline. Oyundaki yapay zekanın çok zorlayıcı olmamasına ve psikolojik tepkiler göstermesine dikkat edilmiş. Örneğin bir bir-

lik arka arkaya birkaç çatışmaya girmiş ve sayı olarak yıpranmışsa bir sonraki çatışmada bozguna uğrayıp kaçabiliyor.

Oyunun bir başka özelliği ise kazanmak için yalnızca fetih politikası yürütmek zorunda olmamanız. Dilerseniz ekonominizi kuvvetlendirip, doğru evlilikler yaparak ve politikanızı doğru şekilde yürüterek diğer ülkeleri yanınıza çekebilirsiniz. Oyun içinde ele geçirdiğiniz bölgelerden vergi almanın yanında buralara kurduğunuz binalarla bölgelerden aldığınız verimi arttırmaz mısınız. Ayrıca rastlansal olarak ele geçirdiğiniz bölgelerde bazı görevler çıkabiliyor. Bunları yaptığınızda bazı avantajlar kazanıyorsunuz. Araştırma ise oyunun başka bir yüzü. Eğer tekstilde ilerlerseniz birlikleriniz kış ve yaz şartlarında daha iyi savaşacak üniformalara kavuşuyor. Ya da atlı arabaları savaş şartlarına uyarlayarak topçu birliklerinizin daha hızlı hareket etmesini sağlayabiliyorsunuz.

Devasa alanlarda binlerce askeri yönetmenin katıksız keyfini Rome Total War'da yaşadık. Ama tamamen ateşli silahlara sahip, aynı çapta orduları yönettiğimiz Imperial Glory'de beklemeye geçecek bir oyun gibi görünüyor.

Burak Akmenek



Yeni bir Unreal ?

# PARIAH

Kahramanlar hep doktor oluyor.

**N**eden bir aksiyon oyununa doktor bir kahraman verilir? Belki bilinç altımıza kahramanlar olarak işlendiklerinden yada belki oyun içinde kendilerini iyileştirebilmelerine mantıklı bir açıklama bulmak daha kolay olduğundan. Ayrıca akıllı oldukları varsayıldığından kaz kafalı bir askeri yönettiğimiz duygusundan kurtulmanın yolu mu bu? Belki de. Gözlüklü bir bilim adamının eline Gravity Gun verip Citadel'e kafadan dalmayı yadırgamamıştık. Bunu da yadırgamayalım. LÜTFEN! Höt!

Evet, Unreal Tournament'in yapımcısı Digital Extremes yeni oyununda kahraman olarak bir doktoru kullanıyor. Fakat bu doktor hayattan ümidini kesmiş, bunalımda olan bir doktor. Yolculuk sırasında içinde bulunduğu mekik Dünya'ya düşüyor. Kazadan kendisi ve gözetimi altında olan, virüs kapmış bir kadın hasta kurtuluyor. Dünya ise yüksek dereceli bir hapishaneye dönüştürülmüş durumda ve düşükleri bölgede mahkumlar kontrolden çıkmış. İşin daha da kötüsü onları kontrol eden gardiyanlar mahkumlardan daha vahşileşmiş bir halde. Bunlar yetmiyor muş gibi



tam 16 saat sonra Dünya bir "temizleme" işleminde geçirecek. Uzaydaki bir platformdan 50 megatonluk bir bomba gönderilerek deniz seviyesinde patlatılacak. Yani Dünya'ya temiz bir reset atılacak. Bizim amacımız ise gözetimimiz altındaki hasta ile birlikte Dünya'dan kaçmak. Nasıl, güzel değil mi?

## SİLAH ÜSTÜ SİLAH

Oyunda, yanımızdaki kız hariç herkesi karşımıza almış durumdayız. Bu yüzden iyi bir cephaneliğe ihtiyacımız var. Elimize geçen silahları ise geliştirerek kendimize has silahlar üretmemiz mümkün. Rakiplerimiz yalnızca piyadelerden değil indirme gemileri, boogie, wasp gibi yer araçlarından oluştuğu için silahlarımız da ağır ve hafif olmak üzere ikiye ayrılıyor. Bu araçları biz de kullanabiliyoruz. Hatta bazı bölümlerde tamamen araç kullanacağız.

Oyunda yaralandığımız zaman her zaman yanımızda talıdığımız bir alet sayesinde kendimizi iyileştirebiliyoruz. Ama bu doktorumuzun gözlerinin bir süre kötü görmesine, oyun ekranının bulanmasına sebep oluyor. Bu yüzden iyileşmek için sakın veya güvenli bir yer bulup ondan son-

Yapım: Digital Extremes

Dağıtım: Groove Games

Tür: FPS

Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

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

ra aleti kullanmanız gerekiyor.

Oyun Unreal motoru üzerine kurulduğundan rakiplerimizin yapay zekası hakkında bir şüphemiz yok. Bizi görüncü birebir kapışmak yerine koşup alarm basıyor, arkadaşlarını vurduğumuzda bakınmak yerine saklanıyor, çok sıkıştıklarında kaçıyor ve bizi kuşatmaya çalışıyorlar.

Oyunun bölüm tasarımları oldukça farklı ve değişik ama özellikle bir tanesi bana bir asker hikayesini hatırlattı: Hani şu helikopterden helikoptere geçerken şarjör değiştirme hikayesi. Çünkü bir bölümde paralel uçan bir gemiden diğerine atlayarak geçmek zorundasınız. Ama bunun için önce yan geminin kalkanlarını sıfırlayıp daha sonra içerideki askerleri keskin nişancı tüfeğiyle vurmali ve atlamak için gemilerin yeterli kadar yakın olduğu zamanı beklemelisiniz.

Dijital Extremes bir FPS'nin ancak multiplayer olarak oynandığında uzun ömürlü olduğunu bildiği için oyunun bu kısmına önem veriyor. Tek kişilik oyunda silahınıza 4 adet upgrade alabilirken multiplayerda 2 upgrade alabiliyoruz. Herkesin standart ekipmanla başladığı oyunda bu upgrade sayesinde takımındaki roller değişebiliyor. Yani bir oyuncu daha çok doktor rolüne bürünürken birisi keskin nişancı öteki ise saldırıya ağırlık verebiliyor.

Pariah çok yakında PC'lerimizde olacak. Republic Commando'nun hemen ardından böyle iddialı bir oyunun gelmesi FPS meraklılarını epey sevindirecek gibi.

\_Burak Akmenek



O uçan şey de ne?

# TRACKMANIA SUNRISE

Eğlencenin doruklarına kemersiz seyahat...

Yapım: Nadeo

Dağıtım: Enlight Software

Çıkış Tarihi: 8 Nisan

**K**endin pişir kendin ye tarzı yerlere bayılırım. Uzun yolculuklarda olmadık yerlerde açlık bastırıyor zaman, sizi düşüttüğünüz çukurdan çıkararak sihirli kollarla buralar. Üstelik dilediğiniz oranda eti kızartma özgürlüğü sunan başka yer de yok. Hangi et lokantasında önünüze hafiften yanık et getirirler ki? Veya getirseler yer misiniz?

Bu alakasız görünen paragrafla TrackMania'nın aslen çok büyük bir ilgisi var. TrackMania, adından anlaşılacağı üzere (?) kendi yarış pistinizi yapıp, tozunu atabildiğiniz bir yarış oyunu. Amerika kadar büyük pazara sahip olmayan Avrupa'da geçtiğimiz yıl satışa sunulan oyun, devler arenasına Amerika'ya çıkartma yapıyor bu sefer, baştan aşağı yenilenen yüzüyle.

## RAHMETLİ DE SOLLARDI...

Avrupa'daki hayranları oyunun web sitesine pist kusarsun, ek paket değil de tamamen yeni bir yapım olan Sunrise'da yapımcıların ve hayranlarının yarattığı birtakım yarış pistlerini göreceğiz. Elbette kendi etimizi de pişirebiliyoruz, yani her türlü detayla kendi pistlerimizi yapabiliyoruz. Aklınıza gelen her türlü çığırınla katabileceğiniz pistlerin yanı sıra arabaların arkasına kamyoncu yazıları bile yazma imkanımız olacak. Ancak

oyunun anlamlı olması için arabalar, performans geliştirmesinden mahrum bırakılıyor.

Ekran görüntülerinden görebileceğiniz üzere oyunun grafikleri çok güzel. Pek çok yeni araba ve pist ile beraber, artık yarışları istediğimiz zaman yapabileceğiz ve güneşin zamana olan tepkisi de ışıklandırma önemli yer tutacak. Yapımcının da belirttiğine göre güneş oyunu dinamik kılacak ve zaman dilimine bağlı olarak farklı tadlar sunacak. Oyunun ismindeki "Sunrise" (gündoğumu) boşuna değil yani

İlk oyundaki modların hepsini barındıran Sunrise yeni eğlenceler de sunuyor. Normal yarış modunda saate karşı yarışırken, platform kısmında yolda kalmaya çalışacaksınız, zira adından da anlaşılacağı üzere hoplayıp zıplaması bol bir kısım olacak. Son mod olan

"Puzzle"da ise amacınız kısaca en hızlı pisti yaratmak. Ama bu o kadar da basit değil.

400 Km/h hızla gözlerinizi bozup havalarda uçurarak midenizi kaldıracak bir oyun TrackMania Sunrise. Gerçekçiliği bir kenara itip eğlenceye yoğunlaşan yapısı nedeniyle inanılmaz bir keyif pompası olacak. Sunduğu baş döndürücü hız ve özgürlük, çoğu yapımcının unuttuğu eğlence kavramını yeniden oyunlara sokacak gibi görünüyor. Velhasıl, hemencecik bir siyah torba edinmeli, eminim ki lazım olacak...

\_Olcaay Sonkurt





DOSYA



# DU İTAL KORKU



# Korku

**Korku.** Pek az kelimenin anlamı bu denli derindir. Kafanızda canlandırmaya çalışmayın, çünkü bu bilinçli olarak yaşanması çok zor bir histir. Kimi zaman karanlığa bakar ve orada birşeyler var mı, yok mu diye derin bir şüphe duyarsınız. Kimi zaman günlük hayatınızda rastlamaya hiç alışık olmadığınız bir manzara, mesela rafları kanlı örtülerle dolu bir çamaşırhane ruhunuzun derinlerinden kopup gelen bir ürpertiye sebep olur cildinizde. Ortada hiçbir görünür sebep yokken de korkuya kapılabilir insan. Herşey son derece normal giderken birdenbire başlayan bir rüzgar, beraberinde sürükleyip getirdiği ekşi, tekinsiz ama ne olduğunu bir türlü çözemediğiniz bir kokuyu burun deliklerinize doldurup sizi tedirgin edebilir. Ve tabii ki saf, katıksız bir güç gösterisini ve beraberinde gelen vahşeti de unutmamak gerekir. Uzaktan izliyor bile olsanız, ölümlü olduğunuzun böyle yalın bir biçimde hatırlatılması saçlarınızı diken diken etmeye yetecektir.

Tabii korku hissini veren olaylar kadar önemli olan bir başka unsur daha var ki o da mekanlar. Günlük hayattan bildiğiniz mekânlarda alışık olmadığınız durumlarla karşılaşmak başlı başına bir korku kaynağı olabilir. Bu yüzden pek çok korku filminde olaylar sıradan bir kasabada ya da tamamen normal gibi görünen bir okulun koridorlarında geçer ya zaten. Bir de sıra dışı mekânlar vardır ki bunlar uzaktan silüetleri görüldüğünde bile insanın yüreğinde tedirginlik uyandırır. Eski, yarı yıkık bir Orta Çağ şatosunun taş duvarları ya da hırpani görünüşlü birkaç yüzyıllık bir Victoria dönemi malikânesinin karanlık gölgesi bile insanda bilinmeyen korkusunu uyandırmaya yetmez mi? Ve bilinmeyene atılan adım aslında korkunun bağrına atılmış bir adım değil midir? Ve bizler korku filmlerine ve kitaplarına bize sundukları korkunç yeni olasılıklar nedeniyle ilgi göstermez miyiz?

Ancak iş bilgisayar oyunlarına gelince "korkunç" bir eser ortaya koymak çok daha zorlaşır. İyi bir korku

filmi iki saat boyunca sizi ekran başına bağlar ve yönetmenin anlattığı hikâyeye kilitlenip kalmanızı sağlar. Aynı işi bir kitap daha uzun zamanda yapabilir, belki 12 saat sürer iyi bir korku romanını bitirmek. Ama kitaplar bir açıdan filmlere nazaran daha avantajlıdır, çünkü iyi bir yazar özel efektlere ya da detaylı tasvirlere ihtiyaç duymadan okurun hayal gücünü harekete geçirebilir, onu kendi aklının derinliklerindeki korkularla yüzleştirebilir. Oyunlara gelince, onlar ne filmlerde ne de kitaplarda olmayan bir özelliğe sahiptirler: Etkileşim. Oyuncu artık sadece "izleyici" değildir, arkasına yaslanıp olan bitene şahit olmakla yetinmez, aksine olayların bizzat içindedir. Tabii bu etkileşim aynı zamanda oyun tasarımcıları açısından taşıması zor bir yükür. Oyundaki atmosfer bir kez kurulduktan sonra teknik ya da tasarım hataları yüzünden bozulmalıdır. Mesela zor bir oyunda arka arkaya ölmek ve yeniden yüklemek zorunda kalmak hem yaratılan illüzyonu bozacak, hem de oyuncuyu bıktıracaktır.

İyi bir korku oyunu sadece gelişmiş grafikler ya da özel efektlerle yapılamaz. Tüm ekranı grotesk ve karanlık görüntülerle doldurmak yeterli değildir, burada konu ve çevre diğer tüm oyun türlerinden çok daha ön plan-



dadır. Geçmişteki en başarılı korku oyunlarından bazıları PC'lerin henüz emekleme döneminde oldukları yıllarda yapılmıştır ve bunlar neredeyse tamamen metin tabanlı macera oyunlarıdır. Tabii ki yıllar geçtikçe gelişen teknoloji sayesinde oyun tasarımcıları korkunç bir ortamı betimlemek için kelimeler yerine doğrudan görselliğin gücünü kullanma imkânı yakalamışlardır. Ancak içeriklerinden pek azı bu yeniliği doğru biçimde kullanmayı başaramamıştır. Ama gelin en iyisi biz işe baştan başlayalım. Gelin korku oyunlarının yıllar içinde geçtiği yolları bir ziyaret edelim.

### KANLI KALEMLER ÇAĞI

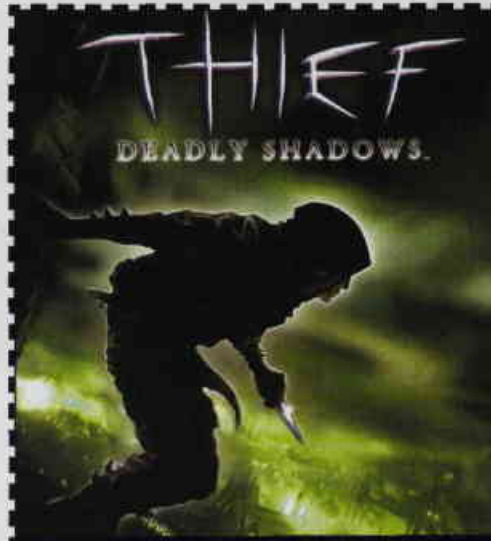
1980'li yıllar bilgisayar teknolojisinin henüz emekleme döneminde olduğu zamanlardır. Ev kullanıcılarına yönelik sistemlerin grafik ve ses kapasiteleri günümüzdekilerle kıyaslandığında yok denecek kadar zayıftır. Bu yüzden de programcılar zamanlarının büyük kısmını mükemmel grafikler yapmak yerine oyun senaryosu ve kurgusuna özen göstermek için harcamaktadırlar. Bu durum bugün bile takdirle



Bloodnet



Bloodnet



### THIEF 3

Thief oyunları aslında hayli gerilimli bir atmosfere sahiptirler, ne de olsa bir hırsızı canlandırıyoruz. Ancak tüm Thief oyunlarından bir bölüm vardır ki aklımda kalan, başından sonuna değme korku filmine taş çıkartır. Evet, Thief 3'teki yetimhane görevinden bahsediyorum. Yarı tımarhane, yarı yetimhane dev bir bina düşünün. Kuşkuyla bir yangından sonra terkedilmiş olan bu lanetli bina, ilk dakikadan itibaren insanı yerinden zıplatan bir tasarıma sahiptir. Üstelik yetimhanenin ilk bölümünü gezerken karşınıza tek düşman bile çıkmaz, ama siz diken üstüdesinizdir!

hatırlanan pek çok metin tabanlı macera oyununun doğmasına sebep olacaktır.

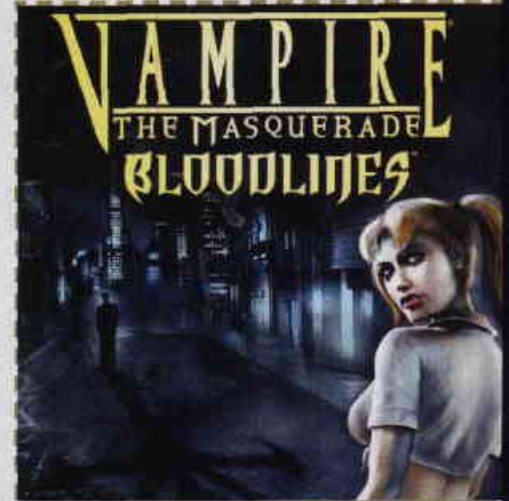
Infocom firması bu tür yapımlarda pazar payının büyük kısmını elinde tutmaktadır. 1987 yılında piyasaya sürdükleri The Lurking Horror adlı metin tabanlı korku/macera oyunu anında bir klasik olacaktır. Bu oyunda kar yağışı nedeniyle geceyi pek de iyi bir üne sahip olmayan üniversite kampüsünde geçirmek zo-



Alone in the dark

runda kalan bir öğrencinin başından geçenler konu alınmaktadır. The Lurking Horror oyun tarihinde ilk defa ünlü yazar H.P. Lovecraft'ın kullandığı türden temaları işleyen bir yapıdır. Oyunun yazarı Dan Lieblich ise zaten çok önceden Zork serileriyle adını duyurmuştur ve çıkardığı işin kalitesine şüphe yoktur. Infocom bundan sonra da başka metin tabanlı korku/macera oyunları çıkaracaktır, ancak hiçbiri The Lurking Horror kadar başarılı olamayacaktır. Bu esnada zaman geçmekte ve VGA grafiklerin çağı yaklaşmaktadır.

1990 yılında piyasaya çıkan Elvira: Mistress of The Dark pek çok oyuncu için yapılmış olan ilk gerçek korku oyunudur. O zamanlar adı pek duyulmamış olan Accolade firmasından çıkan oyun, Elvira adlı karakterin eski



### VAMPIRE - BLOODLINES

Aslında başından sonuna atmosferi mükemmel bir oyundur bu. Ancak iki bölüm vardır ki, zirve yaparlar. İki hayaletli ev bölümüdür, burada öldürebileceğiniz tek düşman bile yoktur aslında, haliyle silahlarınız yararlıdır. Ancak bölüm boyunca peşinizdeki hayalet ve saldırıları yeterince gerçektir. Tabii bir de orada olup bitenleri öğrenmenin getirdiği hüznü var. İkinci bölüm ise dağ başında dev bir kurt adamla köşe kapmaca oynadığınız bölümdür. Bir tarafınızda yanan bir orman ve siz ateşten bölümüne korkan bir vampirsiniz. Öte tarafta ise kudurmuş gibi peşinizden gelen devasa bir kurt adamı, üstelik yanınızda bir gram bile gümüş yok! Hayatınızın en uzun dakikalarıdır burada geçenler.





## SYSTEM SHOCK 2

Başından sonuna korkunç bir oyundur bu, ancak ilk ve en sağlam şoku Van Braun'ın koridorlarına ilk çıktığınızda yaşarsınız. Dağılmış mobilyalar, duvarlara kanla yazılmış yazılar, yıkık barikatlar. Üstelik etrafta tek ceset bile yoktur. Neden sonra derinlerden bir yerden gelen homurtulan ve sizi çağırın sesleri duyarsınız. Tek boğazdan yükselen bir sürü sestir bu ve üzerinize saldıran zombiler "Bizi affet!" ya da "Gel bize katıl, etin çağırısına kulak ver!" diye haykırırlar. Neler olup bittiği hakkında hiç fikriniz yoktur ve kaçıp saklanmak için büyük bir istek duyarsınız. Ama saklanacak hiçbir yerin olmadığını bilirsiniz.

bir şatoyu eğlence parkına dönüştürmek için uğraşırken karşılaştığı korkunç olayları işlemektedir. Bu gerçekten de her açıdan çok sıradışı bir oyundur. Envanter yönetiminin aksiyon temelli bulmacalara dek pek çok farklı unsuru başarıyla kullanmaktadır. İşin daha da ilginç tarafı, oyundaki Elvira karakteri aslında B sınıfı bir televizyon şovundan doğmuştur, ancak o şovun ucuz ve genellikle komik sayılabilecek yapısıyla hiç alakası yoktur. Bu oyunun bir diğer ilginç tarafı ise tarihteki ilk kendine has kopya koruma yöntemlerinden birine başvurmuş olmasıdır. Oyunu bitirmek için oyun içinde bazı iksirler imal etmeniz gereklidir, bunların formülleri ise oyunla beraber gelen kullanım kitapçığının içindedir. Daha sonra pek çok oyun bu yöntemi kullanmayı deneyecektir.

İçinde çeşitli korku öğeleri bulunan bu ilk dönem oyunların başarılı olması zaman içinde oyun yapımcılarının ilgisini çekecektir. Korku teması şüphesiz oyuncularından ilgi görmektedir, o zaman bu neden kullanılmaması? Sonuç olarak zaman içinde başta yeraltı zindanlarında ve labirentlerde geçen pek çok oyun olmak üzere yeni gelen yapımlarda korku öğesi gittikçe daha fazla kullanılmaya başlanacaktır. Eskiğin Shadow of The Beast serilerinden tutun da, sonraki Doom ve Blood tarzı FPS'lere ve modern Vampire bilgisayar RPG'lerine dek pek çok farklı türden oyun ciddi biçimde korku ve gerilim içerecektir. Tabii bunun sonucunda "korku" tek başına bir tür olarak devam etmeyecek, ancak az çok tüm oyun türlerinde varlığını gösterecek, bu şekilde ayakta kalmaya devam edecektir.

## LOVECRAFT'IN GÖLGESİ

Doksanlı yılların başlarına dek bilgisayar oyunları çoğunlukla iki temel türle sınırlı kalmıştır: 2D aksiyon/platform/shooter oyunları ve metin tabanlı macera oyunları. Metin tabanlı macera oyunları grafik açıdan neredeyse boş olmalarına rağmen, hikâyecilikteki üstünlükleri nedeniyle korku öğesinin en yoğun kullanıldığı oyunlardı. 1990'lı yılların başından itibaren PC'lerin grafik kabiliyetlerinin artması ise özellikle macera oyunlarına büyük avantaj kazandırmıştı. Çünkü her ne kadar eskisine oranla çok daha mükemmel grafik sahneler ekrana getirilebiliyorsa da, bunlar çoğunlukla hareketli değil durağan sahneler olabiliyordu, çünkü işlemciler henüz daha fazlasını kaldırabilecek güçte değillerdi. Ancak bu durağan görüntüler bile eskiden hiç grafiğe sahip olmayan macera oyunları için büyük gelişmeydi. Üstelik çoğu macera oyunu nispeten ağır temposu sayesinde durağan grafiklerden oyuncuyu sıkmadan rahatça faydalanabiliyordu.

Bu tarz hazırlanan ilk korku temalı oyunlardan biri Cyberdreams tarafından 1992'de çıkarılan Darkseed olmuştur. Firma bu oyun için ünlü sanatçı H. R. Giger ile anlaşmış, oyunun tüm grafik tasarımı Giger tara-

*Belki de en başarılı korku oyunları, hiç grafiği olmayan text adventure'lardı...*

findan yapılmıştı ve hatta senaryoya da el atmıştı. Bilmeyenler için hatırlatalım, Giger aslen İsviçreli olan çok ünlü bir sanatçıdır, resimden heykele her konuda çalışmaları vardır. Oyun ve film dünyasında en bilinen eseri ise "Alien" karakteri olmuştur. Giger'in gotik dehâsı sayesinde Darkseed inanılmaz bir bilim-kurgu/korku kokteyli olmuş, çıkar çıkmaz bir klasik haline gelmişti. 1995 yılında çıkacak olan Darkseed 2 ise ilkiyle kıyaslandığında nispeten zayıf bir oyundu, ancak yine de hayranlarını tatmin etmeyi başarmıştı.

1992 yılı bir başka klasik korku oyununa daha şahit olacaktı, o da Horrorsoft tarafından çıkarılan Waxworks idi. Waxworks her açıdan sınırları zorlayan bir oyundu, inanılmaz kanlı ve rahatsız edici sahneleri, zor bulmacaları ve oynanışıyla çok uç noktalarda bir yapımdı. Darkseed insanları bilinmeyen ile korkuturken, Waxworks daha doğrudan ve kanlı bir yaklaşım izliyordu. Bu da korku oyunlarının istedikleri etkiyi elde edebilmek için izleyebilecekleri alternatif yöntem-

lere iyi bir örnekti.

Ancak yine de korku türü oyunların yeni kana ihtiyacı vardı. 1993 yılında o yeni kan kimsenin ummadığı bir biçimde çıkageldi. Sierra tamamen yeni bir çağ açacak olan Alone In The Dark'ı piyasaya sürdü. O güne dek yapılmış olan her oyundan farklıydı bu. Bir Lovecraft öyküsünden esinlenilerek yapılmış olan bu oyunda, oyuncu eski bir malikanede olup bitenleri araştıran Edward Carnby adındaki bir dedektifi canlandırıyor. Viktorya stili inşa edilmiş olan Derceto malikanesi sahibi Jeremy Hartwood'un gizemli intiharından sonra boş kalmamış, altındaki derin mahzenlerde yaşayan karanlık varlıkların loş koridorlarında süründükleri bir yer haline gelmişti. Konu çok ta il-





Elvira  
A large old poster bed.

ilginç değildi, ancak oynanış tarzı açısından oyun benzersizdi.

Öncelikle her şey üç boyutlu olarak tasarlanmıştı ve her ne kadar o zamanın grafikleri pek rafine olmasa da, uygun sabit kamera açılarının da kullanımı sayesinde gerilimi tırmandırmaya yetiyordu. Oyundaki pek çok şey etkileşimliydi ve bu sayede bir soruna farklı çözümler getirebiliyordunuz. Mesela bir odada ölümcül bir yaratıkla boğuşmaktan kaçınmak için dolap kapının önüne itip girişi kapatabilmek mümkündü. Oyun alanının tasarımından seslere dek her şey tek bir amaçla hazırlanmıştı: Gerilimi en üst seviyede tutabilmek. Nitekim oyun o kadar başarılı oldu ki, sonraki yıllarda çıkacak olan bir başka klasik seriye, Resident Evil serisine esin kaynağı oldu.

Alone In The Dark insanları bilinmezlikle korkutan bir oyundu ki bu da Lovecraft hikâyelerinin en temel yapı taşıdır. Oyunda ne kadar ilerlerseniz ilerleyin, o müphem bilinmezlik duygusundan kurtulamıyordunuz. Sanki bir yerlerde henüz görmediğiniz ama sizi bekleyen çok daha büyük, neredeyse başa çıkılmaz bir şey pusuda bekliyordu. Ama maalesef uzun vadede Alone In The Dark kendi başarısının kurbanı haline gelecekti. Infogrames takip eden yıllarda çıkardığı devam oyunlarının hiçbirinde o ilk oyundaki kaliteyi tutturamayacaktı. 1994 yılında çıkan ikinci oyun Lovecraft atmosferini tamamen yitirmiş, daha büyük bir evde geçen karmaşık, oynanması zor bir oyun haline gelmişti. 1995 yılında çıkan üçüncü oyunda ilkinin atmosferine biraz olsun yaklaşmıştı. Ancak halen aynı grafik motoru kulla-

nıldığından, oyun zamanın görsel açıdan çok gerisinde kalmış ve sadece bir avuç hayranın ilgisini çekebilmişti. Serinin son oyunu olan The New Nightmare 2001 yılında çıktı. Yeni grafik motoru sayesinde grafikler hayli hoş görünüyordu, ancak kontroller yüzünden oynanabilirlik çok düşüktü. Karmaşık bulmacalar ve senaryonun zayıflığı da buna eklenince, Alone In The Dark serisinin sonu gelmiş oldu.

1993 yılı aynı zamanda Veil of Darkness adlı bir başka klasiğin de doğum yılı olmuştur. İzometrik görünümlü bu oyun Romanya'nın uzak ve yalnız bir köşesinde geçen olayları konu alıyordu. Bu oyunun en güçlü yanı senaryosu ve kurgusu idi, iyi bir senaryonun her zaman önemli olduğunu göstermesi açısından değerli bir örnek teşkil ediyordu.

Ancak aynı yıl başka bir firmadan çıkan Shadow of the Comet senaryo ve kurgu açısından olduğu kadar, oyun tasarımı olarak da çoğu rakibinden üstün bir yapılmıştı. Doğrudan H.P. Lovecraft hikâyelerine dayanan senaryoda, Halley kuyruklu yıldızının gelişi ve buna bağlı olarak "yaşlı tanrıların" uyanışı teması işleniyordu. Innsmouth kasabasında olup bitenleri görmek için yola koyulan genç bir gazetecinin orada geçirdiği üç günü kapsayan oyun gerçekten de kendine hastı. Detaylı grafikleri, gece-gündüz döngüsü, kasaba halkının psikolojik çözümlemesi ve yaşlı tanrıların grotesk hizmetkârları oyunun atmosferini inanılmaz bir hale getiriyordu. Çıkar çıkmaz büyük beğeni kazanan oyun Chaosium Inc. firmasına iyi kâr getirecekti. Maalesef 1995 yılında gelen devam oyunu olan Prisoner of Ice aynı başarıyı göstermekten çok uzaktı. Yapımcılar ilkinin orijinal kılan pek çok özelliği bir kenara bırakmış, onun yerini bolca aksiyon ile doldurmaya çalışmıştı.

1993'te çıkan bir başka ilginç oyun ise Microprose yapımı olan The Legacy idi. Bu oyun aslında bir RPG idi ve kendine has yapısıyla hayli de orijinal sayılırdı. Üstelik bu defa esin kaynağı sadece Lovecraft değil, aynı



Dark Seed

zamanda Edgar Allan Poe olmuştur. Nispeten küçük bir kitlenin ilgisini çektiyse de, korku öğesinin iyi kullanıldığında her tür oyuna katkıda bulunabileceğini ispatlaması açısından mükemmel bir örnek sayılırdı.

1993 yılının sonu ise ilginç bir gelişmeye sahne olacaktı. İlk CD-ROM sürücülerin çıkışıyla beraber oyunun piyasasında bir FMV (Full Motion Video) modası hakim oldu. CD üzerinde piyasaya sürülen ilk



## HARVESTER

Harvester safkan bir adventure oyunu olarak duyurulsa da, bazen etrafımızdaki herşeyi silahlarla öldürmeniz gerekiyordu. Ama oyunun üçüncü günü bardağı taşıran son damlaydı. Eza evini kat kat dolaşip herkesi hunharca öldürmek gerekiyordu. Bu bölümden aklımdan kalan bir sahne, zavallı bir annenin doğmamış çocuklarını beslemek için karnını yırtarak açmasıydı. Odaya girdiğiniz anda bu "ufaklıklar" çatal bıçaklarla üstünüze atlardı, ama o bölüme elinizde orakla başladığınızdan yapmanız gereken belliydi. Çocuklardan sonra zavallı anneye, ondan sonra da görgü tanığı kalmaması için birkaç yaşlıya dalmanız gerekiyordu. 15 yaşındaki genç bir dimagda bu oyunun bıraktığı izler hiç de hoş değildi anlayacağınız.







oyun Myst idi, ikincisi ise bir Star Wars aksiyon/macera oyunu olan Rebel Assault olacaktı. Üçüncü oyun ise FMV tekniği ile yapılan ilk korku/macera oyunu olan The 7th Guest idi. Delirmiş bir oyuncak yapımcısı katilin hikâyesini anlatan oyun gerçekten de korkutucuydu. Önceden hazırlanmış SVGA arka planlar ve gerçek aktörlerle çekilmiş olan ara video görüntüler o güne dek oyunlarda görülmemiş bir canlılık sağlıyordu. Bulmacalar bile ürkütücüydü, ne de olsa deli bir oyuncakçı hakkın-

film haline getiriyordu. Ancak CD-ROM yeniydi ve henüz geleneksel oyunlar pek CD dolduracak boyutlarda değildi. Bununla beraber CD-ROM modası hızla yayıldı, çünkü tamamen yeni bir teknolojiydi ve oyuncuları çok cezbediyordu. İşte bu yüzden insanlar piyasaya dolan FMV türü oyunlara büyük ilgi gösterdiler, çünkü bunlardan bazıları 7-8 CD üzerinde geliyordu ve kutunun içinden bu kadar çok CD çıkması ilk başta tüketiciye çok cazip görünüyordu. Fakat kısa sürede insanlar ucuz aktörlerle çekilmiş zayıf filmlerle dolu CD'lere oyun niyetine tomarla para ödemekten bıktılar. Çünkü çoğu yapımcı FMV görüntülerin

ömrü hayli kısa oldu ve bir süre sonra tamamen ortadan kayboldular.

## ALTIN ÇAĞ

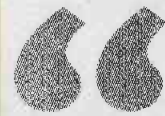
1993 sizin de tahmin edebileceğiniz gibi korku unsurunun oyun dünyasında kendine sağlam bir yer edindiği yıl olmuştur. Bu tarihten sonra yapılan çok farklı türden oyunlarda, gittikçe daha fazla korku ve gerilime yer verilmeye başlanmıştı. FPS türünü gerçekten oyun tarihine geçiren ilk oyun olan Doom'un çıkışı bu tarihlere denk gelir. Ancak Doom'u bir klasik yapan sadece kullanılan yeni grafik teknolojileri değil, oyunun her noktasına damgasını vuran korku unsuru olmuştur. Düşmanların sayı çokluğu, çeşidi ve sıra dışı tasarımları zaten ürkütücü idi. Kim bir Cyber Demon ile ilk karşılaşmayı unutabilir ki? Ama daha da önemlisi her bölümün tasarımına damgasını vuran korku unsuru idi. Sesler ve müzikler bile oyuncuyu diken üstünde tutmak üzere tasarlanmışlardı.

Öte yandan 1993 sonu dedektiflik oyunlarının da farklı bir boyut kazandığı dönem olacaktı. Çoğu firma FMV ile uğraşırken Sierra bildik yöntemlerden şaşmamış, klasik grafiklerle ilk Gabriel Knight oyunu olan Sins of the Father'ı piyasaya sürmüştü. Gabriel Knight her açıdan çok farklı bir macera oyunuydü, voodoo cinayetlerine ve karanlık güçlere dayalı derin bir senaryosu, çok detaylı grafikleri ve yüksek oynanabilirliği vardı. Sierra masraftan kaçınmamış, diyaloglar dâhil her şeyin profes-

## KENDİNİ KORKUTMA SANATI

Aslında korku oyunlarını oynarken alacağınız birkaç küçük tedbirle korku katsayınızı yükseltebilirsiniz! Şu aşağıdakileri deneyin:

- 1) Oyunu kesinlikle tek başınıza oynayın. Etrafınızda konuşacak, sorular soracak, isteklerde bulunacak birileri olmamalı. Unutmayın, yalnızlık korku demektir!
- 2) Oyun dışında ilginizi çekecek televizyon ve radyo gibi tüm cihazları kapatın, cep telefonunuz dahil. Ancak ev telefonunuza dokunmayın. Oyunun en gerilimli anında çalarak sizi yerrizden zıplatma potansiyeli yüksektir.
- 3) Mümkünse oyunu gece yarısından sonra oynayın. Fırtınalı geceler özellikle idealdir. Rüzgârın çatıdaki uğursuz uluması ve beklenmedik anlarda çakan şimşekler ödünüzü patlatmaya adaydır.
- 4) Oynadığınız oda mümkünse karanlık olmalı, ışıkları söndürün ve perdeleri çekin. Ancak zayıf ışık veren bir mum ya da titrek ışıklı bir gaz lambası atmosferi yardımcı olacaktır. Mumu zıpladığınız zaman çarpıp devremeyeceğiniz bir yere koymayı ihmal etmeyin.
- 5) Korku oyunlarında sesler çok önemlidir, programcılar en beklenmedik anlarda duyulan tekinsiz bir uluma ya da haykışıla sizi şoka sokmayı severler. Etkiyi en üst seviyeye çıkarmak için sesi açın. Eğer varsa kulaklık kullanmanız tavsiye edilir; böylece oyundaki tüm sesleri duyabilir ve etrafı da rahatsız etmezsiniz. Ayrıca sesini size duyuramayan aile etrafından birinin yanınıza yaklaşmasını duyamaz, böylece aniden omzunuza dokunduklarında korkudan kalp krizi geçirme riskinizi katlamış olursunuz.



*Gabriel Knight: Sins of the Sons, Sins of the Fathers, Sierra'nın ulaştığı doruk noktasıydı...*



daki bir oyundu bu! Oynanabilirliğin de hayli yüksek olması sayesinde The 7th Guest kendi türünün nadir başarılı örneklerinden biri haline gelecekti.

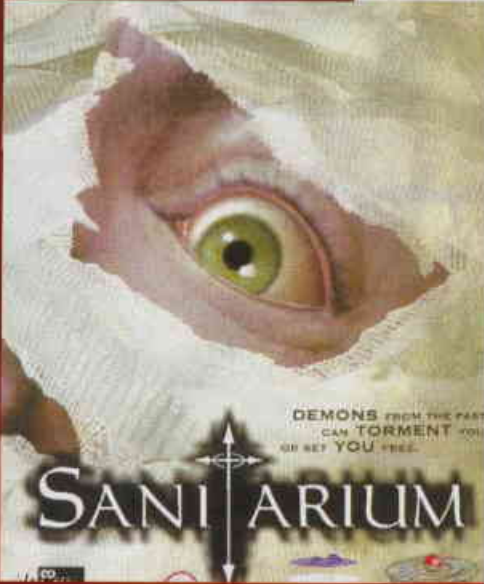
FMV özünde önceden kaydedilmiş video görüntülere dayanan bir teknikti. Canlı aktörlerle çekilen bu görüntüler oyuncunun etkileşimine göre sırayla oynatılıyordu ki bu da aslında bu tür oyunları oyun olmaktan çıkarıp, etkileşimli

tek başına bir oyunu kurtarmaya yetmeyeceğini anlamaktan çok uzaktı. Sonuçta piyasa kısa sürede bir sürü kötü FMV korku/macera oyunuyla doldu ki, bunlardan biri de The 7th Guest'in devamı olan The 11th Hour idi. 1995'te çıkan oyun yapı olarak ilkiyle aynıydı belki, ancak içerik son derece zayıftı. Nitekim FMV oyunların

yonece hazırlanması için büyük özen göstermişti.

1994 yılı ise oyuncuların şoka gireceği bir yıldı, çünkü System Shock raflara düşecekti. Bu inanılmaz bilim-kurgu hikâyesi uzak bir uzay üssünde kendini yapayalnız bulan bir adamın hikâyesini anlatıyordu. Siber-punk atmosferi, 3D grafikleri, FPS görüş açısı ve derin RPG öğeleriyle pek çok türün en iyi yanlarını almış bir oyundu. Üstelik inanılmaz gerilimli ve bazen neredeyse acımasızcasına korkutucu idi. Tüm olup bitenlerin sorumlusu olan baş düşmanınız Shodan'ın gerçekte bağımsız kalmak için sa-





## SANITARIUM

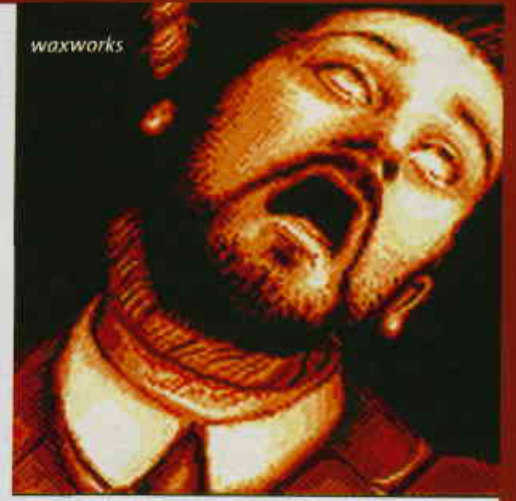
Bu oyunun tamamında yaşadığınız duyguyu bir yılda yaşayamazsınız. Ama melek heykelin kanatlarını açıp da sizi grotesk, mutasyona uğramış çocuklarla dolu bir kasabaya salmasıyla girdiğim kabusu asla unutamam. Bütün çocuklar korkunç şekilde deformasyona uğramıştır, ama herşey normalmiş gibi sokaklarda oyun oynamaya devam etmektedir. Ebeveynlerinin nerede olduğunu sorduğunuzda hepsi tek bir ağızdan "Anne onları cezalandırdı" der. Bütün bölüm boyunca giderek bu "Anne"den daha fazla korkarsınız. Bölümün sonunda da "The Mother"ın gerçekten korkulacak bir kişilik olduğunu anlıyor (koca bir ahırı tamamen kaplıyordu), elektrigi basıp öldürüyorduk.

vaşan bir yapay zekâ olması her şeyin üstüne tuz biber ekliyordu. Pek çok oyunun aksine System Shock devam oyunuyla hayranlarını üzmecekti. 1999 yılında System Shock 2 piyasaya çıktığında ilkinin sahip olduğu her şeye ve daha da fazlasın sahip olduğunu çabucak ispatladı. Uzayın derinliklerinde sürüklenen bir uzay gemisinde geçen olaylar çok iyi kurgulanmıştı ve oyuncu her dakika diken üstünde tutuluyordu.

Aynı yıl farklı firmalar tarafından çıkarılan diğer iki klasik ise DreamWeb ve Ecstática olacaktı. DreamWeb ilginç bir dedektiflik/macera/gerilim oyun idi, ana kahraman olarak içine girmiş olduğunuz rüya boyutunda hayli kanlı cinayetler işleyerek olayların akışını değiştirmeniz gerekiyordu. Şiddeti görsel açıdan da bazen abartı seviyelerde kullanan oyun genel yapı olarak çok sıra dışıydı. Ecstática ise Orta Çağ döneminde geçen bir gerilim oyunuydu ve grafik açıdan Alone In The Dark'ı model almıştı. Oyunun atmosferi ve konusu çok ilginçti, her ne kadar pek korkutucu olmasa da ilgiyi üstünde tutmayı başarabiliyordu. Ancak çok büyük bir kusuru vardı, tüm oyunu 1 saat içinde bitirmek mümkündü! 5 yıllık yapım sürecinden sonra bu pek de iyi bir final sayılmazdı doğrusu. Psygnosis bir yıl sonra Ecstática 2'yi çıkararak bu hatasını onarmaya çalıştı. Oyun kötü değildi, ancak alışılmışın dışında birşeyler sunmaktan da acizdi.

## ŞİDDETİN YÜKSELİŞİ

Takvimler 1995 yılını gösterirken oyun piyasasında ilginç gelişmeler yaşanıyor. Electronic Arts gibi en halim selim görümlü oyun firmaları bile birdenbire oyunlarında korku unsurunu ön plana çıkarmaya başladılar. Ancak öncekilerden farklı olarak bu yeni oyunlar psikolojik gerilimden ziyade şiddet ve cinselliği ön plana çıkaran yapıdalar. Bunlara en iyi örnekler Noctropolis, Hell ve Bureau 13 gibi oyunlardı. Doğrusu hepsi de kendi içlerinde ilginç oyunlar sayılırlardı, her ne kadar korkudan ziyade grotesk bir vahşeti ön plana çıkarıyor olsalar da. Özellikle Noctropolis ve Hell sundukları dünyaların alışılmadık yapısıyla ilgi çekmeyi başarmışlardı. Öte yandan I Have No Mouth But I must Scream adlı nispeten barışçıl bir oyun da bu zamanda

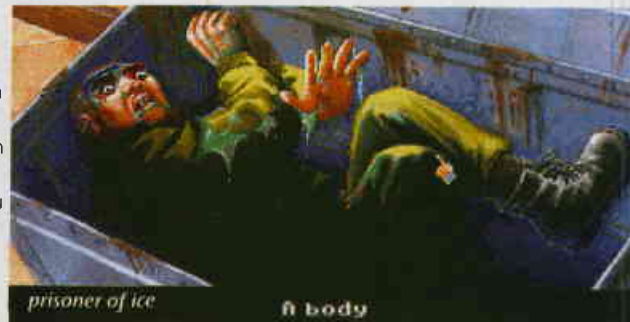


piyasaya çıktı. Beş yetişkin insanın kendi hayatlarıyla yüzleşmeleri üzerine kurulu bir hikâyesi vardı ve açık şiddetten ziyade psikolojik gerilime ağırlık vermesiyle diğerlerinden farklıydı.

Ama hepsinden daha beter olan oyun ise Phantasmagoria idi. Bu oyun artık unutulmuş olan FMV tekniğini kullanıyordu ve bolca CD üzerinde geliyordu. Oyun öyle pek de mükemmel bir yapım sayılmazdı, ne var ki kullanılan FMV sekanslar bolca kan, şiddet ve cinsellekle yoğrulmuştu. Haliyle bunun getirdiği tepkiler oyunun ününü kısa sürede yaydı ve sırf bu sebepten dolayı Sierra bu oyundan bolca para kazanıyordu. Haliyle bir yıl sonra ikinci oyun olan A Puzzle Of Flesh'i yaptılar ki bu ilkenden çok daha fazla şiddet ve cinsellik içeriyordu. Ama başka olası bir çekici yanı da yoktu ve haliyle insanların ilgisini çekemedi.

Phantasmagoria 2'nin satamayıışı Sierra'yı The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery adlı ikinci Gabriel Knight oyununu yapmaya itti. Ne var ki bu da FMV tekniğiyle yapılmıştı ve her ne kadar müzikler ve konu kötü olmasa da, aktörlerin zayıf performansları yüzünden oyun bırakın korkutucu olmayı, ilginç bile değildi. 1999 yılında 3D grafikler kullanılarak yapılan serinin son oyunu Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned ise senaryo açısından iyi olmasına rağmen, atmosfer olarak istenen gerilimi yaratmaktan uzaktı.

Takip eden yıllarda korku unsuru kullanan pek çok oyun daha yapıldı ve bunlardan bazıları gerçekten de iyiydi. Tex Murphy: The Pandora Directive ve gerçek olaylardan yola çıkılarak yapılan Black Dahlia 1996 ve 1997 yıllarına damgalarını vuran gerilim oyunları oldular. Özellikle Black Dahlia atmosfer ve senaryo





açısından çok iyiydi, ancak bulmacaları yüzünden belki de yapılmış en zor macera oyunu olarak tarihe geçti. Aynı yıllarda çıkarılan Harvest ve Realms of Haunting adlı oyunlar ise kötü korku oyunlarına en güzel örnekler olarak tarihe geçtiler. Harvest bolca şiddetten başka bir şey içermiyordu. Realms of Haunting ise kendinden önce pek çok oyunun kullandığı klişeleri bir araya getiriyordu ve kesinlikle ilgi çeken hiçbir tarafı yoktu. Ancak bazı diğer oyunlar da vardı ki, bunlar sırf reklâm eksikliği yüzünden satamamış ancak iyi yapımlardı. 1998 yapımı The Blackstone Chronicles ve Sanitarium buna iki iyi örnekti. Özellikle Sanitarium adını çıktığı zaman pek duyulmamış bir yapımdı, çünkü piyasaya reklâmsız çıkmıştı. Ancak bir kez oynadığımız zaman aklınızda yer eden mükemmel bir oyundu.

Tabii bu arada korku unsuru macera oyunlarının dışına taşmaya devam etmişti. Özellikle FPS türü oyunlar bundan bolca faydalanıyorlardı. Doom 1 ve 2 iyi bilinen örneklerdi, ama bir de adları zaman içinde karanlığa gembülmüş Witchhaver 1 ve 2 gibi fantastik dünyalarda geçen oyunlar vardı. Daha iyi örnekler ise Hexen ve Heretic adlı oyunlar idi. Özellikle Hexen her adımda korku unsurları kullanan fantastik bir FPS idi. Heretic bunun devamı niteliğinde idi, en azından konu açısından. Heretic 2 ve 3 ise serinin daha fazla aksiyona kayan oyunlarıydılar, ancak az da olsa gerilim öğeleri mevcuttu.

Ama FPS'ler içinde korku temasını sonuna kadar gerçekten kullanan oyun Blood idi. İlkam peşindeki bir vampiri canlandırmanız bu oyunda akla gelebilecek her tür korku temasına yer verilmmişti, ancak yine de aksiyonu eksik kalmamıştı. Maalesef 1999 yılında gelen Blood 2 teknik açıdan tam bir felaket idi ve hatalarla boğuşurken oyunun korkunç atmosferini solumaya fırsat kalmıyordu.

Gerilim açısından Quake'i unutmamak gerekir, özellikle bazı bölümlerin tasarımlarını American McGee'nin dehasını yansıtıyordu ki kendisi sonradan Alice gibi bir başka ilginç gotik korku FPS'ine imza atacaktı. Ve tabii bir de yakınlarda çıkan Doom 3 var. Teknik açıdan belki çok başarılı bir oyundur bu. Ancak doğrusu devamlı gölgelerden fırlayan iblislerin bir zaman sonra etkisini yitirdiğini söylemek lazım.

PC oyunları pazarında pek çok oyun gelip giderken, Playstation oyunlarında da ilginç gelişmeler oluyordu. Çoğunlukla aksiyon oyunlarına alışmış olan konsol kullanıcıları 1997 yılında Resident Evil ile karşılaştilar ve tam anlamıyla bağımlısı oldular. Oyunun ana fikri aynen Alone In The Dark serilerinden alınmaydı, ancak gerek atmosferi, gerek senaryosu ve gerekse de zorluğu nedeniyle Resident Evil insanın

Aynı şekilde Vampire: The Masquerade ve geçtiğimiz sene çıkan ikinci oyun olan The Bloodlines temelinde birer RPG'dirler. Ancak doğaları gereği sık sık korku unsurlarına başvurmalarına rağmen nadiren çok yoğun bir gerilim yaşatabilmektedirler.

Şurası kesindir ki, katıksız bir korku oyunu yapabilmek için öncelikle çok sağlam bir senaryo ve hatırsız bir kurgulama şarttır. Tabii modern ses ve görüntü

Artık oyunlardaki korku daha çok şok etkisi ile kendini gösteriyor.

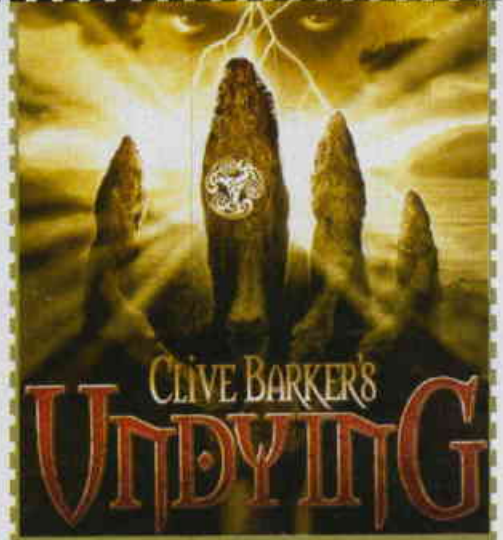


tüylerini ürpertmekte gayet başarılı idi. Nitekim 1998 ve 2000 yıllarında serinin ikinci ve üçüncü oyunları da yapıldı, üstelik hayli de başarılı oldular. Öyle ki sonraları PC sürümleri de çıkarıldı, üstelik hayli de ilgi gördüler. Ancak konsoldan PC'ye atlayan tek isim Resident Evil değildi. Silent Hill oyuncularını ellerinde bir el feneriyle bir dolu canavarın ortasına salıverdi. Hikâyesi öyle derin ve girift örülmüştü ki, kimsenin tek seferde işin içinden çıkabilmesine imkân yoktu. Dört oyun boyunca süren bu hikâyeye oynayan herkesi kendine bağlıyordu. Seri (ilk oyun hariç) PC'ye de aktarıldı ve üstelik başarılı da oldular. Bu da konsoldan PC'ye aktarılan oyunlar arasında her zaman görülmeyen bir başarı oranıdır. Tabii bazen konsollarda pek başarılı olmayan bir korku oyunu PC'ye aktarıldığında sonuçlar çok daha iyi olabilmektedir, ama nadiren olan bir olaydır bu. Ve sanırım buna en iyi örnek de The Suffering olacaktır. Konsollarda pek başarı kazanmayan bu oyunun PC versiyonu öyle çok tutmuştur ki, firma şu günlerde devamını yapmaktadır.

Tabii bu arada PC'de de nadiren de olsa güzel korku oyunları çıkıyordu. Mesela 2000 yılında çıkan Martian Gothic: Unification pek çok açıdan çok orijinal bir korku/gerilim oyunuydu. Ancak üç karakteri birden idare etmeniz gerekiyordu ve oyun kolay değildi, bu yüzden de çok ilgi göremedi. Aynı şekilde değeri piyasada pek anlaşılmayan bir başka oyun da 2001 yılında çıkan Clive Barker's Undying idi. Senaryo olarak pek orijinal bir oyun değildi. Ancak kurgusal açıdan son zamanlarda yapılmış olan en iyi korku oyunlarından biriydi. Her adımda gerilimi yüksek tutmayı başarıyordu.

Bu arada PC için çıkan bazı başka oyunlar vardı ki, benler genellikle teknik sorunlar yüzünden tam potansiyellerini asla gösteremediler. Nocturne ve Shadow Man bunlara güzel iki örnektir. Blair Witch serileri ise isimleri dışında filmle pek alakaları olmayan, hayli kısa ve kurgusu zayıf oyunlardı, çabucak haritadan silindiler. 2002 yapımı The Thing ise nispeten iyi bir oyundu, ancak filmi görmemiş insanlara kendini anlatmakta pek başarılı olamamıştı, bu yüzden asla hakettiği ilgiyi göremedi.

Günümüzde ise korku unsurunu yoğun bir aksiyona gotik bir atmosfer katmak için kullanan pek çok oyun var piyasada, ancak bunlara hep denli "korku oyunu" damgası vurulabilir, doğrusu tartışılır. Mesela Blood Rayne ya da Painkillers bunlara iyi iki örnektir.



## UNDYING

Asker arkadaşı kazığına yepyeni anlamlar katan Undying'den aklımda kalan bir sahne: Kurt kadını takip ederken satonun tekinsiz gözükene, kocaman ve bomboş bir balo salonuna adım atarsınız. Kadın kıkırdayarak uzaklaşır. Kıkırdamasının sebebi birazdan anlaşılır, altınızdaki zeminle birlikte bir ait kata düşersiniz. Ait kat oldukça karanlıktır. Karanlıkta da yanlış değilsinizdir, pence sesleri her yönden yaklaşmaya başlar. Ne yöne kaçacağınızı bilemeden karşınızdaki ilk karanlık koridora dalarsınız ve... Altınızdaki zemin yine çöker... Bu kez göz gözü görmeyen bir sis içindedesinizdir. Kurt adamların ulumaları ve pence tıkırtıları iyice yaklaşmıştır. Ama daha da korkunç her adım attığınızda ayaklarınızın altından gelen kırılan kemik sesleridir. Dehşet içinde kalırsınız. Satoda şimdiye kadar öldürülen herkesin atıldığı dehlizdesinizdir. Ama ölülerin daha fazla yatmaya niyeti yoktur. Bir metre önümü göremediğim bir dehlizde sürünen iskeletler, kurtadamlar ve ben... Oradan nasıl çıktığımı hala hatırlayamam.

teknolojileri atmosferinde tamamlanmasında büyük rol oynayacaklardır, ancak tüm oyunu bunların taşınmasını beklemek mümkün değildir. Gerçek korku her zaman için hikâyededir ve hatta hikâyenin anlatılmayan ama ima edilen kısmında gizlidir. Belki de PC oyun yapımcıları konsollarda satış rekorları kıran korku oyunlarına baksalar bunun ne anlama geldiğini görebilirlerdi.

Eva Dvorackova Bekdemir  
M. Berker Güngör



Korkuya hükmedebilecek tek bir oyun var

# F.E.A.R.

Yapım: Monolith Productions

Dağıtım: Vivendi Universal

Platform: PC

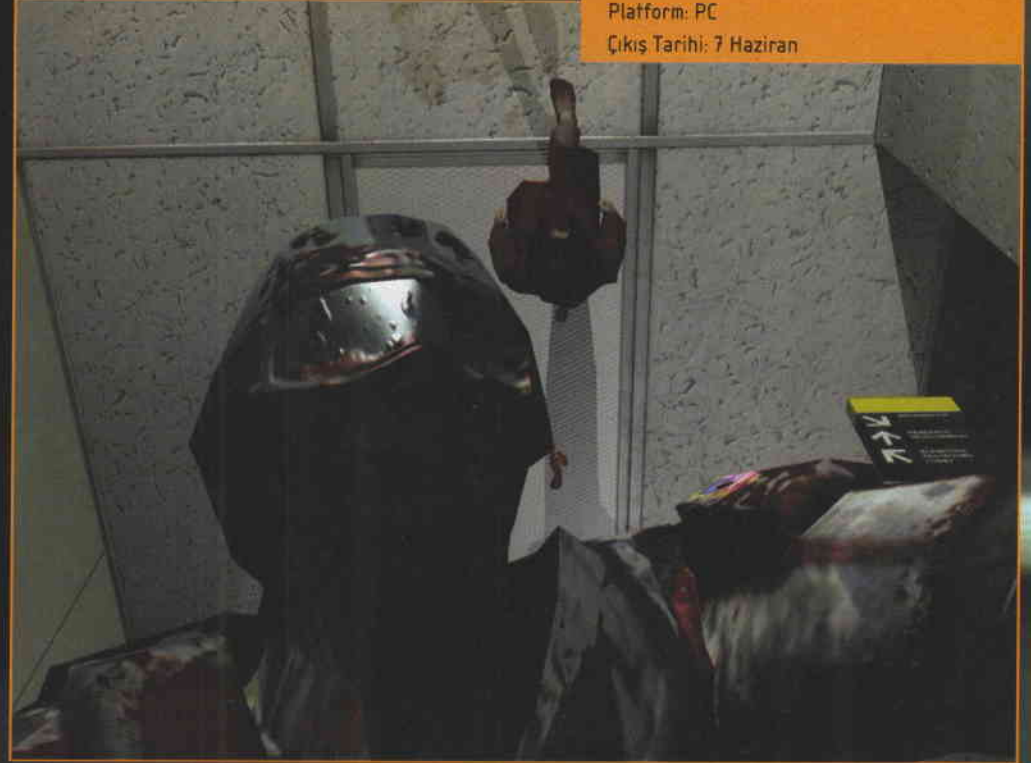
Çıkış Tarihi: 7 Haziran

**L**urking Horror, Elvira, Waxworks, Alone in the Dark, Undying... En derin korkularımızı çektişiren bu muhteşem oyunların ardından ne gelebilir? İnsanın korkacağı bir "öcü" kaldı mı ki oyunlarda? O kadar çok zombi, yaratık ve kana susamış psikopat gördük ki, bir tane daha görsək anca "hıh" deşip arkamızı döneriz. Eee, peki şimdi kim korkutacak bizi monitörün karşısında? Kim çekip alacak altımızdan sandalşeyi? (uzun hikaye, bir ara anlatırım)

Monolith alacak o sandalşeyi. Alıp o kadar uzaga fırlatacak ki, oyunu oynadığınız 12 saat boyunca oturamayacaksınız. Evet, gerçek zamanda 12 saatte geçen bir FPS oyunu F.E.A.R. İpki IV dizisi 24 gibi, gerçek zamanda olan oluyor. Akşamüstü saatlerinde bir rehine operasyonuşla başlaşan oyun, karanlık bastıkça giderek doğa ussu ve korkunç bir hal alıyor.

## AKSIYON FİLMİ

F.E.A.R. için yapımcıların ağızlarından düşmeyen iki şey var: "Aksiyon filminin içinde olmak" ve "Japon korku filmleri". Hazır yeri gelmişken, Japonlara sormak istiyorum: Acaba neden hep küçük Ja-



pon kızları hayalet olur? Ne zaman uzun siyah saçları yüzünü kapatan ve ayaklarını sürüyerek üstüme gelen küçük bir kız görsem acayıp kullanıyorum sizin yüzünüzden de... Garez, Karanlık Sular ve Halka filmlerinin manyağı olan yapımcılar Japon korku filmlerinden inanılmaz etkilenmişler. Oyunun büyük çoğunluğu küçük kız görmemek için dua etmekle geçecek.

Özel bir askeri yönettiğimiz oyunda ne geçmişimizi, ne de gerçekte kim olduğumuzu bilmiyoruz. Oyunun atmosferi o kadar yoğun ki, kendimizi gerçekten oyunun içinde hissetmemiz için ana karaktere bir isim veya ses vermemiş yapımcılar. Kulağa saçma gelse de, aynı yöntemin Half-Life'da başarıyla uygulandığını hatırlatmak isterim. Bu kez arada bir size





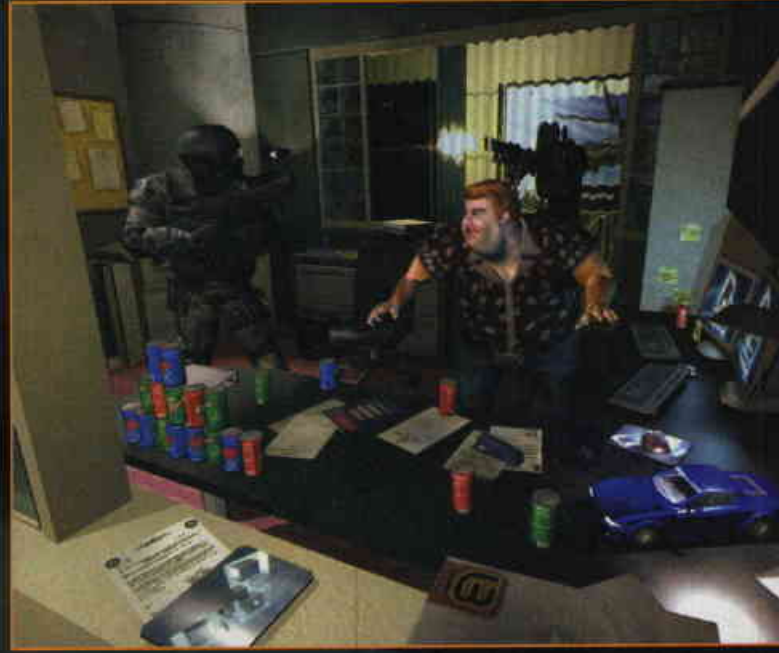
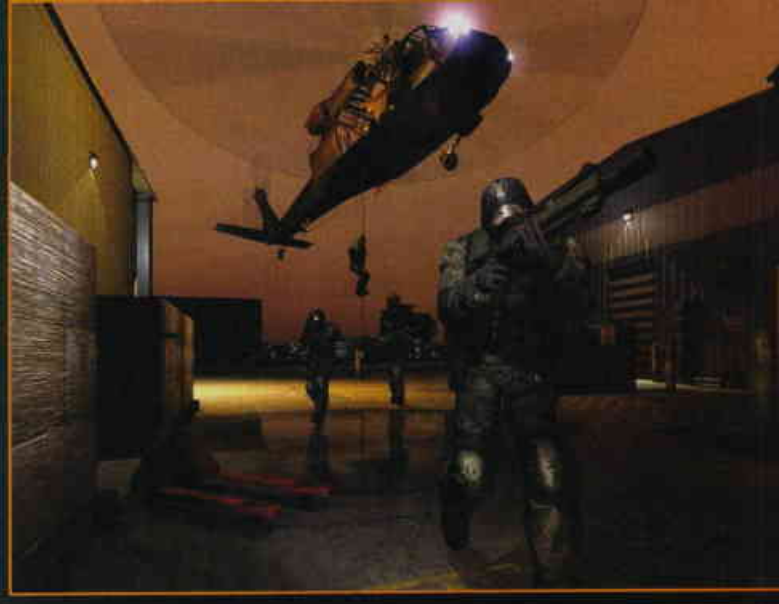


gelip "Gordon bak şöyle şöyle oldu!" diyen birileri de olmayacak. Gerçekte Ahmet'seniz, oyunda da Ahmet'siniz.

### GRAFİKLER, GRAFİKLER...

Nedir F.E.A.R.'ı bu kadar özel yapan? Birincisi bakmakta olduğunuz sayfalarda da göreceğiniz üzere müthiş, müthiş, müthiş grafikler. Gölge ve ışıklandırmalar müthiş! Oyunun korku ögesini güçlendiren en büyük etken olmuştur. Birçok noktada size neyle karşılaştığınızı göstererek değil, "göstermeyerek" yüreğinizi ağzınıza getirecekler. Buğulu bir camın arkasında kimildayan şeyler, ışıkların bir an yanıp söndüğünde gördükleriniz... O kösedeki sizin gölgeniz mi? Yoksa yerde sürenen bir şey mi var? Nerede ve nasıl korkutulacağınızı asla bilemeyeceksiniz.

Yapımcılar efektlerin de dibine vurmuşlar. Sıkı bir çatışmada kıvılcıklar, betondan fırlayan duman, patlayan camlar ve sıçrayan kanlardan göz gözü görmüyor. Bir bomba patladığında şok dalgasının etkisini etrafın bükülmesinden görebiliyorsunuz. Sadece görsef olarak değil, oynanışı da derinden etkiliyor bu, mesela betondan saçılan tozlar uzun süre görüşünüzü engelleyebiliyor.



### BİR OKUYUCUNUN ASLA BİLMEMESİ GEREKENLER SERİSİ

**Ekibimiz Jesus'un YİM'e özel notunu ele geçirdi... Hiç değiştirmeden yayınlıyoruz.**

Pek sevgili Sinan şu uçan tekmeji bir tuttu rupta screenshotını alamadım. Son bir iki saatimi bu sahneye ayırmış olmama rağmen hedefime ulaşamadım. Siz bu sayfayı işleme koymadan (hehe) alabilirsem mutlaka yollayacağım lütfen onu kullanalım. Bu arada oyun karanlık ben ne yapayım. İsterse ps ile açalım biraz bunların rengini (açıyım yani)

Olay ilginç şekillerde gelişiyor

a- tekmeji atmadan ölüyorum

b- tekmeji atmadan adam ölüyor

c- tekmeji atmadan adamı yanlışlıkla öldürüyorum

d- tekmeji atıp adamı öldürüyorum ama aldığım ss'in zamanlamasını tutturamıyorum

e- sinir oluyorum

f- neyse ben oyuna dönüyorum







## NEO, HEP SENİN YÜZÜNDEN

Şimdiye kadar zilyon tane film ve oyunda kullanılmış olan zaman yavaşlatma efekti (Slo-Mo) F.E.A.R.'in en



ilgi çekici yanlarından birisi olacak. Esas ilginç olan oyunun multiplayer kısmında da bu ağır çekim olayının kullanılmış olması, şimdiye kadar pek cesaret eden olmamıştı. Ama oyunun beta versiyonunu oynayan Jesus'un klavyesinden bunları az sonra okuyacaksınız zaten. Tek kişilik oyunda ise ağır çekim size kalabalık ortamlarda üstünlük sağlıyor, ama esas işlevi oyunun müthiş efektlerinin gerçek tadını ağır çekimde çıkartmanızı sağlamak. Parçalar uçuyor, mermiler havada saydam izler bırakıyor, girdiği yerde kan fişkinyor, şok dalgaları bütün odayı alt üst ediyor. Bu esnada sesler de yavaşlayıp boğuklaşıyor ve F.E.A.R.'i bu yılın en sağlam aksiyon oyunlarından birisi olacağını gösteriyor.

## STANDART BİR FPS İŞTE!

İsmine ve hikayesinin korkuyla yoğrulmuş olmasına rağmen F.E.A.R.'in özünü aksiyon oluşturuyor. Gerçekten de F.E.A.R. sıkı FPS'çilerin aklını başından alacak bir oyun. Karşınızdaki düşmanlar aşırı zeki, yapımclar bunun üstünde fazlasıyla duruyor. Oyun lineer olsa da bir odaya bir kapıdan-sız, bir kapıdan da düşman askerleri daldığında her seferinde farklı olaylar gelişiyor. Yapay zeka çok zekice taktikler uygulayarak sizi saracak, çevre faktörlerini kullanacak, bir-biriyle haberleşecek ve kaçacak kadar, hatta yanınızdaki yangın tüpüne ateş edip sizi şaşırtabilecek kadar zekiler. Yapımcların söylediğine göre yapay zekayı zor yapmak çok kolay. Ama önemli olan zor değil, eğlenceli yapmak.

Korkunç Japon kızlarının ve süper zeki askerlerin kol gezdiği böyle bir ortamda tekme tokat dövüşmek

pek akıllıca değil. Mi acaba? Akıllıca olup olmadığı tartışılır, ama F.E.A.R.'da sağlam bir yakın dövüş sistemi de var. Tıpkı Chronicles of Riddick'teki gibi sağlı-sollu yumrukların haricinde koşarken zıplayıp ileri-sol fare ile uçan tekme, çömelme tuşu+sol fare ile yerde ayaklara kayma yapabiliyorsunuz. Ağır çekimde mermilerin altından kayarken veya birden önünüze çıkan düşmana sağlam bir uçan tekme geçince F.E.A.R.'in neden bu yıl hepimize hükmedeceğini anlayacaksınız.

## AMA DAYANAMIYORUM İŞTE!

Şöyle bir baktığımızda elimizde ne var? Muhteşem grafikler, insanın beynini kaynatan bir aksiyon, ağır çekim, tekme tokat dövüş ve korku, korku, korku. Yani elimizde aslında pek de yeni bir şey yok gibi. Ama bunların da ötesinde olan bir şey var elimizde: Monolith'in EPS türündeki müthiş karnesi. Shogo, No One Lives Forever 1-2 ve Alien vs. Predator 2... Böyle bir seriye imza atmış bir firma Monolith. Ve F.E.A.R.'la ilgili şimdiye kadar gördüklerimiz sadece müthiş bir oyunun değil, Half-Life 2'yi ikiye bölebilecek, Far Cry'ı aşılabilecek bir oyunun gelmekte olduğunu gösteriyor. Işıkları söndürün, birkaç mum yakın, telefonun fişini çekin, kendinizi hazırlayın... Temmuz sıcaklığında ensenizdeki tüyler diken diken olacak.

Sinan Akkol





# F.E.A.R. MULTIPLAYER BETA

## Kan-ter içinde kalma alıştırmaları...

Bir süredir ağır tadı ile internette aksiyon oyunu oynamadım. Counter Strike Source'un tadına baktıktan sonra devasa online oyunlara takılıp kaldım bu aralar. Ancak F.E.A.R. bu kötü gidişata bir son verdi. Sinan iki yıl önce Rome Total War ilk videosunu izlettiğinde nasıl ağzımı açık baka kaldıysam, F.E.A.R. videosunu izlediğimde bir o kadar açmışım ağzımı. Oyunun piyasaya çıkmasına üç ay kala, sağ olsun Sierra, beta versiyonuna bizi kabul ederek göldürdü yüzümü.

F.E.A.R. açılışına bakıldığında oldukça ağır, akli başında hareketlerle ilerleyeceğimiz, türlü taktikler yapıp rakiplerimizi mat edeceğimiz bir oyun gibi gelse de (First Encounter Assault Recon - İlk Karşılaşma, Saldırı ve Araştırma), çok oyunculu modu bunun tam aksine işaret ediyor. Oyunun temposu çok yüksek.

F.E.A.R. 8 oyuncuya kadar sunucuları destekliyor.



Beta ürümünde toplam 3 harita bulunuyor (Docks, Construction, Office). Haritalar pek büyük değil, ancak harita tasarımları oyunun temposuna gayet uygun.

Oyuna ilk bağlandığınızda 7 ana silahtan birini seçiyorsunuz ve oyuna her öldüğünüzde bu silahla başlıyorsunuz. Ancak öldüğünüz oyuncuların silahlarını ya da sağda solda bulacağınız çok daha ilginç silahları almanız mümkün. Silahlar, alıştırmamız benzer türdeki oyunlardan biraz daha fazla geri tepiyor. Bu yüzden sağı solu tarayarak koşturmak pek kolay değil. Zaten silahlar yine alıştırmamızdan fazla hasar verdiğinden bir rakibe milyonlarca kurşun atmamıza gerek kalmıyor. Genellikle rakiple karşı karşıya kaldığımız saniyede ikimizden biri kendini

spawn noktasında buluyor. Bire bir çarpışmalar çok zaman almaya bile haritaların tasarımını sayesinde her an aksiyonun içinde kalıyoruz. Öldüğümüz zaman sesler boğuklaşıyor ve görüntü buğulanıyor. Aslında hem görsel hem de işitsel anlamda hoş olan bu etkiler çetin bir deathmatch seansı sırasında oldukça can sıkıcı bir hale geliyor.

### SONUNDA BULLET-TIME

Oyunda bulunan Slo-Mo (zamanı yavaşlatma) özelliği çok oyunculu moda unutulmamış. Önüne gelen SM açmasını diye de pratik bir çözüm getirilmiş. Her oyunda bir tane olan SM şarjlarını alan oyuncu, bu özelliği kısa süreliğine aktif hale getirebiliyor. SM sırasında multiplayer bir oyun oynadığınızı unutmanız gayet mümkün. Bunun sebebi ise ortamın bir anda görsel şölene dönüşmesi. Attığımız her kurşunun duvardan kopardığı her parçayı tek görmenin yanı sıra, her yere saçılan cam parçalarını, attığımız her kurşunun izini ve isabet alan düşmanın nasıl duvardan duvara savrulduğunu gayet net bir şekilde izleyebiliyoruz. Ağzınız açık bakarken de muhtemelen katlediliyoruz. SM özelliği kalıba-balık anlarda olan biteni görmeye ve kaosun içinden sıyrılmaya imkan yarattığı gibi, oyunun bir türlü bitmek bilmez koşuşturması içinde biraz nefes almanıza imkan veriyor.

Oyun dinamik ışıklandırma ve gölge efektlerini çok oyunculu

ortamın hayati bir öğesi haline getiriyor. Ortamın aydınlatması ile ilgilenmeden bir köşede dikildiğimizde, gölgemizi gören rakiplerimiz hemen bir el bombası ile bizi selamlıyorlar. Ya da bugünün işini az sonraya bırakarak hemen dizimizin dibine bir mayın bırakıp kaçabiliyorlar. Oyunda bir radar mevcut değil. Ancak tüm takım arkadaşlarımız, takımımızın rengindeki minik oklarla ekranda sürekli gösteriliyor. Sizi son öldüren ya da o anda takım arkadaşlarınızdan birinin görebildiği rakipler ise kırmızı oklarla gösteriliyor. Başlarda bu özellik pek işimize yaramasa bile, haritayı biraz kavrayıp yolu bulmaya başladığımızda rakibimizin tam olarak nerede olduğunu anlayabiliyoruz.

### YOKTUR UÇAN TEKME GİBİSİ

Kursunumuz kalmadığı zaman alışıldığı gibi bir bıçağa değil yumruk ve tekmeyle rakibimize giriyoruz. Diğer oyunlarda düşük hasan yüzünden pek başvurulmayan bu doğal silahlar F.E.A.R. ile bambaşka bir hale bürünüyor. Çünkü isabetli tek bir vuruşla rakibimizi saf dışı etmemiz mümkün. Uçan tekme, sağlı sollu yumruklar ve yerden kayarak rakibi yere düşürmek bir süre sonra saplantı haline gelebilir, aman dikkat. Yani otomatik silah ile üstümüze kurşun yağdıran rakibimize doğru koşup, nazik uçan tekmemiz ile işini bitirmek ciddi şekilde egonuzu tatmin ediyor. Ego diyorom, başka açıklaması yok bunun. Sanrı saatlerdir canına okunan siz değilmişsiniz gibi, aldığınız bu bir tek frag ile yatağınıza huzurlu bir şekilde gidip, mışıl mışıl uyuyorsunuz.

F.E.A.R.'ın multiplayer modu grafikleri, başarılı ve sorunsuz net kodu ile şimdiden neredeyse muhteşem. HL2 Deathmatch'i gerinden eder mi? Bu sorunun cevabı beni hiç ilgilendirmiyor dürüst olmak gerekirse. Çünkü F.E.A.R.'ın temposu beni benden aldı. 10 dakikalık sürede, skor tablosunda oyuncu başına ortalama 50 frag görüyorsunuz ki bu, herkes eğleniyor demek. Bilirsiniz o hissiyatı, yıllar önce CS en büyük hastalığımız iken, kan ter içinde kalkardık ya bilgisayar başından, işte o haldeyim. Ben en iyisi bir duş alayım.

Jesuskane

Slo-Mo'nun etkileri. Karizmatik ama çorba oluyor ekran yahu!



Ölen rakiplerimize Plasma tedavisi ile tekrar tekrar müdahale edenken







# BilenAdam

## BLIZZARD KOMPLO TEORİLERİ

Birkaç hafta önce Blizzard'ın sitesinde pörtleyen iş ilanları her oyuncunun içindeki komplo teorisyenini dürtüklü. Ee, World of Warcraft çıkmış ve dünyayı yıkıp geçmişti. Her oyunu kadar, o oyunu duyuruşları da efsane olan Blizzard'ın bir sonraki projesi de hala belli değildi. Birden bire bu kadar fazla adamı neden alıyorlardı ki? Bir sonraki projeleri ne olacaktı? Warcraft 4 mü? Starcraft 2 mi? Yoksa Diablo 3 mü? Her kafadan bir ses çıkarken Bilen Adam teorik ağlarını çoktan örmeye başlamıştı bile:

**TEORİ 1** - Şimdiye kadar Blizzard'ın oyun çıkarma taktiği hep şu oldu: Bir oyunu duyurur. Çıkması gereken tarihte asla çıkarmaz. Minimum bir yıl süren bir beta-testin ardından sıfır hata ile mükemmel şekilde piyasaya sürer. Ondan bir sene kadar sonra ek görev paketi gelir.

Şimdi, en son oyunları World of Warcraft'tan sonra bir ek pakete değil, yeni bir oyuna başlamış olmaları lazım. Çünkü WoW için sürekli update yapan sabit bir ekpleri zaten var, Level 60'a gelmiş oyuncular için yeni update'leri hazırlayacaklarını zaten duyurdular. Bir WoW eklentisi olacaksa bile, bu Blizzard'ın esas yeni projesi olmayacaktır.

**TEORİ 2** - Blizzard'dan ayrılan Bill Roper Diablo'nun beyniydi. Roper'la birlikte Diablo'yu yapan ekibin çoğu da Blizzard'ı terketti. Bu konudaki açıklarını kapatabildiler mi bilmiyorum ama World of Warcraft'ı hazırlarken pek ilgilenmediklerini de sanmıyorum. Yani yeni projenin Diablo 3 olması ihtimali de düşük.

**TEORİ 3** - Blizzard'ın son üç oyunu Warcraft ismi üzerine oldu. Warcraft 3 ve Frozen Throne'daki olaylardan World of Warcraft'a bağlandı. Warcraft 3 ve Frozen Throne zaten mükemmel single ve multiplayer oyunlarıydı. WoW da devasa online oyunları herkesin sevebileceği yeni bir düzeye taşıdı. Warcraft evreninde geçen bir sonraki oyunda kullanılacak yeni fikirlerin ve yeni teknolojilerin oluşması için daha çok erken. Yani Bilen Adama göre bir Warcraft 4 için minimum 3 sene beklememiz gerekiyor.

**TEORİ 4** - Geriye bir tek ne kalıyor? 8 sene sonra bile aynı derecede oynanan tek oyun. Hala Güney Kore ve Çin'de manyaklık derecesinde oynanan ve hala ilk günkü kadar satılıyor. Hangi oyun bu? Starcraft tabii ki. Güney Kore'liler böyle bir sapıtılmışlar ki caddelerde Starcraft ka-

rakterlerinin heykelleri, Starcraft karşılaşmalarını canlı yayınlayan televizyon kanalları var. Sadece bu iki ülkede bile satmak için Starcraft'ın devamını yapmanın tam zamanıdır. Üstelik ilk oyunun konseptini ve uygulanacak yeni fikirleri olgunlaştıracak çok uzun bir süre geçti aradan.

Bir de bunların üstüne Battle for Middle Earth'ün tasarımcısı Dustin Browder'ın EA'deki işini bırakıp Blizzard'a geçmesi Bilen Adamın bu konudaki şüphesini iyice kuvvetlendiriyor.

Sonuç olarak, Bilen Adama göre Blizzard'ın bir sonraki komplosu Starcraft 2: The Muhteşem Birşey olacak. Blizzard bu, Starcraft Ghost'ta olduğu gibi ters köşe yapıp tüm beklentileri dumur edebilir. Ama, Starcraft 2 be! Düşünmesi bile Bilen Adamın tüylerini diken diken etti!

([www.blizzard.com/jobopp/#artists](http://www.blizzard.com/jobopp/#artists) sayfasındaki iş ilanlarının sağında kullanılan artwork'lere dikkat edin. Terran Wraith'leri ne kadar ön planda değil mi? Ama orada bir de kara kalem Orc var? Allah'ım! Yoksa Bilen Adam yanılıyor mu?)

## EVVEL ZAMAN OLUR KI...

### 6 yıl önce

Hahaaa! 100 sayfaya çıkıfımız sayı! Artık yavaş yavaş kabına sığmamaya başlıyordu Level. Kapak da ilginç bir çalıfına aslında: Alien vs Predator artwork'ünü Photoshop filtreden geçirip negatif efekti vermişiz. Güzel mi? Tartışılır. İlginc mi? Kesinlikle. Bir daha yapar mıyız? Hayır.

İncelediğimiz oyunlar: HOMAM 3 tarihin en tehlikeli zaman yutucularından birisidir. Bir level daha, biraz daha fazla, bir black dragon, diğer şehrimde de olacaktı, hedeysi hööö... derken anlamsız koşurmacalarla saatlerinizi emerd lanet oyunu (10 üzerinden 9). Artık eskisi kadar ragbet görmeyen simulasyon türünün sağlam örneklerinden olan Jane's WW2 Fighters (10 üzerinden 8). İkinci kez bitirdiğimi sandığımda işimde yaşadığım şoku hala hatırladığım Resident Evil 2 (10 üzerinden 8), değeri asla anlaşılamayan ve Bungie'yi Microsoft'un kollarına iten Myth 2: Soulblighter (10 üzerinden 8), X-Game Pro Boarder (10 üzerinden 9-bu ne ya?), Colin McRae rallinin ilk göz ağrısı (10 üzerinden 9)

### 3 yıl önce

Aaah ah, nereden nereye. Bir şu kapaktaki güzeller güzeli yeşil orc hatununa bakın, bir de WoW'un artworklerini süsleyen yigirenc ve mor Night Elf'e. (Bir dakika bunda bir terslik var!) Warcraft 3'ün hayallerimizi süslediği bir zamanda gökten zembille inen bu kapak yaptığımız ilk beta-testlerden biriydi.

Bir FPS oyunu olan Command & Conquer Renegade ile değişimin ilk sinyallerini veren Westwood, bir daha aynı Westwood olamadı (%82). Benim inafta sevdiğim ama inceleyen arkadaşım Tuğbek'in delirdiği Etherlords (%71) hoş bir kart oyunu/HOMAM taklidiydi. Bir de küçük bir oyun vardı, Metal Gear Solid 2 diye, onu oynamıştık azıcık (%96).

Hakkı fazlasıyla, çok ama çok yenmiş bir oyun vardı bu ay. ICO. Bizim tarafımızdan değil (%94) ama oyuncular tarafından hakkı yenilmişti. Niye sevmediniz bu oyunu? Hmm? Neyse, yenisi geliyor, onu seversiniz.

Not: Bazılarınız soruyor, dergi kapaklarının üstündeki isimler ne diye. Onlar demek oluyor ki ben bu dergileri birilerinden çalıp kendi arşivime eklemişim. Çünkü birileri de gelip benim eski dergilerimi yürütüyor. Bu işler böyle koçlar, kısaca kısas... Konseyimizde aile salonu vardır...





## LEVEL NOTLARI

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

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

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

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

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

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

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

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

## PC

- 1- Championship Manager 5 ★
- 2- The Sims 2: University ★
- 3- Brothers in Arms ★
- 4- Silent Hunter 3 ★
- 5- Football Manager 2005 Ⓝ
- 6- The Sims 2 Ⓝ
- 7- Act of War: Direct Action ★
- 8- Rome Total War Ⓝ
- 9- Half-Life 2 Ⓝ
- 10- GTR ★

## PLAYSTATION 2

- 1- Gran Turismo 4 ★
- 2- FIFA Street ★
- 3- Metal Gear Solid 3 ★
- 4- Brothers in Arms ★
- 5- Mercenaries ★
- 6- Rugby 2005 ★
- 7- Fight Night Round 2 ★
- 8- Sonic Mega Collection Plus Ⓝ
- 9- GTA: San Andreas Ⓝ
- 10- Spongebob Squarepants Movie Ⓝ

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



## ALTIN KLASİKLER

Vay vay vay yay! Geçen aya "bu ay da hareketliyiz maşallah!" diye başlamışız ya, bu aya ne diyeceğiz bakalım. Aksiyon ve FPS türlerinde listelerin alt üst olması bir yana, sağdaki dünya listelerine bakarsanız bu ay en çok safan 20 oyunun 13'ünün yeni olduğunu göreceksiniz. Hepsini tasvip ettiğimiz isimler değil, reklamlara oraya geldikleri belli (CM 5, Sims University ve FIFA Street mesela). Ama sıkı oyuncuları uykusuz bir ay daha bekliyor, hele de hem PC hem PS2 sahibiyse işiniz iş.

|          | Platform/Oyun                              | Yıl  | Not | Güncel Not |
|----------|--|------|-----|------------|
| AKSIYON  | PC GTA: San Andreas                        | 2004 | %98 | %98        |
|          | PC Splinter Cell: Chaos Theory <b>YENİ</b> | 2005 | %95 | %95        |
|          | PC Tekken 5 <b>YENİ</b>                    | 2005 | %93 | %93        |
|          | PC Metal Gear Solid 3                      | 2004 | %93 | %93        |
|          | PC GTA: Vice City                          | 2003 | %96 | %93        |
| FPS      | PC Half-Life 2                             | 2004 | %95 | %95        |
|          | PC Brothers in Arms <b>YENİ</b>            | 2005 | %92 | %92        |
|          | PC Far Cry                                 | 2004 | %93 | %92        |
|          | PC Chronicles of Riddick: Escape from B.B. | 2005 | %91 | %91        |
|          | PC Call of Duty: United Offensive          | 2004 | %90 | %89        |
| SPOR     | PC Football Manager 2005                   | 2004 | %95 | %95        |
|          | PC Pro Evolution Soccer 4                  | 2004 | %95 | %95        |
|          | PC Pro Evolution Soccer 3                  | 2003 | %96 | %94        |
|          | PC NBA Street Vol. 3 <b>YENİ</b>           | 2005 | %93 | %93        |
|          | PC Fight Night Round 2 <b>YENİ</b>         | 2005 | %91 | %91        |
| YARIŞ    | PC Gran Turismo 4                          | 2005 | %95 | %95        |
|          | PC TOCA Race Driver 2                      | 2005 | %92 | %92        |
|          | PC Gran Turismo 3: A-Spec                  | 2001 | %98 | %91        |
|          | PC GTR <b>YENİ</b>                         | 2005 | %90 | %90        |
|          | PC Need for Speed Underground              | 2003 | %92 | %90        |
| STRATEJİ | PC Rome Total War                          | 2004 | %94 | %94        |
|          | PC Silent Storm: Sentinels                 | 2004 | %91 | %91        |
|          | PC Age of Mythology                        | 2002 | %94 | %90        |
|          | PC Rise of Nations                         | 2003 | %92 | %89        |
|          | PC Medieval: Total War                     | 2002 | %94 | %89        |

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



# FFvTR

## FREEDOM FORCE®

### VS

# THE 3<sup>rd</sup> REICH

### Kaptan Amerika Chameleona karşı!

#### LEVEL HIT



İkinci Spot külliye yalan olsa da hem dikkat çekiyor, hem de aslında oyunun olayını gayet güzel açıklıyor diye yazdım. Malum, Chameleon kıyamet günü silahını kullanmaya çalışır, Kaptan Amerika da bir 'özgürlük savaşçısı' olarak bu hain Nazi ile savaşır. Bu dönemin propaganda dolu çizgi romanlarıyla baştan sona dalga geçen bir çizgi roman dünyası! İşte size Freedom Force vs The Third Reich!

FFvTR soğuk savaş yıllarının meşhur Amerikan çizgi romanları üzerine kurulu sağlam bir takım stratejisi. Baştan sona bir çizgi roman havasına bürünmüş ilginç ve eğlenceli bir oyun. Türünün tek örneği olan Freedom Force'tan üç yıl sonra kahramanlarımız Man Bot, Minute Man, Liberty Lad, Ant Man, El Diablo, Alchemiss ve diğerleri Kızıl kötülüğe ve Nazilere karşı koymak ve baş düşmanları Nucler Winter ve diğerleri ile kapışmak için bu oyunla geri döndüler! RPG'lerden, stratejilerden ve çizgi romanlardan hoşlanan herkese hitap eden bir oyun bu, aha define bulduk!

#### DONDURUCU İŞİN SİLAHI!

FFvTR klasik propaganda çizgi romanlarıyla çok güzel dalga geçmeyi bilen bir oyun. Gerçek anlamda oyunun tadını çıkartabilmek için sizin de bir çizgi roman kültürünüz olması gerek. Ama tabii Süpermen, Örümcek Adam, Kaptan Amerika gibi kahramanları herkes tanır. Bir de artık çoğunun adı bile anılmayan sürüyle 'Amerikan' süper kahramanı, dönemin korkulan düşmanlarına göre yaratılmış komünist veya faşist sü-

per kötüleridir ki, FFvTR'de hepsinden bir parça var.

Oyuna harika bir çizgi roman girişi yapıyoruz, klasik çizgi film müzikleri, balonlarla konuşmalar her şey yerli yerinde. Kahramanlara süper güçlerini veren olaylar anlatıldıktan sonra aynı atmosfer menüde de devam ediyor. Ana bir hikaye üzerinde ilerleyen çizgisel bir oyun bu ve görevlerde ilerledikçe kendinizi bir çizgi romanın karelerinde ilerler gibi hissediyorsunuz.

Zaten önemli her olayda hemen yarı oyun yarı çizgi roman ara sahneler girip konuyu ilerletiyor.

Karakterler oldukça sağlam, her biri gerçek birer süper kahramanın güçlerine sahip. Human Torch - El Diablo, Robin - Liberty Lad, Quicksilver - Bullet gibi. Klasik süper kahraman arası tripler, diyaloglar ve her şey yerli yerinde. Konuşmaların





abartılı seslendirmeleri kadar içerikleri, kahramanların karakterleri ve geçmişleri de pek çok yere dokundurup oynayanı eğlendiriyor. Zekice yapılmış atıfları yakalamak oyunun en zevkli yanlarından biri.

Grubumuzun stratejik lideri Mentor gizli düşmanımız ve Energy X'in kaynağı Lord Dominion'dan kaçan bir uzaylı saykik, biraz Charles Xavier'i andırıyor.

Yeri gelmişken kahramanlarımızın ve kötü adamların gücünün kaynağını açıklamak gerek. Evreni Dünya'nın bulunduğu boyut hariç tamamen ele geçiren Lord Dominion kolay zaferlerden sıkılmıştır. Dünyalılardan kendi kendilerini yok etmesi için en kötülerine gizli gücünün kaynağı olan Energy X'ten vermeye karar verir. Mentor kaçıp insanları uyardırmaya çalışsa da vurulan gemisinden saçılan Energy X kapsülleri rasgele insanları süper kahramanlara dönüştürür...

## KARINCA ADAM!

Ant Man, Örümcek Adam'ın bir komik kopyası. Üniversitede karınca gibi ezilen bir öğrenciyken bir karıncanın süper güçlerine kavuşur! Artık deli gibi kabarmakta, kendi ağırlığının on katını kaldırabilen ve vicir vicir duvarlara tırmanabilmektedir!

Man Bot uçamasa da Iron Man'e benziyor, biraz Colossus, biraz Hulk. İnanılmaz zırhının içinde yaşam destek sistemleriyle hayatta kalmaktadır ve elektrik direklerini söküp kötü adamların kafasında kırabilir, arabaları fırlatabilir, ama çok yavaştır.

Minute Man, grubun korkusuz lideri vatansever ismini verdiği kartallı asasıyla kötülerin

## SOĞUK SAVAŞ VE ÇİZGİ ROMAN

Amerika Rusya arasındaki soğuk savaş dönemi dünya tarihinin en ilginç dönemlerinden biridir. Evet, dünyanın kutuplaştığı ve her an insanlığın nükleer yıkım korkusu altında yaşadığı kabus yılları bunlar. Ama şunu da kabul etmek lazım, bu dönem gerçekten karakter sahibiydi! Her yere ve her çeşitlenen korkunun ve paranoyanın insan yaratıcılığına katkısının en büyük kanıtı da dönemin çizgi romanları! Gerek propaganda amaçlı olsun gerekse korkuların dışavurumu, bu dönemin çizgi romanlarının havası bambaşkadır. Amerikan kültüründe artık 'corny' kabul edilen bizimse klasik ya da kabak tadı verdi çekinde tabir edebileceğimiz klasik bilim kurgununun, sınırsız bilimin çağıdır bu. Dev kuşak silahları, uzaylılar, deli bilim adamları, Sovyet ve Nazi casusları, deliren robotlar, kontrolden çıkan nükleer güç! Radyoaktivitenin hem yok edici bir güç olması, ona duyulan korku hem de neredeyse bütün süper kahramanların yedikleri radyasyon, gamma ışını veya içine düştükleri zehirli kimyasallar yüzünden kazandıkları 'süper' güçleri süper bir çalıktır. Tabii bunlar herkesin bildiği, hedeman, hódowoman furyasında ortalığı güzlerce süper kahramanın sandığı zamanlar. Ama iş bununla kaldı, kılığelerin ötesine geçemedi sanmayın. Piyasa işi çizgi romanlar ayrı bir kültürdür kendi kendile dalga geçmek te en büyük hazlarından biridir. Ne olursa olsun, aynı konular kaç kez işlenirse işlensin kurgusu ve anatomisi şapırtıcı olanları tabii ki aradan ayırılır. Bir de bu dönemde ve ardından ortaya çıkmış bugün ancak pek az kişinin haberi olan çok sağlam, kendini ve dünyayı eleştiren pek çok kült çizgi roman var. Gerçekten çizgi roman sevenler 'Watchmen' gibi kült çizgi romanları bilir. Bunlar çocuk işi şeyler değil, toplumsal paranoyaların, yeni bir çağın sancılarını inanılmaz bir berraklık ile sorgulayan eserlerdir.



rin amansız düşmanıdır. Tam klasik Amerikan kahramanı modelidir.

Sky King, B filmlerde Nazilere karşı savaşmaktan bıkar ve dekor olan roket çantasını gerçeğe dönüştürüp düşmanlarına uçarak dalar!

Pek çok teknolojik ıvır zıvıra sahiptir.

Tabii daha tonla süper kahraman var... Onları esas kahraman yapanın düşmanları olduğu unutmayalım. Karşılarında Nazi storm trooperları, Rus askerleri, casuslar, her türden kötü ve cins bilim adamı ve onların aşşğılık hizmetkarları" yer almaktadır. Nuclear Winter (Ruski), Blitzkrieg (Cermen), Red October (ki Hunt for Red October görevi isim itibarıyla gülümsetmektedir), Fortissimo (İtalyan soprano), Red Sun (Capon) ve Time Master (sürpriz olsun!) Her birinin hikayesi var, her birinin senaryodaki ve oyundaki yeri apayrı. Klasik kötü adam tripleri bu oyunda kesinlikle baymıyor amaçlandığı gibi oyunun atmosferine katkıda bulunuyor. Bu tip bir oyun için en büyük potansiyel facia olan komik olacağım derken bayık olma durumuna düşmeyerek takdir ve teşekkür kazanıyor bizden.

## ETKİLEŞİM VE GÖRÜŞ

Senaryo sağlam, atmosfer sağlam, oyunu gerçekten kendine has. Peki oynanış nasıl? İlk Freedom Force'ü oynadıysanız aslında anlatılacak pek de fazla bir şey yok. Çünkü oyun aradan geçen bunca zamana rağmen doğrusu pek değişmemiş. Grafikler elbette yüksek çözünürlüklerde çok daha güzel görünüyor ama gerek efektler olsun gerek yaratılan fiziksel değişiklikler olsun çok daha sağlam olabilirdi. Zaten daha ilk oyundaki çevre etkileşimi ile RPG-strateji oyuncularını tavlayan bu oyun artık görsel olarak bunu çok daha ileri götürmeliydi. Yıkılan binalar, fırlatılan arabalar, sökülen direkler çok güzel ama El Diablo'nun attığı







ateş topları patladığı zaman ağaçlar daha güzel dağılmalı, objeler daha güzel parçalanmalıydı. Oyunun bu eksikliğini önceki oyunu oynamış olanlar daha iyi anlayacaktır. Grafik stili harika olsa da animasyonlar ve grafikler aradan geçen üç yılın sonunda gelişme kaydetmeliydi.

Bütün bunları bir kenara bırakalım açık alan haritalarında hatta bazen kapalı alanlarda bile düşmanları görmek, arka plandan ayırt etmek zor olabiliyor. Kamera açısı ayarlanabiliyor ama tek başına ayarlanabiliyor olmazı karın doyurmuyor. Çünkü istenen etkiyi verecek, hem oynanabilirliği yüksek tutup hem de atmosferi koruyup güçlendirecek bir kamera açısını seçmek kolay değil. En ideal değerlere sahip sabit bir kamera açısını gerçekten buna yeğlerim. Gereksiz seçenekler sunmaktansa kullanışlı ama daha az seçenek yeğdir.

Bunun dışında oyunu oynamanın herhangi bir zorluğu bulunmuyor. Süper güçlerinizi kullanmanın farklı güç bedelleri var, kullanacağınız yere sağ tıklayıp seçip kullanıyorsunuz. Bu esnada oyun da otomatik donduğundan işiniz oldukça kolaylaşıyor. Basit ama oyunun oynanışında büyük bir kolaylık sağlıyor bu komut verme esnasındaki donma.

Etraftaki Energy X kapsüllerini bulduğunuzda iyileşme, tecrübe puanı ya da güç kazanıyorsunuz. Oyunun ilk bir iki bölümünde taktiklere dikkat etmeden çata çata gideyim derseniz takılabilirsiniz. Ama kahramanlarınız geliştikçe ve gruba yenilerini ekledikçe dengeli bir takımla rahatça geçemeyeceğiniz görev yok gibi.



Oyun her adımda bulabileceğiniz yardım bilgileri ile ne yapmanız gerektiği konusunda da imdadınıza yetişiyor. Zaten çizgi roman mantığı içerisinde yaratıcılığınız size yeter ya neyse, bazen apaçık görünenin kahramanlarca büyük bir olaymış gibi söylenmesi de neşe katıyor, atmosferi güçlendiriyor.

### AMAN TANRIM! BU BİR FOTON ALANI!

Freedom Force vs The Third Reich herkese hitap eden bir oyun değil, çizgi romanlarla alakalı biri olmanız gerek. Esas ağırlığı ana senar-

yosu olsa da kendi yarattığımız süper kahramanlarla da dört kişiye kadar internette arkadaşlarınızla birlikte veya birbirinize karşı süper güçlerinizi deneyebilirsiniz. Seslendirmelerin abartı derecelerinde biraz uyumsuzluk olsa da daha önceden belirttiğim gibi oyun komik olacağımda derken rezil olmuyor, bayık duruma düşmüyor. Hikaye ve işleniş gayet ustaca kotalanmış. Bilindik hikayeler olmasına rağmen sürprizler yapmayı, tempoyu canlı tutmayı ve sizi bağlamayı başanıyor. Tabii oyunun başlarında biraz sabırlı olursanız. Kamera ve yapay zekanın zayıflığından kaynaklanan sorunlara göğüs gerdiğinizde sağlam hikaye ve karakter gelişimi, orijinal tarzı ve espri anlayışıyla eğlenceli saatler vaat ediyor.

Ali Güngör



## FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH G2S www.freedomforcegame.com

Yapımcı: Irrational Games

Medya: PC/ CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Vivendi Universal

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 13+

Multiplayer:  İnternet

LAN

Multiplayer Modu: 4 kişiye kadar takım olarak ve karşılıklı; LAN, internet üzerinden

**Minimum**

**Önerilen**

**Hoparlör ve Ses Desteği**

800MHz CPU, 256 MB RAM, 700 MB HDD, 32MB GFX

2Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX

EAX  EAX 2  
 Stereo

Oyuna Aışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Soğuk savaş dönemi çizgi

▲ romanı atmosferi,

▲ eğlenceli, ilginç, komik.

▼ Kamera açısı,

▼ seslendirmelerdeki

▼ uyumsuzluk, zayıf yapay

▼ zeka.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Silent Storm Sentinels

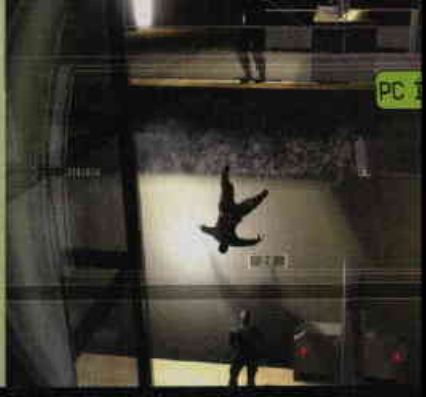
83



Üçüncü oyun en iyisi olacak.

# **SPLINTER CELL CHAOS THEORY**





Sessiz, karanlıkta sürünen bir gölge. Bir hırsızdan daha çevik, bir yılanadan daha serinkanlı. Karanlığın bir parçası o, istemezse kimse onu göremez. Karanlık bile şüpheli onun varlığından. Soğuk, donuk ve dünyanın yıkımıyla aramızdaki tek engel. Sam Fisher. Beşinci özgürlüğün uygulayıcısı.

Ve şimdi başı dertte Sam'in. Çünkü hem Amerika, hem de Japonya total karanlık içinde. Tüm Karanlığın içinde yaşayan bir varlık olsa da bu kadar büyük bir felakette ilk karşı karşıya. Ekonomi, borsalar, tüm dengeler altüst olmak üzere. Ve tüm dünya hızla kaosa doğru sürüklenirken, dünyanın yıkımıyla aramızdaki tek gölge. Sam Fisher.



## KARANLIKTA BİLMECELER

Karanlık bir odada yüzüme yansıyan MS Word beyazı içinde yazıyorum bu yazıyı. Arada bir de sağımdan arkama doğru süzülen bir gölge var mı diye kontrol ediyorum. Hafif paranoyamın sebebi Chaos Theory. Splinter Cell serisinin üçüncü oyunu. Son iki günde bu oyunu gören herkes aynı tepkiyi verdi. Monitörümün görüş alanına giren herkes "Sinan, şey için uğramıştım... Şey...lı..." diyerek Chaos Theory'ye kilitlenip kaldı.

Şurada biz bizyiz, o yüzden açık konuşacağım: Aslında Pandora Tomorrow'a 94 vermeyecektim. Ama ilk Multiplayer Stealth Action oyunu olmayı başardığı için eli bol davranmıştım biraz. Multiplayer modu da olmasaydı PT bir devam oyunu değil, Splinter Cell'in ek görev paketi gibiydi. İyi hazırlanmış ama kısa bölümler, çok derin olmayan bir oynanış, düzeltilen hatalar. Zaten çok iyi bir oyun olan Splinter Cell'in makyaj görmüş haliydi.

Chaos Theory ise bambaşka bir hikaye. Oyunun başından itibaren kendinizi evinizde hissediyorsunuz. Oyun Splinter Cell, adamız Sam, orası tamam. Ama bir süre sonra birşeylerin farklı olduğunu sezmeye başlıyorsunuz. Ortamlar daha bir gergin, oynanış daha bir zengin, düşmanlar daha bir zeki, grafikler daha bir harikulade, sesler daha bir şahane, fizik motoru... Bu liste böyle uzayıp gidiyor dostlar, bilmem durumu anlatabildim mi. Chaos Theory insa-

## GERÇEK KAOS TEORİSİ NEDİR?

**Sıkı durun. Koskoca bir bilim dalını 2000 harfe sığdırmak üzereyim.**

Kaos Teorisi ilk olarak 1960'da Edward Lorenz adlı bir meteorolojistin deneyinde ortaya çıktı. Lorenz'in esas amacı Kaos Teorisini bulmak değildi elbette. Hava durumu tahmin etmeye çalışıyordu. 12 farklı formülden oluşan bilgisayar programıyla hava tahminleri yapıyordu.

1961'de eski bir deney sürecini aynı şekilde gerçekleştirmek istedi. Zaman kazanmak için de hesaplamaları sürecin başından değil, ortasından başlattı ve daha önceki deneyinin ortasında elde ettiği sayıları girdi. Bir saat sonra döndüğünde bilgisayarın önceki deneyle tamamen alakasız bir sonuca ulaştığını görünce şoke oldu. Bunun nedenini araştırdığında daha da çok şaşırıldı. Bilgisayar hesapları altı ondalık haneyle yaparken (.506127) Lorenz zaman kazanmak için üç ondalık hane not almıştı (.506)

Bilimsel neden-sonuç ilişkilerine göre orijinal sonuçlara çok yakın bir sonuç olması gerekiyordu. Ölçülmesi bile neredeyse imkansız olan bu fark, korkunç değişik sonuçlara yol açıyordu. Yani deneyin ortasında yapılan 0.000127'lik bir değişim, tüm sistemin sonucunu tamamen değiştirmişti. Bu etkiye daha sonra "Kelebek Etkisi" denmeye başlandı. Başlangıç noktaları arasındaki fark o kadar küçüktü ki, ancak bir kelebeğin kanat çırpışlarıyla karşılaştırılabilir.

Bugün bir kelebeğin kanat çırpması, atmosferde ölçülemeyecek kadar küçük bir değişikliğe yok açar. Ama değişiklik oradadır. Bir süre sonra atmosfer "kelebek kanat çırpıyordu" olacağı halden, "kelebeğin kanat çırdığı duruma göre" olan hale dönüşür. Sonuçta, bir ay sonra, Endonezya sahilini vurması gereken bir hortum ortaya çıkmaz. Veya çıkması gereken bir hortum gelir ve her şeyi yıkar (Ian Stewart, The Mathematics of Chaos, sf. 141)

Kısaca Kaos Teorisi, bir sistemde yapılan en ufak değişiklikte bile beklenmedik sonuçların elde edileceğini iddia eder. "Başlangıç durumuna bağlı olan" sistemlere, bir başlangıç durumu olan her şey dahildir. Hava durumu, borsa, trafik, insan vücudu veya tüm evren gibi..





pidan mı gireceksiniz? Yoksa çatıdan iple mi sarksanız? Her iki durumda da farklı zorluklar sizi bekliyor. Seçim sizin, sorumluluklar sizin.

Artık ölmedikçe veya korumanız gereken bir adamı öldürmedikçe oyunu kaybetmiyorsunuz. Hatırlarsanız, önceki oyunlarda üç alarm çaldı mı "Mission Failed" yazısı suratımıza yapışirdi. Artık bu saçmalık yok. Her alarm çalışında uyanıyorsunuz ve düşmanlarınız bir kat daha zırh giyiyor. Böylece silahlarımızla öldürmeniz zorlaşıyor. Dördüncü alarmda ise bölüm-

deki herkes çok dikkatli ve tetikte olarak sizi bekliyor. Bayıltığınız arkadaşlarını bulurlarsa uyandırıyorlar. Onlar da sizi aramaya katılıyor. Bu durumda oyun sonundaki başarılarınızı etkileyen ek görevler iptal ediliyor ama oyun bitmiyor. Yani dikkatsizliğiniz cezalandırılıyor. Çok doğru bir karar bu Ubisoft'un verdiği.

## YENİLİKLER SİLSİLESİ

**Chaos Theory'yi türünün en iyi oyunu yapan, oynanışını zenginleştiren daha bir sürü şey var.**

- Kapıları açarken Bash Door, Stealth Open diye iki yeni seçenek var. İlkinde hızla açtığımız kapı ardında duran zavallinin kafasını kırarken, Stealth Open kapıyı gidim gidim açarak içeridekileri uyandırmamayı sağlıyor.
- Oyunun ses menüsüne girerseniz, herkesin kendi dilinde konuşması seçeneğini göreceksiniz (Native Language). Açarsanız oyuna daha bir otantik, daha bir gerçekçi hava verirsiniz. Ama alt yazılar olmadığı için ne konuşulduğunu anlamazsınız. Bence ikinci oynayışımızda mutlaka açın.
- Borulardan ters sarkarak altından geçenleri boyunlarından yakalayabiliyorsunuz. Yüksek bir kenara tutunurken de yanınızdan geçenleri çekip aşağıya atıyorsunuz.
- Boyun sıkıp bayılma hareketinden sonra fareyi geri çekerseniz kurbanınızı yere düşmeden omzunuza alabiliyorsunuz. Vakit kaybetmemek için kullanın.
- Her bölüme başlarken üç farklı silah konfigürasyonundan birisini seçebilirsiniz: Stealth, Assault ve Redding'in Tavsiyesi. Stealth sessiz

- oynamayı tercih ediyorsanız, aksiyon seviyorsanız Assault, dengeli oynamayı seviyorsanız da Redding'in tavsiyesini seçin. Ama dikkat edin, artık oyun içinde cephane bulamayacaksınız.
- Köşeden kafayı çıkartıp ateş etmek kalkmış. Onun yerine silahı sola veya sağa alıyorsunuz. Oyunu zorlaştıran ama doğru bir karar daha.
- Yeni hareketlerinizle çok daha ölümcülsünüz. Ama orada olduğunuz anlaşıldığında çok daha kolay ölüyorsunuz artık.
- Düşmanların çoğunu hem dinleyerek, hem arkadan yakalayıp konuşarak faydalı bilgiler elde ediyorsunuz.
- Dört farklı görev tipi var: Primary, Secondary, Opportunity ve Bonus. Bunlar esas görevleriniz, ikincil görevler, başarılarınızı olumlu etkileyecek görevler ve son olarak bulması en zor ve listede gözükmeyen görevler. Secondary görevleri başaramazsanız daha sonraki bölümlerde Primary olarak karşınıza yeniden çıkacak ve işinizi zorlaştıracaklar. Dört kere alarm çaldırırsanız Primary hariç tüm görevler iptal edilir ve başarı yüzdeniz çok kötü etkilenir.
- Sivilleri öldürürseniz oyun bitmiyor ama Lambert sizi yerin dibine sokuyor. Sonuç: %0 başarı oranı.

nı yavaşça tatlı karanlığa doğru çekiyor. Bir daha bırakılmama ihtimaline karşı uyarıyorum sizi. Yazının devamını ona göre okuyun.

## BİR GÜN

Chaos Theory tepeden tırnağına yenilik kaynıyor. 9 derece miyop da olsanız ilk fark edeceğimiz şey oyunun yeni grafik motorunun mükemmelliği olacak. Mekânlar, ışıklandırma ve insanlar hastalık derecesinde güzel görünüyor. Nasıl yaptıklarını bana sormayın ama benzerlerini bir kenara bıraktım- oyunun grafikleri resmen Doom 3'ten de Far Cry'dan da daha iyi! Öyle olması da lazım çünkü Chaos Theory çok yavaş oynanan bir oyun. Bu yüzden sık sık durup grafiklerdeki her detayın tadını çıkartmak istiyorsunuz. Koridorlar boğunca sürekli koşuşturmadığınız için mimariyi, ışıklandırmayı içinize çekiyorsunuz.

İlk iki oyunun en büyük eksikliklerinden birisi olan çizgisellik tamamen ortadan kalkmış. Bir yere girmek, hedefinize ulaşmak için her zaman mutlaka iki üç farklı yolunuz var. Genellikle bu yolların arasındaki seçimleri de farkında olmadan yapıyorsunuz. Oyun sizi bu konuda serbest bırakıyor ama seçimleri siz sürüklüyor. Panama Ulusal Bankası na ön ka-





## İSVİÇRE MALI

Sam'in artık bir bıçağı var. "Eee?" demeyin, oyunun tamamını etkiliyor bu metal parçası. Önceki Splinter Cell'eri oynayanlar bilir. Karenliktaysanız, düşmanın arkasındaysanız ve silahınız da elinizdeyse kontrol tam olarak sizdedir. Ama düşmanla hiç beklemediğiniz bir anda yüzyüze geçerseniz büyük ihtimalle ölürsünüz. Artık değil. Sam'in elinde silah yokken düşmanın yakınında fareye dokunduğunuzda duruma göre değişen ölümcül bir bıçak saldırısı yapıyor. Bu saldırı o kadar hızlı ve profesyonelce oluyor ki "Vay be!" demeden geçemiyorsunuz. Ayrıca Sam bıçağı kullanarak çadır, tel örgü ve kaput duvar gibi materyalleri kesip yeni yollar açıyor. Basit bir objenin bile akıllıca bir tasarımla bir oyunu ne kadar değiştireceğine ders olarak gösterilebilir Chaos Theory'nin bıçağı.

Önünüze tümden yeni olanaklar açan bıçak ile Chaos Theory'nin yeniliklerini anlatmaya başlamış olduk. Ama bitmedi, oyunu oynarken aldığımız notlara bakılırsa bitecek gibi de değil. Neyse, önemli bir diğer yenilik de EEV, EM Vision ve DCP üçlüsü. EEV ve EMF Vision yeni görüş modlarıdır. EEV bir nevi dürbün, ama elektrikle çalışan bir nesnenin üzerine getirdiğinizde tarayıp nesne hakkında bilgi veriyor. Bu bilgi ekranın ortasındaki üç ikonla belirtiliyor. EEV sayesinde bilgisayarlara uzaktan girebilirsiniz, görüş açınızda oyması yeterli. DCP de aslında standart tabancanızın ismi, ama müthiş bir ikinci fonksiyonu var artık. Elektrikle çalışan nesnelere geçici bir süre bozmanız sağlayan bir dalga gönderiyor. DCP ile lambaları, lazer kaynaklarını, radyoları bozarak keyfinize göre farklı yöntemler deneyebilirsiniz. EMF Vision da EEV ve DCP ile türlü numaralar çekebileceğiniz etraftaki tüm elektrikli nesnelere gösteriyor. Böylece önünüzdeki

bölgeyi nasıl atlatabileceğinizi daha iyi kavnyorsunuz. Yani Chaos Theory ile elektrik üzerinde oynamaya başlıyorsunuz.

Chaos Theory'nin mükemmel olduğu alanlardan birisi de sesleri. Burada sadece seslerin harikulade ve atmosferik olmasından bahsetmiyorum. Bu zaten önceki Splinter Cell'lerde de böyleydi. Hayır, bahsettiğim seslerin Chaos Theory'nin oynanışının tamamen ve olumlu yönde değiştirmesi. Şöyle ki; artık ne kadar görüldüğünüz gibi, ne kadar "duyulduğunuz" da biliyorsunuz. Ekranın sağ altındaki "görünürlük" ölçeğinin altına "duyulma" ölçeği eklenmiş. Bu ölçekte hareket eden beyaz kare bulunduğunuz noktadaki normal gürültüyü gösteriyor. Çıkaradığınız sesler bu karenin altında kaldıkça çevrenin sesleri arasında kayboluyor. Ama dikkat, bu bir kolaylık değil. Çünkü ateş ettiğiniz bir ampulün kırılma sesi bile düşmanların dikkatini çekiyor. Bu özelliklerden sonuna kadar faydalanabilmeniz için Audigy 2'den ADV HD'ye ve Dolby Digital 5.1'e kadar tüm ses teknolojilerini eksiksiz olarak destekleniyor. Nitekim oyun için düşünmediyseniz bile Chaos Theory için en son teknoloji

bir ses kartı ve surround hoparlör sistemi almayı ciddi düşünün.

## ŞŞ... SAKİN OL...

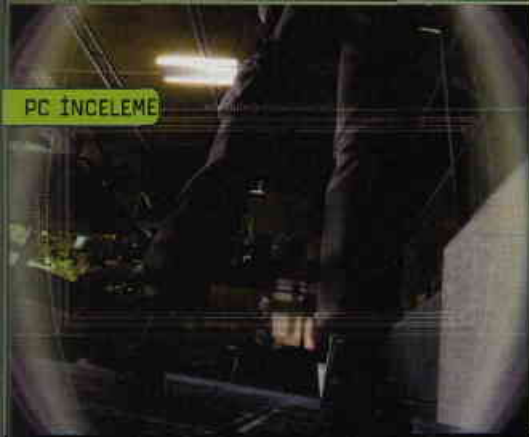
Evaat, her şeyi tükettiğimizi sandığımız anda Chaos Theory'nin fizik motorunun da bulunduğunu fark ediyoruz. Gerçi öyle Half-Life 2'deki gibi her şeyi etkileyen müthiş bir şekilde kullanılmamış. Sadece bez bebek efektleri sağlıyor. Ama Pandora Tomorrow'da çok göze batan fizik motoru açığını hemen hemen tamamen kapatıyor.

Bütün bu yeniliklerin sizi zorladığı bir şey var: Düşmanla yakınlaşmak. Artık düşmanınızda çok daha samimi olmak zorundasınız. Yakaladığınızı sorgulayıp yeni bilgiler edinmeye, ışık, ses veya herhangi bir anormallige daha dikkatli yaklaşan düşmanlar eklenince lezzetinden yemeyen bir stres ve akıl oyunu çıkarıyor ortaya. Onlarca kez neredeyse sürdürerek düşmanlarınızın arasından sınırlırken kontrolün sizde olduğunu ve iliklerinize işleyen adrenalin hissediyorsunuz. Her biri önceki oyunların bölüm bölümlerine daha geniş olan bölümler de sizi düşmanla karşılaşmaya zorluyor. Stresli, hem de...

## OYUN BİTTİ Mİ? YOO, BİTMEĐİ

Stealth Action türüne yenilikçi bir multiplayer oynanışı Pandora Tomorrow getirmiş. Casuslar ve paralı askerlerin kapıştığı multiplayer modunun bir benzeri hala yapılamamışken, Chaos Theory çitayı iki farklı multiplayer moda göklere çıkartıyor! Normal Spies vs Mercs modu biraz değiştirilmiş. Dinamisini tuhaf bu-





lan Deathmatch hastalarına da istedikleri verilmiş. 11 yeni harita, nasıl mümkün olabilmişse, çok daha detaylı giriş/çıkış noktaları ve sonsuza yakın taktik içeriyor. Alışması güç, sevmesi zor bir oyun türü Stealth Multiplayer, ama denenmezse olmaz.

Oyunun üçüncü bölümünde Sam'in bir olayı açığa çıkartması üzerine Lambert "sen merak etme, onunla ilgilenmesi için başkalarını gönderiyorum" dediğini fark edeceksiniz. Co-Op multiplayer modunda işte bu "başkalarını" da biz oynuyoruz! Birçok oyunda Co-Op, yani bilgisayara karşı bir arkadaşımızla birlikte oynama imkanı yok diye ağlaşıp dururken, Chaos Theory



## SNAKE EATER MI, CHAOS THEORY Mİ?

Sizden onlarca e-posta gelmesine sebep olan, MGS 3 incelememdeki "Snake mi döver, Sam mi?" başlıklı kutumdan sonra yazmaya korkuyorum. Ama hala birçoğunuzun kafasını "Metal Gear Solid 3 mü yoksa Chaos Theory'yi mi daha iyi?" sorusu işgal ediyor, biliyorum. Bence ikisi farklı kategorilerde değerlendirilmeli. Karmaşık ve bazen oynayanın ağırlatacak kadar insani hikayesi, müthiş karakterleri ve zengin oynanışıyla Metal Gear Solid 3 aksiyon ve hikaye anlatımına önem vermiş apayrı bir şaheser. Splinter Cell: Chaos Theory ise daha gerçekçi, daha soğuk ama oynayanı sürekli bıçak sırtında tutan gerçek bir gizlilik oyunu. ▲

## AŞLINDA NE KADAR DA SAÇMAYMIŞ...

Bir oyunu mükemmel sanıyorsunuz Sonra bir tasarımcı dahiyaneye fikirlerle karşınıza çıkınca tüm inançlarınız sarsılıyor. İşte Chaos Theory'yi oynadıktan sonra önceki Splinter Cell'lerde olduğunu fark ettiğimiz saçmalıklar.

- 1- Gariban bir kasabanın kırtırık bir kulübesinde Sticky Shocker, Air Ring Foil gibi son teknoloji ürünü cephaneler bulabilmek.
- 2- Bir ayağı gölgenin dışında kaldı diye alarm çaldıran cesetler.
- 3- Üç kere alarm çaldı diye dünyanın öte ucunda düzenlenen ve %75'i tamamlanmış bir gizli operasyonun iptal edilmesi.
- 4- Düşmanlardan düşen paketlerin içinden

mühimmatın ve e-mail'ler çıkması. Sanki hepsinin annesi "yavrıım, işe giderken al şu silitki şokırı, kendine azık edersin oğlum!" Bu da dayıngılden gelen e-mail, onu da çıkınına koy yavrıım!" demiş.

- 5- Kırk küsur yaşındaki dünyanın en kurt tekno casusun "yukarı bak, şimdi aşağı bak" gibi bir eğitim göreviyle embesil durumuna düşmesi.
- 6- Zifiri karanlıkta nöbet tutan paralı askerlerin %90'ında el feneri olmaması.
- 7- SWAT Turn gibi basit bir hareketi sadece özel tim üyelerinin yapabiliyor olması (2-3 kere denesiniz kapının bir kenarından diğerine siz de dönersiniz emin olun. Ben denedim, yapamadım ama olsun).

oyunun tek kişilik moduyla paralel ve hikayeyi tamamlayan apayrı görevler hazırlamış! İki casus olarak girdiğimiz bu görevde arkadaşımızla çok iyi koordineli olmalıyız, çünkü ancak beraber çalışarak yapabileceğimiz yepyeni hareketlerimiz var: El vererek yüksek bir yere fırlatma, bele ip bağlayıp aşağı sarkıtma, mancinik hareketi, eş zamanlı hacking... Yarım düzineden fazla yeni hareketi olan Co-Op modunda Fırat'la uzun süre eğlendik. Dergi biter bitmez de eğlenmeye devam edeceğiz.

Son iki yılda yazdığım diğer iki Splinter Cell incelemesini tekrar okudum. İlk oyun zaten dibimi düşürmüştü. O güne kadar gördüğüm en iyi grafiklere, ince işlenmiş ve her anı yeniliklerle dolu bir oynanışa sahipti. Pandora Tomorrow ufak tefek yenilikleriyle

kısa ama biraz daha iyi bir Splinter Cell'di. Esas bombayı stealth action türüne çok oyunculu moda başarılı bir şekilde monte etmesiyle patlattı. Şu anda yazarken ben de inanmıyorum ama Chaos Theory neredeyse ilk oyunun kadar yenilikçi bir tek kişilik oyun deneyimini, tamamen farklı iki multiplayer oyun türünü birleştiren, Splinter Cell'in özünü oluşturan her şeyi de geliştirmeyi başarıyor. Kesinlikle bu yıl çıkmış en iyi oyun. Sakın kaçırmayın.

Sinan Akkol



## SPLINTER CELL

STEALTH/ACTION

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

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Medya: DVD

Fiyat: 80 YTL

Dağıtıcı: Ubisoft

Örijinal olarak: Var

Yaş sınırı: 16+

Multiplayer:  İnternet

LAN

Multiplayer Modu: Co-Op görevleri, Spies vs. Mercs modu

| Minimum                                    | Önerilen                        |
|--|---------------------------------|
| 1.4GHz CPU, 256MB RAM, 3.5GB HDD, 64MB GFX | 2GHz CPU, 512 MB RAM, 128MB GFX |

### Hoparlör ve Ses Desteği

- Audigy 2
- EAX 2
- Surround

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Çok

Zorluk: Normal

|                |            |                            |
|----------------|------------|----------------------------|
| Grafik         | ██████████ | Artılar/Eksiler            |
| Ses            | ██████████ | ▲ Oyun her yönden gelişmiş |
| Oynanabilirlik | ██████████ | ▲ Yeniden oynanabilirliği  |
| Multiplayer    | ██████████ | ▲ çok yüksek. Multiplayer  |
| Eğlence        | ██████████ | ▲ modları müthiş           |

|                              |
|------------------------------|
| ▼ Bütün bu özellikleri       |
| ▼ sürekli yeşil yeşil görmek |
| ▼ zorunda olmak.             |
| ▼ Bazı grafik hataları       |

LEVEL NOTU



95

Alternatifler: Hitman 3





**LEVEL CLASSIC**

# BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

## Sakın "bir başka İkinci Dünya Savaşı FPS'si" sanmayın!

Şimdiye kadar oynadığınız tüm İkinci Dünya Savaşı oyunlarını bir kenara koyun. Hepsinden tarih bilgisi olarak çok şey öğrendik. Artık D-Day dendiğinde hangi günden bahsedildiğini yada Thompson denildiğinde nasıl bir silah olduğunu hepiniz biliyorsunuz. Amerikalıların haklı, Almanların ise gri giydiğini de biliyorsunuz. İşte bu ve benzeri tüm bilgilerinizin gerçek savaşta nasıl kullanıldığını birebir uygulayarak görmek istiyorsanız Brothers in Arms oynayacaksınız. Çünkü bu enfes oyundaki HER GÖKEV gerçek hayatları BİR BİR alınmış. Ve yönettiğiniz askerlerden karşılaştığınız her durum gerçek savaş anları yaşatacak size. Ama isterseniz en başından başlayalım.

### "KOMUTAN OLMAYI ASLA İSTEMEDİM"

Brothers in Arms bir tarih dersi gibi. O kadar çarpıcı ki oynamadan bilemezsiniz. Oyun 13 kişilik bir paraşütçü birliğinin hikayesini anlatıyor. Bu hikaye tamamen gerçek ve sizin oynayacağınız tüm görevlerde bu takımın başından geçen inanılmaz 8 günü anlatıyor. Birliğe kumanda eden, yani sizin oynadığınız çavuş bu birliğe kumanda etmeyi istememiş. Birliğe kumanda edecek çavuş tatbikat sırasında ayağını kırınca görev size kalıyor. Atlayışınız bile isteğinizle değil uçağınza isabet eden bir mermi yüzünden kapıdan düşmeniz sonucu oluyor. Paraşütünüzü açmanıza karşın tüm ekipmanınızı kaybediyorsunuz. Şansınıza karşınıza size oyun boyunca yardımcı olacak olan

başka bir çavuş çıkıyor ve onun verdiği tabanca ile ilk çatışmanızı yaşıyorsunuz. Oyunun ilk görevleri takımınızı toplarlamanızın yanında oyuna alıştığımız eğitim görevleri ve çok önemliler, çünkü Brothers in Arms daha önce oynadığınız FPS'lere hiç benzemiyor.

V tuşunu kullanarak taktik ekranına ilk çıktığınız anda şaşırıp kalıyorsunuz. Bu ekranı gördüğümde aklım Silent Storm oyununa gidiverdi. "İşte bu" dedim! Taktik ekranında sizin görebildiğiniz kadarıyla çatışma alanı, düşman sayısı ve eğer zoom yaparsanız silah tiplerini analiz edebiliyorsunuz. Bu ekranda oyun bir anda donuyor ve çatışmada etrafınıza ne kadar hakimseniz o kadar bilgiyle analiz yaparak hareket tarzınızı belirliyorsunuz. Etrafta sizin veya takım elemanlarınızın görüş alanına henüz girmemiş düşmanlar olabilir. Hatta size ateş açmadığı için varlığından haberdar olmadığınız düşmanlar da olabilir. Bu ekranı ilk gördüğünüz andan itibaren ona alışmaya çalışın çünkü bu analizi yapmadan hiçbir çatışmayı kazanamazsınız. Unutmayın, tarih savaştığı araziye tanımadığı için malubiyete uğrayan sayısız ordunun hezimetleriyle doludur. Yan mahalleye kavgaya giderken bile nereden kaçacağınızı bilemezseniz ortada kalıp bir güzel sopa yersiniz.

### TAKIM YÖNETİMİ

Oyun ilerledikçe ve takımınız tamamlandıkça herşeye hakimiyetiniz artıyor. Tüm takım emriniz verildiğinde ise elinizde iki tip tim oluyor. T ile gösterilen birinci

tim düşmana baskı ateşi uygulamada kullanılacak tim. Destek timi adı verilen bu askerler M-1 Garand gibi silahlarla donanmış ve uzun menzilden de etkili atışlar yapabilen askerler. Ok işareti ile gösterilen ikinci tim ise saldırı timi, Silahları Thompson otomatik tüfeği ve yakın çarpışmalarda daha etkililer. Bizde ise hem M-1 Garand hem de Thompson var. Yani her iki time de uyum sağlayabiliriz. Böyle "emir memir" dedim diye korkmayın sakın. Takımınıza tüm emirleri tek bir mouse hareketiyle veriyorsunuz. Sol ve sağ tuşlarla takımınıza gitmesi gereken yeri gösteriyor veya saldırı emri verebiliyorsunuz. Son derece basit ve kullanışlı bu sistem oyunu oldukça rahat ve aksiyondan hiç kopmadan oynamanızı sağlıyor. Takımınıza emirleri bir siper arkasından düşmanla çatışırken bile verebilirsiniz.

Ki vermeniz de lazım. Şimdiye kadar tüm FPS'lerde az çok siper alabilen düşmanlar gördük, ama



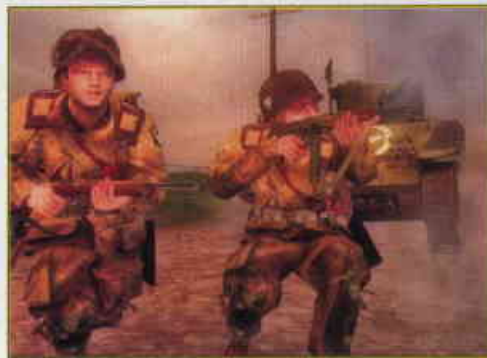
## İKİ SAVAŞ

Birinci Dünya Savaşı ile ikincisi arasında taktik farklılıkları oldukça büyüktür. Birincisinde tüm strateji siper savaşları üzerine kuruluydu. Fakat makineli tüfeğin icadından sonra siperlerinden çıkılmayan askerleri yeteninden oynatmak için gaz saldırısı icad edildi. Hedef ne olursa olsun siper ele geçirmekti. İkinci Dünya Savaşı'nda ise teknoloji ön plandaydı. Artık siperde kalan ölüyordu, çünkü havacılık gelişmişti. Hatta savaşın sonunda Almanlar V1 adı verilen uzun menzilli füzeleeri icad etmişlerdi. Ayrıca mekanize birliklerin ağır ateş gücü ve manevra yeteneği sayesinde Almanlar Avrupa'nın büyük bölümünü inanılmaz kısa bir sürede ele geçirmişti. Bu durumda yeni taktikler geliştirildi. Günümüzde de uygulanan bu taktik düşmanı bulmak, sindirmek ve çevirerek yok etme üzerine kuruludur.

BiA'da, gerçek çatışmalarda olduğu gibi, hemen her şey siper almakta bitiyor. Siz bir arabanın arkasından düşmanı oyalarken takımlarınıza düşmanı sağdan soldan kuşatma emri veriyorsunuz. Oyun burada Full Spectrum Warrior'u andırıyor. Düşmana hep yandan saldırma ve kuşatmada bulunuyoruz. Bir mevziden diğerine geçerken birinci tim baskı ateşi uyguluyor ve ikinci tim yer değiştiriyor. Düşmanın baskı altında olup olmadığını ise üzerinde beliren yuvarlağın renginden anlıyoruz. Eğer kırmızı ise düşmanın atışları etkili ve isabetli olurken gri ise tamamen baskı altına alındığı ve bir çatışmaya girdiğinde etkili atış yapamayacağı anlamına geliyor. Her iki timi koordineli olarak kullanıp zafere ulaşmaya çalışıyoruz.

## PROFESYONELLERLE ÇALIŞIN

Tabii ki biz de silah kullanabiliyoruz. Ama oyunu bir FPS'den ayırmak için atışlarımızın hiç isabetli olmaması sağlanmış. Oyunda crosshair kullanmak bizim tercihimize bırakılmış (bence kullanmayın, çünkü çok zevkli ve gerçekçi oluyor, benden söylemesi – Sinan). Ben oyunu normal modda bitirdim ve zor modda ise ortasına kadar geldim. Daha sonra da Authentic modda bitireceğim. Açıkçası şimdiye kadar çok az FPS'yi böyle arka arkaya oynamışım. Bir elin parmaklarını bile geçmez. Zorluk dereceleri arasındaki fark ise düşmanın daha gerçekçi tepkiler vermesinin yanında atışlarının isabet yüzdesinin artması. Sinan gibi ken-



Kırmızı noktalardan da anlaşıldığı gibi düşman kafanızı çıkarttığınız anda sizi mihlayacak.

dime işkence çektirerek crosshair'siz oynamadım (ehe ehe, bir oyunu sevince manyaklaşıyor muyum :)) – Sinan). Size bir ipucu vereyim. Garand kullanırken, artı şeklindeki crosshair'ı kullandığınızı varsayarsak, düşmanın üzerine artının alt ucunu getirip öyle ateş edin. Genellikle siperden kafalarını kaldırdıklarında atışınız doğru yere gidiyor. Oyunun bölümlerinde ilerledikçe aldığımız tatmin o kadar iyi ki inanın bölümleri her zorluk seviyesinde bitirmeye değer. Ama oyun sizi sadece bu tatmin duygusuyla bırakmıyor. Oyundaki başarınız maddi olarak da ödüllendiriliyor. Şöyle ki...

Bölümler bittikçe size bir madalya veriliyor. Bu madalya ise ekstralar kısmının açılmasına,

oyunu yapan takımın ne gibi aşamalardan geçtiğini ve hikayedeki bölümlerin gerçekte nasıl olduğunu öğrenmenize olanak sağlıyor. İşte bu kısım oyun yapımcılarına olan saygımı kat kat arttırdı. Burada her geçtiğiniz bölümün aslında nasıl tasarlandığına kadar bilgileniyorsunuz. BiA'nın ilk bakışını da ben yapmışım ve açıkçası Dead Man's Corner'a geldiğinde daha bölüm başlama-



## BİZİM SAVAŞLARIMIZ

Kore Savaşı bizim Kurtuluş Savaşı'mızdan sonra NATO'ya girme adına birlik yolladığımız ilk savaştır. Benden fazla şehit verdiğimiz savaşta en büyük zaferat Kunuri Muhaberesinde verilmiştir. Bunun sebebi geni çeklilikten artçılık yaptığımız Amerikan ve Güney Kore birlikleriyle aramızdaki bağın koparılması ve birliklerimizin çevrilmesidir. Söğüt Savaşı ile yararak çıktığımız bu cemberden bir efsane doğmuştur. Kıbrıs Harekati ise askeri tarih denelerinde deniz, hava ve kara birliklerinin aynı anda koordineli olarak kullandığı ilk hareket olarak okutulur. Bu tip hareketlerde en büyük sorun iletişimdir. Bu yüzden kendi gemimizi yanlışlıkla bombalayarak batırdık. Bugün Güney Doğuda süregelen çatışmalar ise askeri kuvvetlerimize gazi nizamı harbin nasıl olduğunu öğretmiş ve örgütlenme ve teşkilatını buna uygun olarak değiştirmesine sebebiyet vermiştir.







Koşun çocuklar ezelim şunları!

dan orayı tanıdım. Tüm bu araştırmalar için müzelerin arşivlerine girilmiş ve Amerikan Ordusu'ndan emekli bir albay ile beraber olayların geçtiği yerler gezilmiş. Tek tek fotoğraflanmış ve bu belgeler hem o günü yaşayan gazilere gösterilmiş hem de yöredeki halkla tartışılmış. Yani ekip çok ciddi bir şekilde çalışmış. Bu ekstralar sayesinde aslında D-Day'de Amerikalıların karşısına çıkarılan birliklerin Osttruppen adı verilen ve Almanların Asyada işgal ettikleri bölgelerden silah altına aldıkları, eğitimi ve teçhizatı eksik askerler olduklarını öğrendim. Yani zavallılar Alman bile değiller. Oyun ilerledikçe karşımıza çıkan birlikler ise Almanların daha eğitilmiş ve zamanın savaş tekniğine göre eğitilmiş ve donatılmış birlikleri. Tankınıza ateş eden geri tepmesiz toplar veya makineli tüfek taşıyan askerler hep bu birliklerin parçası.

## TEK BAŞINIZA

Evet "tankınız" dedim. Oyun ilerledikçe bazı bölümlerde tanklar emrinizin altına giriyor. Özellikle üzerinize gelen panzerler düşünüldüğünde bu tankları daha da seviyorsunuz. Tank demişken oyunda tankın arkasındaki makineli tüfeği kullanma imkanınız da var ama çok açıkta kaldığınızdan garanti olmadıkça kullanmanızı tavsiye etmem. Birakin tankınız piyadeyi ezsin geçsin, siz keyfinize bakın.

Tabii yanınızda her zaman bir tank olmuyor. Bu

durumda o bölümde bulunan tanksavarın yerini keşfetmeniz gerekiyor. Bu ve benzeri aletleri kullanması için askerlerinize emir veremiyorsunuz. Siz kullanmak zorundasınız. Zaten tanklara karşı olan veya keskin nişancı tüfeği kullandığınız bölümler oyuncuyu aksiyonun içine sokmak için yapılmış. İşte bu yüzden Brothers in Arms, Full Spectrum Warrior'dan daha üstün. Çünkü monoton değil. Gene de tüm bir kahraman olmadığınızı unutmayın. Takımınızı yönetirken düşmanı kuşatma hareketlerini -her ne kadar daha keyifli olsa da- hep tek başınıza yapmayın. Bazı durumlarda cephe-den saldırı yapmak zorunda kalıyorsunuz. Cephe saldırısı bir çatışmada en son tercih edilmesi

iki kişiyi tahtalı köye gönderebiliyor. Bu yüzden mümkünse siz de saldırıya beraber kalkın ve timinizi hemen geri çekin. Taarruz ederken ateş ederek gidin. Çünkü düşmanın mevzisine yaklaştığınızda kafasını kaldırıp mermiyi yapıştırıyor. Ama ateş ederek giderseniz kafasını kaldırdığı anda o mermiyi yiyor. Çatışma sırasında merminiz biterse düşmandan düşen silahları kullanmanızı mümkün. Hatta büyük bölümlerde genelde merminiz bitiyor ve düşmanın silahlarıyla devam ediyorsunuz.

## AKILLI ASKERLER

Takımınızdaki askerler eğitilmişler. Geniş bir alanı işaret edip bir yerde siper almalarını söylediğinizde gayet uygun bir şekilde dağılıyor ve siper alıyorlar. Eğer ateş etmek için açılır yetersizse bunu size söylüyorlar. Aynı şey düşman için de geçerli. Siz onları kuşattığınızda kaçıyorlar ya da yer değiştiriyorlar. Sizi görmediklerinde tepki vermezken gördüklerinde sindirmeye çalışıyorlar. Her iki tarafta bir koronak arkasında olduğunda genelde zaiyat vermiyorsunuz ama karşı ta-

## Brothers in Arms FPS'lerle bir takımı yönettiğiniz taktik aksiyonların en iyi yanlarını mükemmel kaynaştırmış.

geren yöntem, çünkü en çok zaiyat bu saldırıda veriliyor. İşte bu durumda üç şeye dikkat edin. Bir, düşmanın sayısı mutlaka sizden az olsun. İki, eğer mümkünse saldırı timinizle hücumla kalkın. Üç, düşman MUTLAKA baskı ateşiyle sindirilmiş olsun. Cephe saldırılarında takımınız el bombaları kullanabiliyor ve bombayı atıp düşmanı indirdikten sonra bu bombalar patlayıp timinizden bir

raftan birisini almak da çok kolay olmuyor. İşte bu durumda çevirmek zorunda kalıyorsunuz. O zaman kaçmaya çalışan düşman ya size yada onları baskı altında tutan askerlerinize vuruluyor. Bir düşmanı safdışı bıraktığınızda ağır çekimdeymiş gibi yere düşüyor. Sanırım bunu oyuna dramatik bir hava katmak için yapmışlar. Ama aynı zamanda arka arkaya sıralanmış düşmanlara ateş açtığınızda hangisinin öldüğünü anlamamız çok kısa süre içerisinde biraz zor olabiliyor.

Oyunda en çok zorlandığım bölüm Cole's Charge oldu. Zaten harekatta Kongre Şeref madalyasını (Medal of Honor) kazanan tek komutan da bu çatışmadan

## GEARBOX PROFİLİ

gearbox  
software

Küçük bir firma olmasına rağmen Gearbox in oyun geçmişini bir elmas gibi piri piri. Half Life: Opposing Force, ve Halo, Tony Hawk Pro Skater 3 ve James Bond: Nightfire'in PC versiyonlarını hatasız bir şekilde yaptılar. Şu anda Brothers in Arms için 20 kişiyi ise alıp 50 kişiden oluşan bir ekip haline gelen Gearbox, tamamen kendilerine ait ilk oyunlarına FPS ve taktik aksiyon türüne yeni standartlar getirdi. Şimdiye kadar ek görev paketleri ve konsoldan PC'ye oyun çevirmekle uğraşan bir firma için hiç de fena değil, öyle değil mi?



Gearbox'in yöneticisi Randy Pitchford.



Brothers in Arms'in yapımcıları, askeri danışmanları ile birlikte 101. Hava İndirmanın indirdiği bölgeyi inceliyor.





çıkan bir albay olmuş. Neden öyle olduğunu bölümün başından itibaren anlıyorsunuz. O kadar yoğun bir ateş altındasınız ki kafanızı kaldırmazsınız mümkün değil. Üstelik siz bölümün sonuna koşuncaya kadar olduğunuz askerlerin yerine yenisi geliyor. Ben burada şöyle bir hile kullandım. Bölüm başladığı anda her iki takıma da beni izlemesini emrettikten sonra sona doğru hiç durmadan koştum. Bölümün başında Almanlar yerlerinde başlamadıkları için onlar yerlerine koşup ateşe başlayınca kadar ben koşmam gereken alanın yarısına gelmişim bile. Hiç durmadan devam ettim ve bölümü tek kurşun atmadan bitirdim. Gerçek hayatta ise albay burada 1 saat kadar mihlanmış kalmış ve çok zaiyat verdikten sonra bizzat birliğin başında saldırıya kalkarak düşmanı ezmış.

Birliğiniz çok zarar gördüğünde ya da zaiyat verdiğinde endişelenmeyin. Çünkü bir sonraki bölümde yalnızca senaryo gereği ölenler dışındaki askerleriniz gene yanınızda oluyor ve hep sizi takip ediyor. Hatta bir bölüm çok zor geldiğinde size tüm elemanlarınız ve tam sağlık ile bölüme devam etmek isteyip istemediğiniz soruluyor.

## 8 KİŞİYİ YÖNETMEK

Oyunun multiplayer kısmını çok oynamadım. Ama genel olarak oynanan haritalar bir tarafın savunduğu ve öteki tarafın belli bir süre içerisinde bir hedefi gerçekleştirmesine dayanan senaryolar üzerine kuruluydu. Bu hedef düşmanı yok etmekten bomba koymaya ya da gizli dökümanları ele geçirmeye kadar değişiyor. Multiplayer'in ilginç yanı oyunda kendinizi ve iki takımı yönetiyorsunuz. Rakibiniz de öyle. Yani bir haritada toplam 16 asker oluyor ama aslında iki oyuncu karşılıklı olarak savaşıyor. Eğer ölürseniz takımınızdaki başka birinin kontrolü otomatikman size geçiyor. Hem aksiyonun içinde olup hem de taktik karar vermenin zorluğunu üzerinizde oldukça hissediyorsunuz.

## Sok kafanı içeri!

Tankları siper alarak ilerleyebileceğinizi unutmayın.



## NEREDEYSE HATASIZ

Brothers in Arms'ın yer yer çökmesi ve oyun içinde keşfettiğim bir iki bug dışında hiçbir hata görmedim. Ne yapay zekada sorun vardı, ne de bölüm tasarımlarında bir yanlışlık. Oyundaki ara sahneler, seslendirme, senaryo, grafikler, efekler, hemen her şey neredeyse hatasızdı diyebilirim. Her-

şey oyunun mantığı içerisinde en uygun şekilde tasarlanmış ve uygulanmış. Oyunu hazırlayan ekip Gearbox çok doğru bir iş çıkartmış. Taktik-FPS oyunlarının nasıl olması gerektiği konusunda bundan sonraki oyunların standart olarak görmesi gereken bir oyun yaratmışlar. Oyun, zamanın askeri taktiklerini öğretmenin yanında film tadında bir oynanış sunuyor. Size tavsiyem üç senedir üzerinde çalışılan bu oyuna saygı gösterip mutlaka edinmenizdir.

\_Burak Akmenek



## BROTHERS IN ARMS

TAKTİK FPS

www.gearboxsoftware.com

Yapımcı: Gearbox

Medya: 2 CD/1 DVD

Fiyat: Belli Değil

Dağıtım: Ubisoft

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü

Multiplayer:  İnternet

Ağ

B Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

| Minimum                            | Önerilen                            |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX | 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX |

## Hoparlör ve Ses Desteği

EAX  2+1  
 Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

|             |            |            |
|-------------|------------|------------|
| Grafik      | ██████████ | ██████████ |
| Ses         | ██████████ | ██████████ |
| Dinamizlik  | ██████████ | ██████████ |
| Multiplayer | ██████████ | ██████████ |
| Eğlence     | ██████████ | ██████████ |

## Artılar/Eksiler

- ▲ Gerçek senaryo, fürün standartlarını belirleyen bir oyun.
- ▲ Bir iki bug, ara sıra yaşanan çökmeler.
- ▲ Grafikler birazcık eski görünüyor.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Full Spectrum Warrior

92



İstanbul'u izliyorum! Gözlerim kapalı...

# DRIVER

Veya, kandırılmaya devam!

Playstation 2 versiyonu hakkında her türlü bilgiye sahip olmama rağmen kendimi hayatımın en kötü oyun deneyimlerinden birine hazırlamama imkan yoktu. Çünkü pek çoğunuz gibi, ben de PC versiyonunun adam gibi olmasını bekliyordum. Ancak Reflections tüm beklentilerimi boşa çıkarttı. Böylece yeni hayal kırıklığıma merhaba dedim.

Oyun başında bir süre vakit geçirdikten sonra Sinançığımın PS2 incelemesini alıp tekrardan okudum. PS2 versiyonu daha mı iyi yoksa Reflections'ın anısına saygıdan Sinanım nazik mi davranmış karar veremedim. Lafı uzatmadan ver veriştir bölümüne geçiyorum. Üzülerek söylüyorum, başka bir şey yapma imkanım yok.

## FIRÇALAMA FASLI

Konsolda yuttuğu süpürgeyi bir türlü çıkaramayan

Tanner maalesef aynı narin eda ile yürümeye, koşmaya, zıplamaya, yerlerde yuvarlanmaya devam ediyor. Hele öyle güzel yüzüğü ki, bir bardak kola alıp oturup yirmi dakika seyrettim. Çok uzun zamandır bu kadar eğlendiğimi hatırlamıyorum. Oyunun diğer artılarına bir göz atarsak! –eksiler o kadar çok ki daha çok onlardan bahsetmek istediğim seslendirmeler ünlü aktörler tarafından yapılmış. Ayrıca ara videolar oyuna göre inanılmaz başarılı. Oyunumuzun açılış videosu İstanbul'da geçmekte. Türkçe konuşmaları duyup, bakkalı manavı ile bir İstanbul mahallesini böyle bir oyunda görünce garip oluyor insan. Ancak oyunun tamamı garip olduğundan üstünde durulmayan bir ayrıntı oluveriyor bunlar. Giriş videosunda dikkat çeken bir başka nokta ise yurdum polisinin

American Muscle Car ve Colt kullanıyor olması idi ki Reflections'ın ceheleatine veriyorum bunları! Gün gelip de Reflections'a laf edeceğim aklımın ucundan geçmezdi. Ama olmaz olmaz demeyin bal gibi oluyor işte. Belirttiğim gibi seslendirmeler ve ara videolar oyunun doruk noktası. Oyun durup, pat diye video girdi mi kendinizi bambaşka bir dünyada sanıyorsunuz. Ancak oyun içi ses efektleri ve grafikleri videoların yakaladığı çizgiden çok uzak. Hele bir yağmur efekti var ki anlatmaya imkan yok. Ekranda çizgileri ilk gördüğümde ekran kartım bozuldu zannettim.

## MIAMI

Öncelikle gerçeğine tamamen uygun(!) oyuna aktarılan şehirlerimiz fazlaca yavan. Ayrıntı yoksunu mekanlar birbirinin tamamen aynı gibi bir hava veriyor. Şehirlerin mimari özellikleri yada kültürünün ekrana yansımaları söz konusu değil. Sözdde rakip olduğu GTA'nın sahip olduğu o yaşayan şehir havası yok. Grafik detay seviyesini ve çözünürlüğü oyunun imkan verdiği en yüksek değere çıkarttığımda bile manzarda hiçbir değişiklik olmadı. Zaten yerel halk, polisler ve oyunda yer alan her canlı Tanner gibi narin hareketler ile yürüdüğünden pek bir önemi yok. Aç kalan süpürge sopası yiyor anlaşılıyor.

Tek tip beslenme IQ düşürdüğünden olsa gerek, oyunumuz yapay zeka barındırmıyor. Hemen her türlü düşmanımız ellerinde silah oldukları yerde dikilip, biz görüş alanlarına girdikçe ateş ediyor. Bunun di-



FBI dedim, in dedim, dinlemedim. Çok efendiyim yoksa, ama sen kaşındın



Evet burası Nice senelere Fransa, ve evel o abla yağmurda bikini ile geziyor ve yine evel o çizgiler yağmur, yani... neyse





Böyle bir patlama efekti var mı başka yerde? Bu oyunda bundan başkası yok da...

şında bir hareket yaptıklarını ben görmedim, gören olduğunu da sanmıyorum. Direksiyon başında yapay zeka biraz daha başarılı gibi görünmesine rağmen, belli hareketler dışında bir numaraları yok. Örneğin hızlı bir kovalamacanın ardından arabanız artık ilerleyemez hale geldi. Korkmanıza gerek yok. Sağa çekip durun. Peşinizdeki araçlar gelip en yakın direğe çarparak duracak, içindekiler de siz araçtan çıkana kadar uslu uslu oturacaklardır.

Tanner ve hareket kabiliyeti muhteşem tasarım ile birleşince en basit aksiyonu gerçekleştirmek bile hayli güç olabiliyor. Merdivenlerden inmek, kapı açmak, biraz abartırsak giden arabadan atlamak sıkça eziyet haline dönüşüyor. Özellikle giden arabadan atlama olayı çok eğlenceli. Öncelikle arabamızı gidemeyecek hale gelse bile GTA serisinde olduğu gibi patlamadığından öyle acele ile uzaklaşmamız gerekmiyor. Zaten bu aksiyon sıkça bug kurbanı olduğundan her türlü çabanıza rağmen araba hareket halinde iken içinden çıkamıyorsunuz. Duran arabadan heyecanlı dışarı fırlayıp, Yunus Takla attıktan sonra, atladığından daha geride ayağa kalkan bir Tanner size bambaşka zevkler tattırıyor.

## İSTANBUL

Driver iyi bildiği konuya yani araba olayına odaklansa bir sorun olmayacak, yine ortaya bomba gibi bir oyun çıkacaktı belki. Ancak GTA özentisi yaklaşım oyunun ismini çıkmayacak şekilde lekeliyor. Her şeye rağmen direksiyon başına geçtiğimiz zaman işler çok daha tırırında yürüyor. Hatta konsol versiyonunda yaşanan aynayı elektrik direğine takıp takla atmak ve benzeri sorunlar ortadan kaldırılmış. Ama bu noktada bambaşka bir sorun ile karşılaşılıyor. Öncelikle yapay zeka sorunu yolda gezen sivil araçlar söz konusu olduğunda tam gaz devam ediyor. Polisler belli kalıplar dışında hiçbir hareket yapmıyor. Kullandığımız araç zaman zaman fizik kurallarına karşı gelebiliyor ki en kötüsü de bu. Önce araçtan araca daha sonra hava koşullarına göre değiştiğini var saydığımız yol tutuş olayı kafasına göre değişiyor. Arabayı yolda tutmak o kadar zorlaşıyor ki en basit git gel görevlerini bile birkaç kere oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Hasar modellemesi başlarda oldukça hoş gelse bile başarısız patlama efektleri ve kafadan vurduğunuz arabanın burnunun sağlam kalıp arkasının dağılması gibi sebeplerle bundan da soğumanız an meselesi. Tanner'ın her şeye rağmen aracın içinde sopa yutmuş gibi oturması ise bambaşka bir hikaye. Çarpıştığınız aracın sürücüsünün direksiyona kapaklanıp

kalması, siz kapıyı açınca yavaşça yere yığılması gibi ayrıntılar mevcut. Ancak gizli görevdeki bir FBI ajanı olarak bu kadar sık araba çalmak zorunda kalmak oldukça anlamsız. Araçların çok kolay hasar alması belki gerçekçilik adına hoş, ama ne vites ne de direksiyon kullanmadığımız, araç üstündeki hakimiyetimizin minimum olduğu bir oyunda nedendir akıl sır erdiremedim.

## NICE SENELERE...

Oyunun son ve en büyük ekssisi geldi sıra. Driv3r klişe olsa bile ciddi anlamda bir senaryo sahibi. Olaylar biz farkına pek varamadan gelişmekte. Zaman zaman ara videolar ile olup bittiğini yakalama şansına sahibiz. Hatta son savel'inizi yüklediğinizde o ana ka-



Vurdu arabayı kaçıyor, ben de ceylan gibi sekiyorum peşinden. Nasıl güzel mekanlar bunlar tabii.



Ne güzel yapmışlar İstanbul'umu, video da böyle dumanlı dumanlı...

dar olayların özeti gayet sinematik bir şekilde karşımıza çıkıyor. Gayet hoş. Ancak görevler o kadar anlamsız ve oyun içi diyaloglar o kadar donuk ve boğuk ki neyi neden yaptığınızı anlamana imkan yok. Oyunun gayet hoş müzikleri eşliğinde ana menüyü izlemek çok daha anlamlı. Senaryo hakkında fikir sahibi olana kadar haritadaki yeşil noktayı takip etmekten başka şansınız yok. İstanbul da doğdum büyüdüm, Miami'ye gittim gördüm, araba kullandım, sürat teknesi kullandım, oyuna bakıyorum ve tek söyleyebileceğim şey, olmamış. Hatta yakınından bile geçememiş. En güzeli Take a Ride deyiş İstanbul'u Reflecti- ons'ın gözünden görmek bir kereliğine. Dünyayı Kurtaran Adam tadında eğlencesinden dolayı Tanner'a teşekkür ediyorum. Bu kadar verdim veriştiğimden, nefret ettiğimden değil sevdiğimden yapıyorum. Üzdün bizi Driver, çok üzdün.

..Jesuskane

| DRIVER 3  |  | AKSİYON  | www.lucasarts.com                       |
|---|--|--|---|
| Yapımcı: Reflections                                      | Medya.?  | Fiyat: Belli Değil                               |   |
| Dağıtım: Aral İthalat                                     | Orijinal olarak Var                              | Yaş sınırı: 17 yaş ve üstü                       |   |
| Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet | <input checked="" type="checkbox"/> LAN          |  |   |
| Multiplayer Modu: Detachment, CTF, Assault.               |  |  |   |
| <b>Minimum</b>  | <b>Önerilen</b>                                  | <b>Hoparlör ve Ses Desteği</b>                   |   |
| 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX                          | 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX                | <input checked="" type="checkbox"/> 4+1          | <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 |
|   |  | <input checked="" type="checkbox"/> EAX          |   |
| Oyuna Alışmak: Normal                                     | İngilizce gereksinimi: Az                        | Zorluk: Normal                                   |   |
| Grafik: <input checked="" type="checkbox"/>               | Ses: <input checked="" type="checkbox"/>         | Artılar/Eksiler                                  |   |
| Oynanabilirlik: <input checked="" type="checkbox"/>       | Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> | ▲ Seslendirmeler ve ara videolar gayet başarılı. |   |
| Eğlence: <input checked="" type="checkbox"/>              |  | ▼ 5 yıl geç kalmış. Konuşturmayın beni.          |   |
| LEVEL NOTU <input checked="" type="checkbox"/>            |  |  |   |
| Alternatifler, Grand Theft Auto. Evet birincisi.          |  |  |   |

55



# STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

Ne güzel adı var bu oyunun yahu!

## LEVEL CLASSIC

Star Wars oyunları senelerdir beni PC başına çakar. İlk defa X-Wing'i açıp da pilot profilimi yarattığım gün hissettiklerimi asla unutamam. Daha da iyisi TIE Fighter'da Lord Vader ile omuz omuza dövüşmek olmuştur tabii.

Ama uçuş simülasyonlarını bir kenara koyarsanız, Star Wars oyunları ağırlıklı olarak Jedi kavramı etrafına kurulu olagelmışlerdir. Tabii ışın kılıcı donanmak ve Force ile bütünleşmek çekici şeyler, ancak o koca galakside bundan başka şeyler de var. Mesela ben ısrarla Star Wars evreninde geçecek Elite lezzetindeki bir oyunu bekler dururum. Ama yakın zamanda Galaxies'in çıkışıyla beraber bu döngü biraz kırılır gibi oldu. Hoş, o bambaşka bir oyun türü ama yine de farklı bir bakış açısı sunuyor sonuçta. Fakat daha öncekilerden çok farklı bir perspektif yakalamak istiyorsanız, o zaman Republic Commando oynamanız gerekecek.

## STORM TROOPER DEĞİL

Republic Commando adından da anlaşılacağı gibi Empire öncesi zamanda, Clone Wars döneminde geçiyor. Republic ve ayrılıkçılar arasındaki sürtüşme Episode

2'de de işlenen olaylar sonucu bir galaktik iç savaşa dönüşür. Ayrılıkçılar başta Geonosis dökümhanelerinde yaratılmış Droid orduları olmak üzere hayli büyük bir güce sahiptirler. Republic ise aynı kişinin genetik materyali üzerine kurulu olan klon ordusuna güvenmek zorundadır. Her ne kadar kullanılan DNA aynı olsa da, orduyu klonlayan uzmanlar bunun üzerinde çalışarak çok farklı kalitedeki asker modellerini üretebilmişlerdir. Bunlardan biri de Delta sınıfı komando birimleridir.

İşte Republic Commando bu

Delta sınıfı özel klon komandalardan dört tanesinin başından geçen çeşitli olayları konu alıyor. Bu dört özel komando savaşın ilk günü Geonosis'te sahne alıyorlar ve iki yıldan fazla bir süre bir takım olarak galaksinin dört bir yanındaki en zor görevlere gönderiliyorlar. Ancak oyun iki yılı gün be gün işlemiyor, sadece savaşın belli günlerinde gerçekleşenleri konu alıyor.







## BİZLER KARDEŞİZ

Oyun boyunca siz de dahil olmak üzere dört klon komandanın kendi aralarındaki konuşmaları ve olaylara verdikleri tepkiler atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Kimi zaman gıkırtı geliyor, kimi zaman düşmana duydukları öfke ya da tiksintilerini belli ediyorlar. Ancak sonuçta oyunun genelinde yakalanmak istenen atmosferin büyük ölçüde yakalandığı söylenebilir. Bunlar genetiğiyle oynanmış klonlar olsalar bile, herbiri aslında farklı bir karakter geliştirebilmiş olan insanlar. Haklarında şüphe edilemeyecek tek gerçek var, o da Cumhuriyet'e herkesten, hatta kendi hayatlarından bile daha sadık oldukları. Ve bu pis savaş onların varoluş sebebi.



### SNIPER

Republic Commando aslında katıksız bir aksiyon oyunu, ancak elinize bir Blaster verip sizi tek başınıza düşman ordularının üzerine salmıyor. Aksine burada tam bir takım oyunu söz konusu, siz takım liderini canlandırıyor sunuz ve yanınızda da üç adet Delta serisi komando daha mevcut. Bazı görevlerde ayrılmak ve tek tabanca ilerlemek zorunda kalsanız da, oyunun büyük kısmını takım çalışmasıyla geçiyorsunuz. Ancak takım çalışması deyince aklınıza öyle çok derin bir taktik alt yapı gelmesin. Adamlara verebileceğiniz dört temel komut var ki işin çoğunu bunlarla hallediyorsunuz. Bu komutların yanı sıra bir de "kullan" komutları var ki, savaşın temel taktik yükünü bu komutlarla hallediyorsunuz.

Nedir bu "kullan" komutları? Şöyle ki, oyun boyunca girdiğiniz çeşitli mekanlarda tasarımcılar tarafından hazırlanmış taktik seçenekler buluyorsunuz. Bu seçenekler yarı saydam sembollerle ekranda gösteriliyorlar. Mesela düşmana karşı kullanılacak boş bir ağır silah taretli ya da arkasına sinip gelenlere el bombası atılabilecek güzel bir pozisyon gördüğünüzde, üzerine bakıp "kullan" tuşuna basmanız yetiyor. Elemanlardan biri koşup uygun hareketi gerçekleştirmeğe çalışıyor. Aynı şekilde bir yerlere patlayıcı yerleştirebiliyor, bir bilgisayar şifresini çözebiliyor, hatta sağlıklarını Bacta istasyonlarında doldurabiliyorlar.

Tabii ilk bakışta çok basit gibi görünse de aslında öyle değil, çünkü çoğu zaman kritik bir işlemi yoğun ateş altında gerçekleştirmeniz gerekiyor. Buna ek olarak özellikle yoğun çatışmaların yaşandığı geniş alanlarda çok sayıda taktik seçenek bulunuyor. Adamların doğru zamanda ve doğru yerde olmaları, gelen düşmanı karşılamak ve o esnada birşeylerle uğraşan bir takım elemanını koruyabilmek açısından önem kazanıyor. Tabii herkesi düşmana yönlendirip yapılması gereken iş her neyse onu kendiniz de yapabilirsiniz.

### MAN DOWN!

Peki bir takım elemanı ya da siz düştüğünüzde ne oluyor? Aslında özellikle takım halinde dolaşırken "ölüm" pek öyle kolay gelmiyor. Herşeyden önce zırhların kaikan jeneratörleri mevcut ve bunun enerjisi de çok ağır ateş altında kalmadıkdan sonra kolay kolay boşalmıyor. Sağlığınız da öyle pek çabuk tükenmiyor, ancak çok seçkin düşman birimlerinde bulunan ağır silahlar sizi kısa zamanda indirebiliyor. Fakat sağlığınız tükenip de yere düştüğünüzde, tabii eğer takımın ayakta kalan son adamı değilseniz, ölmüyor fakat "saf dışı" kalmış oluyorsunuz. Bu noktada bir takım elemanını çağırıp size ilk yardım uygulamasını istemekten başka çareniz kalmıyor. Tabii aynı durum saf dışı kalan herkes için geçerli. Düşen bir elemanı tek-

rar kaldırmak pek o kadar zaman almıyor aslında, ama çok yoğun bir çatışmanın ortasında biraz zor olabiliyor.

Tüm oyun boyunca ancak bir ya da iki kere herkesin öleceği bir durumla karşılaşmış yenden yüklemek zorunda kaldım, o da benim hatamdı. Takım elemanlarının yapay zekaları genellikle çok iyi iş görüyor diyebilirim. Yollarını ya da hedeflerini bulmakta pek zorlandıklarını görmedim. Hatta onlara genellikle bakıcılık etmenize de pek gerek olmuyor, kendilerine bir siper bulmak ya da bir koşu Bacta istasyonuna gidip sağlıklarını doldurmak için emirlerinizi de beklemiyorlar. Arada bir şaşırıp kendilerini çapraz ateşin ortasına sokabiliyorlar ama olur o kadar.

### YÜKSEK GERİLİM

Republic Commando her dakika devamlı çatışmayla geçen bir oyun değil, bazı bölümlerde işler daha düşük tempolu ama yüksek gerilimli biçimde yürüyor. Merak etmeyin, ipe sapa gelmez gizlilik görevleri yok bu oyunda, ama atmosfer kimi zaman Aliens tadına

da bürünmüyor değil. Doğrusu bunda grafiklerin ve bölüm tasarımının etkisi çok büyük. Unreal teknolojisi kullanılarak yapılmış olan oyunun neredeyse her santimi ince ince işlenmiş, cilalanmış diyebilirim. Ses efektleri de ustaca kullanılmış ve ön plana çıkmadan atmosferi tamamlıyorlar. Müzikler ise bildiğimiz binlerce kez kullanılmış Star Wars bestelerinden oluşmuyor, daha karanlık ve gerilimli parçalar var.

Ama oyunun kendince kusurları yok değil. Silahlar çok daha etkileyici olabilirdi, standart Commando Blaster'ı modüler yapısı sayesinde aynı zamanda keskin nişancı tüfeği ve anti-zırh silahı olarak da iş görüyor, ama kullanması –mesela- Battlefront'taki Blaster'lar kadar tatmin edici değil. Daha önemli bir sorun ise oyunun multiplayer kısmının sonradan eklenmiş gibi durması. Çok az oyun modu ve harita mevcut, işin bu tarafı sanki çok sonradan düşünülmüş. Ve oyun gerçekten de çok çabuk bitiyor. Klonlama tankında bir bebek olarak gözlerinizi açıyor, klon savaşlarının üç gününde üç farklı yerde görevlere katılıyorsunuz, ve tam daha fazlasını beklerken finale ulaşıyorsunuz. Oysa en az bir bu kadar daha olmalıydı. Ama içimden bir ses devamı gelecek diyor, çünkü finali öyle gösteriyordu. Tabii bu biraz da satışlara bağlı ama neyse. Uzun lafın kısası, Republic Commando iyi bir oyun, Star Wars ile alakanız olmasa bile aksiyon seviyorsanız oynayın derim. Zaten böyle güzel bir ismi olan bir oyunu oynamamak da olmaz, değil mi ya?

M. Berker Güngör



### SW: REPUBLIC COMMANDO

AKSIYON

www.lucasarts.com

Yapım: LucasArts

Medya: 2 CD

Fiyatı:-

Dağıtım: Activision

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer:  İnternet

LAN

Multiplayer Modu: Detachment, CTF, Assault

| Minimum                                    | Önerilen                          |
|--|-----------------------------------|
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX |

### Hoparlör ve Ses Desteği

5+1  2+1  
 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

████████████████████

Ses

████████████████████

Oynanabilirlik

████████████████████

Multiplayer

████████████████████

Eğlence

████████████████████

### Artılar/Eksiler

▲ Grafikler, atmosfer, tempo, yapay zeka.

▼ Silahlar zayıf, multiplayer zayıf, çabuk bitiyor.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Rainbow Six serileri

90



Makineleşmek istiyorum...

# SCRAPLAND

LEVEL HIT



Aracımızı burada modifiye ediyoruz. Gönülden bağlanacağınız bir model üretmeyin, nasılsa birkaç kez kullandıktan sonra patlayacak.

Öncelikle oyunun tam ismi: American McGee Presents Scrapland. Böyle ünlüler tarafından "present" edilen yapımlar kafanızı karıştırmasin. Kendilerinin oyunun hazırlanmasına bir katkısı yok, sadece pazarlamayı kolaylaştırmak için, "ben beğendim, siz de beğeneceksiniz" mesajı için kullanıyorlar isimlerini. Tıpkı Tarantino'nun Yimou Zhang'ın filmi Hero'yu sunması ya da Türk Diş Hekimleri Birliği'nin İpana'yı onaylaması gibi...

Oyunun yapımcısı, adı sanı duyulmamış bir yapımcı ekibi olan MercurySteam. Geliştirdikleri tek oyun Scrapland olduğu için bu gayet normal (asıl garip olan; American McGee'nin de benim bildiğim tek oyunu var. Onu niye bu kadar tanıyoruz?). Ve sırf yapımcısı tanınmamış diye siz bu oyuna ilgi göstermezseniz muhtemelen oyun tarihinin "kıymeti bilinmeyen oyunlar" listesine üst sıralardan giriş yapacak. Zira, konuyla ilgili, motorsal motor, evrense evren. Oyun tamam.

## İNSAN OLAN GİREMEZ

Hurdaya çıkmış parçalardan kendini yeniden oluşturmuş (bir nevi Anka Kuşu) bir robotu oynuyoruz Scrapland'de. İsmimiz D-Tritus. İnsanların girmesine kesinlikle izin verilmeyen, hatta laflarının geçtiği her ortamda metal suratların hafifçe buruştuğu Scrapland'deyiz.

Robotların da bir ruhban sınıfı var ve halki filmlerden arakladıkları repliklerle kutsuyorlar.



İşte harika bir görüntü. Aynıısı Mecidiyeköy'de de var ama niyeyse göze bu kadar hoş görünmüyor

Oyun bir iş bulmak için Chimera'ya (Scrapland'in haritadaki ismi) girişimizle başlıyor. Kulağımıza çalınan birkaç sözden, görevlilerle girdiğimiz ufak diyaloglardan oyun boyunca epey eğleneceğimizi anlıyoruz. Neyse. Kendimize bir iş bulmak zorundayız ama bütün iyi işler kapılmış. O yüzden "dandik" sınıfından bir iş olarak gazeteci olmamıza karar veriliyor! Biz tüm basın mensupları adına duruma bozulurken sizin için oyun başlıyor.

Aksiyon / adventure olarak tanımlanan çoğu oyunda işin aslı aksiyondur. Scrapland'e de bu beklentiyle giriştim ama oyun her iki türe de yeterince alan açmış. Özellikle oyunun dünyasını, karakterleri ve görevimizi iyice belleğe kadar, adventure havası soluyoruz bol bol. Ve oyunun birkaç koldan birden ilerleyeceğini öğreniyoruz.

Bunlardan biri; yolculuk etmek ve savaşmak için kullanacağımız mekiğimizi yaratma ve geliştirme işi. Zaten işi aldıktan sonra ilk yapacağınız şey bir kaportacıya gidip elinizdeki kaynaklar (para ve şema) ölçüsünde bir mekiği yapmak. Ardından Crazy Gambler diye bir manyakla tanışacaksınız ki bu da oyunun ikinci ana ayağı. Üçüncü ve esas bölüm ise bir gazeteci olarak bulaşmak durumunda kalacağınız bir cinayetler serisinin ardındaki sırrı çözmek.

Great Database'e hoş geldiniz. Bugün kim olmak istediniz?



Aslına bakarsanız ölüm Scrapland için yabancı bir kavram. Evet makineler de bir gün hurdaya çıkar ama Chimeralılar bu işi Great Database (GDB) –bizdeki GBT'den mi esinlenmişler nedir- dedikleri bir veritabanı ile çözmüşler. Şehirdeki tüm robotların matrisleri burada saklanıyor ve ölen karakterler küçük bir ücret karşılığında kısa sürede yeniden oluşturuluyor. Peşine düştüğümüz davada ise, öldürülen robotların GDB verileri de çalınmış olduğundan geri getirilmeleri imkansız. Üstelik din ve politikanın önemli adamları bu merhumlar. Anlayacağınız iş ciddi.

D-Tritus da bu alengirli mevzu ile baş edebilmesi için özel bir yetenekle onurlandırılıyor. GDB'deki tüm matrisleri kullanabilme hakkı. Yani en yakındaki GDB istasyonuna gidip seçtiğiniz bir karakterin görünümünü ve özel yeteneklerini ödünç alabiliyorsunuz. Toplam 15 çeşit var veritabanında ve her biri de kendine has bir yeteneğe sahip. Oyunun yapımcıları tip yaratırken çeşitli göndermeler yapmayı da ihmal etmemiş. Örneğin bir bankacı tiplmesi var, yeteneği uzun elleriyle cebinizdeki paraları uçurmak. Hemşire var, saçmalayan bünyeleri vura vura iyi ediyor. Bir de politikacı var ki, tek yeteneği yalan söylemek ve "oy verin, bana oy verin" diye ortalıkta spam yapmak. Favori karakterimiz ise küçük bir kırtasiye malzemesi. Her şey bilgisayarlarda tutulduğu ve hiç kağıt kullanılmadığı için sıkıntıdan patlayan bir zımba. Küçük olması ve çok güzel zıplaması nedeniyle de gayet işlevsel.





## X-WING GÖRÜNÜMLÜ ŞAHİN

Kullanacağımız mekiği yapmak ve geliştirmek büyük önem taşıyor çünkü iç mekanlarda genellikle oyunun "macera" bölümlerini oynarken, dışarıda aksiyona giriyoruz. Bunun için de iyi donanımlı mekiğe ihtiyacımız var. Ana görev boyunca ilerlerken zaman zaman karşımıza mekik şemaları çıkıyor. Bunları İhsan Usta'ya (sürekli gittiğimiz bir kaportacı var ama adını hatırlamıyorum) götürürseniz tezgahını ve aletlerini kullanmanıza izin veriyor ve geminizi bu şemaya göre modifiye edebiliyorsunuz. Paranız varsa ekstra silahlar, füzeler, kalkanlar da ekliyorsunuz. İyi bir gemi oldukça pahalıya geliyor ama sabırlı olursanız görevlerden topladığınız paralarla bunu halledersiniz.

Diğer yan göreviniz de bir bahışcinin düzenlediği mekik yarışlarına ve dogfight'lara katılmak. Bu hem güzel çünkü arada bir dışarı çıkıp soluklanmanızı sağlıyor, hem de bunaltıcı çünkü gereğinden uzun sürmesine neden olan saçma zorlukları var. Nedir dersiniz... Dogfight sırasında alt ettiğiniz rakibiniz geride para, cephane, zırh, can gibi bonus bir paket bırakıyor. Ancak o anda tek değil birkaç rakibe karşı savaştığınız ve diğer rakipleriniz de bu bonusu kapabildikleri için birini öldürmek genellikle bir başkasını güçlendirmek anlamına geliyor. Üstelik zaten ortalıkta bir sürü bonus olduğundan döve döve iyice yumuşattığınız bir adam, en az 3-4 kez kendini yenileyip başa döndürebiliyor işi. Hele sivrisinek kovani yok etme görevleri var ki, bir anda çevrenizde onlarca sinek uçuşmaya başlıyor ve hangi birine odaklanacağınızı bilemiyorsunuz, sürekli güçleniyorlar. Tamam sinek bu, öldürmek kolay ama mide bulandırıyor.

Yarış görevleri ise daha halis muhtlis. Belli noktalara uğrayarak, bayrak yarışı tarzında oynanan ve hep kazandığınız için çok eğlenceli geçen işler. Çılgın bahışçimiz, yeterince yarış kazanmadığınız sürece dogfight işi vermiyor. O yüzden düzenli aralıklarla yarışmak zorundasınız.

## SCRAPLAND'DE YOLSUZLUK

Gelelim oyunun sanırım American McGee'yi de en çok etkilemiş olan yanına. Çok büyük ve zengin, bilim-kurgunun tüm fantezilerini birleştiren, içinde zevkle kaybolabileceğiniz bir dünya. Vızır vızır bir trafik, gökdelenler, havada asılı duran binalar, istasyonlar, şehir ışıkları. Ve dehlizlerle, otoyollarla, sürpriz manzara noktalarıyla şekillendirilmiş acayip bir gökyüzü mimarisi.

Oyun dış mekanlarda üçüncü boyutun hakkını tam olarak veriyor ve insanı gerçekten havada hissettiriyor. Manzara kusursuz, tek sorun radarımız. Ekranın altında bulunduğumuz alanı belli bir çapı kapsayacak şekilde gösteren ve gitmemiz gereken noktayı belirleyen bir harita var. Mesele o çapın çok küçük tutulmuş olması. Büyüklüğü ile de oynamadığımızdan bu haritalar hiç yardımcı olmuyor. Evet, başta "burada kaybolmak bile zevkli" dedik ama her defasında kendinizi karşının taksisi gibi hissetmek zevkli değil.

Oyuna ilk başladığımda herkesle konuşabilmek, ve konuşurken de hepsinin kendi karakteristiği gereği ayrı bir telden çalması çok hoşuma gitmişti. Ama bu kısa sürede kendini tüketen bir şeymiş. Elbette MercurySteam'den sonsuza doğru uzayan bir diyaloglar silsilesi yaratmalarını beklemiyordum. Beklesem yaparlardı, orası ayrı. Ama nereye girsem aynı ekleple (bir resepsiyon memuru, birkaç küçük polis, birkaç hemşire, bir zimba, bankacı, bir beholder ve punisher) karşılaşmak, ne türlü bir işle uğ-



raşsam da hiçbirinden yardım ya da öneri ya da bilinenin dışında herhangi bir alternatif tepki alamamak sıkıcı. Mekânlar da sadece birkaç değişiklikle kendini tekrarlayıp durduğundan kısır döngü hissi hikaye ilerledikçe iyice güçleniyor. Bir yandan da oyunun sonunu görmek istiyor insan. Böylece merakınız cezalandırılmış oluyor. Bileğinizi değil kafanızı çalıştırarak çözmeniz gereken sorunların anahtarını da genellikle birinin kılığına girmekten ibaret. Ama ara sıra tam çözüme bakmak zorunda kaldığımı da itiraf ediyorum.

Sonuçta, sıkılıp oyunun başından kalktığınızda yeniden dönmek için bir bahane yaratmanıza yetecek kadar iyi bir deneyim sunuyor Scrapland. Karakterlerin özellikle de D-Tritus'un kendine has tarzından, ses ve müziklerin kalitesinden, Chimera üzerindeki modern yaşama getirilen ve Jetgiller'dekinden biraz daha kaliteli duran yorumdan ve gazete patronunun parlak metalden yapılmış ışıltılı sekreterinden bahsedecek yerimiz kalmadı. Eminim kendi başınıza keşfedebileceğiniz ve eğlenebileceğiniz başka detayları da vardır. Çok müşkülpesent bir insan değilseniz bunlarla geçirdiğiniz zamanı boşa harcanmış saymayacağınızı düşünerek, oyunla aranızdan çıkıyorum.

Serpil Ulutürk



## SCRAPLAND

AKSIYON/MACERA

www.scrapland.com

Yapım: MercurySteam

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Enlight Software

Orijinal: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer:  İnternet

Ağ

16 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum                                      | Önerilen                                    |
|--|---|
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,7 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 2 GB HDD |

### Hoparlör ve Ses Desteği

EAX  2+1  
 Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Az

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Etkileyici mekan ve

▲ karakter tasarımları.

▲ Sonunu görmeyi isteyecek

▲ kadar merak yaratması

▼ Görev ve diyaloglarda

▼ kısır döngü. Büyük

▼ mekanlara yetmeyen

▼ küçük haritalar

Alternatifler: GTA 3

80



# Motorlarınızı çalıştırın!



Her V8'in sesi başka çıkar  
yarış pistinde...

LEVEL CLASSIC

Araba yarış oyunu denince aklınıza ne geliyor? Need For Speed serileri mi? Ya da Midnight Club? Gran Turismo? Belki de bir zamanların NASCAR yarış oyunları? Aslında tüm bu oyunların tek ortak noktaları otomobil üzerine kurulmuş olmalarıdır. Dışarıdan bakınca hepsi yarış oyunudur, ama esas fark oturup oynamaya kalktığınızda kendini mutlaka gösterir. Mesela Need For Speed serilerinin ana teması pahalı otomobiller olmuştur, en azından Underground 1 ve 2 ile yönü modifikasyona dönene kadar öyleydi. Bu oyunlar gerçekçidir, ama sadece birazcık. Öte yandan Gran Turismo 4 gibi oyunlarda gerçekçilik ve az rastlanan otomobiller ön plana çıkar. Bunları alır, üzerlerinde oynar ve yarışlara katılırsınız.

Bir de GTR gibi oyunlar vardır. Bunlar artık "oyun" kavramının sınırlarını zorlayan yapımlardır. Çünkü gerçekçilik öyle noktalara gelmiştir ki, iş oyun olmaktan çıkmış simülasyona dönmüştür. Bu tür bir oyunda araba kullanmak adeta çok detaylı bir askeri uçuş simülasyonunda F-16 uçurmaya benzer, ne yaptığınızı biliyor olmanız gerekir. Tabii bu yüzden bu tür oyunlar çoğunlukla herkese hitap etmezler. Ama eğer gerçek bir Dodge Viper ile viraj almanın neye benzediğini merak ediyorsanız, oynamanız gerekenler bu türden simülasyonlardır, başka bir oyun değil.

## MOD YAPMAK?

Aslında GTR'nin piyasaya çıkışı hikayesi çok ilginç. Bu oyun hayatına gelişmiş bir firmanın yüksek bütçeli bir projesi olarak başlamadı. Birbirinden çok uzakta

yaşayan bir grup mod yapımcısının araba simülasyonlarına olan tutkusu neticesinde doğdu. Bu elemanlar nette tanışmış ve kaynaşmış, bir süre sonra da beraberce bir yarış oyunu modu yapmaya karar vermişlerdi. Kendilerine zemin olarak Electronic Arts'ın F1 Championship oyununu seçtiler. Bu birkaç sene önce piyasaya çıkmış, hayli gerçekçi bir simülasyondur, belki hatırlarsınız. Ancak elemanların gönlü F1'de değil, Avrupa motorsporları camiasının nispeten yeni sayılan GT yarışlarında yatıyordu. Bu yüzden oturup kendileri gibi bu sporu ve kapsamındaki araçları sevenlere hitap edecek bedava bir oyun modu yapmaya başladılar.

Uzun bir çalışmanın ardından yaptıkları modu internet üzerinden dağıtan yapımcılar beklemedikleri bir ilgiyle karşılaştılar, üstelik bu ilgi sadece oyunu indiren oyuncularla da sınırlı değildi. GT isim haklarını elinde tutan FIA bu moda olan ilgiyi görünce oyun pazarından gelir elde etme fırsatını kaçırmadı ve isim haklarını kullanma yetkisini SimBin firmasına verdi. SimBin ise 10tacle Studios ile anlaşarak bu modu tam bir oyun haline getirme çalışmalarına başladı. Tabii tüm bu zincirleme reaksiyonun sonunda modu yapan elemanlar da paylarına düşeni aldılar. Bir başka Counter-Strike hikayesi daha, az rastlanan ama herkes için mutlu gelişen bir olaylar zinciri denebilir.

## GT?

Tabii bu noktada bazılarınız "GT ne ola ki?" diyebilir, bu soruya da basitçe cevap verelim ki oyunda neyle karşı karşıya olduğunuzu iyice anlayın. Efendim, GT aslında İtalyanca "Gran Turismo" kelimesinin kısaltmasıdır. Hayır, ünlü konsol oyunundan gelmiyor isim,

Tüm yarışçılar ideal sürüş çizgisini kullanmaya çalışıyor. Ama pistin özellikleri yarışla birlikte değiştiğinden ideal çizgi de değişiyor.







aksine o oyun ismini buradan alıyor. Peki nedir GT dersiniz, bu aslında bir otomobil sınıfıdır. Yanlış hatırlıyorsam bu kısaltmayı bir prestij sınıfı haline getiren Ferrari idi. Klasik İtalyan spor otomobil tasarımını daha da abartıp çok güçlü ve çok süratli otomobiller yaratmışlardı. Tabii doğal olarak dünyada pek çok firma da bu aşırı güçlü ve pahalı, ama bir o kadar da ilgi çeken sınıftan araba üretmeye başladı. Önceleri sadece İtalyan araçları hüküm sürdüyse de geçen yıllar içinde Amerika'dan Almanya'ya pek çok ülkenin markalarından modeller bu sınıfa dahil oldu. Ve uzun süre sonra 90'lı yılların başında Avrupa'da bu sınıf otomobiller için şampiyonalar da düzenlenmeye başladı.

GT yarışlarının ilgi çekmesi şaşırtıcı değil aslında, çünkü her ne kadar buradaki araçlar "seri üretim" olsalar da, hemen hepsi zaten standard hallerinde bile tozu dumana katabilen otomobiller. Bir de bunların biraz elden geçirilince ne hale geleceklerini tahmin edersiniz! İşin daha da güzel yanı, F1 araçlarının aksine bu araçlar günlük hayattan aşına olduğumuz otomobil kalıbına daha yakınlık. Ayrıca eğer yeterince paranız varsa, bu yarışan makinelerinin birazcık daha uysal olanlarını rahatça satın alabilirsiniz. Eh, tabii bu meretlerden birini satın alabilmek için bayağı zengin olmak gerekiyor. Ama modifiyeli versiyonlarını yarış pistinde sürmenin neye benzediğini görebilmek için çok paraya ihtiyacınız olmayacak, çünkü GTR oyunucuya bu hissi yaşatmak için hazırlanmış.

## TOZ, DUMAN VE MOTOR GÜRÜLTÜSÜ

GTR tam anlamıyla bir yarış simülasyonu, dikkat edin, oyun demiyorum kesinlikle. Çünkü araçların sürüş dinamikleri kelimenin tam anlamıyla acımasız bir gerçekçiliğe sahip. Daha birinci viteste gaza basar basmaz bir Dodge ile Lister ya da Ferrari arasındaki farkı sürüşten anlamazı sağlayacak denli ayrıntılı. Araçların çekişleri ve yol tutuşları artan hızla beraber gittikçe daha da sınırları zorluyor, üstelik siz bunu çok derinden hissediyorsunuz. Çevrenizde tüm kokpit sarsılıyor, süspansiyon, lastik, motor, şanzıman ve şasiden gelen sesler size nasıl bir canavarı kullanmakta olduğunuzu çok iyi anlatıyor. Özellikle yarış

oyunlarıyla alakası arada bir NFS oynamaktan ibaret bir sürücü için tam gerçekçilik seviyesinde oyun ömrünüzden ömür alacak denli zor gelebilir. Tabii oyunu aşırı kolaylaştırabilmek de mümkün ve o zaman bile yarışlar hayli keyifli geçiyor. Ancak bu oyunun esas zevki tam zorluk seviyesinde ve tüm yarışlar kitabına uygun yapıldığında çıkıyor. Unutmayın ki bu oyunu yapanlar katıksız simülasyon manyağı bir grup elemandı ve ne yaptıklarını iyi de biliyorlarmış.

Oyunun gerçekçiliği sadece sürüş dinamikleriyle sınırlı değil, araçların hasar modelleri ve bunların yarışa olan etkisi de unutulmamış. Daha da iyisi ise yarışların kapalı pistlerde yapılmasına rağmen hava ve pist şartlarının tıpkı gerçekte olduğu gibi her an değişebiliyor olması. Yağmur, sis, gecenin çöküşü gibi etkenler görüş mesafesini ve yol tutuşunu derinden etkiliyorlar. Ayrıca pist üzerinde yarışıkça değişiyor. Mesela virajların belli kısımları lastik izlerinden dolayı gittikçe daha fazla tutunma sağlar hale geliyor. Olan kazalar sonucunda bayraklarla sinyal verilmesi ve piste Pace Car girmesi gibi olaylar da mevcut. Yani sadece araba kullanmayı değil, yarış kurallarını da biraz bilmeniz lazım.

Oyun da sekiz pist bulunuyor, bunlar GT şampiyonalarının yapıldığı Avrupa pistleri ve aynen oyuna aktarılmışlar. Aynı şekilde 2003 sezonuna katılmış tüm ünlü sürücü, takım ve otomobilleri de oyunda bulabilirsiniz. Evet, oyunun hazırlanması ve piyasaya çık-

ması hayli zaman almış olduğundan iki sene öncesinin takımları mevcut. Ancak aslında Almanca versiyonu 2004 yılında çıkmıştı ve tabii ki o zaman daha da güncel sayılıyordu. Fakat maalesef oyunun tek zayıf yanı nispeten eski takımlara sahip olması değil. Oyun üzerine kurulduğu grafik motorunun yaşı nedeniyle görsel olarak da hafiften yaşını belli ediyor. Araç modelleri nispeten iyi ve asfaltın çizimi de yol okumayı zorlaştırmayacak denli detaylı. Ancak geri kalan pek çok unsur, özellikle de pistlerin etrafındaki ağaç, ev, kulübe, pit bölgesi gibi şeyler grafik açıdan çok basit kalıyorlar. Tabii aslında bu çok büyük bir kusur değil, zaten saatte 260 ile çok keskin bir viraja yaklaşırken ve kuyruğunuzdaki Viper sizi geçmek için fırsat kollarken bu detaylara pek bakamıyorsunuz. Ama yavaşladığınızda gözünüze



batacaktır.

Neyse ki oyun gerek tek, gerekse de çok kişilik yarış açısından hayli zengin bir içerik sunuyor. İnternet üzerinde bolca sunucusu mevcut ve sağlam bir simülasyon olması da katılımcı kitlesini normalden biraz daha seçkin kıltıyor. Oyun için planlanan eklentilerden bazıları çoktan çıkmış durumda ve bunları da ücretsiz indirmek mümkün. Biraz hızlı bir internet bağlantısı ve ucuz yönlü bir analog direksiyon yardımıyla bu oyundan çok uzun süre keyif alarak oynamanız mümkün olacaktır. Meraklısına kesinlikle tavsiye edilir.

—M. Berker Güngör



GTR

SİMÜLASYON

www.10facle.com/gtr-game - www.gizland.com

Yapım: SimBin

Medya: 2 CD

Fiyatı: 55 YTL

Dağıtım: Gizland

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer:  İnternet

LAN

Multiplayer Modu: 2-24 oyuncuya kadar yarış.

| Minimum                                    | Önerilen                          |
|--|-----------------------------------|
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX |

Hoparlör ve Ses Desteği



Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar/Eksiler

Ses



▼ Grafikler yaşını biraz belli ediyor, bazı

Seyanabilirlik



▲ Bol araç, yüksek

Multiplayer



▲ gerçekçilik, katıksız bir

Eğlence



▲ simülasyon.

▼ oyunculara biraz zor

▼ gelebilir.

LEVEL

NOTU



Alternatifler: TOCA: Race Driver 2

90



# The SIMS 2 UNIVERSITY



## Çalış küçük Sim'cik çalış. Seni yoğurup gelecek yapacağız

### TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT!

Bir yılın de "hayatın anlamı" üstüne kafa yoran Sim'ler için getirilmiş. Her yılı 2'şer dönemden toplam 4 yıl, 8 dönem süren okul hayatınızın ortalarında "hayata tutunma biçiminizi" (Aspiration için bundan daha içli bir tercüme yapılamaz, iddia ediyorum) değiştirebiliyorsunuz. Bu gerçekten anlamlı bir yenilik. Gerçek hayatta da -ya okulun öğreticiliğinden ya da yetişkinliğe geçiş yıllarla çakıştığından- kırılma noktalarımız genellikle üniversite yıllarına denk düşer. Sağlam bir aşk acısı-çektikten sonra kendini kariyerine adanmak gibi yaygın eğilimler ilham vermiş olmalı Maxis'e. Ama aspiration değişikliği kendiliğinden gerçekleşmiyor. Oyun size bir defaya mahsus olmak üzere, böyle bir değişiklik isteyip istemediğinizi soruyor. Cevabınız Sim yaşamınızın geri kalanını belirliyor.

Her Sims eklentisi gibi University'de yeni eşyalar, yeni iletişim seçenekleri, yeni hareketler ve dış mekânlar var. Çoğu da tam okul ve yurt klişesine yakışan şeyler. Örneğin yastık savaşı, örneğin halının üstüne yayılıp gece sohbetleri yapmak, örneğin bir gitar alıp arkadaşlara Akdeniz Akşamlarını çalmak... Hepsini de itina ile yerleştirilmiş üniversite paketine. Benim en hoşuma gidense çok ders çalışan öğrenciler için düşünülmüş bir "kafayı kırma" semptomu. Sim'iniz isterse çirliçiplak soyunup evin içinde çılginlar gibi oradan oraya koşturabiliyor. İşin güzeli gerçekten de bunun terapi etkisi yapması.

Yurt hayatı çekemem diyenler için küçük bir ev tutma ya da birkaç öğrencinin paylaştığı evlerden birine yerleşme şansı da var ama bana kalırsa yurtlar daha dertsiz ve konforlu. Sürekli yemek pişen bir mutfak, size ait



LEVEL 011

Son beş yıldır yaşanan Sims enflasyonu birkaç puan daha yükseldi sevgili seyirciler. Oyunun kredi notu, enflasyon rakamıyla ters orantılı şekilde, düşmeye devam ediyor. Standard & Poors tarafından en son "V-negatif" (vasat) olarak belirlenen kredi notu yeni paket ile, iki puan birden düşerek "S-durağan" (sucks) seviyesine geriledi. Ancak uzmanlar bu notların gerçekçi olmadığını, enflasyonun yarattığı geçici psikolojik baskıdan kaynaklandığını söylüyor. Yine uzmanlara göre bu psikolojik direnç kısa sürede aşılacak ve Sims yine çatır çatır oynanacak...

0 yüzden Sims'in adı her geçtiğinde burun kıvrımayın. Bir oyunun başarısını sadece enflasyonuna bağlamayın. Olur olmaz yorumlarla cehalete düşmeyin... Diyor uzmanlar.

Gerçekten de University burun kıvrıncak bir eklenti değil. Sims 2'yle ortaya çıkan yaş aralıklarına yeni bir tane (genç yetişkin) ekleyen ve o aralığı evden uzakta, bir üniversite kampüsünde geçirmenizi sağlayan bir oyun. Fikir olarak; yurttan yaşayıp durmadan ders çalışmak zorunda olan, para kazanamayan, kampüs dışına çıkamayan

birinin hayatını -ki aslında kendi okul yıllarım da böyle bir şeydi- oyun diye oynamak hiç de çekici gelmemişti başta. Ama oyunda okul hayatının mecburiyetleriyle eğlenceli yanları arasında iyi bir denge kurulmuş. Bu da işin gerçekçi olmayan tarafı.

### BÜYÜYÜNCE NE OLACAKSIN?

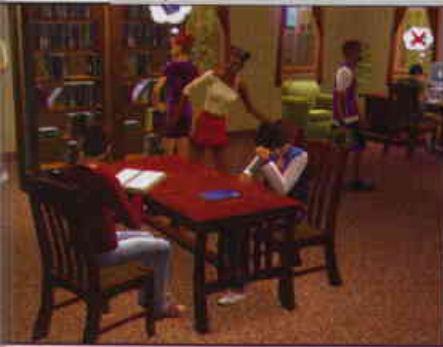
University'yi oynamaya ya yeni bir genç yaratarak ya da Sims 2'nin üç yerleşimindeki Teenager'lardan birini seçerek başlıyorsunuz. Neyse ki burada geleceğinizi belirlemek için ÖSYM'den onay almak zorunda değilsiniz ve üç kampustan istediğinizi seçiyorsunuz.

Oyun Sims 2'den farklı değil. Gündelik ve "Aspiration" a bağlı ihtiyaçlar, kariyer, yetenek geliştirme, sosyal ilişkiler ve dış dünya kampüs teması çerçevesinde aynen devam ediyor. Sözü edilebilecek en önemli yenilik diğer insanları kendi işleriniz için kullanmanızı sağlayan "Influence" (etkileme) puanı. Bu influence dediğin "Güç" gibi bir şey. Çevrenizdekilere odanızı temizletmek, ödevlerinizi yaptırmak, birileriyle kavga çıkartmak için gözlerine bakıp birkaç laf etmeniz yetiyor. İşin büyüklüğüne göre harcamanız gereken influence değeri de değişiyor. Bu puanları kazanmanın yolu ise yakın arkadaş sahibi olmak. Daha doğrusu, belli istekleriniz gerçekleştiğinde hanenize influence puanı eklenebilmesi için arkadaş sahibi olmanız gerekiyor. Az arkadaşınız varsa ulaşabileceğiniz en yüksek inf. değeri de düşük oluyor. Yeterince arkadaş edinebilirseniz öyle güçlü bir etkileme yeteneği kazanıyorsunuz ki puanınız varsa 'Drain Life' (yaşam gücünü em) bile diyebiliyorsunuz (yok artık).

Burası KÜTÜPHANE! Hayır, size bağırıyorum sayın okuyucu, üstünüze alınmayın.

Şu hale bak, biz kızmızı okusun diye gönderdik, o ipini koparmış.

Hayatınızın bundan sonraki bölümünde her gece 10 buçukta yatıp sabah 6 buçukta kalkacak olmanızın şerefine içiyorum.









Syndicate gibi, Cannon Fodder gibi...

# DARWINIA

Sanki bu biraz Amiga gibi?

Darwinia küçük bir İngiliz oyun firması olan Introvision'ın küçük, retro (nostaljik) bir strateji oyunu. Sadece Syndicate ya da Cannon Fodder değil, Lemmings'e kadar geniş bir yelpazede eski günlerin en sağlam, anılarda yer etmiş oyunlarından etkiler taşıyor. Tron'a benzer bir sanal dünyada, sanal insanıklar olan Darwinian'ları kurtarmak, kırmızı virüsleri temizleyip bu dünyanın yaratıcısı olan Doktor Sepulveda'ya yardım etmek burada kısıp kalmış bir ziyaretçi olarak bize düşüyor...

## KÜÇÜK FİÇİK

Introvision Software Darwinia'dan önce bir hacking oyunu olan Uplink ile geniş bir kitleye adını duyurup kendini sevdirmiş bir oyun firması. Artık bu ikinci oyunla iyice anlıyoruz ki kendileri o eski güzel günlerdeki eğlenceli oyunları yeniden yaratmaya çalışıyorlar. Daha oyunu kurarken bir gariplik var diyeceksiniz, çünkü her şeyiyle birlikte koca bir strateji oyunu olan Darwinia topu topu 30 MB tutuyor! Üstelik bunun

20'si ses ve müzik. Peki bu oyun neyin nesidir böyle, Dos zamanından kalma bir grafik ucubesi mi? Oyun açılışında yine bir sürpriz ile farklı Amiga ve Dos zamanlarından kalma cızırtılı, bol kareli, köşeli ve kocaman yazılı bir giriş yapıyor, MIDI müzikler eşliğinde! Ancak sonraki oyun ekranını görünce rahatlayıp gülümsüyoruz. Belli ki hepsi eskiliyi yadette, biraz da dalga geçme...

## IŞIKTAN DÜNYALAR

Tron'vari garip, acıip bir sanal dünyaya giriyoruz. Darwinia'yı kendine has bir oyun haline getiren acıip grafikleri ve atmosferi. Her şey bit bit görünüyor ama aslında çözünürlük ve renkler gayet

yüksek detaylı, gözü yormuyor. Ekran görüntülerini incelediğinizde zaten neyi kastettiğimi anlayacaksınız. Parıldayan renkli denizler, ışık saçan ağaçlar ve üçgen parçalardan oluşan garip arazi şekillerine sahip bir doğa yapısı.

Darwinia konusuyla klasik ama orijinal bir oyun.



Darwinian'lar bit kadar bit bit şirin şeyler

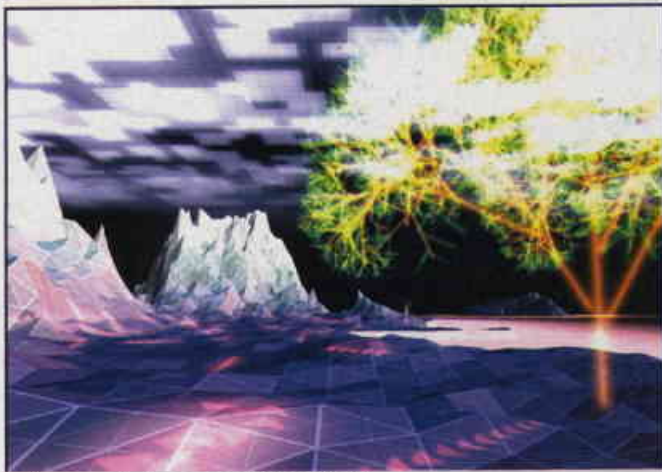


Tırtılvari virüsler tamamen yok edilmezler ise her parça kendini fannamıyor.

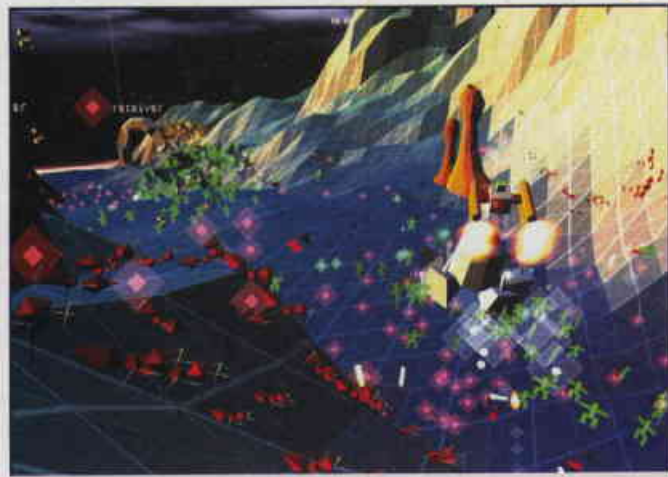


Paftamalar basit grafiklerin arasından sıyrılıyor





Işıktan ve yazılımdan ağaçlar oldukça etkileyici.



Geride kalan kareler ruh ve toplanmaları gerek.

80'li yıllarda piyasaya sürdüğü bilgisayarlar elinde patlayan Dr. Sepulveda elinde kalan bilgisayarları birleştirip bir süper bilgisayar yaratır. Ama şansın da etkisiyle bu süper bilgisayar ağındaki yazılımları daha sonra evrim teorisinin babasının ismiyle anılacak olan Darwinian'lar haline gelirler. Doktorun yardımları ve çabaları sonucu gördüğünüz acayip sanal ortam ve bu ortamda evrimleşen birkaç bitlik Darwinian'lar ortaya çıkar. Her biri kendi sanal ruhuna yani depolanmış evrimsel bilgiye sahip bu yaratıklar doğar, büyür ve ölürler. Ama Dr. Sepulveda bu doğal yaşam parkını tam ziyaretçilere açacaktır ki bir virüs ortaya çıkar!

Oyunun oynanışı gayet basit ve eğlenceli. Darwinian'lardan yarattığınız takımlar ile ilerleyip sağ mouse tuşuyla ateş ederek virüsleri yok ediyorsunuz. Ama geride ruhlarını bırakırsanız gelip başka virüsler bunlarla çoğalıyor. İşte bu yüzden mühendis programcılar oluşturup bu kalıntıları toplamalısınız. Toplanan ruhlar normal Darwinianlara dönüştürülüyor. Aslında oyunda bir kaynak sıkıntınız olmuyor yani istediğiniz kadar takım yaratıp intihar edercesine düşmanlara saldırebilirsiniz. Ama düşmanların çoğalmasını durdurmaz iseniz bazı bölümler çıkmaza girebiliyor.

Dr. Sepulveda devamlı araştırma yapıp elinizdeki takımları, Darwinianları ve ekipmanları geliştiriyor. Yeni yazılım versiyonları, tanklar, el bombaları ve lazerler ile çok sağlam virüs yığınlarına karşı etkili bir biçimde savaşabiliyoruz. Arada virüsün yayılmaması için Doktor'un yalıttığı yeni bölgeleri açıp temizliyor, eski yazılımları yani teknolojileri ele geçiriyoruz.

Bazen ise Lemmings'vari bir şekilde yönetemediğimiz Darwinianları koruma ve kurtarma görevlerimiz oluyor. Darwinianlar şirin ama oldukça zevzekler, araştırmalar ilerledikçe onlar da çeşitli değişimler geçiriyorlar. Virüsler ise kırmızı ışıklardan parçalanınca her parçası tam bir canavara dönüşen tırtıllara, örümceklere ve tadı kaçmasın diye bahsetmeyeceğim ilginç türlere kadar oldukça çeşitli.

## YAPAY ZEVZEK

Fakat oyunun çok büyük eksiklikleri var. Öncelikle bu türden bir oyunun kesinlikle herkese hitap etmesi beklenemez. Zevkler ve renkler tartışılmaz, Darwinia'yı alıp bıkmadan usanmadan oynayacak retro hastaları da var oyunun üçüncü dakikasında "eeh" diyip kapatacak olanlar da var Bir defa oyunda yapay zeka namına bir şey yok, bir üniteye haritanın öteki tarafına git dersiniz avucunuzu yalarsınız. Takılıp kalıyorlar, devamlı başında olmanız ve yönetmeniz gerek.

Gruplandırma gibi bir şey söz konusu bile değil ve aynı anda üçten fazla takımı aktif tutabilmek için bu alanda araştırma yapmanız, teknoloji geliştirmeniz gerekli. Taskbar ve Windows'a yapılan göndermeler oldukça eğlenceli ama ünite yaratmak için kullanılan ayrı ekranda havaya şekiller çizerek ünite çıkartmaya çalışmak pek eğlenceli değil. Zaten alakalı ve pratik de değil, ufak tefek bazı özellikler oyuna orijinallik katıyor ama bazıları da gereksiz yere işi zorlaştırıyor. Amaçlandığı gibi kullanışlı olmamış, özellikle oyun içi ulaşımı İstanbul trafiğine çeviren ve insanı sinir eden bazı program hataları var.

Tamam beğendim, oynadım ve eğlendim ama tam fiyat üzerinden 40 Euro'ya alınacak bir oyun da değil Darwinia. Tamam böyle deneysel, retro ve ilginç bir oyuna emek harcanmış sonuçta dağıtımıcı da bulunamamış. Dağı-

tımcıların zaten ayrıca aklına şaşayım, risk almadan para kazanmaya çalışmak ahmaklık değil de nedir? Ama İngiltere'de sadece birkaç mağazada satılan, onun dışında dünyanın her yerine internetten satılan bir oyun için bu anormal bir ücret. Nasıl para kazanmayı düşünebildiklerini anlamıyorum!? Paket, CD filan yollamadan 20 Ruro'ya dowload edilebilen bir oyun olsa emin olun dünyada milyonlar satabilirdi. Her şeyden önce oyunculardan çok büyük destek görürdü, çünkü zaten Introvision oyun çıktuktan sonra da bonus cd ve materyaller, internetten forum ve destek ortamı ile oyuncuyla güzel bir ortam kuruyor. Ama bu böyle olmaz, insan dostluk kardeşlik derken "bu fiyattan feci kazıklanıyordum galiba" demeden edemiyor. İnternette ve basında şişirme haber ve incelemeler ile bu oyundan kaç tane satılabilecekler acaba? Oyuncular arasından her tipte ve görüşte olanlar çıkacaktır, bu her oyun için geçerli ama özellikle Darwinia için ağır basan özne görüşün olacaktır. Eminim klasik olarak görenler kadar çöp diyenler de olacak, ama bence bu oyun gayet basit bir şekilde iki uç noktada da değil, tam ortada yer alıyor. Ortalama ve kaptırırsanız gayet eğlenceli bir oyun. En iyisi önce demosunu oynayın. Eğer beğenirseniz alın.

Ali Güngör

| DARWINIA                                       |                              | STRATEJİ/AKSİYON                           | www.darwinia.co.uk                        |
|--|------------------------------|--|---|
| Yapımcı: Introversion Sw                       | Medya: PC/CD                 | Fiyatı: 40 Euro                            |   |
| Dağıtımıcı: Introversion Sw                    | Orijinal Olarak: sitesinde   | Yaş sınırı: Yok                            |   |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet | <input type="checkbox"/> LAN |  |   |
| Multiplayer Modu: Yok                          |                              |  |   |
| <b>Minimum</b>                                 | <b>Önerilen</b>              | <b>Hoparlör ve Ses Desteği</b>             |   |
| 600Mhz CPU, 64MB RAM, 30MB HDD                 | 1GHZ işlemci, 256MB RAM      | <input checked="" type="checkbox"/> EAX    | <input checked="" type="checkbox"/> EAX 2 |
|  |                              | <input checked="" type="checkbox"/> Stereo |   |
| Oyuna Aışmak: Normal                           | İngilizce gereksinimi: Düşük | Zorluk: Normal                             |   |
| Grafik   | Artılar/Eksiler              |  |   |
| Ses  | ▲ Orijinallik, nostalji.     | ▼ Yapay zeka, stratejik                    |   |
| Oynanabilirlik                                 | ▲ eğlence, retro grafikler,  | ▼ seçeneklerin eksikliği,                  |   |
| Multiplayer                                    | ▲ düşük sistem ihtiyaçları.  | ▼ fiyatı.                                  |   |
| Eğlence  |                              |  |   |
| LEVEL NOTU                                     | 65                           |  |   |
| Alternatif: Yok                                |                              |  |   |



## Ne denir ki? Hadi biberleyelim 2

# MVP BASEBALL 2005

Boston Red Sox, dünya serisini kazandığı gün Boston şehrinde bulunma talihsizliğini yaşayan ben, Amerikan halkının beyzbol maniyaklığına tanık oldum. İnanması güç olabiliyor ama ülkemizde yaşanan futbol çılgınlığı bunun yanında hiç değil. Hele ki bir takım, bir turnuva ya da lig sonucu dünya şampiyonu ilan ediliyorsa ve bu turnuva ya da ligde bir tane bile dünya takımı yoksa, yaşanan çılgınlığa bir anlam vermek gerçekten güç oluyor. Bu ve benzeri sebeplerden stadyuma gitmekten çekinenlerin imdadına EA Sports koşuyor.

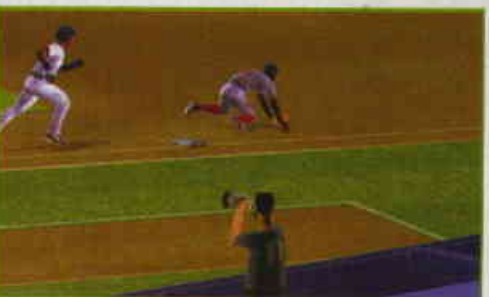
MVP 2005'in bir önceki oyuna pek bir şey katabildiğini söylemek zor. Her zaman olduğu gibi grafiklerin elden geçtiğini söylemeye gerek yok sanırım. Ancak seyircilerimiz hala karton, hatıra ürünü gibi grafiklerle ilgili tek sorun bu değil. Oyuncular ve saha oldukça hoş. Ancak belli bir mesafeden uzak cisimler nedense abuk subuk görünüyor. Grafik detay seviyesini en üst sınıra kadar yükseltip, ekran kartının ayarları ile ne kadar oynamış olsam bile bunun önüne bir türlü geçemedim. Geri planda sürekli rahatsız edici bir bulanıklık var. Oyuncuların suratlarının kayboluyor olması da cabası. Bunu ve karton seyircileri görmezden gelirse, grafikler oldukça iyi.

### ŞİRKET

MVP 2005'te Owner mod ve mini games ile tanışıyoruz. Owner mod diğer EA Sports oyunlarındaki Dynasty olayından pek farklı değil. Ancak artık bir takım başkanı değil, sahibiyiz. Türkçesi şirketeleştik deli gibi para yapmamız lazım. Owner moda başlarken ilk olayımız bir stadyum inşa etmek. Maalesef pek fazla opsiyon sahibi değil. Sadece çidemi tribünlerin rengi ve şekli gibi basit ayarların seçebiliyoruz. Bu bölümü geçtikten sonra arkamıza yaslanıp derin bir nefes alıyoruz. Menajerlik olayı geçince iyi koranmış olsa bile Owner modun belli sorunları var. Öncelikle oyuna sadece bir ilk girişimle dolaylı olarak başlıyoruz. Hepsi mil



Buyun çiderim, ne vardı?



yon dolarlık onlarca yıldız oyuncu barındıran bir takım için bu rakam oldukça az. Yarattığımız stadyum sadece 20 bin kişilik. Maç başına kazanacağımız para oldukça az. Oyun boyunca belli hedeflere ulaştıkça MVP puanı kazanıyoruz. Bu puanlarla başta kullanamadığımız bir çok özelliğe ulaşabiliyoruz. Ancak bu özellikleri kullanabilmek için bir de kalkan para ödememiz gerekiyor. Kazandığımız para ile stadyuma ekstra tribün, restoran, çocuk parkı, oyun salonu, dondurma tezgahı ve daha bir çok ekleme yapabiliyoruz. Ancak ciddi anlamda para kazanıp, adam gibi para getiren bir stadyum sahibi olmak için en az 5 yıl geçmesi gerekiyor. Bu adamların bir sezonda yüzlerce maç yaptığını düşünürseniz, bu ciddi bir sorun. Benim yaptığımı yapıp daha ilk maçı oynamadan yıldız oyuncuları fahiş fiyattan satıp stadyumunuzu donatabilirsiniz. Bu yolu denediğinizde ise maç kazanmanız oldukça zorlaşıyor. Kazanmak istiyorsanız takımın hem menajerliğini yapmak hem de her maçı kendiniz oynamak zorunda kalıyorsunuz. Bütün bu harala gürele hali ile monitör başındaki oyuncuyu yoruyor. Çünkü biz eğlenmek istiyoruz, değil mi ya?

İşte bu noktada Owner modu usulca terk edip, Mini Games bölümüne göz atıyoruz. Batting, Pitching antrenmanları yanında Tetris-vari bir mini oyun eklenmiş. Oldukça zevkli ve oyunun saha içi kontrollerine alışmanıza oldukça yardımcı oluyor. Antrenman olayı

Oyuncularımız artık duruma göre mimik de yapıyorlar.



-Allah! - Aklin varsa koş ol!

ise sahaya rampalar, saha dışına da belli hedefler eklenerek daha renkli hale getirilmiş.

Tamam Sinan, şimdi toparlıyorum... Menajerlik olayı iyice dallanmış budaklanmış. Oyun içi kontroller biraz hafifletilmiş, daha kolay hale getirilmiş. Mini oyunlar eklenmiş. Oyunun müzikleri hiç fena değil. Ancak spikerler biraz ağır aksak bu yüzden müziklerin sesini biraz açmakta fayda görüyorum. MVP Baseball serisi cidden iyiye doğru gitmekte. Türden hoşlanan PC kullanıcılarının pek bir alternatifi olmadığını düşününce söyleyecek fazla bir söz kalmıyor. Beyzbol oyunlarından hoşlanan ancak serinin önceki oyununda benim gibi ciddi kontrol problemleri çeken oyuncular için çok daha iyi bir tercih olduğu kesin.

\_Jesuskane

### MVP BASEBALL 2005

SPOR

www.easports.com

Yapımcı: EA Sports

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: Her Yaş İçin

Dağıtıcı: EA Sports

Fiyatı: -

Multiplayer  İnternet

LAN

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Co-op

| Mücadele  | Önerilen                                      |
|---|---|
| 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1400 MB HDD | 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 1400 MB HDD |

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

LEVEL NOTU



Alternatif: MVP Baseball 2004

84



# Kısa Kısa

"Kötü oyun yoktur, Kısa Kısa oyun vardır"  
Bir Sinan sözü

## Nanosaur: The Hatchling

Yapım: Pangea Software Dağıtım. Pangea Software Minimum Sistem. 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

Dinozorlar iyi hayvanlardır. Her yerde yaşayabilirler bir defa. Karada, havada, suda, havuzda, havuz problemde, dergide, Berker'in çekmesinde (geçen gün çekmesinde T-Rex gördüm, katlayıp koymuş)(Velociraptor o, T-Rex çekmeyeceye sığmıyor, ayrıca hazır çorbalarını içiyor. – Madd), Sinan'ın evinde (geçen gün salonunda Burak gördüm, katlayıp koymuş)... Ayrıca arkadaşlarıyla uyumlular. Peki zaten



nesli tükenen iyi kalpli bu hayvanları öldürmeye utanmıyor muyum? Utanıyorum elbette, utanmaz mıyım? Ama ben yapmadım, Nanosaur yaptı. (Utanmaz arlanmaz yalancı! – Madd)

Nanosaur'un devamı olan The Hatchling'de ise ağır silahlar kullanan bir dinozoru kontrol ediyorsunuz. Evet, yanlış duymadınız, "ağır silahlar" dedim, "dinozor" dedim, "nasıl oluyorsa" dedim. Hali hazırda uçmakta olan bu dinozorla, kendi hallerinde otlanan diğer dinozorları öldürmeye çalışıyorsunuz. Ayrıca sizi vurmaya çalı-

level  
NOTU 46



şan sistemleri de devre dışı bırakıyorsunuz. Peki hiç utanmıyor musunuz? Adamlar o kadar masraf yapıp, yemeyip içmeyip oraya sistem koymuşlar! Siz ne yapıyorsunuz bunun karşılığında? Savaş!!! İnsanoğlunun içinde bulunduğu bu gaffet uykusundan uyanmasının zamanı geldi de geçiyor bile! Bu yüzden size bir kitap tavsiye ediyorum, okuyun, hayatınız değişsin: Savaş ve Burak. Yani... Sanırım... ☺

## Hoyle Card Games 2005

Yapım: VU Games Dağıtım. VU Games Minimum Sistem. 166 Mhz CPU, 32 MB RAM



Geçen hafta dergide dolaşırken Berker'e rastladım. Masaları birleştirmiş Sinan'la Pişti oynuyorlardı. Berker tam elindeki okey tahtalarıyla pişti yapacaktı ki, araya girip dedim "Böyle böyle", "Bunlar poker için değiller bak, bina yapımında kullanılıyorlar, hem ozon tabakasını da deliyorlarmış". Engin deneyimimle yaptığım bu uyarının ardından Berker hemen bir basın toplantısı düzenledi ve poker oynamak için ağır, kullanışsız tahtalar yerine ergonomik, ele oturan meşe odunları kullanmaya karar verdiğini açıkladı. Ha, o sırada ben orada mıydım? Değildim tabii ki. Olur muyum hiç?

level  
NOTU 65

Card Games 2005 ise sevgili okurlar, ilginçtir ki, Card Games serisinin son oyunu. Tabii buradan şu sonucu çıkarmak olası: Devam oyunlarında yenilikler vardır. Ama Card Games 2005'te yenilik var mı dersiniz? Yok! Buna rağmen yazının geri kalanını okumak istiyor musunuz? Ha, peki! 15 kart oyunu, 10 etkileşimli karakter, yüz edit'leme seçeneği, farklı zorluk dereceleri, kapsamlı tutorial'lar, bir-iki yeni oyun, Birkaç İyi Adam, Card Games 2005'te bulunanlar arasında. Bu açıklamadan sonra sorulması gereken bir soru varsa o da "Ben bir şey anlamadım?" veya "Gelinim olur musun?"dur. Sizin de aklınıza gelen sorular varsa, gelin bunları bizle paylaşın, hep birlikte Sevgi'yi, Barış'ı, Savaş'ı bulalım. Cidden, Savaş nerede ya?

Tabii bunlar bir kart oyunu için yeterli değil bir zaman. Berker ki o kadar kart oyunu oynayan, o kadar kahve içen bir kişi, ona bile yetmiyor. O değil de, Berker, PS2'ler Vogel'e zimmekli, Pis Yedili oynamak için onları kullanmaz mısın?! Hayır o masayı da kullanma bak, Burak'ın eski masası o, anısı var! Ayrıca Pis Yedili öyle oynanmaz! 7 rakamının kendi içindeki çıkmazlarını, bunalımlarını anlatan bir oyundur bu aslında! Bu şekilde oynamaz mısın? Ne? Oynar mısın? Hah, onu diyorum ben de işte! ☺



# Hoyle P. & B. Games 2005

Yapım: VU Games Dağıtım: VU Games Minimum Sistem: 166 Mhz CPU, 32 MB RAM

Tahta oyunu ne demek bir defa, o var. Tahtadan oyun mu olur?! Olmaz! Bu kadar baştan savma oyun yapılmaz! Metalden veya plastikten olsa tamam! Ama ya tahta?! (Ama ya Firat? – Madd) Ben olsam bu oyunu yazmazdım! Yani... Şu anda yazıyor olsam da aslında bu yazıyı yazan ben değilim, umutsuzluğum (sanırım). Gelelim Puzzle & Board Games 2005'e! Dikkat ederseniz bu ayki ikinci Hoyle oyunu Puzzle & Board Games 2005. Dikkat etmezseniz de ne yapayım, bana okur mu yok? Elimi sallasam onbeşi... Peki tamam, yedisi... Üç?.. Bir?.. Sinan bile okumuyormuş beni! Ühü!

Card Games 2005 gibi, Brad Pitt gibi, Puzzle & Board Games 2005'te de birçok oyun var. Tetris, labirent, Mahjong oyunları, The Incredible Machine, bunlardan birkaçı. Şimdi gelin, hep beraber bu oyunların nasıl oynadıklarını anlatalım. Labirentle başlayalım isterse. Ha, dersenez ki "Ben Tetris'ten başlamak istiyorum!", o zaman gelin labirentle başlayalım. Labirentte, A noktasıyla B noktasındaki havuz problemine ulaşma-

ya çalışıyorsunuz. Bunun için de klavyedeki ok tuşlarını ve salondaki 74 ekran televizyonu kullanmanız gerekiyor. Bu da oyunun basit bir kontrol sistemine sahip olduğunu ortaya koyuyor, koymuyor değil. Tetris'te ise Z, L, kare, çubuk, beyaz eşya ve iki oda bir salon şeklindeki objeleri birbirlerine saptırmaya çalışıyorsunuz. Bunlar Puzzle & Board Games 2005'in sadece yarısı, diğer yarısı içinse "PYARIM" yazıp 9923'ye kısa mesaj atın, Kurtlar Vadisi'nin melodisi cep telefonunuza gelsin. "PYARIM" yazın, 0212 45656999'a telefon edip "Abi ben PYARIM" yazdım" deyin, Kurtlar Vadisi'nin polifonik melodisi... Polifonik ne ya?! Polifonik ne!! :o

level  
NOTU 68



level  
NOTU 40

## Shikigami no Shiro 2

Yapım: Aifa System Dağıtım: Aifa System Minimum Sistem: 500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX

Shikigami no Shiro 2 ise bir Japonca simülasyonu. Veya değil, klasik bir shoot'em up. Ama diğer shoot'em up'lardan bir farkı var bu oyunun: Adam uçuyor. Evet bu bayağı bir fark. Belki bunu bu şekilde yazmamalıydım, belki duyarsızım, umursamazsım, ama açıklayabilirim: Shikigami no Shiro 2'de karakter seçebiliyorsunuz. Seçimden sonra Katil Balina Willy gibi göklerde çevreye dehşet saçarak uçuyorsunuz. Ha, dersenez ki "O Katil Balina değil bir defa, Chucky", o zaman derim ki "Spor dostluk ve kardeşliktir".

Bunların yanında sevgili okurlar, her karakter iki farklı silaha sahip. Mesela biri kendisini ateşten koru-

yan bir kalkan kullanıyor. Bir diğeri ise onun kalkanını çalıp kullanıyor. Bu şekilde "Kurbağam Olur musun?" ve benzeri yarışma programlarındaki gibi tartışmalar çıkıyor. Tabii oyunda bazı sorunlar yok değil, var. Bir defa ekran sıkışmış. Sınırlı bir alanda oynuyorsunuz. Bir diğer sorunsal oyunun tekrar etmesi. Elm Sokağında Kâbus gibi başa sarıyor oyun. Bu da bir yerden sonra sıkılmanıza neden olabilir. Bir dakika, beni de aranızda alın. Ben de sıkılmak istiyorum! Burada bu oyunla yalnız bırakmayın beni! Hey? Gitmişler! Allah'im! Olamaz! :o

## World Champ. Snooker 2004

Yapım: Blade Interactive Dağıtım: Codemasters Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Kaç bilardo oyunu oynadığımı saymadım ama, bu altıncısı (dengesizlik de neymiş?). Virtual Pool, Arcade Pool, Swimming Pool gibi birçok bilardo oyunu oynadım şimdiye kadar. Peki bunların içinde en iyisi hangisiydi biliyor musunuz değerli basın mensupları? Virtual Pool'du elbette. İkinciliği ise Arcade Pool ve Need for Speed paylaşır. Ne var ki bu World Championship Snooker 2004'ün "vasatı 40 kibrit" olduğu anlamına gelmiyor. Nereden çıkarıyorsunuz? Şurdan mı? Hah, kapatayım orayı ben! Durun siz! Vick! (Alçı sür!)

Oyundaki modlar; Snooker, LG Tour, Pool, Trickshots, Classic Matches. Trickshots şov amaçlı bir mod. Karışık dizilmiş toplarla sayı yapmaya çalışıyorsunuz. Birçok farklı hareket var kullanabileceğiniz. Bak kala gidip kaşarlı sandviç yaptırmak bunlardan biri. Bir diğeri pike yapmak. Diğer modlardan bahset-

meye gerek yok aslında. Ama ben yine de bahsedeceğim. Classic Matches mesela. İsminden de anlaşılacağı gibi Classic Matches'ta tek kale maç yapabiliyor ve klasik maçları yeniden oynayabiliyorsunuz. Bu kadar mı? Bu kadar.

Grafiklerden bahsetmek gerekirse de bir şeyler yazayım, ne yapayım. İlk olarak, 1600x1200'de veya 3x5'te bile grafikler vasatı aşmıyor. Aslına bakarsanız Burak da vasatı aşmıyor. Neyse ki Burak'ın animasyonları iyi. (Yok he, kukla gibi! – Madd) Ya World Championship Snooker 2004'te? Değil. Fizik modellemesi ise gerçekçi. Toplar ve bilardo masası gerçeğine yakın bir şekilde hareket ediyorlar. "Bilardo masası nasıl hareket ediyor?" diye soracak olursanız, cevabım şu olur: "Ha? Ne?". :o



level  
NOTU 68

\_Firat Akyıldız



# KONSOL USTASI

Bu ayki konumuz PSP arkadaşlar. Tüm PSP meraklılarını buraya davet ediyorum. Henüz bir PSP sahibi olamamam beni bu hale soktu ve sabah ağzımı açınca içinden PSP, gece rüyamda PSP, yemek yerken kaşığıma PSP çıkıyor. Bu alet inanılmaz grafikler, mükemmel bir ses, MP3 çalma özelliği ve Wi-Fi ile çok kişili oyun oynamanın ötesinde, net bir biçimde her yerde eğlenebilmenizi ve bir saniye bile sıkılmamanızı sağlayabiliyor. Bu denkleme bakacak olursak, 25 Mart'ta PSP Avrupa'da olacak. (Son dakika düzeltmesi: PSP'nin Avrupa çıkışı daha ileri bir tarihe ertelendi - Sinan). Hatta oldu, çünkü aylardan Nisan değil mi? (Tamam, öyle de Tunacım, bak ne dedim az önce? Gecikicek dedim, son dakika yazdım oraya... Ama sen bu yazıyı çok önceden yazmıştın ve benim bu araya girdiklerimi okuyamıyorsun değil mi? Dur o zaman sana el kol hareketleri yapayım da dergi basılana kadar göreme sen... Eh eh, aa zevkliymiş be! - Sinan) 250\$ fiyatı olması beklenen PSP, ülkemizde yine milyarlara varırsa bu sefer gerçekten isyan çıkarma niyetindeyim. Kimse beni tutamayacak! (Tutan varsa beri gelsin! (Tutan come on!) - Sinan)

Efsane Sith mi son verecek?

## STARWARSEPISEDE]]]:REVENGE OF THE SITH

Yapım: The Collective | Dağıtım: LucasArts | Platform: PS2, Xbox, GC, PC | Çıkış Tarihi: 5 Mayıs 2005

KOTDR 2'de nasıl da Sith'e cevaplarını vermiştik? Darth Sion da ezikti, Kreia da işte bununla bağlantılı olarak, Sith bizden intikam almaya geliyor (bir konu bu kadar saptırılabilir). Katıksız bir film oyunu olacak Revenge of the Sith'te Anakin Skywalker ve Obi-Wan Kenobi'yi kontrol edeceğiz. Elbette her iki karakterin birbirlerinden farklı oynanışları bulunacak. Mesela Anakin ile karanlık tarafın güçlerini kullanacak ve daha saldırgan bir

oynanış göreceğiz. Obi-Wan ise umutsuzca galaksiyi karanlığın ellerinden kurtarmaya çalışacak. Mükemmel bir ışın kılıcı tekniği gösterecek, güçleri de daha çok düşmanlarının hareketlerini kontrol etmeye yönelik olacak. Filmin hikayesini genişleteceği söylenen yapımda aynı zamanda sadece oyuna özel mekanlar da var olacak. The Collective'in bu konudaki başarısını tam bir ay 5 gün sonra inceleyeceğiz.



## XBOX NEXT VEYA DAHA HAVALISI XENON!

İsmi ve teknik detayları halen kesinlik kazanmamış olan yeni Xbox hakkında elimizdeki bilgiler ulaştıkça sizden de sakınmayalım dedik. Microsoft'tan gelen açıklamalara göre Xbox Next'in grafik çipi ATI'nin Microsoft için özel bir üretimini. Donanım olarak elimizdeki bilgiler bu kadardı, hoşçakalın. (Kalmışınlar hoş! Bitmedi donanım kısmı! Nasıl haber yazmak bu, daha haberin yok X-Box 2'nin içinde 3 tane 3Ghz'lik PowerPC işlemci olduğundan! Utan! Bu arada: OHA! 9 Ghz de neymiş? - Sinan) Donanımdan çok diğer özelliklerin altını çizen Microsoft ilk önce Oyuncu Kartları'nı açıkladı. Her oyuncunun kendi özelliklerinin bulunduğu bu sistemle, benzer zevklerinin bulunduğu diğer oyunculara ulaşımınız kolaylaşacak (bu kartlar sanal birer kimlik). Marketplace yani kısaca

alışveriş bölümünden istediğiniz oyuna eklentiler, yani yeni bölümler, silahlar, araçlar vb. birçok şey satın alabileceksiniz. Micro Transactions sistemi yapımcıların ve oyun topluluklarının, yarattıkları malzemeleri çok ucuza satmalarını sağlayabilecek bir yenilik. Diyelim ki bir yarış oyununa kendiniz bir araba tasarladınız. Bunu yaklaşık 1\$'dan satışa çıkarabileceksiniz. Son olarak kişiselleştirilmiş müzik listeleri dikkat çekiyor. Artık bir oyunun size sunduğu müziklerle yetinmek zorunda değilsiniz. Dilediğiniz oyuna, dilediğiniz müzik parçasını kendiniz ekleme şansına sahip olacaksınız.



## BASKIYI DURDURUN!

► Mavi ve hızlı kırpimiz Sonic durmak bilmiyor, bu bir gerçek. Shadow the Hedgehog daha karanlık yapısı ve Ratchet and Clank benzeri oynanışıyla Xbox, PS2 ve GameCube için hazırlık aşamasında.

► Kısa bir Marvel turu: 8 Temmuz Fantastic Four, 2005'in üçüncü çeyreği, Ultimate Spider-Man ve Hulk: Ultimate Destruction, 2005'in dördüncü çeyreği, X-Men Legends 2 ve Marvel Nemesis: The Imperfects: Punisher 2 ise 2006'nın herhangi bir zamanı. Bu oyunların hepsi, tüm ünlü konsollarda...

► Sammy Corporation'a bağlı olan Sammy Studios tüm bağlarını koparıp High Moon adında yepyeni bir oluşuma imza attı. High Moon'un ilk işi Darkwatch olacak, ama Iron Phoenix ve The Shield halen Sammy/SEGA işbirliğinde.

► Eidos pek de başarılı geçmeyen 6 ay sonunda zarar ettiğini açıkladı ve bununla birlikte Hitman: Blood Money ve yeni Tomb Raider oyununu 2006'nın herhangi bir zamanına ertelediğini belirtip salonu aplayarak terk etti.

► Activision, Gray Matter ve Treyarch ile anla-

şarak Call of Duty'yi tekrar konsollara taşımaya karar verdi. Gerek var mıydı peki? Hiç yok.

► Bu yaz Full Metal Alchemist tekrar sahneye çıkıyor. Hagane no Renkin Jutsushi 3: Kami wo Tsugu Shoujo kısaca FMA 3 demek oluyor. Biz daha ikinci oyunu görmemişken, üçüncü oyunun adının geçmesi de biraz garip tabii.

► FMA 3'ün yanında Japonya'da bu yaz görülmesi beklenen bir başka oyun da Shadow Hearts 3. Pek dikkat çekmese de çok başarılı bir RYÖ olan Shadow Hearts: Covenant, bu yeni bö-



# STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

Grafikten ve sestem önemli bir şey varsa, o da oynanış olmalı

Yapım: Atlus Software | Dağıtım: Atlus Software | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 4 Mayıs 2005



Phantom Brave, Disgaea, Final Fantasy Tactics veya eski Breath of Fire fanatiklerinin dikkatlerini yoğunlaştırması gereken bir RYO geliyor. Stella Deus, Suveeda'nın Deegnis'in hanedanlığına son vermek üzere çıktığı macerayı konu alıyor. Alıyor diyorum, çünkü bu oyun şu anda Japonya'da piyasada. Bizse bir ay sonra yine karelere ayrılmış alanlarda, büyüleriyle, takım saldırılarıyla ve ölümcül özel ataklarla uzun bir hikayeye adım atacağız. Altı karakteri aynı anda kontrol edebildiğiniz Stella Deus, grafiksel açıdan ne bir şaheser, ama zaten bunu hedeflemiyor. O yüzden ekran görüntülerine bakarak burun kıvrımayın, zira büyük ihtimale çok sağlam bir oynanış verecek ve grafikleri düşünmeden saatlerimizi bu oyun başında harcayacağız.

## HAUNTING GROUND

TEK DOSTUMA, HEWIE'YE...

Yapım: Capcom Prod. Studio 1 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Mayıs 2005

Sevmiyorum korku oyunlarını. Olmuyor, yapamıyorum. Korkuyorum işte. Zorla mı yahu?! Sevgili Capcom ise bu durumdan çok memnunmuş gibi yepyeni ve inanılmaz daha önce oynadığınız korku oyunlarından daha fazla gerilim nereden olacak bir oyun hazırlıyor. Bunun nedeni çok basit. Kahramanımız Fiona hiçbir şekilde kendini koruyamıyor. Ne bir silahla, ne elleriyle ne de herhangi bir şeyle. Yardımına koşan tek şey, sevimli bir köpek, Hewie. Fiona bulmacaları çözmek, ulaşamadığı yerlere ulaşmak ve elbette düşmanla-

rını yok etmek için Hewie'yi kullanacak. Sanmayın ki Hewie çok sadık bir canlı. Eğer mutlu olmazsa Fiona'ya terk edip gitme gibi kötü bir huya sahip. Capcom'dan gelen açıklamaya göre Fiona yarattıkları en tatlı ve güzel karakter. Bu yüzden de Fiona'nın mimiklerine kadar birçok hareketine özenilmiş. Düşmanlarınızı görünce yatak altlarına, kapı arkalarına saklanacağınız, karakterinizin kalp atışlarını kontrolde bire bir hissedeceğiniz ve bir saniye bile rahat edemeyeceğiniz bir oyun arıyorsanız, buyrun Haunting Ground sizin olsun. Ben istemiyorum.



lümünde 1929'un Amerika'sını ve birçok eski karakteri konu alacak.

► Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga'ya oynayan var mı? Yok değil mi? Peki Digital Devil Saga 2'nin ne lüzumu vardı daha biz ikini bile oynamamışken? Bir soru daha isteyen?

► Nintendo yeni konsolu Revolution'in Wi-Fi ile online oyunculuğa önem vereceğini açıkladı.

► Berlin'de basın üyeleriyle konuşan Hideo Kojima, yeni MGS oyununun yeni nesil konsollar için tasarlandığını açıkladı. Bu da PS3 için para birtiktirmeye başlamamız anlamına geliyor sanki.

► Konami de Castlevania: Curse of Darkness'in PS2 için hazırladığını ve bu sonbaharda piyasada olacağını tüm Castlevania hayranlarına ilettili. Konu hakkında detaylı bilgi gelecek ay burada.

► BBC'ye konuşan EA Avrupa genel müdürü PS3'un kapasitesinin Xbox Next'ten daha iyi olacağını söyledi. Bunu da Microsoft'un bir yazılım şirketi, Sony'ninse donanımda daha uzman olmasına bağladı.

► Microsoft Final Fantasy yapımcılarından Hironobu Sakaguchi'yi Microsoft Game Studios'a transfer ettiğini ve yepyeni 2 RYO üzerinde çalışmaya başladıklarını belirtti.

► Xbox Next'in bir harddisk barındırmayacağı daha önce açıklanmıştı. Teknoloji haber sitesi Engadget'a göreysen Xbox Next bu tip depolama için bir genişleme bölgesi bulduracak.

► Soul Calibur serisi bütün karakterlerini silahlı olmasıyla diğer dövüş oyunlarından biraz ayrılır. Namco, Tekken 5 daha taze çıkmışken Soul Calibur 3'ün bu yıl sonuna kadar çıkacağını duyurdu.

## WITHOUT WARNING

Her şeyin yoluna koyulması için sadece 12 saatiniz var

Yapım: Circle Studio | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005

Teröristler, bir kimya fabrikası ve özel tim. Bu üçlüyü bağlayacak olursak, kimya fabrikasının taşkınlık yaptığını ve bununla birlikte

özel tim ile teröristlerin Uludağ'a kaymaya gideceği sonucunu çıkarmamız saçmalığın danskası olur. Gerçek olay ise şöyle:

Bu kimya fabrikasını teröristler ele geçiriyor ve özel tim de bir facia oluşmadan önce harekete geçiyor. 3 kişilik özel timin yanında, fabrikada mahsur kalmış 3 de sivil var. Etti altı. Bu altı kişiyi tam 12 saatlik zaman dilimi içerisinde kontrol edecek ve olayları yatıştırılmaya çalışacağız. Merak etmeyin, oyun gerçek zamanlı ilerlemeyecek. Bir karakterin 20 dakikada bir olayı çözmesi istenirse, bunu siz 10 dakikada da yapabileceksiniz, 30 dakikada da. Fakat hikaye zamanının bozulmaması için bu 20 dakika olarak sayılacak. Üç kişilik özel timin oynanışı daha çok aksiyona yönelik olacakken, siviller gizliliğe dayalı hareket edecek. Tim bunların sonunda da kimya fabrikası sizin olacak!





Şeytan çıkarmanın yeni adı

# CONSTANTINE

**Kutsal silahlar, şeytani yaratıklar ve bitmeyen aksiyon! Van Helsing geri dönüyo... Sanırım karıştırdım.**

Aslında bu oyunu filmi izledikten, çizgi romanı okuduktan sonra inceleyecektim ama olmadı. Hellblazer'ı buralarda bulmak zaten imkansız... Film gelmek bilmedi... Bekledim, sabrettim ama hayır. Sonunda film geldi ama beş bin kişi aynı gün sinemalara hücum etti. Bu sefer de yer bulamadım. Şuraya karizmatik bir giriş yazacaktım filmin havasıyla, her şey suya düştü. Bunalıma girdim, ben gidiyorum. Kendinize iyi bakın.

## CEHENNEMİN AYNASI

Üçüncü Kişi kamerasından oynanan bir aksiyon Constantine. Amacınız gerçekten çok basit: Önünüze geleni ortadan kaldırmak. Bunu yapmak içinse birkaç yolunuz var. İsterseniz isimleri kutsallaştırılmış, ama normal silahlarla aynı etkisi bulunan ateşli silahlarla saldırın, yakın dövüşe girip yumruklarınızla savaşın veya Constantine'i bir yaratık avcısı yapan büyülerini kullanın.

John Constantine, birakin çevikliği, tam bir kütük edasıyla ilerlediğinden hiçbir artistik hareket sergilemiyor. Dante Constantine'in yanında artistik jimnastik şampiyonu olur. Constantine'in tek şekilli hareketi R3 tuşuna birkaç saniye bastığınızda gerçekleştirdiği 180 derece dönüş ve buradan da bullet-time'a, yani yavaş görüntüye geçiş. Bu hareketin de müthiş kullanışsız olduğunu söyleyerek, hareket konusunda oyunun sınıfta kaldığını belirtiyorum.

Oyunun tek orijinallik kazandığı yer –ki buna da ne kadar orijinal diyebiliriz bilemiyorum- büyülerin kullanımı. Oyunda ilerledikçe çeşitli büyüler kazanıyorsunuz ve tabii

ki bu büyüler kazanmak için bir şey yapmanıza gerek yok. Çünkü oyunda ne olması gerekiyorsa kendiliğinden oluyor. Bir büyüye kavuştuğunuzda, o büyüü Üçgen tuşuyla harekete geçiriyorsunuz. Bundan hemen sonra zaman yavaşlıyor ve ekranda belirtilen tuşlara sırasıyla basarak büyüü tamamlıyorsunuz. Tahmin edeceğimiz gibi bu tuşlara ne kadar hızlı basarsanız, bir yaratığın suratınızın ortasına geçirip büyüü bozması o kadar zorlaşıyor. Büyülerse ortalığa şimşek saçma, şeytan çıkarma, kendinizi koruma gibi bir takım yine orijinallikten yoksun görüntüler içeriyor.

## ŞEYTAN MITOLOJİSİ

Farketmişseniz size konuyu anlatmadım, çünkü konu oyunda da size sunulmuyor. Bir şekilde John Constantine'in bir nevi şeytan çıkarıcı olduğunu anlıyoruz ve bu vesileyle de zebanilerin ondan hoşlanmadığını. Ortada bizi saracak bir konu olmaması asıl sorun değil. Oyunda gerçek anlamda hiçbir orijinallik yok. Ne silahlar, ne büyüler, ne de bölüm tasarımlarında göze çarpan bir şey yok. Dünyanın cehennem versiyonunda biraz hareket görüyoruz ama o da bir yere kadar.

Dünyanın bahsedemeyeceğim. Normal zorluk seviyesinde bile sadece koşarak ve ateş ederek hiç duraklamadan ilerleyebildim. Hiçbir şey beni zorlamadı. Öyle ki on katım büyüklüğündeki bir yılan bile dil çıkardım.

Constantine'in iyi bir film olduğu söyleniyor. Ama biz yine kötü bir film oyunuyla baş başa kaldık. Piyasada çok iyi aksiyon oyunları zaten sebil gibi iken Bu oyunu denemek için hiçbir nedeniniz yok, filmine bağlımış olsanız bile.

Tuna Şentuna



## CONSTANTINE

AKSIYON

www.thq.com

Yapımcı: Bits Studios  
Dağıtıcı: THQ

Orijinal Olarak: Yok  
Fiyat: -

Yaş Sınırı: 17 ve Üstü  
Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik  
Ses  
Oynanabilirlik  
Multiplayer  
Eğlence



### Artılar/Eksiler

▲ Büyü mekanizması.  
Dünyanın cehennem versiyonu.  
▼ Monoton oynanış.  
Sıradan silahlar, büyüler.  
Hemen herşey vasat.

LEVEL  
NOTU





Rahmetli Heihachi iyi adamdı. Güçsüzü korur, kanncayı bile incitmezdi

# TEKKEN 5

LEVEL CLASSIC

Ne şanslıyım ki, son aylarda incelediğim bütün oyunlar kendi türlerinin en iyileri oldu. 2005 yılının PS2 için altın yıl olacağı daha şimdiden belli. Tekken 5 de bu geleneği bozmayacak inşallah. Bütün zor işleri Namco yaptıktan sonra, bana da oyunu size sunmaktan başka bir iş kalmadı. Bakalım yeni Tekken neler getirmiş...

## TEKKEN 5 BİR KİMDİR, BİR NEDİR?

Merakla beklediğim oyun sonunda kapımı çaldı ve içeriye girdi. Hemen onu konsolumun içine davet ettim; beni kırmadı sağolsun. Önce bir Namco logosu göründü. İşler tamamdı, her şey yolundaydı. Ama o da nesi? Böyle dandik dundik bir üç boyutlu uzay shoot-em up oyunu çıktı karşıma. E DVD'nin üzerinde Tekken 5 yazıyordu ama? Neyse biraz ilerledim, birkaç mekik vurdum ve sonunda ekran kararı. Açılıştaki bu tuhaf, anlaşılmaz ama şaşırtıcı mini oyun, tıkalı olan tüm aksiyon damarlarımı açarak biraz sonra karşılaştığım görüntülere hazırladı beni. Ardından Tekken 5 ekranıma kavuştum. Açılıştaki intro iki parçadan oluşuyordu. İlk parçası önceden de yayınlanan tanıtım videosunda gösterilen kısımları içeriyor ve oyunun ana hikayesini anlatıyordu. Jin, Mizhima Zaibatsu karargahını basarak hem Kazuya'yı, hem de Heihachi'yi bir güzel pataklıyor, ardından hayatı boyunca barıştan yana olan annesinin hatırına bu ikisinin hayatlarını bağışlayıp kayıplara karışıyor. Olayın şokundaki Heihachi ve Kazuya henüz kendilerine hangi kamyonun çarptığını bile anlayamamışken, malika-



neye bir Jack-5

robot ordusu saldırıyor. Orduya karşı koyabilmek için sırt sırta veren Heihachi ve Kazuya robotları demonte etmeye başlıyorlar. İşlerin sarpı sardığını gören Kazuya madık atıp Heihachi'yi robotların ortasına fırlatıyor ve kendisine kaçacak boşluk yaratıyor. Kazuya ortamdan inceden uzarken, eli kolu tutulmuş olan Heihachi'nin burnunun dibinde bir robot bomba patlatıyor. Alevler içinde parça pinçik olan malikaneyi uzaktan izleyen bir kiwreoğlu da gayet halinden memnun biçimde Heihachi'nin öldüğü raporunu geçiyor telsizinden. Daha "obareey, vışş" gibi şaşırtma efektlerim bitmeden videonun ikinci kısmı geliyor ekrana. Burada da bir kulenin tepesine bisik-

letiyile çıkmış deli kızıdan başlayarak diğer deli karakterler tanıtılıyor, yaptıkları delilikler uygulamalı olarak alenen gösteriliyor. Sonuç olarak video bittiğinde oyunu oynamaya hazır ve nazır oluyor; kulak memesi kıvamına geliyoruz.

İlk görüncüye çıktığı zaman oyun salonlarını sallayan Tekken serisi bu yıl onuncu yaşını dolduruyor. Genellikle Street Fighter, Mortal Kombat ve benzeri dövüş oyunlarının kaderlerinde kaçınılmaz sonbahar olmasına rağmen, Namco ne yaptığını çok iyi biliyor ve Tekken serisine ikinci baharını yaşatmak için uğraşıyor.

## TEKKEN, İNSANIN KENDİSİNE YAKIŞANI GIYMESİDİR

Şimdiye kadar konuştuğum bütün Tekken fanatikleri serinin en iyi oyununun Tekken 3 olduğu üzerinde fikir birliği yapmış gibilerdi. Aslında bunun sebebi gayet açık; Tekken Tag Tournament güzel bir oyundu ama konsept olarak Tekken 3'ün devamı niteliğini taşıyordu. Tekken 4'te ise Namco seriyi bir kademe ileriye götürmek

İşte bir varyasyon örneği. Neydim dememeli, ne olacağım dememeli.







İşte karakter seçme ekranımız.



Amman düşmemeli, cepta telefonla dijital kamera vardı...



Bakınız geliştirme ekranından yeni kostüm satın alınıyor.



Karakterlerinizi ihyâ etmek de maymun etmek de sizin elinizde



Bahsettğim koridor ve şamar oğlanlarından bir kesit



adına radikal değişiklikler denedi, fakat bu değişiklikler serinin sevenlerini pek memnun edemedi. Hatalarından ders almasını bilen yapımcılar da geriye dönüp Tekken 3 temellerinin üzerine yeni oyunlarını inşa etmeyi uygun buldular. Aslında bunun serinin geleceği açısından iyi olduğunu düşünüyorum. Böyle bir maceraya atılıp, en az hasarla ders alınması Namco için ciddi bir deneyim oldu.

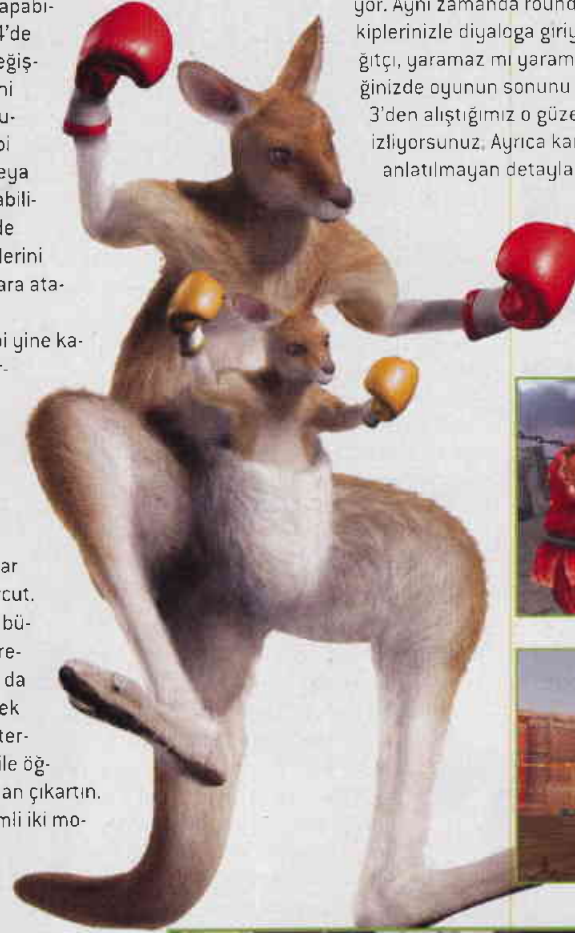
Tekken 5 benim şimdiye kadar gördüğüm dövüş oyunları içe-

risinde en iyi motora sahip olanı. Donanımı zorlayan o kadar çevresel detaya rağmen hiç yavaşlamadan, ar- dı ardına, kopmadan ve kontrolü kaybettiğinizi hissetmeden sayısız süper akıcı ve estetik hareket yapılabiliyorsunuz. Tekken 4'de yer alan tuhaf yer değiştirme hareketleri yeni oyunumuzda yok. Bunun yerine eskisi gibi karakterimiz sağa veya sola doğru 45'e kaçabiliyor. Fakat bu sefer de 45'e kaçma hareketlerini L1 veya R2 gibi tuşlara atamıyoruz.

Her zamanki gibi yine karakterlerimizin onlarca mükemmel hareketi var. Oyun içinden ulaşabileceğiniz çarşaf gibi komut listesinde normal hareketlerin yanı sıra özel vuruşlar ve kombolar da mevcut. Zaten bir karakterin bütün hareketlerini öğrenebilirseniz oyunun da ustası oldunuz demek oluyor. Bütün karakterleri tüm hareketleri ile öğrenmeyi ise aklınızdan çıkartın.

Oyunun en önemli iki modundan birisi olan story (hikaye) modunda, her birinin

kendisine ait hikayesi olan karakterleri yönetiyorsunuz ve tüm rakiplerinizi döverek karakterinizi mutlu sona ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Yol boyunca seçtiğiniz karaktere göre şekillenecek olaylar size anlatılıyor. Aynı zamanda round önce ve sonlarında rakiplerinizi diyaloga giriyorsunuz. Ve nihayet üçkağıtçı, yaramaz mı yaramaz boss Jinpachi'yi alt ettiğinizde oyunun sonunu getirmiş oluyor ve Tekken 3'den alıştığımız o güzelim videolardan bir tanesini izliyorsunuz. Ayrıca karakteriniz ile ilgili videoda anlatılmayan detaylar da resimlerle ve yazılarıyla anlatılıyor. Açtığımız videoları daha sonra kolayca izlemek için theater moddan faydalanabiliyorsunuz. Aslında bazen merak uyandıran, ba-



Artık geçmiş yolculuk için zaman makinesine veya PSX'e ihtiyacınız yok



Dellendirmeyin Jin'im, Şeytan olur, Hellboy olur, Azrail'iniz olur ona göre!





zen de kendinizi gülmekten alamayacağınız bu videolar, oyunun neden bir hikayeye bağlı kalması gerektiğini çok iyi özetliyorlar.

## PARALAR KÜPTEN TAŞMAYA BAŞLAYINCA...

Oyunun arcade modu ise Virtua Fighter 4'ün kullandığı sistem ile



büyük benzerlik gösteriyor. Sizin ve tüm rakiplerinizin sıralamada belirli yerleri, bir çeşit rütbeleri var. Önce adınızı yazıp profilinizi oluşturuyorsunuz, başlıyorsunuz bilgisayarla karşılaşmaya. Sürekli karşınıza çıkan her rakibinizi alt etmeniz ardından bir sonraki rakibinizi seçme şansına sahip oluyorsunuz. Ne kadar yüksek rütbeli birisini seçip yenerseniz, o kadar çok para kazanıyorsunuz. Birkaç maçta bir gelen ünvan maçlarını kazandığınızda ise sizin rütbeniz yükseliyor. Bu durum sayesinde giderek ustalaşılıyor ve en iyi olma yolunda oyunu bırakıp çişe bile gidemiyorsunuz. Rütbeniz arttıkça maçlar da zorlaşıyor, kazandığınız para artıyor. Oyun salonlarında satın alınan bir manyetik karta kaydedilebilen profil bilgilerinizi konso-



lumuzda da hafıza kartına kaydedebiliyorsunuz. İşin kötü yanı her hafıza kartına sadece bir profil kaydedilebiliyor. Kazandığınız paralar kesenizden taşmaya başladığında ise gidip harcaatabiliyorsunuz.

Yapay zeka karakterler öylesine başarılı ki, düğmeleri tokatlamak yerine karakterinizin hareket listesini üzerinde uzmanlaşmanız gerekiyor. Sallamayı seven veya Street Fighter tarzı yarım daire çevir, tuşa bas şeklindeki hareketlere alışksanız bir hayli zorlanacaksınız demektir. İyi bir oyuncu olabilmek için kombo sistemini derinlemesine öğrenmeniz gerekiyor. Hatta bununla da kalmayıp kontr hareketleri de kapmalısınız. Bunları başarabilerseniz izlenesi eserler ortaya çıkartabilir, özellikle çoklu atma hareketlerinde izleyenlerin dillerini yerlere sarkıtabilirsiniz. Tabi ki oyunda ilerledikçe yapay zeka karakterler de işinizi güçleştiriyor. Hele oyunun sonundaki kalleş, dom dom boss karşılaşması mu, maşallah adam bir vuruşta yarı enerjinizi götürüyor. Onu kolaylıkla alt etmeye başladığınızda ise, sizinle Tekken oynamaya niyet eden arkadaşlarınız için kaçıp koltuğun arkasına saklanma vakti gelmiş olacaktır. Bütün bu artı yönlerine rağmen içinde ben hariç her şeyi barındıran Tekken 5'de bir online mod olmaması ise şaşırtıcı.

## İÇİMDE SAKLI ŞEYTAN...

Oyundaki birçok eski karakter geri dönmüş, üstelik bunlara yeni kardeşler de eklenmiş. Raven, Blade'e benzeyen bir ninja. Hareketleri Jun'a benzeyen Asuka ve daha önceki karakterlerle herhangi bir bağlantısı olmayan Feng Wei de diğer iki yeni karakterimiz. Oyundaki her karakter kendi ana dilini ve dövüş stilini kullanıyor. En güzel eklentilerden birisi de maç öncesi karakterlerin birbirleri ile kendi dillerinde konuşmaları. Bazen diyalog can sıkıcı olurken bazen de eğlenceli geliyor. Örneğin, King ve Puma kükreyerek konuşuyor. Her ne kadar oyunun başında seçilebilecek çok sayıda karakter olsa da, siz yine de story modu farklı karakterlerle bitirip yenilerini serbest bırakmak isteyeceksinizdir. Yine Tekken 3'de yer alan Tekken Force modun yerine daha gelişmiş olan Devil Within isimli yeni bir mini oyun eklenmiş. Kendine has bir başlangıç ekranı olan bu hikayeli modda, Jin Kazama yerine geçiyor

ve içimizdeki şeytandan kurtulmak amacıyla çözüm olacağına inandığımız bir laboratuara giriyoruz. Devil Within'in asıl amacı sıkıcı, birbirinin aynısı üç boyutlu koridorlarda ilerlemek ve hareket eden her şeye vurmak. Belirli tuşları kullanarak Jin gard alıyor, rakibe kilitlebiliyor ve çifte zıplama yapabiliyor. Birbirinin aynısı olan rakiplerin sayıca çok üstün olmaları kahramanımız Jin'i yıldırıyor, aksine haksızlığa karşı bir Cüniyet Erkin edasıyla tuttuklarını aynı anda öpebiliyor. Tabi unutmamak lazım gelir ki Jin çok hassas ve içli bir çocuktur. Sabrı taşıdığı, sabır taşı çatladığı ve ekranın üzerindeki barı dolduğu zaman kaynana programlarındaki gibi ağlayıp kafasında bardak kırmak yerine Şeytan Jin'e dönüşmeyi tercih eder. Bu durumda kuvveti ve atikliği bir süreliğine artıyor. İşte o zaman yanına bile yanaşmıyor, gören tüyüyor.

## YİEEYYT, DAALIN ÜLENNN!

Devil Within, bir mini oyun için gayet iyi düşünülmüş. Oyun bütünlüğüne uygun olmasının yanı sıra ana hikayede de yeri var. Bu modu başlı başına bir oyun değil de, bir ekstra olarak düşünmezseniz monotonluktan bayılıp yerlere yayılabilirsiniz. Peki beğenmeseniz de en az bir kez bitirir misiniz? Bence evet. Çünkü bu Devil Within güzel performans ve Fair Play'e(!?) ödül olarak para veriyor para! Bir de bu modu bitirdiğinizde Şeytan Jin oyunun diğer modlarında seçilebilir karakter haline geliyor. Devil Within her türlü Nina Williams'ın başrolde olduğu Death By Degrees'den daha iyi, çünkü daha eğlenceli ve daha da önemlisi bedava.)

Oyundaki muhtelif bölümlerden performansınıza göre kazandığınız tüm bu ganimetiniz ile ne yapacaksınız? Mezara mı götüreceksiniz? Olmaz, ayp. Bir gören olsa ne der? Bunlarla karakterlerinizin şekil şemalini bir miktar değiştirip kafanıza göre uyarlıyor, bir nevi oyuna tarzınızı yansıtıyorsunuz. Karakterinizin tipini değiştirmeye kıyafetinin belirli bölümlerinin renkleri ile oynayarak başlayabilirsiniz; en'ucuzu bunlar çünkü. Olmadı yeni kostümler satın alabilirsiniz. Örneğin üçüncü kıyafetini satın aldığınız Christie de, Tekken 3'deki Eddy Gordo gibi yepyeni bir karakter halini alıyor. Veja güneş gözlüğü









# NBA STREET V3

## Yine mi sokak basketbolu? Kesinlikle evet!

LEVEL CLASSIC

İnanmazsınız, eskiden spor oyunlarından hiç anlamadığım gibi, spor lafı geçtiği anda son hız uzaklaştım. Beden dersinden kaçmak için binbir bahane bulur, elime basket topu verdiklerinde bir kez yere, bir kez de suratıma sektirdim. Topu at dediklerine bırakın potaya yetiştirmeyi, bir metre öteye bile atamazdım. Tabii bir de sınıfta gözde öğrenciler vardı. Yürümüş gibi turnikeye girenler, smaç basmaya çalışanlar, artistik NBA hareketleri sergileme hevesinde olanlar ve türevleri. Bir de köşede oturup Game Boy'da çıkan en son oyunların listesini yapmaya çalışan ben... Manzaranın ne kadar vahim olduğunu tahmin edersiniz herhalde.

Böyle sporla ilgisiz ilgisiz devam edince, beyniniz istemese de oradaki birkaç hücre sonunda isyan ediyor ve bir şeylere yönelmek durumunda kalıyorsunuz. Eğer inatla spor yapmamayı tercih ederseniz -ki mutlaka bir iki spor yapın, ileride çok faydasını görürsünüz- kendinizi ekran karşısına kilitleyip gerçek hayatta asla yapamayacağınızı düşündüğünüz hareketleri birkaç tuş darbesiyle hayata geçirebilirsiniz. Hatta bir takım efsane isimleri size itaat etmeye zorlayabilirsiniz bile.

Bu söylediklerimin hepsi NBA Street'te hayat buluyor. 4 yıl önce de yaşamıştık bunları, 2005'te de yaşamaya devam ediyoruz. Üstelik artık her şeyin en üst noktası söz konusu. Daha çok hareket, daha deli GameBreaker'lar ve daha gerçekçi grafikler. Hani bir hafta yaptınız ve daha önce NBA Street'e hiç yüz vermediyseniz, yol yakınken geri dönün.

### KENDİN YAP, KENDİN OYNA

Amacın sadece o topu, şuradaki potaya atmak olduğu bir oyun na-

sıl oluyor da bu kadar zevkli oluyor, ben de pek anlayabilmiş değilim. NBA Street Vol.2'yi o kadar uzun süre oynamıştım ki, çevremdekiler beni sosyal hayata kazandırmak için çalışmalara girişmişti. V3 ile o günlere geri döndüm. Vol.2 zaten yeterince iyi bir oyundu ve bu versiyonla neredeyse mükemmeliyete ulaşıyor.

Yine 3'e 3 maçlar yapıyor. "Play It" seçeneğini seçerek bu maçlara katılmadan önce "Inside V3" bölümünden Tutorial'lara bakmanızı öneririm. Hareketleri unutmuş veya daha önce NBA Street'le hiç ilgilenmemiş bile olabilirsiniz. Tutorial bölümü sadece ufak videolardan oluşuyor. Dolayısıyla size adım adım oyunu öğretecek bir bölüm beklemeyin. Yani hareketleri çözmek size kalıyor.

Her maçtan önce takımımızda yer alacak oyuncularını belirliyoruz. Toplamda 5 karakteri yanımızda barındırıp, üçünü maça sokma şansımız var. Takım oyuncularımızı edinme metodumuzsa, maç sonunda karşı takımdan oyuncu araklamak. İşlerin karıştığı yerse V3'ün yeniliklerinden biri. NBA'e doğru ilerlerken, takımınız içerisinde anlaşmazlıklar, laf atmalar, itişmeler, dedikodular ve dahasına tanık olacaksınız.

Diyeelim ki bir oyuncuyu maçlarda art arda fazlaca kullandınız. Bu oyuncu sonunda isyan edecektir. Bundan daha da kötüsü, takım arkadaşları arasında çıkan anlaşmazlıklar. Zaman zaman oyuncularınız kaptırı yapacak ve "LeBron oynarsa ben yokum!" gibi tehditlerle karşınıza gelecek. LeBron'u takım-



Bence bu smaçı bloklayamayacak. Sizce?



İç mekanlar dışarısı kadar renkli değil maalesef.



\*4 bölümüne o yükseklikte geldiğine göre, görüntüdeki oyuncunun smaç oranı: hayli yüksek olmalı.

Potayı boş buldunuz mu basın smaçı!







"Eh bu eli nasıl çıkaracağız şimdi potadan? Birisi yardım edebilir mi? Lütfen..?"

dan atacaksınız; bu sefer de bir diğer oyuncunuzun bu olay yüzünden morali bozulacak ve o da takımdan ayrılacak.

### TEK TUŞLA 40 HAREKET

Geçen yılın opsiyonel Trick Stick'i, yani hareket kolu bu sene kendisini daha da zorunlu kılıyor. Artık Turbo ve Kare tuşlarına basarak çok fazla hareket yapamıyoruz. Bunun yerine, dört farklı turbo tuşu ve sağ analog kolun 8 yönünü kullanarak birbirinden farklı artistik manevralar yapma şansımız var. Tabii işin içine analog kol girince durum biraz daha zorlaşıyor, ama mutlaka bu hareketleri kullanarak kombo yapmalısınız. Eğer yapmazsanız, A) GameBreaker için yeterli puan toplayamazsınız B) Önünüzde duvar gibi duran oyuncuların defansını yıkamazsınız. C) Yeternek puanı alamazsınız ve D) oyununuzu izleyenlere görsel şölen sunma şansını elinizden kaçırsınız. O yüzden lütfen bu konuya hassasiyetle yaklaşın, ateşle değil (çok kötü, çok).

Ve son değişim de GameBreaker'larımızda. Geçen yıl tüm GameBreaker işini bilgisayar sizin için yapıyordu, ama bu sefer görev size düşüyor. GameBreaker barınz dolduktan sonra smaç basmaya çalışmalısınız. Eğer bunu başarırısanız oyuncunuz havaya zıplayacak ve sağ analog kolla çeşitli hareketler yapmaya çalışacaksınız. Bu sırada topu diğer takım oyuncularınıza geçirip smaç basmadan önce birçok



Şimdi iş sağ analog kola ve turbolara düşüyor. Yukarıdaki barı +4'e getirene kadar hareket yapın ve smaçı tamamlayın.



### YENİ DUNKCONTEST BÖLÜMÜ

#### Smaç yarışmalarında başarının sırrı

V3'ün yeniliklerinden biri olan "Dunk Contest" NBA Live 2005'ten biraz geride kalsa da, yine de oyuna renk katmak için çok başarılı bir adım olmuş. Smaç yarışmasında amaç, GameBreaker'larda sergilediğimiz havallı hareketleri bir de jüri önünde



gerçekleştirmek. Önünüzdeki potaya koşarken, Daire ve herhangi bir Turbo tuşuna basarak oyuncunuzu yükseklerle zıplatıyorsunuz. Bundan sonra, oyuncunuz yere inmeden önce ne kadar havallı hareket yaparsanız, o kadar çok puan alıyorsunuz. Turbo tuşları ve sağ analog kol ile yapacağınız her artistik hareket hanenize artı puan olarak yazılıyor. Başarılı olmak içinse birkaç önemli noktaya dikkat etmelisiniz. Mesela "Prop" adı verilen eşyalar. Smaç için zıplamadan önce SELECT tuşuna

basarak kendinize bir eşya seçip bunu sahaya yerleştirin. Daha sonra bu eşyanın üzerinden atlamadan hemen önce Turbo ve X tuşlarıyla bir "Freeball Pass" yapın ve topu havaya fırlatın. Eğer oyuncunuzun smaç seviyesi yüksekse, jüriyi etkileyecek bir zıplayış gerçekleştirmiş olacaksınız. Bundan sonra da ya iki turbo düğmesiyle iki veya üç hareket, ya da bir tane dört turbolu, bir tane de tek turbolu hareket yapın ve jüriden en yüksek puanları alın.

hareketi yan yana dizebilirsiniz. Ne kadar çok hareket yaparsanız, o kadar çok sayıyı kendi hanenize ekleyebileceksiniz. Zayıf bir GameBreaker size +2, karşı tarafada -1 puan verecekken, üç oyunculu bir smaç görüntüsü +4, -1 getirebilir.

### RİBAUND MÜCADELESİ

Eklenen özellikler size yetmediyse, bir de görsele bakın. Grafiklerin çok daha gerçekçi ve daha renkli olmasını geçtim, kendi korunuzu yaratabilme, karakterinize eşyalar alma ve görüntüsünü sürekli yenileme imkanı bile kendi başına çok büyük bir eklenti. Ge-

çen yıl NBA Ballers bunu yaptığında NBA Street kıskanarak bakmıştı.

Burada daha fazla yerim kalmadığına göre, size sadece tek bir şey söylemek istiyorum: Spor sevin sevmeyin, oyun sevin sevmeyin, beni sevin sevmeyin, fakat bu oyunu mutlaka arşivinize ekleyin. Şu ana kadar oynadığımız oyunlar arasında en çok sevdiğimizden birisi olması kaçınılmaz. ☺



Tuna Şentuna



### NBA STREET V3

SPOR

www.easportsbig.com

Yapımcı: EA Canada

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtıcı: Aral İthalat

Fiyatı: 120 YTL

Kaç Oyuncu: 1-4

#### DESTEKLENENLER

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

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Zor

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Arılar/Eksiler

▲ Daha fazla yeni hareket

▲ Smaç yarışması

▲ GameBreaker'a gelen

▲ yenilikler. Online mod

▼ Orta zorluk seviyesinde

▼ bile oyun fazla zor. Bazı

▼ ünlü isimler (Michael

▼ Jordan gibi) lisans

▼ problemi yüzünden yok

Alternatif: NBA Ballers, NBA Live 2005

93



## Ringin kralı tekrar sahnede

# FIGHT NIGHT ROUND 2

"Amaan, sadece boks oyunu" deyip geçilmeyecek kadar eğlenceli

LEVEL CLASSIC

Ben ki boks gördü mü kafasını çeviren, boksör olarak Muhammed Ali'den başkasını bilmeyen bir insanı olarak, nasıl oluyor da gece gündüz rakibimin suratına bir tane Haymaker oturtmadan rahat edemiyorum? Bu konudaki ciddiyetim tartışılmaz. Şu yazıyı yazarken bile Fight Night Round 2 oynamamak, sağ, sol, sağ kroşe, sağ aparkat ve sol haymaker kombosunu uygulamamak için kendimi zor tutuyorum. Neler oluyor bana yaw?!

Durum bildiğiniz gibi değil. Artık ekrandaki boks müsabakaları hakkında bile yorum yapabileceğim hale geldim. Orada sağ kroşe vuracağına, sol aparkatı çaksaydı işi bitmişti! gibi gereksiz, benle alakası olmayan yorumlarım oluyor. Beni azıcık sinirlendiren bir kişiye haymaker'la saldırmamak için direniyorum. Vücudumdaki her hücre şu an kalk ve oyunu oynama, rakibinin gözünü patlat, hay-

maker'ın sesini duyu! diye bağıyor. Bu iş nasıl oldu, lütfen anlayan bana da açıklasın.

### 36 LİSANSLI BOKSÖR

Kapak yıldızı Bernard Hopkins, Roy Jones, Winky Wright, Jesus Sanchez ve dahası. Tüm ünlü boksörler var. Üstelik kuru güriütü de değil. Her birinin modellemesi o kadar başarılı ki, gerçek hayattan ayırmazsınız. Bunun nedeni ilk oyunun sunduğu grafik kalitesinin iki katına çıkartılmış olması. Her boksör artık daha fazla poligon, daha fazla detay taşıyor. Gerçekçilik yanında, bu durumun bize kazandırdığı bir başka yenilik de darbeler sonucunda suratta oluşan yaralanmalar. Fight Night 2004'te fazla darbe alan surat direkt olarak bir fazla darbe almış yüz modeli ile değiştiriliyordu. Şimdiyse ne kadar çok hasar söz konusuysa, yüzdeki değişim de buna göre şekilleniyor. Şekli yamulan suratınızı tedavi yönteminde de yenilenme söz konusu. Bu sefer yüzünüzdeki hasarı isterseniz kendiniz tedavi edebiliyorsunuz. Bunu bir mini oyun olarak düşünebilirsiniz. Ekranın dört köşesinde hasar alan bölgeleriniz birer sayıyla belirtiliyor. Siz de sol

analog kolla ilgili alana gidip, sağ analog kolla tahribatı tedavi etmeye çalışıyorsunuz. Tüm bölgelerde harcamanız için de 30 saniyeniz var. Bu işlem biraz yorucu ve bir süre sonra sıkıcı olduğundan, tüm tedaviyi bilgisayara da bırakabilirsiniz. Yaralarınız daha az iyileşir, ama asıl heyecana geçmek için de daha fazla zaman kaybetmezsiniz.

### NEYMİŞ BU HAYMAKER?

Sağ analog kolu kullanmayı beceremeyenler, becerip de hoşlanmayanlar, bu kolu protesto edip ayaklanma çıkarırlar... Artık sonunuz geldi! Zira, Hehe Kare'ye basarak ne güzel yumruk atıyorum. Oysa sen orada o kolu sağa sola ittirirken nasıl da acı çekiyorsun diye sırttan kişiler, bundan sonra o gülücükleri yanlarında eve götürmek zorundalar. Fight Night Round 2'nin en güçlü saldırısı Haymaker yumruklarını sergilemenin tek yolu sağ analog kolu kullanmak. Böylece isterseniz de istemeseniz de yumruklarınızı bu kolla konuşturacaksınız.

"Yumruk nasıl atılıyor, yumruk atamıyorsam yeteneksiz miyim?" Hayır değilsiniz. İlk önce sağ baş parmağınızı sağ analog kol üstüne koyun. Şimdi boksörünüzün sağ yumruk vurması için, bu kolu saat 2 yönüne ittirin. Aynı yumruğun sol versiyonu için saat 10 yönü yeterli olacaktır. Sağ kroşe mi? Kolu saat 3 yönüne ittirin ve buradan da saat 12'ye tamamlayın. Nasıl? Kolay, kolay, kaçmayın. Gelin buraya!

Nispeten zor sayılabilecek hareketimiz haymaker kroşeleri ve aparkatları. Bir sağ haymaker kroşesi

### BİR BOKS MAÇINDA ŞAİRANE SÖZLER



Beyaz boksör: "Yürürüm buralarda dilediğim gibi."



"Göreceksin korkmadığımı."



"Ve görünüşüm olmalı kamaştırıcı göz..."



- "Eeeeh! Boks mu yapıyorsun, aşkını mı ilan ediyorsun? Sabahtan beri viyk viyk!"  
- "Abey!"







için, ilk önce kolu saat üçe itiyoruz, buradan altıya çekiyoruz ve kolu iyice gerilen boksörümüzün son hızla rakibinin suratını dağıtması için kolu tekrar üçe kaydırıyoruz. Haymaker'ı standart bir vuruş olarak kullanmamanız için bunların hepsi, çünkü kendisi hayli güçlü bir saldırı ve Türkçe'deki ismi de "nakavt eden yumruk"±

Burada anlattıklarım sizi üzmesin, oyundan soğutmasın, Fight Night'li bir boks klasiği yapan bu kontrol mekanizmasından başkası değil.

## 2 MİLYON DOLARLIK MÜSABAKA

Bağlantınıza göre ya işkenceye dönüşen, ya da müthiş bir heyecan sunan online oyun modunu, şimdi anlatacağım kariyer modundan sonra deneyeceksiniz. Kariyer moduna zavalı bir amatör olarak başlıyorsunuz. Burada 10 maça çıktıktan sonra amatör bölüm şampiyonu olmak için maça giriyorsunuz ve hemen



sonrasında da profesyonel bölüme adım atıyorsunuz. 100. sıradan girdiğiniz boks dünyasında amacınız birinci sıraya yerleşmek ve bunun için sürekli yükselmelisiniz. En tepeye çıktıktan sonra da, bulunduğunuz sıklletin bir üstü ve bir altı için mücadele edeceksiniz. Nihayetinde de tüm kemerleri topladıktan sonra emekliye ayrılacaksınız.

Her maç sonunda elinize bir dolu para geçecek. Parayla ne yapabilirsiniz? Mesela kendinize yeni şortlar, yeni eldivenler satın alabilir, kolunuza, göğsünüze dövme yaptırabilirsiniz. Üstelik bu sefer edindiğiniz eşyalar karakterinizin özelliklerini de artırıyor.

Bu kadar konuştuğuktan sonra oyun hakkında beni rahatsız eden tek yönü de vurgulamadan geçemeyeceğim. Çok ilginç bir şekilde, oyun nedense fazlasıyla kolay. Hiçbir zaman yere düşürmediğim için, nakavt olmamak için ne tür bir prosedür izlemem gerektiğini bilmiyorum, o kadar yani. Bununla birlikte karşımdaki en güçlü rakip bile iki raunddan fazla dayanamadı. Yapay zekanın çok iyi hareket etmediği de söylemeliyim.

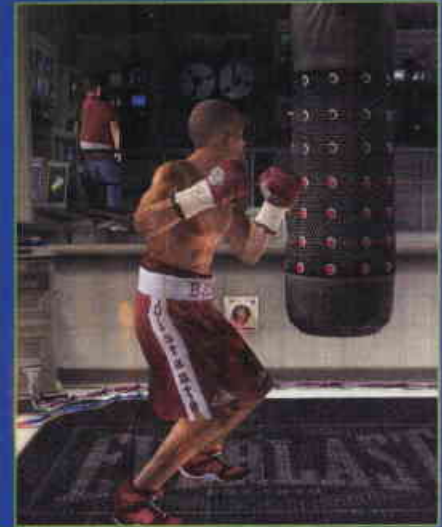
Bir boks oyunundan ne beklersiniz? Ünlü isimler mi? Gerçekçi grafikler mi? Her yumruğun rakibinizde iz bırakmasını mı? Yoksa saatlerce süren uzun bir kariyer mi? Hangisini isterseniz isteyin, Fight Night Round 2'de bulacaksınız. Şu ana kadar yapılmış en iyi boks oyunu olduğunu söylersem kesinlikle yalan olmaz. Boksla ilgisi olmayan birini bile sürekli kendine çekiyorsa, bu oyunda bir şey var demektir. Bakın nasıl da gidiyorum şimdi son hızla... ♡

Tuna Şentuna

## MAÇA ÇIKMADAN ÖNCE

Her maç öncesinde boksörünüzü bir eğitime sokmanız isteniyor. Bunu derseniz Quick Training ile bilgisayar kontrolüne bırakabilirsiniz ve çıkan sonuçların sizi nasıl memnun etmediğine tanık olabilirsiniz. O yüzden gelin Focus Training'e bakalım.

Heavy Bag, Combo Dummy ve Weight Lifting karakteriniz için sunulan üç farklı antrenman biçimi. Bunlardan Combo Dummy daha çok hız ve çevikliğe yönelik çalışma sağlarken, diğer bölümler boksörünüzün gücünü ve direncini artırıyor. Heavy Bag'de, kum torbasının üst veya alt kısımları yandıktan hemen sonra bu bölgeye yumruklarınızı saydırmaya başlıyorsunuz. Işık sönene kadar ne kadar çok puan toplarsanız, o kadar iyi bir performans sergilemişsiniz demektir. Weight Lifting'de amaç ağırlıkları kırmızı renkli bara kadar taşımak ve yine istenen puana ulaşmak. Combo Dummy ise hızınızı ve hafızanızı ölçüyor. Dört farklı bölgesi bulunan bu insan maketinin ilk önce tek bir bölümü yanıyor ve buraya yumruk atmanız bekleniyor. Bir sonraki aşamada, bu bölgenin yanında bir başka bölge daha yanıyor ve bu sefer iki kez saldırıyorsunuz. Bu zincir yanlış bir saldırı yapana kadar ilerliyor. Her antrenmanın sonunda da, başanınıza göre karakterinizin özellikleri bir daha azalmamak üzere gelişiyor.



## EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 2 SPOR www.easports.com

Yapımcı: EA Chicago

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyuna Alışmak Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

▲ Uzun kariyer modu ve mükemmel oynanış.  
▲ Giysilerin yeni özellikler getirmesi.

▼ Oyun çok kolay.  
▼ Tekrarlayan animasyonlar. Az sayıda müzik.

LEVEL

NOTU



Alternatif: Rocky Legends

91





Üç, iki, bir, motor!

# VIEWTIFUL JOE 2

LEVEL HIT



Çok değil, yarım yıl kadar önce Capcom, PS2 için bir oyun yaptı. İşin garibi oyunun yanına hangi türden bir oyun olduğunu yazmak, oyunu yapmaktan zordu. Yeri geliyor klasik bir platform oyunu olabiliyor, yeri geliyor yüksek dozda bir aksiyon oluyor, yeri geliyor bir puzzle oyunu oynuyor hissi verebiliyordu. Birçok oyun türü, çok iyi bir şekilde harmanlanmıştı. Tabii ki Viewtiful Joe'dan bahsediyorum. Aşk adamından bahsediyorum. Süper güçleri olan sinematik bir kahramandan bahsediyorum.

## ÇEK ELİNİ SEVGİLİMİN ÜZERİNDEN BRE ZINDIK!

İlk oyunu kısaca özetlersek; Bir gün Joe ve sevgilisi Sylvia film izlerken, sinema perdesinden fırlayan robot Sylvia'yı içeri çeker. Tahmin ettiğiniz gibi Joe da arkasından filmin içine atlar. Joe, filmin kahramanı Captain Blue tarafından tam teşekküllü bir süper kahraman haline getirilir. Tüm oyun boyunca sevgilisine ulaşmaya çalışan Joe, sonunda bunu başarır. İkinci oyunun konusu da ilk oyun kadar derin (!). Joe ve sevgilisi Sylvia bu sefer yan yanadır ve Black Emperor'nin Movieworld'ü alt etme planlarını bozmak ve Captain Blue'yu kurtarmak için ellerinden geleni yapacaklardır.

Eğer birinci oyunu oynamışsanız, ilk bakışta VJ2 size pek yeni bir oyun gibi gelmeyecektir. Grafikler aynı, Cel-Shade teknolojisinin nimetlerini sonuna kadar kullanan Capcom, oldukça şirin ve göz kamaştırıcı bir görsellik yaratmayı başarmış. Çevre tasarımları çizgi film tadında ve bol sayıda. Özellikle karakterler tam benim sevdiğim türden; karikatür gi-

bi. Kafalar balon, eller, bacaklar ince, hareketler çok şık. Grafik yapısı Cel-Shade olduğundan renk tonları oldukça parlak. Böylece oyun size "başka bir diyaradasın, eğlenmene bak dostum!" hissini her daim verebiliyor. VJ2'nin en büyük yeniliği; Joe'nin sevgilisi Sylvia'nın da artık oyunda tam bir kahraman olarak yer alması.

Ama önce Joe'ya bir göz atalım (çok centilmenimdir, hiç sormayın). Film terimleri olan "yavaşlatma", "hızlandırma" ve "yakın çekim" güçleri aynen duruyor. Bu VFX güçlerinin dışında tekme yumruk, aparat, (çift) zıplama, eğilme gibi temel hareketleri de yapabiliyorsunuz. Ekranı yavaşlatma (L1) tuşuna bastığınızda ekrandaki her şey yavaşlıyor ve bu düşmana oturtukları kombolar yapabilişinize yarıyor. Bu yavaşlama sırasında kurşunlardan Bullet Time şeklinde kaçabiliyor yada aynen geri yollayabiliyorsunuz.

Hızlandırma (R1) ise, asla tahmin edemezsiniz, ekrandaki her şeyi hızlandırıyor! Tekme/yumruk kombolarını o kadar hızlı yapabiliyorsunuz ki, gerçekten (ilk oyunda olduğu gibi) alev alıyor, bu ateşinizi düşmanlarla da paylaşabiliyorsunuz. Yakın çekim ise kameranın kahramana yaklaşmasını sağlıyor ve rakibi delmesine, dondur-

masına imkan veriyor. Bu VFX güçlerini daima kullanabilmenize rağmen sınırsız sürede yapamıyorsunuz. Ekranın üstündeki barda ne kadar bu gücü kullanabileceğiniz gözüküyor.

Sylvia'ya gelirse, kendisi bir lazer silahı taşıyor ve genelde uzaktan kapışmayı tercih ediyor. Sylvia'ya özel olan VFX gücü ise Replay (tekrar oynatma). Bu güç, barınızın izin verdiği süre zarfındaki tüm hareketlerinizi tam 3 kez tekrarlıyor ve her defasında rakibe aynı hasarı veriyor. Unutmayın ki bu kayıt sırasında siz hasar alırsanız, aynı şekilde 3 kez enerjiniz azalacaktır. Joe ve Sylvia arasında geçiş (R2) ise her zaman yapabiliyorsunuz. Bu geçişler bazen hayati derecede önem taşıya da zamansız yerde yapmak oldukça ölümcül olabiliyor çünkü "tag" yaptığınız anda bir müddet savunmasız kalıyor, karakterinizin geçiş animasyonunu izliyorsunuz. Eğer bu değişim tuşuna VFX barınızın son kademesine kadar basılı tutarsanız, süper kahramanınız kafası kadar büyük bir bazukayla hasarı büyük bir atış yapabiliyor. Bu atak birçok Boss'u yenmenin tek yolu olduğunu da aklınızdan çıkarmayın.

Oyun Kids ve Adults şeklinde iki zorluk seviye altında oynanabiliyor. Adults için konuşursak, oyun zor. Öyle abartı derecede olmasa da ileriki bölümler zorlayabiliyor. Bölüm içinde çitir çerezlik düşmanlar geldiği gibi, sadece zayıf yerlerinden hasar alan mini ve ana Boss'lar da karşınıza çıkıyor. Bölümlere has ufak çaptaki düşmanları öldürmek her ne kadar beyninizi yormasa da, bölüm sonlarında gelen ve genelde ekra-



Oldukça kuvvetli olan bu VFX gücünün önemini küçümsemeyin.







nın yarısını kaplayan; biraz mizah kokan düşmanları (örneğin komando şeklinde bir T-Rex) geçmek kolay değil.

## KEYİFTEN ÖLDÜRÜR

Viewtiful Joe 2 çok ama çok zevkli bir oyun. Peki neden? Çünkü VJ2 içerisinde birçok keyifle oynadığımız oyunlardan esinlenerek yapılmış hareketler ve bölümler içermekte. Aklıma ilk gelen oyunlar Mega Man, Devil May Cry ve Indiana Jones. Önünüze gelen sum-sük düşmanları patlattığınız gibi kombokar eşliğinde göklere kadar çıkarıp, oradan da aşağı çakabiliyorsunuz. Bu hareketlere nazaran notlar alıp ödüllere kavuşabiliyor, topladığınız V-puanlarla da gücünüze güç katacak eşyalara ulaşabiliyorsunuz. Gidemediğiniz ve ya açılmayan bir kapı var diyelim. Sakin olun, panik yapmayın, sadece yakınlarınızda olan yerleri in-

Bayanlara el kaldıranların sonu işte bu!



İlk oyunu oynayıp da müptelası olanlar bu oyunu da boş geçmesin. Birinci oyundan büyük farklılık beklemek yanlış olur, ama oyunun aksiyonunu, eğlencesini ve farklılığın keyfini de hiç mi hiç küçümsemeyin. Tüm içtenliğimle hepimize iyi günler diliyorum sayın okurlar.

Yönetmen araya girer (Sinan):

"Kes, kes, kes! Olmadı Volki, olmadı! Sonu iyi bitiremedin. Eveet arkadaşlar, baştan alıyoruz. Üç, iki, bir, motooor!

Volki: "Hehe...ehe?...hıh!..ughh!..örgghh! ☹"

\_Volkan Turan

## BOSS NASİHATLERİ

Viewtiful Joe oyunlarının en zevkli ve en zor kısımları Boss kısımlarıdır. Mini boss'lar dahil her biri sıradanlıktan uzak ve bir o kadar da programlanmıştır. İşte Boss'larla olan mücadelenizde dikkat etmeniz gerekenler:

1/99.99 oranla ilk kez karşılaştığınız ana Boss'larda en az bir kez öleceksinizdir. Sadece ölmekle kalmayın, araştırmacı bir gözle onları izleyin. Hangi hareketten sonra hangi atağı yaptığına dikkat edin. Yakın kapışmalarda yavaşlatma VFX gücünü kullanmaktan çekinmeyin. Atanın nereden geleceği kuru kafalarla gösterildiğinden yavaşlatılmış ekranda bunlardan kurtulmak kolay olacaktır. Uzak mesafelerde bazuka atagınızı kullanın. Alevli ataklardan kaçmak için ise hızlandırılmış gücünüzü devreye sokun ve mutlaka ama mutlaka biriktirdiğiniz V-puanlarla ekstra can alın.

celeyin. VFX güçlerinizi çekinmeden harcadığınız VFX güçleriniz çoğunlukla anahtar görevi görüyor. Yanardağın ucundaki kütleye ihtiyacınız varsa yavaşlatmayı kullanın yada püsküren lavları engellemek için kütleyi yavaş çekimde havalandırın. Kapıyı mı açmanız gerek? Bobine atlayın ve hızlı çekimde koşun, elektrigi artırın... Açılan yoldan ilerleyin. Ve ilerlemeye devam edin. Boss'ları devirin. Sırasıyla yeni bölümlere atlayın. İlginç mekânlarda ilginç araçlar da kullanın. Komik diyaloglar eşliğinde sırtın ve sürpriz dolu sona ulaşın. İşte size oyunun neden "zevкли" olduğunun bazı delilleri.



## VIEWTIFUL JOE 2 AKSIYON-PLATFORM-BULMACA

www.capcom.com

Yapımcı: Clover Studio

Orijinal olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Capcom

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

### Artılar/Eksiler

▲ Gözü oğşayan grafikler.

▲ Komik diyaloglar. Oynanışın

▲ değişikliği

▼ Herkesin

▼ kaldıramayacağı

▼ zorluk seviyesi

LEVEL

NOTU

Alternatif: Yok

89



# FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

GAMECUBE İÇİN  
AYIN OYUNU

## Final Fantasy Greenpeace Örgütü yollarda

LEVEL HIT



Aslında Crystal Chronicles'in anlatılacak uzun bir hikayesi var ama en dikkat çekici yanı GameCube için yapılmış tek Final Fantasy oyunu olması. Nintendo'ya Game Boy için toplamda 10'a yakın FF oyunu yapan Square Enix, GC platformunu ilk kez tecrübe etmiş oluyor. Ve sıradaki muhtemel oyunlar için güzel hayaller kurmamıza yetecek kadar da temiz bir iş çıkarıyor.

Crystal Chronicles FF'ye özgü, güzel bir hikayeye sahip. Dünya, Miasma denilen ve atmosferi zehirleyen bir gazla kaplanmış. Miasma'nın dünya üzerindeki dört barışçıl ırkın hayatını tehdit eden etkilerini bertaraf etmek için ise bir çeşit sihirli kristal kullanılmak tadır. Her yerleşimin meydanına, büyüklüğü ölçüsünde belli bir alanı miasmadan koruyan bu kristallerden yerleştirilmiştir. Ancak kristalin enerjisi belli aralıklarla yenilenmek zorundadır ve bu da Mrryh denen bir çeşit doğal özle sağlanır. Mesele bu özün nadir bulunması ve canavarlarla dolu alanlarda yetişen ağaçlardan toplanması zorunda olması. Yani göreviniz köyünüzü korumak için yollara düşmek ve karşınıza çıkan canavarları yok edip Mrryh hasat etmek. Buraya kadar gayet güzel ama bu işin düzenli olarak (her yıl) tekrarlanması, görevi birkaç kez tamamladıktan sonra "nereye kadar?" sorusunu sordurtuyor.

### YOLLUKLARI HAZIRLA, KUPO!

Oyunun tek kişilik ve çoklu oyuncu seçenekleri birbirinden çok farklı. Teknik yetersizlikler sebebiyle (oyunu çoklu oynamak için GC kablosuna sahip en az iki GBA'e ve tabii bir GC'ye ihtiyaç var) bir başıma canavar avlamanın yarattığı hissi anlatmak durumundayım. Ama oyun hepimizin evinde birkaç tane GBA olduğunu



varsayılarak, ailece oynayacağımız hesabıyla hazırlandığından bunun çok doyurucu bir his olmadığını baştan söyleyeyim. Oyunun özellikle multiplayer için tasarlandığını menülerden başlayarak her aşamada görmek mümkün. Yolculuğa çıkacak karavani oluştururken 4 kişilik

bir ekip yaratıyorsunuz ama sadece birini oynayabiliyorsunuz. Bir görevi tamamladıktan sonra, yeni görev için diğer bir karakteri seçebilirsiniz tabii ama kendini geliştirmiş, yeni özellikler kazanmış birini bırakıp yeteneksiz birine geçmek için herhangi bir sebep bulabileceğinizi sanmıyorum. Dolayısıyla bir "kampanya" macerasını tek başınıza yaşamanız gerekiyor. Yine de diğer üç hayalet karakteri yaratmalısınız çünkü oyunda bu karakterlerin aileleri de rol oynuyor ve ailelerle iletişim kurmanın tek yolu, karavanda onların çocuklarının da olması.

Macera, az önce de dediğim gibi yıllara bölünmüş durumda. Her yıl üç ağaç ziyaret edip, üç damla Mrryh toplamanız gerekiyor. Ancak bütün yolculuklar gibi Crystal Chronicles'da da beklenmedik sürprizler, küçük eğlenceler, sizin gibi yollara düşmüş başka köylüler keşif yolunuza. Tek yoldaşınız ise Final Fantasy'nin yardımsever Moogle ırkından bir ufaklık. Yolculuğunuz sırasında Miasma'dan ölmemeniz için küçük bir çanak içinde Mrryh taşıyor ve bu bir çanak ekranı kaplamaya yetmeyecek kadar küçük bir alanı koruma altında tutuyor. Bu alanın dışına çıkarsanız yavaş yavaş can kaybediyorsunuz. Neyse ki düşmanlarınız Moogle'a zarar veremiyor. Çünkü bu karakter üzerinde herhangi bir komuta gücünüz yok. Hatta sıklıkla çanağı taşımaktan yorulup size veriyor ya da yavaşlamanızı isteyebiliyor. Neyse ki bunu siz bir boss'la çarpışırken yapmayacak kadar ince düşünceli. En azından benim başıma hiç gelmedi. Sizin başınıza gelirse de Final Fantasy yetkililerine ya da Tüketicinin Erkan Abisi'ne bir mektupla şikayet etmenizi öneririm.

Mektup demişken... Crystal Chronicles'in bir parçasını da aileler ve onlardan gelen mektuplar oluşturuyor. Ama bunlar gayet teknik metinler, hasret falan kokmuyorlar. Her bir Mrryh damlasını aldıktan sonra, yine Moogle ırkından bir postacı size köyünüzden mektup getiriyor. Sizin ya da ekip arkadaşlarınızdan birinin ailesinden gelen bu mektuplar bir ya da iki











- I know Jin-Jit-Su! -Afferin sana.

# NINJA GAIDEN

LEVEL CLASSIC

Aşırı nostaljiden, "aman da ne de güzeldi eski oyunlaar!" muhabbetinden nefret ettim. Ama "ninja" deyince aklıma yeni ve güzel bir oyun gelmiyor. Aksine, Commodore'lu Amstrad'lı o güzel eski günlerin oyunları geliyor (bak şimdi). Durup şu güzel isimlere bir bakın ama arkadaşlar: The Last Ninja, Saboteur, Shinobi, Dragon Ninja, Shadow Dancer... Hepsi muhteşem oyunlardı, hepsi hayatımın önemli bir parçasıydı. Bir de Usagi Yojimbo vardı, tavşan bir ninja yönettiğiniz. Nasıl da güzel oyundu... Böhü...

Üşenmedim sizin için ufak bir araştırma yaptım, tüm oyun sistemlerinde simdiye kadar "ninjalı" 121 tane oyun çıkmış. Ama kadim dostum Ferhan'lardaki C64 seanslarımızdan bu yana hala şöyle taş gibi ninja içerikli bir oyun göremedim. Küçükken American Ninja'yı her seyrettiğimde "nincaaa!" diye atılıp kafamı gözümü yandırdığım gibi, beni gaza getirecek bir oyun bekledim. Ve nihayet onu buldum. Hem de Mad "I took it home and you will hardly ever see it again"

Dog'un el koyduğu X-Box'ımızda. Bu arada yeri gelmişken söyleyeyim: Michael Dödukof, kolla kendini! Senin yüzünden hayatımın bir dönemi kafam gözüm yara içinde geçti. Aklın varsa E3'te karşıma çıkmazsın. Nircaymış!

## HAYAAAA! BUSAAAA!

Ninja Gaiden... Güzel isim, sakat soyisimli muhteşem bir aksiyon oyunu. Sadece X-Box için, takriben bir yıl önce çıkmış olmasına rağmen, hala aynı güzellikte. Ve size bir sır vereyim mi. Dergiye X-Box alınmasını sağlamamın esas gayesi Ninja Gaiden'di. Çünkü kılıçlı aksiyon oyunlarına karşı tuhaf bir zaafım var. Devil May Cry'a aşık olmuştum. Ninja Gaiden'i ise sevdim.

Evet, Ninja Gaiden'i sevdim, peki neden aşık olmadım? Oyunun soyadından dolayı değil tabii, her şeyden önce mekânlarda çok büyük boşluklar var. Siz ve düşmanlarınızdan gayri oyunda başka unsur yok gibi. Bölüm grafikleri çok hoş olsa da (özellikle su grafikleri, suyun güzel yapılması hala etkiler beni) bölümler boş. Oyun çoğunlukla etrafta insanların olması gereken mekânlarda geçse de (ninja kasabası, tren, modern bir şehir, tapınak) dükkan sahibi Muramasa ve hikaye karakterleri hariç kimsecikler gözüküyor.

## NANI?

Bu boşluk hissi çok rahatsız edici olabiliirdi, eğer aksiyon bu kadar iyi olmasaydı. Hem çelik gibi güçlü hem de kedi gibi çevik bir ninja olan Ryu Hayabusa'mızın hareketleri birbirine o kadar güzel ekleniyor ki dövüşmek asla sıkılmıyor. Sadece X ve Y tuşlarına basarak yapabileceğiniz bir sürü kombo var. Nunchaku'dan Warhammer'a kadar bir sürü silahınız var. Bunları geliştiren daha güçlü hareketler elde ediyorsunuz. Bunlara ek olarak bir sürü uzak mesafeli silahınız var.

En etkisizleri ninja yıldızları olmak üzere zırh delen oklara kadar değişiyorlar. Silahların hepsi de çok değişik, kullanması zevkli ve hatta belli düşmanlara karşı belli silahları kullanmayı akıl etmek zorundasınız. Çeşitli silahların farklı kombolarını, duvarları ve düşmanları da kullanarak yaptığınız müthiş hareketler silsilesi içinde kendinizi kaybediyorsunuz.

Oyunun aksiyonunu merak ediyorsanız bu ay Level DVD'deki videoyu mutlaka seyredin. Şu kadarını söyleyeyim, tam donanımlı bir ninjanın sizin kontrolünüzde olduğu hissini bu kadar iyi veren bir başka oyun yok.



Oyun bağıcı zor. En azından ilk başlarda. Genellikle üç düşmanla aynı anda karşılaşıyorsunuz. Siz birisiyle dövüşürken diğer ikisi yanlardan sarmaya ve gardınızı indirdiğiniz bir anınızı kollamaya başlıyor. Ve eğer bir an için boşluğunuzu yakalarlarsa dalıyorlar. Özellikle seri olan düşmanlarınız size çok acı çektirecek ki bunların başında Vigoor'daki siyah ninjalar geliyor. Siz birisine vurmak için gardınızı indirdiğiniz anda diğer ikisi patlayıcı yıldızları saplayıyor uzaktan. Bu yüzden üçlü gruplarla kışıırken mutlaka önünüze ardınıza dikkat edin. Ama bu da kamera yüzünden genellikle mümkün olmuyor ve ekranın dışından gelen darbeleri göremiyorsunuz.

## NANDESUKA?

Ryu'nun hareketlerine alışmak biraz zaman alıyor. Örneğin boyunuzu aşan bir duvara tırmanmak için o yöne itip zıplamaya basacaksınız. Böyle yapınca Ryu duvardan yukarı koşup kenara tutunuyor. Ama yanlışlıkla hafif sağa veya sola iterseniz Ryu bu sefer o yöne doğru yere paralel koşmaya başlıyor. (Prince of Persia'daki duvar koşuşu gibi) Ve eğer dikkatli olmazsanız istediğiniz yönün tam aksine duvarda koşup sizi deliretebilir.

## ZOO ORIDAYU!

Oyunda bazı anahtar eşyalar var. İlerlemek için bunları bulmalısınız, ama bulmak da nerede kullanacağı-



## BUGÜN NE ALAK?

Malum, sarı ruhlar ağaçta yetişmiyor. Murasama'nın dükkanındaki fiyatlar da gözünüzü pörtletecek kadar yüksek. Ama durun, panik yapmayın. İşte sizin için minik bir alışveriş rehberi.

- 1- Her zaman 5 Elixir of Spiritual Life bulunsun. Ne zaman bir Boss çıkacağını asla bilemezsiniz.
- 2- 5000 ruh biriktirdiğinizde Armet of Defence veya Armet of the Sun'ı alın. Duruma göre ikisinin arasında mutlaka geçiş yapın.
- 3- 15.000 ruhluk Talisman of Rebirth kesinlikle gereksizdir, sakın almayın. Aynı paraya 10 küçük, 5 büyük Elixir of Life alabilirsiniz ki bu sizi en az 2 bölüm idare eder.
- 4- Ahşap kılıç (sonuna kadar upgrade ederseniz) oyununki en güçlü ikinci silah olan Unlabeled Flawlessness haline geliyor. Ama bunun için 110.000 essence (gulp!) harcamanız lazım.
- 5- Scarab'ları topladıkça Murasama'ya getirin. Giderek artan değerinde eşyalar kazanacaksınız.

nızı anlamak da zor değil. Hatta takılıp kalmayın diye gözünüze sokuluyor. Oyun alanı giderek genişliyor ama isterseniz daha önceden ugradığınız hemen her yere gidebiliyorsunuz. Kullanışlı harita sistemi sayesinde asla kaybolmuyorsunuz, ama ulaşması/tahmin etmesi zor yerlerde bulmayı çok isteyeceğiniz gizler oluyor. Az sayıda da olsa bu gizli yerleri bulmak hoşunuza gidecek.

Öldürdüğünüz düşmanlardan sarı, kırmızı ve mavi ruhlar çıkıyor. Sarılar para yerine geçiyor, kırmızılar büyü gücünüz olan "Ki" enerjisini, mavi ruhlar ise sağlığınızı dolduruyor. Y'yi basılı tutarak yaptığımız şarjlı bir saldırı var. Siz basılı tutarken eğer etrafta ruh varsa bunları çekip Maksimum Essence saldırısı yapabiliyorsunuz, ki bu pek çok düşmanı indirmek için fazla olan bir kombo.

## IRON-00 COOK-KURUU!

Düşmanların da sizi komboya alabiliyor olması güzel. Ama bir kez kombo yediniz mi menüye açamıyor, dolayısıyla sağlık iksirini içemiyorsunuz. Bu bence bir hata ve gereksiz yere ölmenize neden oluyor. Oyunun komik bir başka eksikliği de X-Box Live desteğinin bitmiş olması. Şöyle ki, Master Ninja Tournament diye bir seçenek var oyunda. Burada oyundaki en yüksek skorlarınıza göre her bölgeden seçilen en iyi üç oyuncu X04 adlı X-Box organizasyonunda canlı olarak ya-



pılacak yarışmaya davet ediliyor. Sorun şu ki bu turnuva (adı üstünde) 2004'te yapılmış ve bitmiş. Biz de oyunu 2005'te aldığımız için ağzımızı havaya açıyoruz. Şaşırdığım için kusuruma bakmayın ama son kullanma tarihi olan Multiplayer seçeneğine ilk kez rastlıyorum.

Oyundaki bosslar iyi düşünülmüşler. Onlarla dövüşmek çok zevkli ve birçoğu tatmin edici bir dövüş sonrasında yeniliyorlar. Doğru dövüş tekniğini bulana birkaç kez ölmeniz mümkün, ama iyi yerleştirilmiş Save noktaları sayesinde sıklıkla ölmüyorsunuz. Ama oyunun hikayesi maalesef bu aksiyonun içinde kızgın tavadaki tereyağı gibi eriyip gitmiş. Oyunun daha ilk bölümünden sonra Ryu kim, Dragon Blade ne, Rachel'in göğüsleri de ne öyle, hiç umrunuzda olmuyor.

## SEN BİR NİNJA GEYDİN!

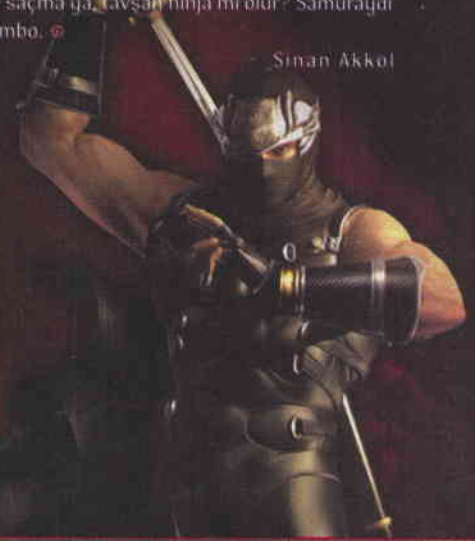
Ninja Gaiden'i müthiş yapan esas neden nedir? Yüzlerce hareket yaparken kendinizi müthiş karizmatik hissettirmesi. Siz iki tuşa basıyorsunuz, Ryu ekranda nunchaku'yu iki düşmana aynı aynı çakıp yere paralel bir parende ata-

rak çift döner tekmeyle ikisini de duvara geçiriyor. Pek az oyun bu "kafanı gözünü kırdım işte!" hissini verebilir. Silahları, sayısız komboları, büyülerini ve bunların hepsinin çeşitli şekillerde geliştirilebilir olmasıyla Ninja Gaiden'in aksiyonu tekrar tekrar ve asla sıkılmayan bir aksiyon resitaline dönüşüyor.

Uzun zamandan sonra özlediğim ninjayı buldum. Belki içimde değil, belki ben ninja olamadım. Ama bir saniye yerinde durmayan bir aksiyon, onlarca farklı silah, yüzlerce hareket kombosu, bir sürü upgrade'i ile Ninja Gaiden müthiş bir oyun. Daha da önemlisi, bir rillerini dövme isteğinizi tatmin ediyor (Yooo, ben mangak değilim, ama olmam için uğraşınlar var). Kısacası Halo 2 ile birlikte her X-Box sahibinin arşivinde olması gereken bir oyun.

Bu arada, tavşan Usagi Yojimbo ninja değildi ki. Ahaha, ne saçma ya, tavşan ninja mı olur? Samuraydı Usagi Yojimbo. ☺

Sinan Akkol



## NINJA GAIDEN

AKSIYON

www.ninjadengame.com

Yapımcı: Team Ninja

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 16+

Dağıtıcı: Tecmo

Fiyatı: -

X-Box Live Desteği: Yok

## DESTEKLENENLER

■ Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyuna alışmak: Zor

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Normal

Grafik

██████████

## Artılar/Eksiler

Ses

██████████

▲ Dur durak bilmeyen

▼ Hikaye olsaymış ya!

Oynanabilirlik

██████████

▲ aksiyon, Upgrade etmek

▼ Menüye giremediğiniz

Multiplayer

██████████

▲ bağımlılık yapıyor. Sürekli

▼ için ölmek saçma, X-Box

Eğlence

██████████

▲ oynamak istiyorsunuz.

▼ Live desteğinin bitmiş olması daha da saçma.

LEVEL

NOTU

██████████

94

Alternatif: Yok





# derindekiler

## STARSHIP TROOPERS

**Herkes savaşır, kimse çıkamaz**

Starship Troopers heyecanlı ve izlemesi keyifli bir aksiyon filmi olmasının yanında sağlam bir bilim kurgu romandan destek alıyor olması da en büyük artısıydı. Yurt dışında yegane olumsuz eleştiriyi orijinal romanın okuyucu kitlesi yaptı, ki onların eleştirisi de kitap çok daha ağır ve derin bir bilim kurgu olduğu için filme kil olmalarındandı. Ama Starcraft seven, Marine'lerle Zerg'lere karşı savaşmanın keyfini bilen herkes gerek filmi, gerekse oyunu takdir edecektir. Dinamış olanlar oyunu arşivden çıkartıp bir kez daha bitirebilir, hiç denememiş olanlara kaçırıldıkları bu fırsatı değerlendirebilirler...

### ÇIKANI BİZZAT VURURUM

Starship Troopers filminde sağlam Pulse Rifle'ları, teknolojik üstünlükleri ve zihinsel güçleri ile insan savaş makinesinin, kendisinden sayıca milyonlarca kat fazla olan dev uzaylı böceklerle savaşı vardı. İnsanların "haydi gidelim bunlar ne ki biz bu böcekleri ezer geçereziz" tarzında klasik gazı geliş ve akabinde rezil oluşu da gayet manalıdır. Çünkü böceklerin de farklı görevleri yerine getiren türleri vardır, hatta insan beyinlerini okuyabilen, zihinsel güç sahibi liderleri, "Beyin Böcekleri" bile vardır!

İşin piyadeler ile böceklerle kafadan dalmakla çözülmeyeceğinin anlaşılmasından sonra piyadelerin komando ağırlıklı olmak üzere taktik kullanımına geçilir. Böylece filmde gördüğümüz iki avuç piyadenin her taraftan akan milyonlarca Arachnid'e karşı üslerini savunma sahnesi gibi atraksiyonalar bolca yaşanır!

Starship Troopers'in oyunu filmde üç yıl



sonra film ile kitabı bir kez daha harmanladı. Emrimizdeki farklı askerlerden kurduğumuz takımlar ile Arachnid gezegeni Klendathu'da her türlü göreve çıkıyorduk. Arachnidlere karşı aynı taktikler devamlı sökmemekte, devamlı daha sağlam stratejiler izlemek zorunda kalınmaktadır! Ama temel bir kural var ki hiç değişmiyor: Sürüden ayrılanı böcek kapar!

### GÖREV, ARKADAŞLIK VE FEDAKARLIK

Vakti zamanında serbest kamera açısı olması oldukça eleştirildi, ama takımın çevresinde döndürülebilir takip kamerasının heyecanı ve gerilimi tırmadığını kabul etmek gerek. Takımları bir ileri bir geri hareket ettirip bir arada tutmaya çalışıyor, devamlı gelen böcekleri atış disiplini ile belirli bir mesafede tutmaya çalışıyoruz. Adamlarımız yaralanıyor, cephane ve zaman git gide azalıyor!

Çeşitli türlerden yaratık örnekleri ele geçirmek, görevde kaybolan askerleri bulmak, haber alınamayan uzak karakolları ve terk edilmiş araştırma üslerini keşfe çıkmak hep bizim sırtımıza yıkılan görevler. Filmde sa-

### BİLGİ

**Oyun:** Starship Troopers

**Tür:** Gerçek zamanlı strateji

**Yapımcı:** Blue Tongue

**Dağıtımcı:** Hasbro Interactive/  
Microprose

**Çıkış tarihi:** 2000

**Platform\ medya:** PC/CD

**İşletim sistemi:** Windows 98

**Demo:**

[http://gr.bolt.com/download/pc/strategy/starship\\_troopers.htm](http://gr.bolt.com/download/pc/strategy/starship_troopers.htm)

**Nvidia yaması:**

<http://www.fileplanet.com/81490/80000/fileinfo/Starship-Troopers-Nvidia-Patch>

**Yeni ST oyunu:**

<http://www.starshiptroopers-game.com/>

yaşız tanıdık sahenin yanı sıra ilerledikçe şaşırtıcı ortamlar, hikaye döngüleri ve görevlerle de karşılaşılıyor. Her türden çeşit çeşit silah ve ileride çıkan power armorlar ile küçük takımlarımız inanılmaz güçlene ve hareketlilik kazansa da hep bizden daha güçlü ve daha çok olan böceklerle karşı bir mücadele var. Düşmanları bitirmenize imkan yok ve gittikçe tecrübe kazanan, daha değerli ve vazgeçilmez hale gelen askerlerinizi hayatta tutmaya çalışmak, düşman hatlarını yeri geldiğinde yararak ilerlemek inanılmaz zevkli.

Eski bir bilgisayar olup da sağlam, eğlenceli bir strateji arayanlara şifa niyetine Starship Troopers! Pentium 200'den sağlam bir bilgisayarınız, 64MB da belleğiniz varsa bu beş senelik oyun size oldukça sağlam vakit geçirecektir. O gün için pek çok kusur bulsak da oyunun filmin heyecanını yaşattığını kabul etmek gerek!

Ali Güngör





# Get Guarana!

## REDNECK RAMPAGE

Kick da ball ta get da whole!



Redneck Rampage'in piyasaya çıktığı 1997 yılında bir gıdım İngilizcem vardı. Ama bu oyunu masamda her daim bir sözlük bulundurarak oynadığımı hatırlıyorum. Doom oynarken karanlık koridorlarda İngilizceye pek ihtiyaç yoktu. Ancak baştan aşağı taşra ağzının hakim olduğu bu oyunda esprilerden, oyun içi konuşmalardan ve hatta afişlerden azami keyfi almak için bir sözlüğe şiddetle ihtiyaç duymuştum. Eğlencenin had safhaya ulaştığı bu oyunda senaryo namına pek bir şey yoktu gerçekten. Pek sevgili domuzcuğumuz Bessie'yi kaçırın uzaylıların peşine düşüyorsunuz ve olaylar gelişiyor (hadi ya?). Gerçi artık sağlam senar-

yosu olmazsa 3D Shooter'lara dahi dudak büküyoruz ama Redneck Rampage gibi bir oyun bugün çıksa hemen koşu koşu gider alırım.

Amerika'nın güney eyaletlerindeki taşra insanına (nam-ı diğer Redneck) özgü üslup yalnızca konuşmalarla kalmayıp dolaylı olarak oynayışa da yansıtılmış. Sağda solda bulabileceğiniz içkilerle yaralarınızı iyileştirmeniz, hatta aşka gelerek ortalığı dağıtmanız mümkün. Tabii içkiyi fazla kaçırınca silah kullanmak bir yana yönünüzü dahi şaşırıyorsunuz. Hatta adım atmak bile imkansız hale geliyor diyeyim. İçki yerine yiyeceklerle de iyileşebileceğiniz. Bu arada "y" tuşuna basarak "Yeehaaw!" nidâsıyla 1 hp kazanıyorsunuz. Av tüfeği ve crossbow gibi silahların yanı sıra dinamit ve hatta ayı tuzağı gibi malzemelerle farklı—tabii ki müthiş eğlenceli—atraksiyonlar yaratma fırsatı doğuyor. Crossbow'a dinamit sürmek gibi. Aradan geçen 8 yıla rağmen en az bol poligonlu oyunlar kadar beni ekran başında tutabilecek bir yapım Redneck Rampage. İlk oyunun ardından iki devam oyunu daha olduğunu hatırlatayım: Redneck Rampage: Suckin' Grits on Route 66 ve Redneck Rampage Rides Again: Arkansas.

Mustafa B. AVCI

### BİLGİ

**Tür:** Aksiyon-Shooter

**Yapım:** Xatrix

**Dağıtım:** Interplay

**Çıkış Tarihi:** 1997

**Platform:** DOS

**Fansite:** [www.chez.com/redneck/](http://www.chez.com/redneck/)



[www.bawls.com](http://www.bawls.com)



# WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 1

## MESLEKLER: NE İŞ OLSA YAPMALI MIYIZ ABİ?

Sanat eseri Avrupa semalarına düşeli bir ay oldu. Aslında oyunun önünden birkaç ay hiç kalkmamayı planlıyordum ama geçen ay verdiğim WoW rehberi sözü kalkmamda itici güç oldu. Birkaç ay sürece rehber boyunca oyunun kendini öğreten harika sisteme genelden özele giden tanım ve püf noktaları vereceğim. Şimdi sizi Azeroth'a alalım.

### VARLIĞI BİR DERT, YOKLUĞU YARA

WoW'a adım atmamızla beraber oyunun gerçekle ortak noktası karşımıza çıkıyor: Parasız olmuyor. WoW'da para kazanmak için dört yolunuz var.

**1) Topla-Sat:** Bulduğunuz hemen herşeyi toplayın. Topladıklarınızı tüccarlara satarak akmasa bile damlayan bir para kaynağına kavuşacaksınız. Envanter probleminde karşı daha büyük çantalar alabilir veya loncanızdaki arkadaşlara yaptırabilirsiniz. Buna harcayacağınız paraya kesinlikle acımayın.

**2) Farming:** Belirli bir bölgedeki yaratıklardan bol para veya iyi eşyalar geldiğini keşfettiğinizde bir süre

orada avlanarak iyi para kazanabilirsiniz. Buna online jargonunda Farming deniyor. Farming'le paranın yanı sıra daha hızlı LEVEL atlayabilirsiniz. Örneğin yüksek LEVEL'lar (55-60) için Blackrock ideal bir Farming bölgesidir.

**3) Eight Hour Spawns:** Eight Hour Spawn adı verilen vatandaşları kaçırmayın. Adından anlaşıldığı gibi yalnızca sekiz saatte bir gelen bu vatandaşlar yüksek meblağlarda para ve kayda değer büyü eşyalar bırakıyor. Klasik bir mobdan farklı olmayan EHS'leri resimlerinin üstündeki gri renkli elit logosundan tanıyabilirsiniz. Ayrıca birini gördükten tam sekiz saat sonra aynı bölgede bir tur daha atın.

**4) Açık Artıma:** Auction House'lar (AH) ekonomi krallığınızın baş tacı olacaktır. Bulduğunuz rare ve epic eşyaları (daima 24 saatlik) açık artırmaya sunarak çok iyi paralar kazanabilirsiniz. Çok ender bulunan mavi set eşyalarının 100 altından fazlaya gittiğini görünce büyük loncaların neden büyük olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Bir eşyayı satışa sunmadan özelliklerini iyi inceleyin. Örneğin Strength bonusuna sahip bir şapka-

ya pek alıcı çıkmayacaktır. Ne de olsa şapkanın müşterileri büyücu ve warlock'un ilgisini Strength değil Intelligence çekecektir. Enchanting yeteneğiniz varsa bulduğunuz eşyaları büyüleyerek çok daha iyi satışlar yapabilirsiniz. Aynı sunucuda Enchanting'e sahip ikinci bir karakteriniz varsa posta yoluyla eşyayı ona ulaştırıp büyüledikten sonra satabilirsiniz. Bir malı satışa sunmadan benzerlerine istenen fiyatlarla mutlaka göz atın. Bu sırada çok iyi bir eşyayı kelepir yakalarsanız hemen kapatıp daha yüksek bir fiyata satın. Ayrıca hammadde topladığınız meslekler daha az emeğe iyi paralar kazandıracaktır. Ayrıca leather ve linen'leri normal değerinin maksimum üç katına kadar rahatlıkla satabilirsiniz. Tüccarlarda spawn süresi uzun olan eşyaları toplayarak daha yüksek fiyata satışa sunabilirsiniz. Bir alıcı mutlaka çıkacaktır. Son önerim iyi bir malı daha çok kişinin online olduğu hafta sonu satışa sunmanız, böylece daha çok teklif (dolayısıyla para) alabilirsiniz.

### TAKIM OYUNU

Oluşturulan gruplarda görev dağılımı son derece önemlidir, özellikle de Instance'larda. Çünkü gruptaki eksik veya görevinde zayıf kalan bir eleman tüm grubun so-



## ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **Republic'e el atmak gerek** Evil Genius'dan hatırlayacağınız Elixir Studios politik tabanlı devasa online oyun Republic Dawn'ı duyurdu. RD uzak bir gelecekte uzayda geçecek FPS tabanlı bir oyun olacak. Oyuncular yönetimi politik, ekonomik veya askeri güçle etkileyebilecekler. Derin bir hikaye yapısı üzerine kurulacak oyunun 2007'de çıkması bekleniyor. Bilgi için: <http://pc.gamespy.com/pc/republic-dawn-the-chronicles-of-the-seven/>

@ **Türk savunması hazır** Programlaması Dumlupınar Üni. Simav Meslek Yüksek Okulu öğrencisi Berkay Karamaneri ve Mehmet Arca'ya ait BF42 modu World War 3 -Turkish Defence tamamlandı. Modla ilgili ayrıntılı bilgiyi şuradan edinebilirsiniz: <http://garyosavan.karmaklan.org/ww3/Planetbattlefield.com>'da da ilgi gören projeye ilgili ayrıntılı bilgiyi yakında bu sayfalarda bulacaksınız.

@ **Çek ordan 55'lik bir paket** Online oyunlarda ek paket çılgınlığına yol açan Sony, EverQuest 2 ile yeni bir ilke hazırlanıyor. İnternetten parça parça ek paket satmak, 4,99\$'a sunulan paket The Tombs of Night, The Crypt of T'Haen ve D'Morte Burial Chambers gibi yeni bölgeler ve Instance'lar içeriyor. LEVEL 30-45'i hedef alan paketin Tombs of Night bölümünü ücretsiz deneyebilirsiniz. <http://everquest2.station-sony.com/adventures/bloodline/>

### @ Azeroth'dan Haberler

► Blizzard yayınladığı basın bildiriyle WoW abone sayısının 1,5 milyona ulaştığını açıkladı. Mmogchart.com'a göre WoW'la şu anda yalnızca iki milyon safan Lineage serisi baş edebiliyor. Bunu bir yerde Lineage'nin Kore'deki oturmuş oyuncu kitlesine bağlayabiliriz. Hatırlarsanız WoW Kuzey





↑ Olay yerinden uzak Damage Dealer temiz iş çıkarır.



↑ Main Assist'i Instance'larda organize ilerlemenize yardımcı olur.

nu olacaktır. Bu nedenle Instance'a girmeden önce görev dağılımı yapın. Elinizde uygun Primary eleman yoksa o görev için bir Secondary bulmaya çalışın. Kalabalık gruplara dalmadan öncelikli hedefleri belirleyin ve elit yaratıkları mümkün olduğunca tek başlarına almaya çalışın. Şimdi görevlere bir göz atalım:

**Primary Tank (Savaşçı-Paladin):** Grubun en güçlü yakın dövüşçüsü. Görevi düşmanın ilgisini kendi üzerine çekerek rahip ve büyücü gibi kırılgan oyuncuların uzak tutmak, bu sırada mümkün olduğunca çok zarar vermektir.

**Secondary Tank (Şaman-Avcı):** Görevi Primary Tank'ın kaçırıldığı yaratıkları avlamaktır.

**Primary Healer (Rahip-Druid):** Grubu hayatta tutan vatan-  
dış. Mana düzeylerini iyi kontrol etmelidir.

**Secondary Healer (Druid-Şaman-Paladin):** Çok kişi yaralandığında veya Primary Healer'in manası bittiğinde imdadına koşan oyuncu.

**Main Assist:** Ekibin hangi yaratığı hedefleyeceğini belirleyen oyuncu. Böylece teketek çarpışmalarla uğraşmadan istenen yaratığa maksimum hasar verilebilir.

**Damage Dealer (Warlock-Mage-Rogue):** Düşmanın dikkatini kendine çekmeden toplu hasar veren eleman.

**Puller (Uzun menzilli saldırı yapanlar):** Yaratık topluluğu arasında birini veya bir grubu büyü veya uzun menzilli silahıyla çeken oyuncu.

Instance'ların en can sıkıcı noktası öldükten sonra cesede kadar koşmaktır. Bunun çaresi paladin ya da rahip gibi resurrect özelliği olan sınıflardan geçiyor. Grubunuzda bir warlock varsa grubu diriltebilecek oyuncuya soulstone uygulayarak olası bir toplu ölüme herkesi koşturabilirsiniz. Herkes öldükten sonra moblar dağılacak ve soulstone'a sahip eleman kalkarak diğerlerini diriltecektir. Fakat unutmayın ki soulstone'u tekrar uygulayabilmek için 30dk geçmesi gerekiyor. Benzer bir diriltme, şaman (ve ankhları) için de geçerli. Yalnız yaratıkların spawn yerlerine, zamanlarına ve turladıkları yollara dikkat etmezseniz yeni bir grupun tepenize binmesi uzun sürmeyecektir. Dikkat etmeniz gereken diğer noktaysa (fear veya ölüm korkusuyla) kaçan bir humanoidin üzerinize çevredeki tüm dostlarını toplayabileceğidir. Aynı şekilde fear yemişi bir oyuncu da sağa sola koşarken tüm yaratıklara davetiye çıkaracaktır. Bundan paladin veya rahip aracılığıyla bir an önce kurtulmak gerekir.

## MOD'AYI TAKİP ETMEK LAZIM

WoW her ne kadar harika bir yapıya sahip olsa da oyunu daha pratik kılmak için birçok oyuncu küçük eklentiler hazırladı. Bunlardan en popülerlerini sizin için seçtim ve Level CD / DVD'lerine koydum (EXTRALAR bölümüne) Modu aktif etmek için zip dosyasını oyun klasöründeki "\interface\Addons"a atmak ve karakter ekranında seçmek yeterli. Versiyonu eski deneni eklentileri WoW-Toc ile uyumlu hale getirebilirsiniz.

- 1) Cosmos: Yeni bir ikon penceresi dahil bir çok eklenti getiren her WoW'a lazım eklenti.
- 2) Gypsy: Interface'de HP ve Buff pencerelerinde değişiklikler yapan kaliteli bir paket.
- 3) All in One Inventory: Tüm çantaların içeriğini tek pencerede görebilirsiniz.
- 4) Univ Translator: Alliance-Horde dillerini birbirine çevirir.
- 5) Auto Potion: Karakter zor durumda otomatik olarak potion içer.
- 6) Map notes: Haritaya küçük notlar ekleyebilirsiniz.
- 7) Quest Fader: Görev tanımlarını okumayı kolaylaştırır.
- 8) Quest History: Yaptığınız görevleri takip edebilirsiniz.
- 9) Bag Status Meters: Çantanızın boşluk durumunu verir.
- 10) Account Login: Her seferinde account doldurmaktan kurtarır.



Amerika'da sadece ilk 24 saat içinde 200.000 satmış ve 100.000 oyuncu aynı anda Azerothi'a girmişti.

➤ WoW'un yeni büyük yamasında iki yeni High-Level-Monster bulunacağı açıklandı. Şu an test sunucusunda denenilen yaratıklardan ilki devasa buz ejderhasi Azuregos olacak.

➤ Oyundaki paralarını Ebay'den satan 1000 oyuncu uçuruldu. 1001. ise oyundaki bir hatadan faydalanarak henüz açılmamış bir bölgeye giren LEVEL 44 Dwarf Priest Littleox oldu.

## @ Kısa Kısa

➤ Matrix Online'ın tamamlandığı resmi olarak açıklandı. Eğer bir kaza olmazsa 8 Nisan'da Avrupa Zion'a yaklaşacak.

➤ Avrupalı DaoC severler ek paket Catacombs'ı beklerken Amerikalı oyuncular Realm savaşlarıyla 1500 kişilik çarpışmalar yaşamışlardı. Amerikalı DaoC'cular yakında yayınlanacak 1.75 yamasıyla RvR görev sistemine de kavuşuyorlar.

➤ Square Enix, FF XI Online hesaplarını iptal ettirmiş oyuncuların 14 Nisan'dan 16 Haziran'a kadar "geriye hoş geldiniz" kampanyasıyla karşılayacak. Bu süre içinde Playonline hesaplarını yeniden aktive eden oyuncular daha önce oynadıkları karakterlerine ve bir ay bedava oynama süresine sahip olacaklar.





↑ Bir mesleğe geç başlarsanız düşük LEVEL yaratıklara geri dönersiniz.



↑ Yüksek LEVEL yaratıkları teker teker alın.

## SİTELER

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

WoW gibi bir oyunun ayrıntıları bir web sitesiyle değil ancak bir veri tabanıyla verilebilirdi.

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

Türkiye'nin ilk WoW guild portalı.

[www.bfmetr.com](http://www.bfmetr.com)

Battle for Middle-Earth oyunu için çok iyi Türkçe bir site

<http://www.be-the-first-one.com>

Kaliteli flash adventure'ları özleyenler için

<http://www.arraich.com>

Photoshop severler için harika bir kaynak

<http://www.tr3d.com/>

Modelleme ve animasyon programları üzerine Türkçe bir site

## "OĞLUMUZ NE İŞ YAPIYOR DEMİŞTİNİZ?"

WoW'da iki ana meslek seçebilirsiniz. Meslekler hammadde toplamaya ve bunları işlemeye dayanıyor. Mesleği öğreneceğiniz eğitmeni ana şehirlerde muhafızlara veya diğer şehirlerde oyunculara sorarak bulabilirsiniz. Yeteneklerdeki gelişiminiz o yeteneği kullanma sıklığınızla doğru orantılı. Fakat yetenek üst kademelere geldikçe yalnızca daha üst seviye maddeleri topladıkça puan alabilirsiniz. Gerekli puan sınırlarına ulaştıkça yeteneği eğitmeninde geliştirebilir. Ayrıca yaratıklardan veya AA'dan yüksek seviye Recipe'ler bulabilirsiniz. Gelelim ana mesleklere.

**Alchemy (Simya):** Alchemy geniş çerçeveli etkileri olan iksirler hazırlanabilmesiyle tüm sınıflara uyabilecek bir meslek. Kullanacağınız herbalizm ile elde edilen çeşit çeşit bitki ve tüccarlardan alacağınız küçük şişelerden oluşuyor. Uzun süreli stat-buff iksirleri Instance'larda çok işinize yarayacak. Dükkanlarda healing ve mana potion satılmamasına rağmen meslek sahipleri bu bakımdan eksiklik çekmeyecekler.

**Blacksmithing (Demircilik):** Toplanan maden cevherini demirci ocağında işledikten sonra sıra onları demircilik ile silah ve zırha dönüştürmeye geliyor. Demircilik kendi silahınızı üretmenin tek yolu olmasıyla ilk adımdan itibaren sempatik geliyor. İlk etapta üreteceğiniz silahlar bulacaklarınız yanında zayıf kalsa da meslekte üst noktalara tırmandıkkça bulunması

güç silahlar üretebileceksiniz. Yalnız silah kalitesi yükseldikçe gerekli malzemenin miktarı ve bulunma zorluğu artacaktır. Silah ve zırhın yanı sıra mount (ata binme) hızını ve silah keskinliğini artıran nesnelere yapabilirsiniz.

**Enchanting (Büyüleme):** Büyüleme herhangi bir ön meslek gerektirmemesiyle kendi kendine yetebilen bir meslek. Bu mesleği seçerek silah ve zırhları kalıcı bonuslarla geliştirebilirsiniz. Hammadde edinimi akranlarına göre zor olsa da ilerki safhalarda ustasına iyi paralar kazandıracaktır. Sadece Trade kanalında yapacağınız enchant ile fiyatını söyleyin. Müşteriler sizi bulacaktır. Bir eşyayı büyülemek için önce bir başka büyü (yeşil, mavi veya mor) eşyanın büyüsunü almanız (disenchant) gerekiyor. Siz büyü için gerekli esansı alırken büyüsunü alınan eşya yok olacaktır. Unutmayın ki yüksek kalitede esanslar için aynı kalitede eşyaları kurban etmeniz gerekiyor. Bunun için önerim size göre daha düşük seviyeli Instance'lara giderek grubun kullanmayacağı büyüsunü eşyaları toplamanız olacaktır.

**Engineering (Mühendislik):** Mühendislik mamüllerinizi başkalarından çok kendiniz için yapmanızla farklılaşan bir meslek. Mamülleriniz ise tuzaklardan savaşçı robotlara kadar geniş bir çerceveye sahip. Tabii işin içine elektronik girdiğinden ürünlerin geri tepme ihtimali de bulunuyor. Örneğin Goblin Jumper Cables bir oyuncuyu çokla hayata döndürebilirken patlayarak

↓ Warlock summon ile uzaktaki bir üyeyi yanına ışınlayabilir.



↓ Humanoidler terziler için gerçek bir hazinedir.







↑ Yeteneğiniz kullanmanızla doğru orantılı artar.



kullanarı öldürebilir de. Dinamit ve bomba yapabilmeyin yanı sıra mermi ve ok üretimi mühendisliği avcılar için ideal bir meslek yapıyor.

**Herbalism (Otacılık):** Simyanın kardeş mesleği. Hammadde sayısı nedeniyle çantanızda bolca alana ihtiyaç duyabilirsiniz. Bitkiler orta yerde bulunabileceği gibi abuk sabuk yerlerde çıkabileceğinden gözleminizin her zaman dört açmalısınız.

**Leatherworking (Deri işçiliği):** Dericilikle toplanan derilerden çeşitli eşyalar oluşturabilirsiniz. Hazırlanan leather armor'lar verdiği kalıcı agility bonuslarıyla özellikle rogue ve avcı sınıfı için ideal olacaktır. Zırhın dışında armor kitleri hazırlayarak uygulanan sadağa bonuslar ekleyebilirsiniz. Yalnız şaman ve avcınızın LEVEL 40'ı bulmasıyla örgü zirha geçerseniz emekleriniz açısından canınız sıkılabilir.

**Mining (Madencilik):** Mühendislere ve demircilere hammadde sağlayan meslek. Madencilik için maden damarlarına ve kazmaya ihtiyacınız var. Cevheri genellikle dağ eteklerinde, yamaçlarda ve su altında bulabilirsiniz. Madencilik toplanacak maddenin diğer mesleklerinkine oranla sık bulunmaması nedeniyle geliştirmesi daha zor bir meslek. Toplanan madenin yeniden spawn olması bir süre aldığından boş bir alandan ikinci kere geçmeden oradaki kaynağı farketmek imkansız olacaktır.

**Skinning (Dericilik):** Dericilik için ihtiyacınız olan Skinning Knife'ı cebinize koyup bilimüm hayvan kesmektir. Fakat mesleğe düşük LEVEL (1-10) hayvanların derileriyle başlamanız gerektiğinden ilerki LEVEL'larda başlarsanız çevrenizdeki hayvanlardan deri alamazsınız. Ayrıca atladığınız LEVEL başına 5 Skinning puanı almanız gerektiğini unutmayın, yani LEVEL 30 bir hayvanın derisi için 150 puana ihtiyacınız olacak. Fakat her bölgede bol bol hayvan bulduğundan gelişmesi gayet kolay bir meslek.

**Tailoring (Terzilik):** Elbise gibi ağır olmayan zırhlar ve çantalar hazırlanabilen, spirit ve intellect bonuslarıyla warlock ve büyücülerin pek sevdiği bir meslek. Gerekli hammaddeyi öldürdüğünüz humanoidlerden toplayabilirsiniz. Fakat aynı maddeler First Aid için de kullanılması bir yana Instance'larda FA'ya sahip grup arkadaşlarınızın olması ikisini aynı anda geliştirmeyi zorlaştırıyor.

## BÜYÜYÜNCE DOKTOR OLACAĞIM

Sonuç olarak toplanan hammaddelere ve zanaatlara şöyle bir baktığımızda karşımıza şöyle bir kardeşler takımı çıkıyor:

Herbalism/Alchemy  
Mining/Blacksmithing  
Mining/Engineering  
Skinning/Leatherworking  
Tailoring/Enchanting

Beşleme mantıklı olmasına rağmen bazı ekler yapmak gerek:

Mining\Engineering getirdiği bonuslar ve her sınıfa uyabilmesiyle gerçekten iyi bir kombinasyon.

Çok kazanmak isteyenler için Skinning/Enchanting harika kombinasyon. Çünkü Skinning gibi hemen her seviyede iyi para kazanabileceğiniz bir sınıfa ilerki seviyelerde (LEVEL 40 ve ötesi oyuncular) süper para kazandıran bir meslek eklendiğinde gerçekten yüksek meblağlar kazanırsunuz. (Master Enchanter arayanlar Uldaman'a uğrasınlar.)

Herbalism/Alchemy kombosu yeterli hammadde bulmak kolay olmadığından zaman zaman sinir bozsada Shadow Oil Elixir of Defense ya da Frost Oil gibi her zaman alıcısı olan (Leatherworking/Blacksmithing çalışanları sağolsun) iksirler sayesinde iyi kazandırabilir. Healing ve mana potion'ların değerini zaten biliyorsunuz.

Caster'lar arasında terzilik popüler olduğundan AA'da benzer nitelikte bol ürün olması fiyatını düşürecektir.

Gelecek ay ikinci bölümde görüşmek üzere.

Göker Nurbeyler







# FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™



## Kayıp çocuklar şehrinde kümede kalma mücadelesi

Yapım: Square Enix | Dağıtım: Nintendo | Tür: Strateji | Web: www.square-enix-usa.com | Multiplayer: 2 kişi | Platform: Game Boy Advance

Final Fantasy Tactics ismi tanıdık mı geliyor? Doğru, 97'de PS için aynı isimle çıkmış bir oyun var. Ama o Tactics ile bunun arasında adaş olmaları dışında bir benzerlik yok.

### EVRENİN KAPILARINI AÇAN KİTAP

Hikaye bildiğimiz FF öykülerine göre daha basit, daha sıradan. Şehre yeni gelen Marche ve okulun "kaybeden" tiplerinin bir araya gelmesiyle başlıyor her şey. Bu üçlü ve Marche'in tekerlekli sandalyedeki kardeşi bir gün, sahaf-tan buldukları tuhaf bir büyü kitabını incelerken konu Final Fantasy'ye ve hepsinin bu oyunu çok sevdiğine geliyor. Yaşamayı hayal ettikleri yerin FF evreni olduğuna karar veriyorlar ve nasıl oluyorsa o gece uykularında bu evrene geçiveriyorlar. Ve gerçek hayatlarındaki terslikleri buradaki

macera boyunca düzeltmeyi deniyorlar.

Oyun genel olarak iki bölümden oluşuyor. Mekanları gezdiğiniz, insanlar ve diğer dost canlılarla konuştuğunuz, bilgi ve görev topladığınız, alışveriş ettiğiniz bir yüzde 10'luk bölüm var. Bir de işin esasını oluşturan, sıra tabanlı savaşlar. FF evrenine ilk girdiğiniz anda tamamen yalnız ve amaçsızken yeni bir arkadaş edinecek ve onun yardımlarıyla hem ilk görevinizi alacaksınız hem de bir klanın lideri olacaksınız. Derken istediğiniz klan üyelerini dahil edebileceğiniz görevler başlayacak.

Görevlerin tamamı savaş üzerine kurulu değil. Klan üyelerinden birini görevlendirip bir süreliğine ekipten uzaklaştıran "Dispatch" görevleriyle de karşılaşacaksınız. Kimi göndereceğiniz dışında herhangi bir inisiyatif kullanmadığınız, sizin dışınızda gelişen meseleler bunlar. Esas bahsedilmesi gereken ise savaş görevleri.

Oyun, savaştan ziyade bir spor karşılaşmasını andıran kurallara sahip. Rakiplerinizle bir hakem gözetiminde karşı karşıya geliyorsunuz. Kurallardan herhangi birini çiğneyen takım üyesi sarı kart görüyor, ikinci sarı kart ise oyundan atılıp hapse girmek anlamına geliyor. Gerçek hayatta olsa çoğu futbolcuyu dertli birer tespih sanatçısı yapacak bu kurallar oyunda o kadar da zorlayıcı değil. Hakemin o günkü keyfine göre zehirlemek, iksir kullanmak ya da tekniksiz dövüşmek (vs vs) kursur sayılabiliyor. Yasaklı hareketlerin yanında bir de önerilen hareketler var ki onlardan birini yapınca da puan kazanıyorsunuz. Yeterli puan toplayan oyuncu, birtakım bonus kombolar yapabiliyor.

Tactics'i diğer FF'lerden ayıran bir başka yanı da oyunun adventure köklerinin zayıflığı. Ortalıkta dolaşmak, ipucu ya da anahtar toplamak, diğer canlılarla kafanıza göre laflamak gibi bir şansınız yok. Hareket edebildiğiniz tek yer, hangi kasabaya gideceğinizi seçtiğiniz ana harita. Bu haritayı bir handan görev almak, alışveriş yapmak, hapisteki dost canları ziyaret etmek gibi işler için kullanıyoruz. Oyunda ilerledikçe uğrayabileceğimiz kasaba sayısı da artıyor tabii.

### KAPASİTE MESELESİ

Görevler tamamlandı, deneyim ve paramız arttıkça seçeneğimiz de çoğalıyor. Özellikle AP (ability point – kapasite) sistemi kullanabileceğiniz nesnelere, bunların kazandıracağı özel yetenekleri belirleyen, anlatmaya kalksak diğer ayrıntıları atlamayı gerektirecek derin bir mevzu. Sadece detay seven RPG'cileri tavlayacağına belirtip geçelim o yüzden.

Tactics'in grafikleri ve karakter çizimleri büyük ölçüde tatmin edici.

Oyun bu yönüyle de GBA'ye cuk oturmuş. Sadece savaş ekranında zaman zaman ufak karışıklıklar yaşanabiliyor. Bu izometrik haritalarda, 12 karakteri bir arada görünce hangisi kimdir karıştırabilirsiniz. Karakterleri hareket ettirirken, bir sonraki mevziinizi saptamaya çalışırken gözleriniz sulanabilir. Biraz da işlerin yavaş ilerlemesi yüzünden hazır gözleriniz sulanmışken uymak bile isteyebilirsiniz. Ama direneceksiniz.

Bu arada, sesler belki de oyunun en zayıf noktası. Müzik çok geriden ve hissettirmeden tınıyor. Ses ve müziklerin eksikliği konusuna da efektlere kalıyor. Defalarca izledikten sonra efekt ritüelleri çekilmez gelebilir ama o ana dek oyunu renklendirdikleri de kesin.

Sonuçta FF için yerleşmiş "PS(2) oyunu" kalıbını yıkan, amaçladığından da fazlasını başaran ve Level'in ilk Game Boy Advance incelemesi olmayı sonuna kadar hak eden bir oyun var elinizde. Nasıl kullanacağınız size kalıyor.

\_Serpil Ulutürk





# SNAKES

Burası yılanlara yem olduğum yer

Yapım: lomo | Dağıtım: N-Gage | Web: www.n-gage.com | Multiplayer: 2 kişi | Platform: N-Gage

Tüm zamanların en çok oynanan cep telefonu oyunu, mobil ortamların Şahmeran'ı, 90'ların en meşhur on kahramanından biri o. Henüz N-Gage'in adı bile ortada yokken, Sam Fisher'lar, Lara Croft'lar, Sonic'ler daha cebimize girmemişken, 3210 en küçük ve gelişmiş telefon modeliyken, Snake rakipsiz bir oyundu. Garip olan, hâlâ böyle olması.

Nokia'ya N-Gage diye bir alet üretip mobil oyun pazarında yer almak konusunda belki de en büyük cesareti veren Snake, bu platformda ilk kez karşımıza çıkıyor. İsmi Snakes olmuş, oyunun sınırları da epeyce genişletilmiş ama

tabii ki olay bütünüyle tanıdık.

Oyunun renkli telefonlardaki versiyonlarında da buna benzer denemeler yapılmıştı ama "yılan" ilk kez iki boyutlu olmaktan çıkıp, vektörel ortama taşınıyor. Bu da hem görsel hem de içerik olarak oyunun derinleşmesini sağlamış. Gerçi bu aynı zamanda yolunuzu kolayca kaybedebileceğiniz anlamına da geliyor. Çünkü yılan her zamankinden daha hızlı ve siz istemeseniz de kafasının doğrultusunda durmadan ilerliyor. Eskiden zorluk seviyesini belirleyen hız, bu kez sabitlenmiş. Sadece topladığınız bonuslarla geçici olarak daha çabuk ilerleme şansınız var.

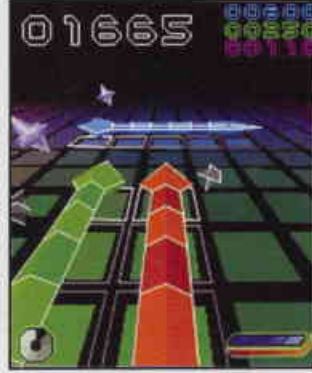
## "BİRİ BENİ DURDURSUN"

Kurallardaki en büyük değişiklik artık kendinize ya da bir duvara toslayana kadar devam etmek yerine süre sınırlı bölümler arasında ilerliyor olmanız. Yeni oyunun yılanımızın sınırlı enerjisi var ve belli bir skora ulaşma-

madan bu enerji biterse oyun da bitiyor. Skor yapmınsa birkaç yolu var. Bunlardan biri, aynı zamanda enerjinizin artmasını da sağlayan yeşil kristaller. Bir diğeri, belli noktaları kullanarak hareket etmek. Yani, oyunun sizin için çizdiği küçük küçük rotaları eksiksiz tamamlayabilirsiniz puan kazanıyorsunuz. Onun dışında giderek zorlaşan bölüm içi küçük görevleri tamamlamak, anahtar toplamak gibi ek işler de yaparak oyunu daha renkli hale getirebilirsiniz.

Snake'e bu son halini veren lomo zor bir iş başarmış. Gayet basit ama eğlenceli bir oyunu, bu iki özelliğini yok etmeden güncelleştirmek çok da kolay olmasa gerek. Ama Snakes eski tadını aynen koruyan, gayet de gıcır bir oyun. Eski halinden çabucak baymış olanlar için bile en az birkaç level oynama garantisi var. Diğerleri içinse toplamdaki 30 küsur level'in lafı bile olmayacak.

Güzel haberi sona sakladık. Yaklaşık 1 MB'lık bu oyunu Arena üzerinden indirebiliyorsunuz. Bedava! Ya da hazır indirmiş birinden bluetooth ile kendinize kopyalayabiliyorsunuz. Bu da Nokia'nın yılan severler için özel bir kıyağı.



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Yapım: Gameloft | Dağıtım: Gameloft | Tür: Aksiyon | Web: www.n-gage.com | Multiplayer: 2 - 4 kişi | Platform: N-Gage

Bir daha çal Sam

Yukarıda adını anmamız yetti, Sam Fisher koştu geldi. Adamdaki ajan merakı, enerjisi ve kulakları inanılır gibi değil. Zaten bu oyunda da mühim olanın işlev olduğunu, PC'deki marifetlerini aynen N-Gage'de de sergileyebileceğini bir kez daha kanıtıyor Sam "play it again" Fisher.



Ubisoft'un mobil oyunlardan sorumlu ekibi Gameloft tarafından N-Gage'e özel haritalar ve görevler hazırlanarak yaratılan Chaos Theory bildiğiniz Splinter Cell tadını bütün çeşnileriyle birlikte taşıyan bir oyun. Oyunun önceki N-Gage versiyonu ile kıyaslandığında bir hayli de gelişmiş. Bir platform oyununu andıran ilk SC'ye göre Chaos Theory'nin ilk hayranlık uyandıran yanı yeni 3D grafiklerin kazandırdığı oynanış zenginliği. Kamera açıları, çoğu PC oyunuyla kıyaslanabilecek bir esnekliğe kavuşmuş. Karakter modellemeleri 176x208 piksel bir ekran için olabilecek en iyi kalitede. Fisher'in kızıl ötesi ve gece görüşü gibi özel ekipmanları kusursuz çalışıyor. Ve oyun bu açıdan tam puanı hak ediyor.

Kendini pek hissettirmese de oyunun yine alengirli bir hikayesi var. Tokyo'dan Panama'ya, Kuzey Kore'den Amerika'ya tüm dünya enformasyon savaşına tutuşmuştur. Ve dünyayı eski huzurlu günlere döndürmenin tek yolu birkaç tane böyün kırmaktır. İşte tam da bunun için biçilmiş kaftan olarak Sam girer devreye.

Oyun sekiz tane asil, bir ton da yan göreviyle gayet kapsamlı bir tek kişilik senaryoya sahip. Görevlerin tümü yeni ve Sam'in daha önce görmediğiniz yeni tehlikeli oyuncakları var. Özellikle avcı bıçağınız ve uzaktan kumandalı katil kameranız oyunu daha bir heyecanlı yapıyor.

Deneme şansım olmadı ama Chaos Theory'nin çok

oyunculu seçenekleri de vaatkâr. Bluetooth üzerinden iki ya da dört kişi deathmatch ya da aynı takım için oynayabiliyorsunuz. Her mod için özel haritalar tasarlanmış. Oyunda iddialısanız N-Gage Arena'da da skorunuzla şansınızı deneyebilirsiniz. Serinin takipçileri için Chaos Theory'nin uzun süre yetecek, içi dolu bir turşucuk olduğunu söyleyebiliriz kısacası.

Serpil Ulutürk



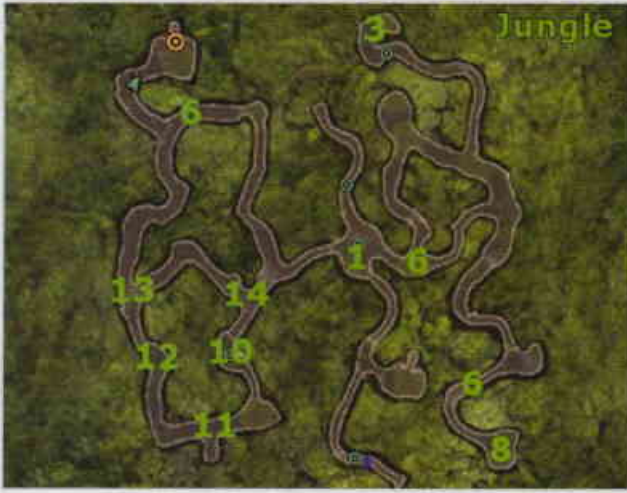


# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

**Maceramıza kaldığımız yerden devam ediyoruz**

## DXUN

### Jungle ve Mandalorian Ruins



Onderon'a doğru yola çıktığınızda ilk olarak Dxun'a zorunlu iniş yapacaksınız. İlk vardığınız harita olan Jungle'da çeşitli orman yaratıklarıyla karşılaşacaksınız ve bu haritada yapacak pek birşey yok. Amacınız haritanın en kuzeyine ulaşıp Jungle haritasına geçmek olacak. Jungle haritasında yapmanız gereken birçok görev bulunuyor ama bunların çoğunu Mandalorian Ruins'e gittikten sonra alacaksınız. Kuzeye doğru ilerlediğinizde Mandalorian'lar ile karşılaşacaksınız (1 nolu yer) ve sizi liderlerine götürmek isteyecekler, kabul edip Ruins'e gidin. Daha sonra buraya tekrar döneceğiz.

Mandalore ile konuştuğunuzda size yardım etmesi için öncelikle saygı

kazanmanız gerektiğini söyleyecek. Gereken saygıyı kazanabilmek için yapabileceğiniz birçok görev var, hepsini sayacağım.

**2 - Xarga:** Xarga size kayıp Kumas'ta bahsedecek. Bu görevi tamamlamak için Jungle haritasında Kumas'ı bulmalı ve haberini Xarga'ya vermelisiniz. Kumas'ı 3 nolu yerde bulacaksınız. Kumas kapana kısılmış durumda ve onu kurtarabilmek için etraftaki üç Boma'yı da öldürmeniz gerekiyor. Bunları öldürünce Kumas aşağı inecek ve sizden başına gelenleri anlatmamanızı isteyecek. Xarga'nın yanına dönerek saygı kazanabilirsiniz.

**4 - Zuka:** Zuka için yapabileceğiniz üç şey var. Öncelikle Repair yeteneğine sahip bir karakterle sol taraftaki kabloları tamir edin. Ardından 5 nolu yerde bulunan telemetri bilgisayarına gidin ve grubunuza Computer yeteneği yüksek birini (T3-M4) alarak bilgisayarı ayarlayın. Son olarak da Jungle haritasında Phase Pulse Converter parçalarını bulmanız gerekiyor, bu parçalar Cannok'lar tarafından yenmiş durumda ve bulmak için Cannok'ları öldürmelisiniz. Parçaları üyen Cannok'ları 6 nolu yerlerde bulacaksınız. Bu görevi tamamlayınca saygılılığınız önemli ölçüde artacak.

**7 - Mandalorian Guard Captain:** Captain ile konuşunca Zakkeg hakkında bilgi alacaksınız. Zakkeg'i Jungle haritasındaki 8 nolu yerde bulabilirsiniz, onu öldürüp kulağını Captain'e geri getirin. Eğer bu görevden önce Battle Circle dövüşlerini tamamladıysanız Jungle haritasındaki 1'de Davrel size meydan okuyacak, kendini ispatlaması için onu da Zakkeg'i öldürmekte size yardım etmeye ikna edin. Böylece tek taşla iki kuş vurmuş olacak ve saygılılığınızı iyice arttıracaksınız.

**9 - Battle Circle:** Sergeant ile konuşarak Battle Circle'a girmek istediğinizi söyleyin. Burada beş dövüş yapacaksınız, ilk üçünü tamamladıktan sonra son iki dövüş için sponsor bulmanız lazım, bunun için de Jungle haritasındaki Kelborn ile buluşmalısınız. Ardından son iki dövüş de açılmış olacak. Dövüşlerde silahı genellikle rakip seçiyor ama eğer dövüşçü bir karakterseniz buradaki dövüşlerde pek sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Tüm dövüşlerini kazanınca saygılılığınızı oldukça arttıracaksınız.

**10 - Kelborn:** Kelborn iniş yapan bir gemiyi araştırmak istiyor, görevi kabul ettiğinizde haritanın sol tarafını siz alıyorsunuz. Öncelikle 11 nolu yere gidin ve karşılaşacağınız iki gözcüyü öldürün. Ardından 12 nolu yere giderek karşılaşacağınız ikinci gözcü grubunu da öldürün. Hazır buraya kadar gelmişken 13 nolu yerdeki Cannok'u öldürüp Lightsaber Emitter Fixture alabilirsiniz. Şimdi 14 nolu yere gidip Kelborn'la buluşun, böylece hem Battle Circle'ın sok iki dövüşüne girebilecek, hem de yeterince saygınlık kazanmış olacaksınız.

**15 - Mandalore:** Yeterince saygınlık kazandığınızda Mandalore ile konuşun ve Onderon'a girmeye hazır olduğunuzu söyleyin. Bu sırada Ruins'e Sith saldırısı başlayacak ve Ruins'in dört bir yanında Sith Assassin'ler ile savaşacaksınız. Bir süre sonra Mandalore sizin gitmenizin daha uygun olduğunu söyleyecek ve böylece Onderon'a yola çıkacaksınız.



## ONDERON

### Iziz Spaceport

Onderon'dan ayrılabilmek için Kavar'ı bulmanız gerekiyor, o zamana kadar Ebon Hawk'a dönemeyeceksiniz. Buradaki gezintileriniz sırasında iki tane Starport Visa ve bu vizeleri isteyen çeşitli kişilerle karşılaşacaksınız. Vereceğiniz kişileri dikkatle seçerek Light veya Dark puanları kazanabilirsiniz. İlk harita olan Iziz Spaceport'ta pek fazla birşey yok, sağ taraftan Merchant Quarter'a, oradan da sol taraftan Western Square'e geçin.

### Western Square ve Iziz Cantina



**1 - Dhagon Ghent:** Bu iki haritadaki temel amacınız Suuilo'nun cinayetini çözüp Dhagon Ghent'in serbest kalmasını sağlamak. Ghent'in evine gittiğinizde onun tutuklanmış olduğunu öğreniyorsunuz, konu hakkında daha fazla bilgi almak için Merchant Quarter'a dönün ve Captain Riiken ile konuşun. Size Ghent'in suçsuzluğunu kanıtlamak için Cantina'da araştırma yapmanızı söyleyecek, dolayısıyla Cantina'ya dönün ve zevkli geçecek bir dektiflik kısmına başlayın.

Önce 2 nolu yerdeki Panar ile konuşarak ona cinayeti sorun. Dhagon hakkında sorular sorun, özellikle sormanız gereken soru "reason why Dhagon Ghent would kill Suuilo". Ardından 3 nolu yerdeki Nikko ile konuşun ve Panar'dan duyduklarınızı anlatın. Size olayların farklı olduğunu çünkü ikisinin arkadaş olduklarını söyleyecek. Cinayet hakkında sorular sorup cesedin nerede bulunduğunu öğrenin. Şimdi dışarı çıkın ve 4 nolu yere gidin. Buradaki çöplükte birşey bulamayacak ama parçalanmış bir droid göreceksiniz. Cantina'ya dönün ve Nikko ile droid hakkında konuşun. Ardından Panar ile droid hakkında konuşun ve 1B-8D'nin bu tür droid parçalarını sattığını öğrenin. Tekrar dışarı çıkın ve 5 nolu yerdeki 1B-8D'nin yanına giderek ona Bahima'nın droidi hakkında soru sorarak parçaları satın alın. Şimdi Cantina'ya dönün ve 6 nolu yerdeki Kiph ile konuşarak ona droidin parçaları verin ve droidin kaydettiği son görüntüleri izleyin. Bu görüntüleri Nikko'ya da izlettiğinizde Ghent'i kurtarmak için yeterli delile sahip olduğunuzu söyleyecek.

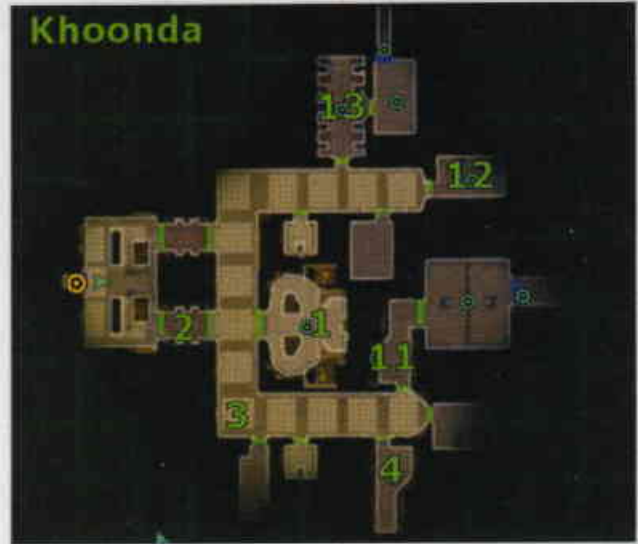
Merchant Quarter'a gidin ve Captain Riiken ile konuşun. Konuşmanız bittiğinde Dhagon Ghent serbest kalacak ve onu 1 nolu yerde bulabileceksiniz.

Ghent'in size yardımcı olabilmesi için Bakkel'in adamlarından diskleri geri almanız gerekiyor, bunun için Cantina'ya gidin ve 2 nolu yerdeki Bakkel ile konuşun. Konuşmanız biter bitmez saldırıya uğrayacaksınız, hepsini öldürdükten sonra Bakkel'in üzerinden Open Starport Visa ile Encrypted Holodisk alın.

Twilek Bounty Hunter: Captain Riiken'in yanına dönmeniz gereken seferlerden birinde önünüzü Twilek ve grubu kesecek. Onu öldürdükten sonra üzerinde Starport Visa bulacaksınız. Bu Visa'yı açık hale getirmek için Cantina'ya dönün ve 6 nolu yerdeki Kiph ile konuşun. 500 kredi karşılığında Visa'yı değiştirecek, böylece bunu da istediğiniz birine verebileceksiniz. **Master Kavar:** Ghent'e holodiskleri verip Kavar ile görüşmeye hazır olduğunuzu söylediğinizde kendinizi Cantina'da bulacaksınız. Konuşmanız bölündüğünde öncelikle Cantina'da Vaklu'nun adamlarıyla savaşacaksınız. Oyunu Light Side olarak oynadıysanız (ki açıklama da buna göre yazıldı) Onderon'daki olaylarda Kraliçe'yi destekliyorsunuz, Vaklu'yu ise sevmiyoruz, haberiniz olsun :) Cantina'dan ayrıldığınızda Merchant Quarter'da savunma taretleri de size saldırıacaklar, bunları exp kazanmak için yok etmenizi öneririm. Son olarak Iziz Spaceport'a ulaştığınızda geminize binecek ve tekrar Dxun'a döneceksiniz. Dxun'da Kelborn'la konuştuğunuzda Onderon güvenli hale geldiğinde size haber vereceğini söyleyecek, artık Ebon Hawk'a binerek bir sonraki gezegene geçebilirsiniz.

## DANTOOINE

### Khoonda



Aslında Dantooine'e indiğinizde kendinizi Khoonda Plains'te buluyorsunuz ama burada öncelikle ilerleyip ortadaki bina olan Khoonda'ya girmeniz gerekiyor.

**1 - Terena Adare:** Khoonda'ya ilk geldiğinizde ana hikayenin devamı için konuşmanız gereken kişi Adare. Ondan Master Vrook'u bulmak için Enclave Sublevel'e giriş izni alacaksınız.

**2 - Suulu:** Suulu ile konuştuğunuzda mallarından bazılarının çalınmış olduğunu ve bundan Jorran isimli birinin sorumlu olduğunu söyleyecek. Jorran Enclave Sublevel'de, 5 nolu yerde bulunuyor. Jorran kendisini içeri kilitlenmiş durumda, çıkması için öncelikle etraftaki laigrek'leri temizlemeniz gerek. Ardından kapısını açtığınızda dışarı çıkacak ve Courtyard'daki kampa gidecek. Jorran ile yüzleşin ve çaldığı malları Suulu'ya geri götürün.

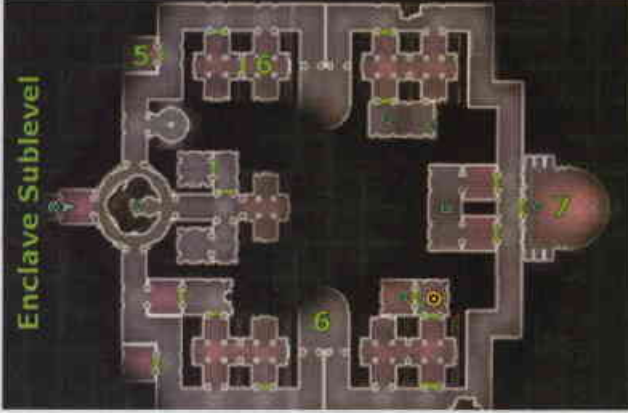
**3 - Berun Medrul:** Zherron'un asistanı olan Berun, Zherron'un aslında iyi biri olmadığını düşünüyor ve sizden bunu kanıtlayacak birşeyler bulmanızı istiyor. Crystal Cave'de bulacağınız "atmospheric sensor" aradığınız kanıt ama Berun her ne kadar ikna edici konuşsa da aslında Zherron'un o alıcılardan birisi.



leştirmekteki amacı kötü değil. Dolayısıyla bu alıcıları Khoonda Plains'teki Saedhe'ye satarak para kazanmanız daha akıllıca olacaktır.

**4 – Zherron:** Vrook'la karşılaşmadan önce burada olan Zherron'u daha sonra Adare'nin yanında bulacaksınız. Zherron ile konuşarak Crystal Cave'deki Kinrath'ları temizleme görevini alabilirsiniz. Crystal Cave'deki ışıklı kristalleri için zaten Kinrath'ları keseceğimizden bu görevi mutlaka kabul edin, sonucunda 2000 kredi de ödül alacaksınız.

### Enclave Sublevel



Enclave Sublevel'deki amacınız Master Vrook'a ne olduğunu öğrenmek, bunun için de 7 nolu odaya ulaşmanız gerekiyor.

**6 – Salvager:** 6 nolu odalarda ölü salvager'ları bulacaksınız. İkincinin üzerini araştırdığınızda çıkan vasiyetteki ismi değiştirme imkanınız olacak. Eğer ismi değiştirip bunu Zherron'a götürürseniz yağmacıların malları size kalacak ve DS puanı kazanacaksınız. Eğer ismi değiştirmeden Zherron'a giderseniz mallar kimseye kalmayacak ve LS puanı kazanacaksınız. Eğer bulduğunuz malları Jedi Courtyard'daki Davaala'ya götürürseniz elinize birşey geçmeyecek ama onunla konuşurken yalan söylediğini anladığınız için bunu tavsiye etmiyorum.

**7 – Disciple:** Bu odadaki Disciple ile konuşarak Master Vrook hakkında önemli bilgiler alacaksınız. Sizinle konuştuktan sonra ileride yine danışabilemeniz için Khoonda'ya dönüyor. Konuşmanız bitince odadaki heykeli inceleyerek datapad'i alın, buradan Vrook'un Crystal Cave'de Azkul'un adamları tarafından tutulduğunu öğreniyoruz. Yani hikayenin devamı için gitmemiz gereken yer Crystal Cave.

### Crystal Cave



**8 – Kinrath Matriarch:** Zherron'dan Kinrath ile ilgili görevi aldıysanız tamamlamak için burada bulacağınız Matriarch'ı öldürmeniz gerekiyor. Aslında çok zor bir dövüş değil, hatta kristallere dokunmadan önce etrafta dolaşarak Kinrath yumurtalarını kırarsanız dövüşte daha bile rahat edersiniz. Dövüşe başlamadan önce Melee Shield çalıştırarak Matriarch'ın fazla zarar vermesini önleyebilirsiniz. Matriarch'ı öldürdükten sonra etrafta inceleyebileceğiniz tüm kristal oluşumlarını inceleyin çünkü içlerinden çeşitli ışıklı parçaları bulacaksınız. Ayrıca burada isminizi taşıyan, oyunun en güçlü kristalini de bulacaksınız. Bu kristali daha sonra kılıcınıza takmadan önce Kreira ile konuşup daha da güçlenmesini sağlayabilirsiniz.

**9 – Master Vrook:** Eğer buraya Enclave Sublevel'i bitirmeden önce gelerseniz alanın boş olduğunu göreceksiniz. Sublevel'de Vrook ile ilgili ipucunu bulduktan sonra ise burada çeşitli mercenary'ler ile karşılaşacaksınız. Light Side oynadığımız için buradaki mercenary'leri öldürün ancak Vrook bunun sonucunda size beklemediğiniz bir tepki verecek. Kafaya takmayın, ne de olsa yaşanmış artık. Vrook dışarı, Khoonda'ya gidecek, siz de buradaki gezintiniz bittiyse mağaradan çıkmaktan başka birşey yapamayacaksınız. Mağaradan çıkar çıkmaz Azkul ve adamlarıyla zorlu bir dövüş sizi bekliyor olacak. Eğer enerjiniz çok azalırsa mağaraya girmeye çalışın, dövüş halinde olduğunuz için ekran kararacak, kendinizi tekrar dövüşte bulacaksınız, ama bu sırada sağlığınız da bir miktar düzelmiş olacak.

**10 – Atmospheric Sensors:** Eğer Khoonda Plains'teki Saedhe ile konuşursanız Atmospheric Sensors aradığını öğreneceksiniz. Mağaraya girip bu noktaya baktığınızda bulacağınız Rubble'da aradığınız alıcılar var. Bunları para karşılığı Saedhe'ye satabilir veya Khoonda'daki Berun'a Zherron'a karşı kanıt olarak götürebilirsiniz (ama bence götürmeyin).

### Khoonda

**1 – Adare:** Vrook'u kurtardıktan sonra Adare ile konuştuğunuzda üsteki 11, 12 ve 13 nolu kilitli odalara girebilmek için anahtar kartı alacaksınız. Hemen yan taraftaki Zherron ile konuşun ve Khoonda'nın savunmasını güçlendirmek için çeşitli görevler alacaksınız. Bu görevleri direkt olarak almasanız da üs savunmalarını geliştirebilir ve ardından Zherron'a savaşa hazır olduğunuzu söyleyerek son savaşı başlatabilirsiniz. Üssün savunmasını güçlendirmek için yapabilecekleriniz şunlar:

- a) 12 nolu odadaki üç savunma droidini de aktif hale getirin ve konsolu kullanarak onları düşmanlara saldırmaya programlayın. Eğer DS olarak oynuyorsanız onları üssün askerlerini saldırmaya da programlayabilirsiniz. Zaten savunma güçlendirme yöntemlerinin tümünde Dark Side oyuncuları için ters etki yaratacak seçenekler olacak.
- b) Khoonda'dan dışarı çıkın ve kapının önündeki mayınların aralarındaki boş yerlere mayınlar yerleştirin.



c) 13 nolu odada yaralı askerler göreceksiniz. Buradaki droidi aktif hale getirip iyileşmelerini sağlayabilir veya onları Treat Injury yeteneğiniz ile kendiniz de iyileştirebilirsiniz. 2 nolu odadaki Suulru'nun görevini yaptysanız o da saldırılara karşı üssü savunmayı kabul edecektir. 12 nolu odada bulacağınız hydrospanner'ı Khoonda Plains'teki Akkere'ye götürüp onu da tarafınıza çekebilirsiniz. Yine Khoonda Plains'teki Dillan onunla konuştuğunuz taktirde savaşa katılacaktır. Eğer Jorran'ı Enclave Sublevel'den kurtardysanız onu da savaşa katabilirsiniz.

d) 11 nolu odadaki konsolu kullanarak taretleri düşmana saldırmaları için ayarlayın.

Bunları yaptıktan sonra Zherron ile tekrar konuşarak savaş planlarının hazır olduğunu söyleyin, otomatik olarak dışarı çıkacaksınız. Askerlerle konuşmak istediğinizi söyleyin ve askerlerin morallerini yükselterek LS puanı kazanın. Savaş başladığında üs savunmasını güçlendirdiğiniz için pek zorlanmayacaksınız, zaten bir süre sonra da Master Vrook çarpışmaya katılacak. Savaşın ardından Vrook ile konuşun, size Force Affinity tekniğini öğretecek. Adare'nin yanına giderek 4000 kredi ödül alabilirsiniz. Böylece Dan-tooine de bitmiş oluyor.

## DXUN

### Jungle Tomb

Ebon Hawk'a bindiğinizde Kelborn'dan mesaj alacaksınız ve Dxun'a gitmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Eğer bu yazıdaki gezegenleri sırayla takip etmiyorsanız Kelborn'dan mesaj almamış olabilirsiniz, çünkü bu mesaj için Onderon'dan sonra bir gezegeni daha tamamlamış olmanız gerekiyor. Bunu gerçekleştirdiğinizde Kelborn'un mesajını alacaksınız. Mandalorian Ruins'e gidip Kelborn ile konuşunca grubunuzu iki takıma ayırmanız gerekecek, bu takımlardan biri Jungle Tomb'u temizlerken, diğer sarayla uğraşacak. Ben Dxun'da kalacak grubu Handmaiden, Atton ve Mandalore olarak belirledim. Böylece Handmaiden yakın dövüş kısmını hallederken, Atton ve Mandalore arkadan silahlarıyla destek olabildiler. Buradaki savaşlar oldukça zorlu geçeceğinden grubunuzu güçlü seçmenizi öneririm.

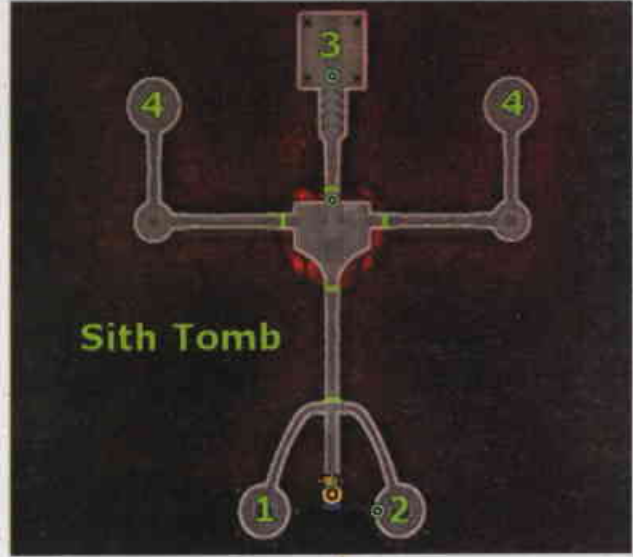
Buradaki amacınız 5 nolu yerdeki Sith Tomb'a girebilmek, ama bunun için de yol boyunca birçok Sith ile çarpışmanız gerekecek. Ancak buradaki çarpışmaları daha kolay hale getirebilecek üç seçeneğiniz var, bunları aşağıda göreceksiniz.



**1 – Turret Power Generator:** Buradaki Turret Power Generator'u Repair yeteneği yüksek birisiyle bozarak patlamasını sağlayabilir, böylece 2 nolu yerdeki taretlerin devre dışı kalmalarını sağlayabilirsiniz. Eğer yanınızda yeterli sayıda Spike varsa ve taretleri Sith'lere karşı kullanmak istiyorsanız onları devre dışı bırakmayın, bunun yerine 3 nolu yerdeki konsola erişerek taretleri Sith'lere saldırmaya programlayın. Böylece 2 nolu yerde karşılaşacağınız direniş ciddi anlamda azalacaktır.

**4 – Droid Power Generator:** Aynı Turret Power Generator'da olduğu gibi bunu da Repair yeteneği yüksek birisini kullanarak bozabilir ve patlamasını sağlayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda rampanın yukarısındaki War Droid'ler devre dışı kalacaktır.

### Sith Tomb



Buradaki amacınız 3 nolu yere ulaşip ayini yarıda kesmek, oraya giden kapıyı açabilmek içinse 4 nolu odalardan birine gidip bilgisayar kullanmanız gerekiyor. Mümkün olan max exp puanını almak için 3 nolu yere gitmeden önce tüm odaları dolaşmanızı öneririm.

**1 – Ancient Terminal:** Buradaki Ancient Terminal'deki bulmacayı çözerseniz hemen yandaki Ancient Box'ın kilidi açılacaktır. Girmeniz gereken doğru cevap EBA olmalı. Ayrıca buradaki Medical Droid'i tamir ederseniz sürekli olarak peşinizde dolaşip sizi iyileştirmeye çalışacaktır.

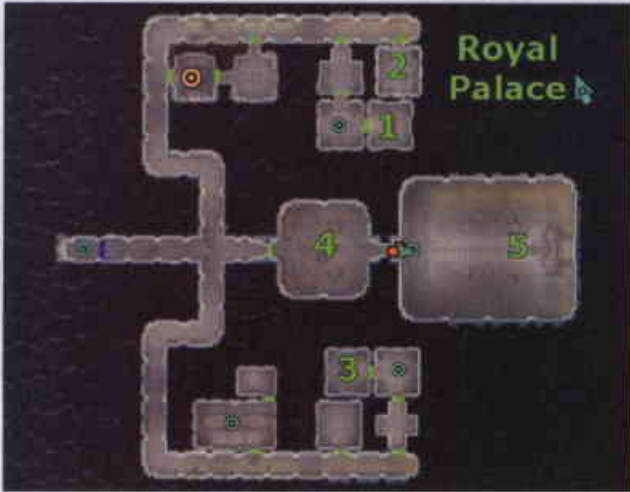
**2 – Ancient Terminal:** Buradaki Ancient Terminal'de de başka bir bulmaca bulunuyor. Yapmanız gereken sayıların arasına dört işlem işaretlerini yerleştirerek 13 sonucunu bulmak. Doğru yanıt şu şekilde:  $(6 * 2) - 8 + 9 * 1 = 13$ . Ayrıca odanın arka tarafındaki Dark Energy'e de dokunmanızı öneririm. Eğer LS oynuyorsanız "control your emotions" seçeneğini seçerek Strength ve Constitution yeteneklerinize geçici olarak +4 bonus kazanmanız mümkün.

**3 – Sith Master:** Bu odaya girmeden önce karakterleriniz üzerinde tüm korumaları, adrenalin desteklerini, Melee kalkanlarını vs. kullanmayı sakın unutmayın, çünkü sizi çok zorlu bir dövüş bekliyor. Odaya girdiğinizde ayin yarıda kesilecek ve Sith Master ile konuşacaksınız. Konuşmanız bitince Sith Master ile iki Dark Jedi Master size saldırarak. Ben öncelikle Sith Master'ı öldürmeyi tercih ettim, çünkü diğerleriyle uğraşırken Sith Master bir veya iki vuruşuyla karakterinizi öldürebiliyor. Sürekli olarak oyunu durdurmayı ve ilk yardım paketlerini kullanmayı unutmayın. Dövüş bittiğinde Sith Master'ın üzerinde kristal ve birkaç eşya daha bulacaksınız. Odanın arka tarafındaki mezarı inceleyerek Freedom Nadd'ın ışıklığını da alabilirsiniz. Buradan çıktığınızda Xarga ile karşılaşacak ve Ruins'e geri döneceksiniz ve kontrol ikinci gruba geçecek.



## ONDERON

### Royal Palace



Sky Ramp haritasında pek fazla kafa karıştırıcı yer yok, önünüze geleni öldürüp Royal Palace'e girmeye çalışacaksınız. Royal Palace'taki amacınız ise Vaklu'nun adamlarını ve tabii kendisini de saf dışı bırakmak.

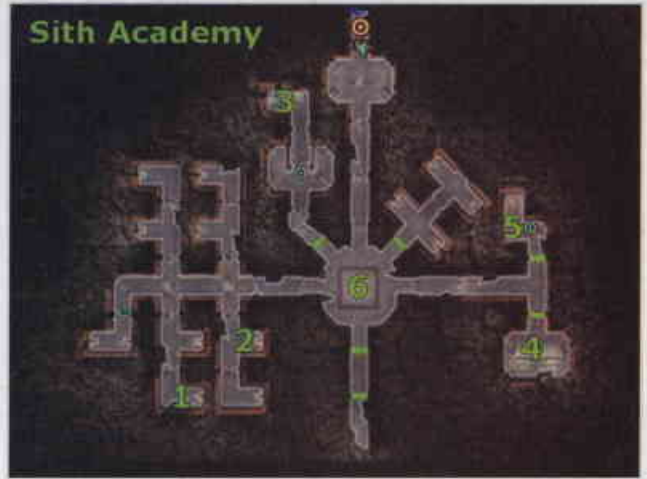
- 1 – Captain Kadron:** Kadron ile konuştuğunuzda 3 nolu yerdeki konsolda bulunan işlevleri oradaki Slicer'dan kurtularak buraya transfer etmenizi isteyecek. Konsolu kullanarak bölgenin haritasına bakabilirsiniz. Ayrıca buradaki Corporal ile konuştuğunuzda sizi sarayın girişine götürecektir.
- 2 – Konsol:** Odanın girişindeki konsolu kullanarak sorulara cevap verin. Cevaplar şu şekilde olmalı: 66, 45 ve 39. Böylece odaya girebilecek ve birçok kaliteli parça toplayabileceksiniz.
- 3 – Kiph:** Buradaki düşmanları öldürdükten sonra kafeste tutulan Captain Riiken ile konuşun. Ardından konsolun başındaki Kiph ile konuşun, LS oynadığımız için onu öldürmüyoruz ve gitmesine izin veriyoruz. Konsolu kullanarak işlevleri ikinci terminale aktarın ve bu konsolu kapatın. Böylece Riiken serbest kalacak, onunla konuştuğunuzda tekrar sarayın girişine gidiyorsunuz.
- 4 – Drexl Larva Beast:** Burada devasa bir yaratıkla dövüşeceksiniz, ancak vuruşları kuvvetli de olsa Melee kalkanınızı çalıştırarak kısa sürede onu öldürmeniz mümkün. Öldürdükten sonra 5 nolu yere gelerek buradaki son dövüşünüzü yapacaksınız.
- 5 – Queen Talia, General Vaklu:** Buraya girer girmez desteklediğiniz gruba



yardımcı olmak için Battle Meditation yapma seçeneğiyle karşılaşacaksınız, bu sayede dövüşmeniz gereken düşman sayısı azalacak. Queen Talia'yı desteklediğimizden yanlarına gittiğimizde Vaklu düşman oluyor ve onu dövüşte yenmek oldukça kolay. Onu yendiğinizde son kararı Queen'in vermesini isteyin. Bunun ardından Master Kavar size yeni bir teknik öğretecek ve Queen'den ödül alacaksınız.

## KORRIBAN

### Sith Academy



Korriban'a geldiğinizde Valley of Dark Lords'a iniş yapacaksınız ama burada yapabileceğiniz tek şey yolu takip edip Sith Academy'e girmek olacaktır. İçeri girdiğinizde Sith Assassin'ler ile dövüşeceksiniz, akademide bunlarda bir sürü bulunuyor ama bu dakikadan sonra sizi zorlamaları pek mümkün değil.

- 1 – Footlocker:** Bu odada bulunan dolapta bir datapad bulacaksınız ve 2 nolu yerdeki eğitim bilgisayarını nasıl kullanacağınızı öğreneceksiniz.
- 2 – Training Console:** Bu konsolu kullanarak kendinize bir ID yarattın, ardından bu ID'yi girerek kütüphaneye giriş hakkını kazanın. 3 nolu yerdeki kütüphaneyi gezip dolaşın ve öğrendiğiniz bilgileri bir yere not edin. Tekrar konsola dönün ve Level Bir testine girin. Burada vermeniz gereken doğru cevaplar sırasıyla şu şekilde: Freedom Nadd, 20, Gizka, "I always lie", "Passion, strength, power, victory". Soruları doğru yanıtladıktan sonra 4 nolu yerdeki ikinci seviye eğitim testi açılacak.
- 4 – Training Console:** Buradaki konsolu kullanarak ikinci testi başlatın, oda-





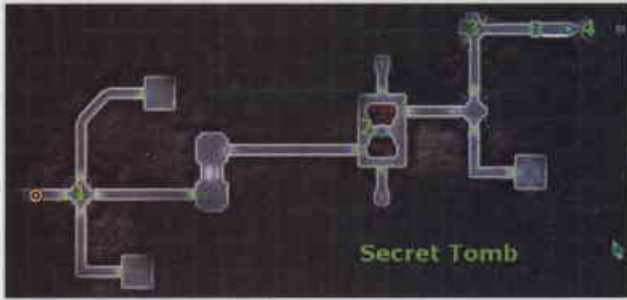
daki kafesler açılacak ve tuk'ata'lar ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Tümünün öldürdükten sonra konsolde testi yeterli sürede bitiremediğiniz yazacak ama bu önemli değil. Bu sayede 5 nolu yere giriş izni alacaksınız.

**5 – Lonna Vash:** Buradaki kafeste Master Lonna Vash'tan geri kalanları bulacaksınız. Üzerindekileri aldıktan sonra konsolu kullanın ve Vash'ın ID'si ile giriş yaparak kapıları açın. Artık yapmanız gereken tek şey 6 nolu yerdeki Darth Sion'u öldürmek.

**6 – Darth Sion:** Bu dövüşün biraz daha zorlu olmasını bekliyordum ama diğerlerinden çok daha zor değilmiş. Yanındaki Assassin'leri dikkate almayıp tüm saldırılarınızı Sion üzerinde yoğunlaştırın. Sağlığını kaybettiğinde (öldürmediyseniz) Kreia sizinle bağlantı kurup kaçmanızı söyleyecek.

Not: Eğer Light Side veya Dark Side yolunda uç seviyelere geldiyse Shyrack Cave'e girebilir ve oradan da Secret Tomb'a geçebilirsiniz. Eğer bu yollardan birinde bariz biçimde ilerlemediyseniz Secret Tomb'a girerseniz mümkün olmayacak ama zaten Korriban'ı sona bıraktığımız ve sürekli olarak LS olarak oynadığımız için önümüzde bir engel olmamalı. Shyrack Cave'e girince sürekli olarak sağa doğru gidin, köprüyü geçtikten sonra Secret Tomb girişine ulaşacaksınız.

### Secret Tomb



Burada geçmişinizde yaşadığınız bazı olaylarla tekrar karşı karşıya geleceksiniz, testler sırasında ölmemeye çalışın aksi halde hayat görüşünüz karşıt yönde bir miktar değişecektir.

**1 – Darth Malak:** Malak ile konuşmanız bittiğinde mutlaka dövüşmeye başlıyorsunuz. Etrafındakilerle hiç ilgilenmeyin çünkü Malak'ı öldürdüğünüz anda hepsi ortadan kaybolacaktır.

**2 – Mandalorian:** Burada Mandalorian Wars'tan bir sahneyle karşılaşacaksınız. LS oynadığımız için askerleri köprüden göndermeden önce köprü'nün üzerindeki mayınları temizleyin (Destroy Droid günü burada çok işe yarayacak). Eğer askerleri mayınlara sürerseniz DS puanı kazanırsınız. Köprüyü geçtikten sonra Mandalorian'ları öldürüp yola deva edin.

**3 – Kreia:** Burada ise Kreia ve grubunuzun diğer üyeleri ile karşılaşacaksınız. Konuşmalarınız sırasında Kreia'yı desteklemeye çalışırsanız dövüş başladığında diğer grup üyeleri tek tek yok olacaktır. Aksi halde dövüş başladığında sadece Kreia'ya saldırın, çünkü onu yendiğinizde diğer üyeler de ortadan kayboluyorlar. Yalnız oyundaki bir bugdan dolayı burayı bitirdiği-



nizde Kreia ortadan kaybolmuyor ve aynı şeyi bir kez daha tekrarlayabiliyorsunuz.

**4 – Darth Revan:** Burada da kolay bir dövüşle karşılaşacaksınız, Revan'ı öldürdükten sonra üzerindeki alin. Ayrıca arka taraftaki Ludo Kresh'in mezarını inceleyerek kol bandını ve kılıcını alabilirsiniz. Artık dışarı çıkıp Ebon Hawk'a dönebilirsiniz.

## DANTOOINE

### Rebuild Jedi Enclave

Tüm gezegenleri ve Onderon'daki ikinci kısımları da hallettiğinizde göre artık Kreia ile konuşarak Ruined Jedi Enclave görevini alabilirsiniz. Eğer önceki görevlerden tamamlamadıklarınız varsa ve onları da yapmak istiyorsanız uygun bir zamandasınız. Hazır olduğunuza karar verdiğinizde Dantooine'e giderek Jedi Courtyard'dan Enclave'e girin. Burada Jedi Council üyeleri ile karşılaşacaksınız ve kafanızda merak ettiğiniz soruların cevaplarını öğrenebileceksiniz. Son olarak devreye Kreia girecek ve "Force Enlightenment" gücünü kazanacaksınız. Şimdi Telos'taki Secret Academy'ye gitmeli ve Atris ile karşılaşmalısınız.

## TELOS

### Secret Academy

Burada Atris'le konuştuktan sonra mutlaka dövüşmek zorunda kalacaksınız. Dövüş tamamlandığı zaman onunla çeşitli konular hakkında konuşabiliyorsunuz (seçeneğiniz olduğunda öldürmediğinizi varsayıyorum). İsteddiğiniz cevapları aldıktan sonra kendinizi Telos'ta, Grenn'in yanında bulacaksınız. Buraları oyunun gayet basit ilerlediği yerler, burada da amacınız ilerleyerek Res 082 East Redux'a geçmek ve Dock Module'a ulaşarak grubunuzla buluşmak. Bundan sonra Ravager'a bineceksiniz ve kalan kısım için yanınıza bir kişi daha seçebileceksiniz. Ben burada Visas'ı tercih ettim, yani grubum Visas ve Mandalore'dan oluştu.

## RAVAGER

### Command Deck & Bridge



Buradaki amacınız geminin 1 nolu zayıf kısımlarına proton patlayıcıları yerleştirmek, ardından Bridge kısmına geçip Darth Nihilus ile yüzleşmek. Üçüncü patlayıcıyı yerleştirdikten sonra bir kaza meydana gelecek ve za-



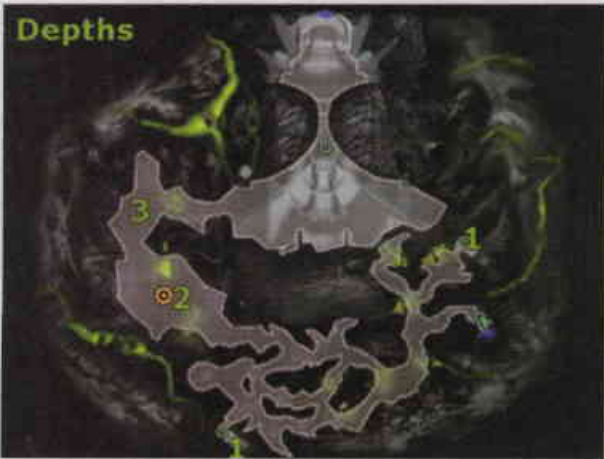
ladan bir patlayıcı daha bulmanız gerekecek.

**2 – Missile Bay Control Console:** Bu odada bulunan konsolu kullanarak füzenin üzerindeki proton patlayıcıyı etkisiz hale getirebiliyor, böylece sorunsuz biçimde füzeden ayırabiliyorsunuz. Fazladan bir patlayıcıya ihtiyaç duyduğunuz için bu patlayıcıyı mutlaka almak zorundasınız.

Bridge'e geçip Darth Nihilus'a yaklaştığınızda konuşmaya başlayacaksınız. Kreia'nın ona yalan söylediğini söyleyerek bazı özelliklerinin zayıflamasını sağlayabilirsiniz. Dövüşün yansıma doğru devreye Visas girecek, ona Nihilus'la aralarında bir bağ olduğunu söylerseniz Nihilus'u bir süreliğine sersemletecektir. Nihilus'u öldürdükten sonra Visas'tan maskesini almasını söyleyin, böylece fazladan Force puanı kazanacaksınız. Command Deck'e dönün ve çıkışa giderek Ravager'ın havaya uçmasını sağlayın.

## MALACHOR V

### Surface ve Depths



Buradaki amacınız haritayı baştan sona geçerek Depth haritasına ulaşmak. Burada bolca Storm Beast ile karşılaşacaksınız, Melee saldırıları kuvvetli olan bu yaratıkları gruplar halinde değil de teker teker öldürmeye çalışın.

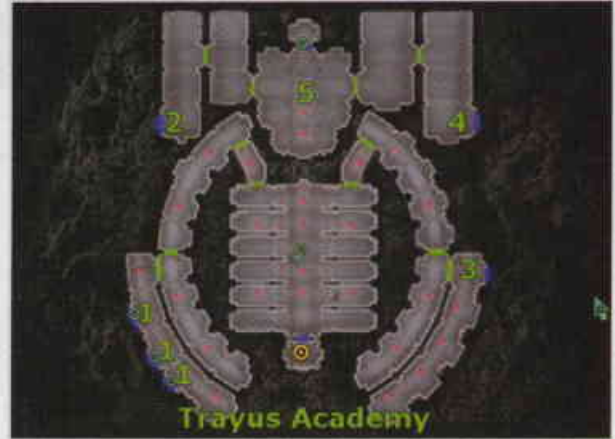
Hikayenin ilerisinde Mira, Hanharr ile dövüştükten sonra kendinizi yine burada bulacaksınız ama bu sefer Remote'u yöneteceksiniz. Bao-Dur size buradaki ve Depths haritasındaki dört motoru bulmanızı ve gölge jeneratörünü çalıştırmanızı söyleyecek. Siz de Remote'u kullanarak haritalarda 1 ile

gösterdiğiniz yerlerdeki dört konsola da erişim jeneratörleri aktif hale getireceksiniz. İşiniz bittiğinde GO-TD ile karşılaşacaksınız ve konuşmanın ardından tekrar ana karaktere döneceksiniz.

**2 – Greater Storm Beast:** Buraya ulaştığınızda kapı arkanızdan kapanacak ve belki de oyunun en güçlü yaratığı ile karşılaşacaksınız. Bu yaratık tek bir vuruşunda 200'ün üzerinde zarar verebiliyor, hatta beni birkaç kere tek vuruşta öldürmeyi de becerdi. Onunla karşılaşmadan önce üzerinizde tüm güçlendiricileri kullanın, kendinizi hızlandırın, en iyi Melee kalkanınızı kuşanın. Eğer yeterince hızlanırsanız ondan kaçıp belli yerlere mayınlar yerleştirebilir ve onu bu mayınların üzerine çekebilirsiniz. Eğer Statis Field gücüne sahipseniz ve güçlü değerlere sahipseniz onu belli bir süre için dondurma imkanınız da olabilir. Bunun dışında mümkün olduğunca uzak durun ve elinizdeki el bombalarıyla onu mümkün olduğunca çok zarar verin. Enerjisi belli bir seviyenin altına indiğinde (ki onunla dövüşürken sürekli olarak oyunu kaydetmenizi öneririm, böylece yanlışlıkla kötü bir darbe yerseniz geri alma imkanınız olur) dibine girin ve tüm gücünüzle saldırın. Öldürdüğünüz zaman sizi kapayan kapılar açılacak ve ilerleyebileceksiniz.

**3 – Mira:** Buraya geldiğinizde (LS oynuyorsanız) bir ara demo girecek ve Mira'yı kontrol etmeye başlayacaksınız. Hanharr ile olan ilk dövüşünüzde olduğu gibi yine ondan uzak durmaya çalışın ve arada bir arkanızı dönerek silahlarınızla onu vurun. Bu dövüşte de el bombaları oldukça işinize yarayacak, Hanharr'ın size yaklaşmasına pek izin vermemeniz gerekiyor. Onu yendikten sonra öldürmeyip yaşamasına izin verin, ne de olsa LS oynuyoruz.

### Trayus Academy



Artık oyunun sonuna birşey kalmadı. Buradaki tek amacınız ister sol taraftaki 1 nolu yerlerden birini kullanıp Trayus Crescent'e geçmek ve oradan da 2 nolu yerden Academy'e geri dönmek; ister sağ taraftaki 3 nolu yerden Trayus Proving Grounds'a girmek ve 4 nolu yerden Academy'e geri dönmek. Eğer mümkün olan tüm exp puanlarını toplamak istiyorsanız her iki yere de gidebilirsiniz, eğer son bir kez Workbench kullanmak istiyorsanız Proving Grounds'a mutlaka gitmelisiniz. 2 veya 4 nolu yerlerden Academy'e döndüğünüzde 5 nolu yerde Darth Sion ile karşılaşacaksınız.

**5 – Darth Sion:** Buradaki dövüş üç aşamadan oluşacak. Darth Sion'u her yendiğinizde onunla konuşarak özelliklerinin zayıflamasını sağlayabilirsiniz. Örneğin ilk konuşmanızda dövüşmeniz gerektiğini, ikinci konuşmanızda ise Kreia'nın onu bir piyon olarak kullandığını söyleyebilirsiniz. Sion garip bir şekilde sizi pek de fazla zorlayamayacak, özellikle de elinizdeki güçlendirici Jedi güçlerini kullanıp Melee kalkanınızı çalıştırdıysanız Sion'u çok fazla zarar görmeden yenebileceksiniz. Bundan sonra artık oyunu bitirmenizin önünde yalnızca tek bir engel kalıyor.

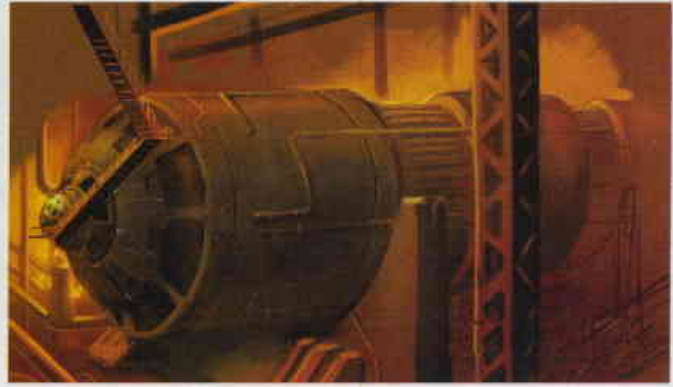




### Trayus Core

Ve işte karşınızda son rakibiniz olan Darth Traya. Traya ile olan dövüşünüz iki aşamadan oluşacak. İlk aşamada onunla teke tek karşılaşacaksınız ama artık bu noktada Traya da sizi pek fazla zorlayamıyor. Şöyle söyleyeyim, eğer ilk oyunun sonundaki Malak'la olan dövüşü hatırlarsanız, onun yanında bu çok basit kalıyor.

Traya'yı bir kez yendikten sonra tekrar konuşmaya başlayacaksınız, konuşmanın seyri nasıl olursa olsun ikinci aşama başlayacak. Bu sefer Traya'nın yanında üç tane uçan ışınkılıcı bulunuyor ve bunlar vurduklarında hayli zarar verebilen kılıçlar. Bir iki kez kılıçları görmezden gelip Traya'yı yenmeye çalışsam da başarılı olamayıp farklı bir yol aramaya başladım. Bulduğum yolun sonucu başarılı olduğuna göre size de denemenizi öneririm. Bu dövüş başlar başlamaz hemen platformun dört yanındaki oyuklardan birine girin. Eğer şanslıysanız ışın kılıçları ve Traya görüş alanınızın dışında kalacak ve peşinizden gelmeyecekler. Eğer biliyorsanız Force Wave



kullanarak uzaktan kılıçlara ve Traya'ya az da olsa zarar vermeye başlayabilirsiniz. Bu şekilde biraz zarar verdiğinizde kılıçlardan biri peşinize düşüyor. Işın püf noktası da tam burada, kılıçları tek başlarına yakalarsanız Verpine Prototype Melee Shield sayesinde pek fazla zarar görmeden onları yok edebilirsiniz. Bir kılıcı yok ettiğinizde hemen kaydedin ve diğer bir taneyi üzerinize çekmeye çalışın. Eğer ikisi birden gelirse o oyuktan çıkıp diğer oyuga girin ve aynı şeyleri tekrarlayın. Üç kılıcı da yok ettiğinizde Kreia'nın size zarar verme şansı kalmıyor ve oyunun son konuşmasını yapmaya başlıyorsunuz. Kreia'dan grubunuzun diğer üyelerinin başlarına gelecekte neler geldiğini öğrenebilirsiniz. Gönül isterdi ki oyunun son demosu çok daha ihtişamlı, çok doyurucu olsun, ama ne yazık ki aradığımı bulduğumu söyleyemem. Umarım K.O.T.O.R III çıkar da zevkimiz yarıda kalmaz. Farewell!

Eser Güven

## SIHIR HOBİ DÜNYASI

Masa Üstü Strateji Savaşları...

Masa Üstünüzü Sihir'le Donatın!



İSTER TANKLARIN GÜRÜLTÜSÜ, İSTER KILIÇLARIN ÇARPIŞMA SESLERİ OLSUN. MINİYATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKİ KOMUTAN SİZSİNİZ!



Warcry & Warhammer Kart Oyunları  
Models  
Action Figür  
Miniatures  
Dungeons&Dragons  
Magic the Gathering  
Çizgi Roman - Anime  
Orjinal Konsol & PC Oyunları

### Bu Ağhi Turnuva Bilgileri:

10 Nisan 2005 - Warhammer Fantasy Campaign Day - Rise of the Undead  
16 Nisan 2005 - Warhammer 40k Campaign - Green Halo  
14-15 Mayıs 2005 - Warhammer Fantasy (Grand Tournament 2. Heat)  
28-29 Mayıs 2005 - Warhammer 40000 (Grand Tournament 2. Heat)

Türkiye Distribütörü SİHIR Oyuncak Kitap Hediye Eşya Elektronik İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi

Hasfırın Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL

Tel: 0212 227 99 55 Fax: 0212 327 60 52 e-mail: info@sihironline.com

www.sihironline.com

WARCRY

GAMES  
WORKSHOP



# PC hilekar

Hatırlıyorum da, lisedeyken önümde oturan kıza tarih sınavında 'Otluqbeli Savaşı kaç yılında olmuştu?' yerine, 'Miğferdibi Savaşı kaç yılındaydı?' diye sormuştum. Sonra da çok gülmüştüm, başka da kimse gülmemişti. Ne salakmışım.

## BROTHERS IN ARMS

**En zor mod** Oyunu 'Difficult' zorluk seviyesinde bitirin.

**Hileler** Oyunu yüklediğiniz klasörde, System klasörünü bulun. Bu klasörde yer alan 'bia.ini' dosyasını herhangi bir metin editörüyle açın ve [Engine.GameInfo] satırının altına, bCheatsEnabled=True satırını ekleyin. Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

**Tüm Silahlar** allweapons

**Duvarlardan Geçme** ghost

**Cephane** allammo

**Tüm Eşyalar** loaded

**Ölümsüzlük** god

**Herkesi Öldürme** killall

**Uçuş modu aç / kapa** fly / walk

**Eski Film Modu** oldmovie

**Tüm Eşyaları Kaldırma** unloaded

**Harita Seçimi** loadspmap [harita ismi]

**Kör Düşmanlar** blindai [0 veya 1]

**Sağır Yapay Zeka** deafai [0 veya 1]

**Görünmezlik** invisible [0 veya 1]

Not: 0 hileyi kapatır, 1 açar.



## MEDIEVAL CONQUEST

Oyun sırasında iamacheater yazın ve aşağıdaki tuşlarla hileleri çalıştırın.

**Bölüm Atlama** Shift + Ctrl + W

**Daha Fazla Yaratık** Shift + Ctrl + M

**Ekran aydınlığını artırma** Shift + Ctrl ++ (artı)

**Ekran aydınlığını azaltma** Shift + Ctrl +- (eksi)

**Son Bölüme Atlama** Ctrl + V

**Bölüm Atlama** Ctrl + Alt

**Daha Fazla Birim** Shift + Ctrl + N

## THE SIMS 2 UNIVERSITY

Oyun sırasında Ctrl + Shift + C tuşlarına aynı anda basın ardından aşağıdaki kodları girin.

**move objects on** İsteddiğiniz objeyi hareket ettirirsiniz. Eğer Sim'inizi silerseniz, tamamıyla ortadan kalkacaktır. Bunun olmasını da istemezsiniz herhalde.

**Kaching** 1000\$

**intprop censorgridsize 0** Sansürü kaldırır

**boolprop carsCompact true** Komşuların arabalarına daha fazla detay ekler

**motherlode** 50.000 Simolean

**boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true**

Eşyaları 45 derece döndürmenizi sağlar

**sethighestandallowedlevel 255** 255 kata kadar kat çıkma imkanı



## STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

**Cephane ve İkincil Silahlar** Loaded

**Duvarlardan Geçme** Ghost

**Her şeyi Dondurma** PlayersOnly

**Cephane** 999 cephane

**Uçuş Modu** Fly

**Ölümsüzlük** God

**Oyunun Hızını Değiştirme** Slomo X (X yerine yazacağınız sayıya göre oyunun hızı değişir)

**Bölüm Atlama** darman

**Ekstra Seçenekler** Geonosis Campaign'i tamamlayarak Foley Featurette'i açın.

Assault Ship Campaign'i tamamlayarak Spec Ops Featurette'i açın.

Kashyyyk Campaign'i tamamlayarak Temuera Morrison (filmdeki Jango Fett) ile yapılan röportajı açın.

## THE PUNISHER

**Alternatif Kostümler** Ana menüden Extras'a, oradan da Cheats bölümüne ilerleyin. Şifre ekranına aşağıdaki kodları girin.

**NAILGUN** 1980'lerin kostümü

**WOODCHIPPER** 1990'ların kostümü

**CEILINGFAN** 2000'lerin kostümü

**Her şeyi açma** Yeni bir oyuna başlayın ve profile ismi olarak V PIRATE yazın.

**Alternatif Hile Modu** Aşağıda belirtilen bölümlerde Altın Madalya alarak ilgili hileyi çababilirsiniz. Bu hileleri kullandığınızdaysa oyunda ilerlemeniz mümkün olmamaktadır.

**Lucky's Bar** Çılgın Ölümler

**Crack House** Gun Splitters

**Pier 74 Revisited** Sonsuz Cephane

**Tüm Bölümlerde Altın Madalya** Ölümsüzlük

**Stark Towers** Şarjör değiştirmeye gerek kalmaz

**Ryker's Island** 1 vuruşta ölüm

**Takagi Building** Sonsuz vahşet

## THE HOUSE OF THE DEAD III

**Survival Mode'u bitirin** House of the Dead 2 açılısın.

**Herhangi bir Chapter'ı A veya S derecesiyle bitirin** Free Play modu açılısın.

**House of the Dead 2'yi Survival Mode'da bitirin** Kanlı mod

**House of the Dead 2'yi Original Mode'da bitirin** Goldman Kostümü





# PSX hilekar

Satürn'ün Uranüs'le olan konumundan dolayı oluşacak kozmik etkilerden dolayı Akrep ve Kova burçları PS2 hilelerini gerçekleştirirken göz kararması, aşırı beslenme ve hafif baş ağrısı gibi yan etkilere maruz kalacaktır.

## GRAN TURISMO 4

Aşağıda belirtilen gün sayısı kadar oynayın, karşılığındaki pisti açın.

- Deep Forest Raceway** 15
- Opera Paris** 29
- Fuji Speedway 80s** 43
- Special Stage Route 5** 57
- Suzuka Circuit** 71
- Twin Ring Motegi Road Course East Short** 85
- Grand Valley Speedway** 99
- Hong Kong** 113
- Suzuka Circuit West Course** 127
- Fuji Speedway 2005 GT** 141
- Ice Arena** 155
- Apricot Hill Raceway** 169
- Cote d'Azur** 183
- Tahiti Maze** 197
- Twin Ring Motegi Road Course** 211
- George V Paris** 225
- Cathedral Rocks Trail I** 239
- Costa di Amalfi** 253
- Circuit de la Sarthe 1** 267
- Autumn Ring** 281
- Infineon Raceway Stock Car Course** 309
- Circuit de la Sarthe 2** 351
- Tsukuba Circuit** 337
- Fuji Speedway 2005 F** 323
- Chamonix** 309

## COLD FEAR

- Konsept Resimleri** Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.
- Extreme Mode** Oyunu Zor zorluk derecesinde bitirin.

## TEKKEN 5

- Liseli Asuka** Asuka olarak 50 kez oynayın, Asuka'yı seçerken Sağ Yumruk tuşuna basın.
- Liseli Ling** VS Mode'da 50 kez kazanın, Ling'i Sağ Yumruk tuşuna basarak seçin.
- Anna Williams** Story Mode'u 2 kez farklı karakterle bitirin.
- Baek Doo** Story Mode'u Marduk'la bitirin.
- Bruce Irvin** Story Mode'u 4 kez farklı karakterle bitirin.
- Ganryu** Story Mode'u veya Time Attack Mode'u 7 kez farklı karakterle bitirin.
- Heihachi** Story Mode'u veya Time Attack Mode'u 9 kez farklı karakterle bitirin.
- Devil Jin** Devil Within Mode'u bitirin veya Arcade, Time Attack gibi modları 200 kez bitirin (tüm karakterleri açtıktan sonra).

## FIGHT NIGHT ROUND 2

**Küçük Dövüşçüler** Ring seçme ekranında Yukarı yön tuşuna zil sesi gelene kadar basılı tutun. Küçük karakterleri görmek için bu işlemin ardından ringi seçin.

**Tüm Ringler** Oyun modu seçme ekranında Sol yön tuşuna basılı tutun veya bu tuşa sürekli art arda zil sesini duyana kadar basın. Tüm ringleri açmış olacaksınız.

**Ghetto Fabulous** Bu boksörü açmak için karakter yaratma ekranında ilk isminizi Getfab olarak girin. Ağır sıklet boksörlerin altında Ghetto'yu göreceksiniz.

**Li'l Jon** Bu boksörü açmak için karakter yaratma ekranında ilk isminizi Liljon olarak girin. Hafif sıklet boksörlerin altında Li'l Jon'u göreceksiniz.



## BROTHERS IN ARMS

- Otantik Mod** Oyunu Hardest zorluk seviyesinde bitirin. Bu oyun tipinde ne checkpoint, ne kayıt noktası, ne ikonlar, ne de uyarılar bulunuyor.
- Siyah Beyaz Oyun** Oyunu Easy zorluk seviyesinde bitirin ve 'Old Movie' hilesini açın.
- Sonsuz Cephane** Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin. Bu hileyi her bölüm başında tekrar çalıştırmalısınız.
- Süper Manga** Oyunu Otantik modda bitirin ve 'Super Squad' hilesini açın.



## DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

**Alternatif Son** Oyunun sonunda yapım ekibinin isimleri geçerken 100 düşman öldürün.

**Her şeyi açma** Ana menüde L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun ve sol analog kolu 360 derece döndürün. Bir ses 'Devil May Cry' derse, tüm modları, kostümleri ve resimleri açmış olacaksınız.

**Dante Must Die modu** Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.

**Sonsuz Devil Trigger** Dante Must Die modunu bitirin.

**18. Bölüm Boss'ları** Bu bölümde göreceğiniz taştaki renklerin karşılığındaki Boss'lar:

- Mavi** - Geyron
- Siyah** - Doppelganger
- Turuncu** - Bir takım zebaniler
- Açık mavi** - Cerberus
- Altın** - Gigapede
- Yeşil** - Agni ve Rudra
- Kırmızı** - Leviathan
- Mor** - Nevan
- Beyaz** - Beowulf
- Heaven or Hell modu** Oyunu Dante Must Die zorluk derecesinde bitirin.





# donanım

SF 104



HABERLER

SF 106



İNCELEME

SF 107



İNCELEME

## RAZER DIAMONDBACK VE EXACTMAT

Razer döndü hem de ne dönüş! Mükemmel bir fare, harika bir pad ve yıllar sonra tekrar zirveye ulaşan karizmatik Razer çizgisi. Frag'lara frag, masaüstünüze ise cazibe katmaya hazırlanın.



SF 104

**HABERLER**

Intel'in geçen ay duyurduğu Sonama kodlu yeni Centrino'lara AMD'den cevap gecikmedi. Ama Intel de PDA ve Cep Telefonları için geliştirdiği etkileyici yeni teknolojiyle bu атаğı karşıladı. Bütün bunların Google'la alakası yoktu betki ama bu ay başları bir hayli ağırdı.

SF 106

**RAZER DIAMONDBACK**

Farelerin efendisine... fareli sistemin kavalcısına... farelerin yeni kralına merhaba deyin

SF 107

**HIS X850 XT**

ATI'nin son bombası nihayet elimize geçti. Üstelik ICEQ II ile birlikte.

SF 107

**RAZER EXACTMAT**

Diamondback'ın kız kardeşi belki onun kadar atımlı değil ama işini çok iyi yapıyor.

SF 108

**BENQ 7000N**

Oyun oynayabileceğiniz, özellikleri ile göz dolduran bir dizüstü.

SF 109

**BENQ FP71ET**

Biz daha 12ms'lik LCD monitörlerin sevincini tüketmeden BenQ 8ms'lik modeli ile karşımızda.

SF 109

**KINGSTON HYPERX**

Teknik servisin sorulu ödülü, yani Kingston'ın oyun canavarı DDR2'si.

SF 110

**MSI K8N**

Bir anakartın içinde hangi özellikler barınır, hangisi barınmaz, bu işin maksimumu nedir? Bu soruların cevabını MSI'dan dinliyoruz.

SF 111

**TEKNİK SERVİS**

Siz bitiyorsunuz biz veriyoruz, siz soruyorsunuz biz cevaplıyoruz, siz dert yanıyorsunuz biz dinliyoruz. Level Donanım'ın en vefakar en can dostu sayfaları...

Level'in birbirinden bomba oyunlarla dolu Aralık sayısı şimdiden unutulmazlar arasına girdi. O ay nasıl birbirinden güzel oyunlar başımıza yağdıysa bu ay da birbirinden güzel donanımlar karşımızda. Öyle ki çok çabalamamıza rağmen ürünlerin çoğuna kusur bulamadık. Bu yüzden arkanıza yaslanın ve "Ben Bunları İstiyorum!!!" diye bağırmağa hazır olun.



# AMD'NİN SONOMA'YA CEVABI CENTRINO'YA GÜÇLÜ RAKİP

AMD'nin uzun zamandır merak edilen mobil çipi Turion geçtiğimiz günlerde piyasaya sürüldü. Ön bellek kapasitesi Pentium M'lere göre % 50 düşük olan Turion'un avantajı 64-bit desteği olması.

Turion'u masaüstlerinde kullanılan Athlon 64'ün "enerji tasarruflu versiyonu" olarak tanımlayan AMD, yeni çip serisinin saat hızlarının da 1.6 GHz ile 2 GHz arasında değiştiğini bildirdi. Turion çipli dizüstü bilgisayar üretecek firmalar da yavaş yavaş belli olmaya başladı. Şu anda BenQ, Averatec, Acer, Fujitsu Siemens, MSI, Packard Bell ve Asus, AMD ile yeni modellerinde Turion 64 serisini kullanmak konusunda

anlaşmış durumda. Pazarın güçlü markalarından HP'nin ise nasıl bir strateji izleyeceği henüz belli değil.

Turion 64'lerin üreticiler açısından en büyük avantajı, yonga setini mecburi kılmaması. Cihazlarında 64-bit AMD GPU kullansalar bile üreticiler yonga seti ve kablosuz çip seçimi konusunda özgür. Bu da farklı ihtiyaçlara cevap verebilen farklı fiyat ve performanslara sahip daha çok modelin üretilmesine izin veriyor.

Turion 64'ler şu anda ML-37, ML-34, ML-32, ML-30, MT-34, MT-32 ve MT-30 olmak üzere 7 ayrı modele sahip. AMD model isimlerini belirleyen baştaki iki harf işlemci sınıfını belirliyor. İkinci harf aynı zamanda "mobilité gücünü" de temsil ediyor. Alfabenin sonuna daha yakın harfler, geridekilere göre daha az güç tükettiğinin göstergesi. Benzer bir yöntem modeli simgeleyen rakamlar için de geçerli. Daha büyük numaralar, daha yüksek bir performans anlamına geliyor. Açıklanan ilk modeller için belirlenen fiyatlar ise 184 dolar ile 354 dolar arasında değişiyor.✘



## YENİSOUND BLASTERLIVE!

### Ucuz, yetenekli, belki de entegre

Çok uzun süredir ses kartlarında tek isim olan Creative ürün stratejisinde önemli bir değişikliğe gidiyor gibi. Firma bugüne dek anakarta entegre ses kartlarına uzak durmuş ve Audigy serisine odaklanmıştı. Ancak piyasanın entegre ses çözümlerini iyiden iyiye kabul etmesi ile birlikte Creative'de Live! serisini yeniliyor ve anakarta entegre versiyonunu da piyasaya sürüyor.

Uzun yıllardır Creative'in ucuz ses kartı olarak piyasada yer alan ve entegre ses kartlarından fazlasını sunmayan SoundBlaster Live! 5.1 artık piyasadan kalkıyor ve yerini SoundBlaster Live! 24-bit'e bırakıyor. Yeni modelin en önemli özellikleri 7.1 hoparlör desteği sunması, 24-bit ses işlemesi, EAX Advanced HD desteği, 96kHz ses kalitesi ve 100 dB Ses/Gürültü oranı. Ayrıca CMSS 3D desteği sayesinde stereo sesleri 7.1 kanaldan dinleyebiliyorsunuz. Kısacası yeni SoundBlaster Live! 24-bit önceki Live!lardan bir kaç gömlek daha üstün.

Ayrıca SoundBlaster Live! 24-bit'i üst seviye anakartlarda entegre ses kartı olarak da bulabileceksiniz. Bu anakartların ilklerinden biri bu ay incelediğimiz MSI KBN Diamond.✘



Sonunda Aztech de dayanamadı ve ürün yelpazelerine MP3 çalarları da ekledi. Son derece şık bir tasarıma sahip Aztech Flash Player aynı zamanda USB depolama aygıtı olarak da kullanılabilir. aFP50 ve aFP500 firmanın bu ürün kategorisinde piyasaya sunacağı ilk iki MP3 çalar. 1GB'a kadar veri hafızası bulunan; krom, mavi ve kırmızı renk seçeneklerine

sahip ve 16 saate kadar pil ömrü bulunan cihaz, ufak boyutları ve zarif tasarımı ile dikkat çekiyor. Aztech Flash Player ayrıca beş kanal equalizer, FM radyo ve ses kaydedicisine de sahip. OLED LCD ekranı sayesinde ise parlak güneş ışığı da dâhil her türlü ortamda ekranın kolay okunması mümkün.✘

**FIREFOX 1.0.2** Mozilla imzalı internet tarayıcısı Firefox, güncellendi. Mart'ın son haftasında 1.0.2 versiyonu duyurulan Firefox artık daha güvenli. Mozilla tarafından gelen açıklamada yeni sürümün, Internet Security Systems tarafından saptanan bir güvenlik açığını ortadan kaldırdığı ve belirlen-



miş başka bir problem olmadığı bildiriliyor. Windows kullanıcıları son Firefox için download.mozilla.org adresini ziyaret edebilir.

**DDR2 KERE 2** Geçtiğimiz günlerde Tayvan'da düzenlenen Denali MemCon'da Rambus bugüne dek yapılmış en

hızlı drop-in DDR2 bellek kontrol arayüzünü tanıttı. 90 nm teknolojisi kullanılarak tasarlanan Rambus DDR2 drop-in bellek kontrol arayüzü, 800 MHz veri hızı ile çalışıyor. Bu, şu anda pazarda bulunan standart DDR2 çözümlerinden iki kat, üst modellerden de 267MHz daha hızlı bir değer.

Yeni DDR2 bellek kontrol arayüzü çözümünün özelliği, Rambus müşterilerinin çip tasarımlarında herhangi bir uyarılama çalışması gerektirmeden kullanılmaya hazır olmaları. Bu tasarımcılar için ortalama altı aylık bir zaman



# ŞİMDİ DEFİZİKÇİPİ



Oyunlarda daha iyi grafik için ödediğimiz paralar yetmezmiş gibi şimdi de başımıza Fizik işlemcileri çıkıyor. Ama AGEIA firmasının

PhysX çipi vaat edilenleri yerine getirebilirse bu hiç de üzülmeyecek bir şey değil.

Firmanın Game Developers Conference'da yaptığı açıklamaya göre PhysX işlemci ve ekran kartı üzerindeki bütün fiziksel hesaplama yükünü alıyor ve üstelik PC'lerin yanı sıra konsollara da entegre edilebiliyor. Çipin yüklendiği işler

arasında Bez bebek hesaplamaları, sıvı hareketleri, saç ve kumaş simülasyonları ve elbetteki çarpma hesaplamaları bulunuyor. Kısacası daha güzel görünen, daha gerçekçi oyunlar vaat ediyor PhysX. Üstelik grafiklerde Direct3D'nin yaptığı gibi PhysX'de fizik hesaplamaları için evrensel bir API sunuyor tasarımcılara. Bu

oyun tasarımcılarının oyunlarına çok daha hızlı ve kolay şekilde fizik modellemelerini eklemesini sağlayacak.

Şimdiden Unreal Tournament'in yaratıcısı Epic Games'in desteğini alan AGEIA ayrıca Ubisoft ve Sega ile de anlaşmaya varmış. Çipin ayrı bir kart mı yoksa ekran kartına entegre mi olacağı henüz belli değil. x

## EĞLENCENİN "M" HALİ

### Cepler için 64-bit eğlence

Mobil cihaz kullanıcılarının sayısı arttıkça, masaüstü bilgisayarlarımızın avucumuzdakilere göre üstün yanları da birer birer siliniyor. Intel'in yeni Wireless MMX2 teknolojisi de bu sürece hız kazandıracak. Ses, video ve grafik uygulamalarını çok daha yüksek kalitede ve daha çok seçenikle çalıştırmayı sağlayan Wireless MMX2, özellikle avuç içi bilgisayarını film izleyip müzik dinlemek ya da oyun oynamak için kullananlara hitap eden bir teknoloji. Intel'den gelen açıklamaya göre MMX2 ile hedeflenen "mobil cihaz yazılımı üreten programcılara, kullanıcıları için en son özelliklere ve seçeneklere sahip bir multimedya içeriği sağlarken, ciha-

zın performansını ve pil ömrünü en üst sınırdaki kullanıma şansı yaratmak". Wireless MMX2'nin bir özelliği de farklı ses, video ve görüntü standartlarını aynı anda desteklemesi.

MMX2'nin 64-bit mimarisi, Intel'in önceki Wireless MMX teknolojisiyle de uyumlu. Yani yazılımcılar, eski teknolojinin araçlarını kullanarak hazırladıkları programları rahatlıkla MMX2 için geliştirebilecekler. Yeni Intel Wireless MMX2, tasarımcılara ayrıca daha az karmaşık ama daha gelişmiş multimedya içeriği hazırlama imkânı da sağlayacak. x



## ÇİFTSARILI YUMURTA

ECS firması bir ilki gerçekleştirerek tek bir anakartta hem Pentium4 hem de AMD Athlon 64 işlemci desteği sundu. Anakartın kendisi SiS956 güney köprüsü ve SiS 656 kuzey köprüsüne sahip ve böylece LGA775 soket Intel Pentium 4 işlemcileri, 1066 FSB desteği ile birlikte tam olarak destekliyor. Ancak anakartın üzerine özel olarak üretilen çevirici kartı taktığınızda Athlon 64 işlemcileri destekler hale geliyor. Bu çevirici kartın üzerinde SiS756 kuzey köprüsü ve 2 adet DDR400 slotu bulunuyor. Ayrıca anakart üzerindeki jumperlar sayesinde istediğiniz işlemci desteğini açıp kapatabiliyorsunuz. x

## GOOGLE'AHIRSIZLIK SUÇLAMASI

Dünyanın en çok okunan internet sayfalarından Google News (news.google.com) tarihinde ilk kez "haber hırsızlığı" suçlamasıyla karşı karşıya. Agence France Presse (AFP), Google News'u, AFP sitesinden de haber kullandığı için önce uyardığını ancak bir değişiklik olmadığından dava açmak durumunda kaldığını açıkladı. Bu biraz garip. Her gün birçok farklı kaynaktan çok çeşitli haberleri linkleriyle birlikte ve sadece spotlar halinde kendi sayfasında yayınlayan Google News aslında bir referans sitesi gibi çalışıyor. Yani AFP duruma



memnun olacağına rahatsızlık duymuş. İçeriğine ulaşmak için üyelik gerektiren sitelerden biri olan AFP anlaşılacak tek kelimesini bile yabancılarla paylaşmaktan hoşlanmıyor (Fransızlar işte). Google'ın, sitenin bu isteğini neden ciddiye almadığı da ayrıca merak konusu. Ajansın açtığı tazminat davasının bedeli ise 17.5 milyon dolar. x



## A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

kazancı anlamına geliyor. Optimize edilmiş performansı ve farklı sistem konfigürasyonlarıyla uyumluluğu, bu yeni sistemi cazip kılacak gibi.

**YAHOO! PES ETMEDİ** Google'ın Gmail ile bedava e-posta hizmeti alanında yarattığı 1 GB'lık kasırga diğer e-posta servis sağlayıcıları da hafiften sallamış görünüyor. Gmail henüz tüm kullanıcılara açılmadığı ve beta aşamasını tamamlamadığı halde Yahoo! ve Hotmail, müzayedeyi andırın bir yöntemle adım adım kapasite sınırlarını yükseltmeye devam ediyor. En son Hotmail 250 MB demişti, Yahoo! ise 100 MB ve 250 MB'ın ardından "son teküf" gibi görünen 1 GB kartını çıkardı. Tüm Yahoo! e-posta kullanıcılarının yararlanabileceği hizmet Nisan ayı sonlarında başlayacak. 4 MB'lık günlerden kalma şifrelerinizi hatırlasanız iyi edersiniz.

**NEGATİF İYONLU FARE!** AOpen firması bu sefer ilginç bir mouse tasarımı ile karşımıza çıktı; negatif iyon mouse. Bir milyon santimetre küp negatif iyon yayınlatabilen bu model, çalışmak için 12V ve 50mA'lık bir güce gereksinim duyuyor. Peki, ama bu negatif iyon ne işe yarıyor? Fare tarafından yayınlanan bu negatif iyonlar mikrop ve bakterilerin üremesini engelliyor, kani temizliyor, bağırsıklık sistemini güçlendiriyor ve daha bir sürü şey yapıyor. Anlayacağınız Frag sayınıza değil sağlığınıza faydası var bu ürünün. x



# RAZER DIAMONDBACK

Üretim: Razer [www.razerzone.com](http://www.razerzone.com) İthalat: Dijital Center [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com) Fiyat: 49,95Euro +KDV

## Frag delileri için dehşet bir fare

Geçen senenin en büyük sürprizlerinden biri Razer'ın geri dönüşüydü. Yıllar önce Razer Boomslang modeliyle profesyonel oyuncular arasında popüler olan Razer, optik fare trenini yakalayamayıp toplu farelerde diretince kan kaybetmişti ve uzun süredir sesi soluğu çıkıyordu. Geçen sene Razer ilk optik modeli Viper ile tekrar karşımıza çıkmıştı. Şimdi firma Diamondback modeli ile hem teknolojisini geliştiriyor hem de Türkiye pazarına da giriyor.

Razer'ın Diamondback modeli hem tasarım hem de teknoloji olarak piyasadaki diğer farelerden oldukça farklı. Diamondback görünüm olarak Boomslang modeli ile Viper arasında bir yerde. Fareye baktığınızda ilk olarak geniş sağ ve sol tuşlar dikkati çekiyor. Tuşların geniş olmasının avantajı elbette daha seri ve rahat basılabilmelerini sağlaması. Parmakların geldiği yerler biraz içe doğru eğimli ve düğmeler kaymayı önleyici özel bir malzeme ile kaplanmış. Böylece parmaklarınız tuşların üzerine tam olarak yerleşiyor.

Sağ ve sol tuşların ortasında yer alan plastik tekerleğin de kullanımı çok rahat. Üzerinde tırtıklar olmasa da kaymayan plastik bir yapıdan üretilmiş ve bir devirde 24 kere tık attığı için oldukça rahat kullanılıyor. Diamondback'ın en önemli avantajlarından biri yapısının simetrik olması. Bu yüzden sağ veya sol elle kullanımında bir fark yok ve solaklar da rahatça kullanabilir. Diamondback'ın sol ve sağ tarafında yer alan iki ek düğme var. Ancak sağ elle kullanırken sağ, sol elle kullanırken de sol taraftaki düğmeler oldukça işlevsiz kalıyor. Küçük parmakla bunlara basmak oldukça zor. Bu yüzden farenin üzerinde sadece 2 ek

düğme varmış gibi düşünmekte fayda var.

Aslında kullanabildiğimiz taraftaki düğmelerin yapısı da pek rahat değil. İki ayrı ucuna ayrı ayrı basılabilen tek bir düğme gibi tasarlanmışlar. Üzerinde parmağınızla kolayca hissedebileceğiniz çıkıntılar olsa da özellikle geride olanını bir aksiyon anında bulup zamanında basmak biraz zahmetli.

### ERGONOMİ

Farenin büyüklüğü ve hafifliğinde Razer tam anlamıyla mükemmel dengeyi yakalamış. Bugüne dek denediğim pek çok fareyi büyük veya ağır oldukları için beğenmemiştim. Diamondback bugüne dek uzun süreli kullandığım bütün farelerden bir parça iri olsa da hiç bir rahatsızlık vermedi. Bunun en önemli sebeplerinden biri yapısının ince olması ve yan altlardaki girintiler. Baş ve küçük parmağınızın oturduğu bu girintiler Diamondback'ı daha rahat kavramanızı sağlıyor. Yapısı kalın olmadığı için de eliniz ne kadar küçük olursa olsun rahatça kavrayabiliyorsunuz. Bu yüzden Diamondback el büyüklüğüne bakmaksızın herkesin çok rahat edeceği bir fare.

Diamondback'ı diğer farelerden ayıran ergonomik yapısından çok teknolojisi aslında. Öncelikle 1600 DPI ile piyasadaki en hassas fare. Logitech MX510'un 800 DPI, bir önceki model Viper'in ise 1000 DPI olduğunu düşünürseniz aradaki fark daha rahat anlaşılabilir. Ayrıca Viper'da bulunan düşük hassaslık seviyesinde sapıtma sorunu Diamondback'de tamamen aşılmış. Daha hassas olmasının yanı sıra Diamondback veri transferi konusunda da rakiplerinden önde. Piyasadaki diğer fareler en fazla 12-bit'lik bir veriyolu kullanırken Diamondback 16-bit'lik veriyolu kullanıyor, Bu da farenin hareketleri sadece 1ms gecikme ile sisteme iletmesi demek. Yani rakiplerinden 10 kat daha hızlı. Her ne kadar kulağa profesyonel oyuncuların fark edebileceği bir fark gibi görünse de online oyun oynayanlar 10ms gibi bir farkın önemini bilirler.

### ON-THE-FLY SENSITIVITY

Diamondback'ın çok hoşuma giden diğer bir özelliği sürücüsüyle birlikte yüklenen kontrol arayüzü. Farenin hassaslık, tuş ayarları, çift tıklama hızı gibi işinize yarayacak tüm ayarlarını yapmanızı sağlayan hem şık hem de kullanışlı bir arayüz bu. Ayrıca X ve Y eksenlerindeki hassasiyeti ayrı ayrı ayarlayabilmeyi sağlıyor. Bu arayüzün sağladığı diğer bir kolaylık ise On-the-fly Sensitivity. Bu özellik oyun sırasında farenin hassasiyetini değiştirebilmenizi sağlıyor. Bunu sol taraftaki tuşlardan birine basılı tutarken tekerleği çevirerek yapıyorsunuz. Ayrıca ekranın sağ altında çıkan küçük bir pencerede de değişikliği görebiliyorsunuz. Oyun sırasında hassasiyet değiştirme huyu olanların çok hoşuna gidecek bir özellik bu.

Diamondback'ın son önemli özelliği ise görünüşü. Razer bugüne kadar çıkan diğer modelleri de çok şık farelerdi. Ama Diamondback'ın hem formu hem de üzerindeki ışığa göre renk değiştiren (bukalemun misali) boyası göz alıyor. Ayrıca farenin üzerindeki tekerlek kırmızı renkle aydınlatılmış ve görünümüne apayrı bir hava katıyor. Bir de paket dahiline Diamondback'ı rahat taşıyabilmeyi için çok şık bir kılıf eklenmiş. Bu da hayli ince bir düşünce.

Ürünle ilgili bütün söylediklerimin ardından Razer Diamondback'ın bugüne kadar kullandığım en iyi fare olduğunu söylemem sizi şaşırtmaz sanırım. Üstelik sadece genel olarak değil ergonomi, performans ve görünüş olarak tek tek her konuda rakiplerinden üstün. 50\_luk fiyatı pek çok oyuncuya yüksek gelebilir. Ama yıllarca bütün oyunlarda kullanacağınız bu kadar iyi bir fare için bu masrafa fazlasıyla değer.



**Artılar:** En hassas fare, yüksek ergonomi, şık tasarım, kullanışlı sürücü

**Eksiler:** Yan tuşlar biraz daha iyi olabilmiş



# RAZER EXACTMAT

Öretim: Razer [www.razerzone.com](http://www.razerzone.com) / İthalat: Dijital Center [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com) Fiyatı: 29,95Euro +KDV

Razer yeni Diamondback modeli ile fareler konusunda eski günlerini yakalarken bir yandan da yeni mousepad'i ile karşımıza çıkıyor. Razer ExactMat oyuncuları ve özellikle de profesyonel oyuncularını hedef alan bir ürün. Piyasadaki pek çok üst düzey pad gibi ExactMat'in de farklı kullanımlar için iki yüzü de ayrı ayrı kullanılabilir. Ürünü benzerlerinden farklı kılan ise ana maddesinin alüminyum olması. Alüminyum'un seçilmiş olmasının sebebi hem sert hem de hafif olması.

Exactmat'in her iki yüzeyinde de alüminyum yapının üzeri kayma ve yansıma önleyici sert bir kaplama ile kaplanmış.

Diğer bazı mousepad'lerin bir yüzü optik bir yüzü de toplu fareler içindir. Ancak Exactmat'de yüzeylerden biri speed diğeri ise Control adını taşıyor ve her



**Artılar:** Hafif ama sert yapı, farklı iki yüz, geniş yüzey

**Eksiler:** Yok

tür fare ile sorunsuz kullanılabilirler. Razer'a göre Speed yüzeyi oyunlar gibi seri fare kullanımı gerektiren, Control yüzü ise grafik tasarım gibi ince çalışmayı gerektiren uygulamalar için. Üzerinde yazmanın yanı sıra Control yüzünü pürüzlü, speed yüzü-

nü ise pürüzsüz olmasından tanıyabiliyorsunuz. Ama bana sorarsanız iki yüz de farklı oyuncular için ideal. Bunu daha çok oyunlarda nasıl bir hassasiyet seviyesi kullandığınız belirliyor.

Razer Exactmat'in yapısı oldukça sade. Funç mousepad'lerde olduğu gibi yüzeyi tutan bir çerçevesi yok. Aslında buna ihtiyaç da yok. Exactmat'in masa üzerinde sabit durmasını sağlamak için her yüzeye dörder küçük plastik ayak yerleştirilmiş. Pratik ve etkili bir çözüm bu.

Exactmat oldukça geniş bir yüzeye sahip. Devasa kumaş yüzeyli padleri bir kenara bırakırsak piyasadaki en geniş mousepad'lerden biri. Formu kareye oldukça yakın ancak alt tarafında bileğinize denk gelmemesi için bir oyuk kısım var.

Razer Exactmat sağlam, uzun ömürlü ve kullanışlı bir mousepad. Özellikle Diamondback ile iyi bir ikili oluşturuyorlar. Her oyuncu farklı tipte mousepad'lerde rahat ettiği için hiç bir model için gözünüz kapalı alın demem. Ama bu aralar oyunlar için iyi bir mousepad almayı düşünüyorsanız Exactmat'i denemeden karar vermeyin.

# HIS EXCALIBUR RADEON X850 XT ICEQ II

Öretim: HIS [www.hisdigital.com](http://www.hisdigital.com) / İthalat: Tellioglu [www.tellioglu.com.tr](http://www.tellioglu.com.tr)

ATI 2004'ün sonlarına doğru R480 kod isimli çekirdeğe sahip olan X850'yi duyurmuştu. Nihayet geçen ay 64-bit işlemci testimizle birlikte bu ürünü de incelemek şansını bulduk. Aslında X850'nin özellikler olarak X800'den hiç bir farkı yok. İki GPU arasında sadece hız farkı var. Bu yüzden X850 yenilikçi bir modelden çok bir geçiş modeli. X850'nin X850 XT ve X850 XT PE (Platinum Edition) adında iki farklı modeli bulunuyor. Düz model 520MHz çekirdek hızına sahipken PE modeli 540MHz hızında çalışıyor. Yani X800 XT ve X800 XT PE'ye göre 20MHz daha hızlılar. Ram hızlarında ise eski modellere göre bir değişiklik yok.

HIS'in ürettiği X850 XT ICEQ II modeli bu GPU'lardan en hızlı olan X850 XT PE'ye sahip. Ancak

**Artılar:** Güçlü ve sessiz soğutma, yüksek performans

**Eksiler:** Soğutma sistemi kurulumda sorun çıkarabiliyor.

bu kartı aynı GPU'yu kullanan diğer kartlardan ayrılan önemli bir özellik var: ICEQ II soğutma sistemi. Eminim pek çoğunuz zaten ICEQ ismini duymuştu ve ne olduğunu biliyordu. Ama bu isimle yeni tanışanlar da yandaki resme bakınca ICEQ'nun ne olduğunu çözmek de hiç zorlanmayacaktır.

ICEQ kasa içindeki havayı ekran kartı üzerinden geçirip direkt dışarı atma prensibiyle çalışıyor. Bu sistemi ve böyle büyük bir soğutucuyu görünce insanın aklına ister istemez FX5800 ve onun kâbus soğutma sistemi geliyor. Ama ICEQ'ya sahip bir ekran kartını denediyseniz güçlü soğutmasının yanı sıra sessiz olduğunu da bilirsiniz.

ICEQ II'nin ICEQ'dan farkı daha büyük, daha performanslı ve daha sessiz olması. Açıkçası bugüne kadar test ettiğim ekran kartları içinde bu kadar yüksek performanslı olmasına rağmen bu kadar sessiz çalışan bir ekran kartı olmamıştı. Üstelik soğutma X850'nin sınırlarını bir parça zorlamaya yetecek kadar güçlü. Buraya kadar herşey güzel ve bu kartın bulabileceğiniz en iyi X850'lerden biri olduğunu gösteriyor. Ama ICEQ II'nin ebatları açıkçası kabul edilebilir sınırları bir hayli zorluyor. Tamam soğutma sistemi için bir PCI slotumuzu gözden çıkarmaya alıştık. Ama bu kartı takabilmek için Intel 925XE anakartta çipset pasif soğutucusunun kanatlarını,

MSI K8N Diamond'da ise bir kondansatörü eğip yamultmam gerekti. Üstelik Xaser V gibi geniş bir kasa da dahi kartı taktıktan sonra 3.5" yuvalarını kullanmak zorlaştı. Eğer küçük ebatlı bir kasa kullanıyorsanız kartın hiç sığmama ihtimali da var.

Kısacası HIS Excalibur Radeon X850 XT ICEQ II güçlü ve sessiz soğutma sistemi ile diğer ekran kartlarından ayrılıyor. Eğer fiyatı sorun değilse bundan daha iyi bir ekran kartı bulmakta bir hayli zorlanacaksınız. Diğer yandan kartı almadan önce mutlaka ama mutlaka sisteminize sorunsuz takılıp takılmayacağını kontrol edin. Yoksa tatsız sürprizlerle karşılaşabilirsiniz.





# BENQ 7000N

Üretim: BenQ www.benq.com.tr | İthalat: Hızlı sistem www.hs.com.tr | Fiyatı: 1,899\$ +KDV (10 Taksit)

## Geniş ekranda oyun keyfi



Gittikçe daha iyi modellerle karşımıza çıkan BenQ'nun Joybook dizüstü bilgisayarları bizim için ayrı bir öneme sahip. Çünkü serinin adından da anlaşılabilceği gibi eğlenceye odaklanan, oyun ve multimedya özelliklerini es geçmeyen sistemler üretiyor BenQ. BenQ Joybook 7000N bunun çok iyi bir örneği.

Joybook 7000N'in en önemli özelliği dünyanın ilk 14" geniş ekran dizüstü bilgisayarı olması. Geçmişte geniş ekran pek çok dizüstü sistem çıkmıştı piyasaya ama bunlar hep 15" ve üzeri modellerdi. Dolayısıyla genelde iri ve ağırdılar. İlk defa hem küçük ve hafif hem de geniş ekrana sahip bir dizüstü bilgisayar görüyoruz. Geniş ekranın faydası film izlerken ve oyun oynarken bize

daha geniş bir açı sunması. Bilgisayarda film izlerken geniş ekranın size neler sunacağını söylememiz gerek yok. Ama oyunlarda geniş ekran kavramına pek alışık değiliz. Hâlbuki şöyle bir düşününce oyunlarda yukarıda veya aşağıda görülecek pek bir şey yoktur. Hem bakmaya değer şeyler hem de görüp tepki vermemiz gereken şeyler çevremizdedir. Mesela bir FPS oynarken yukarı veya aşağıdan gelecek tehditler sağ veya soldan geleceklerden daha azdır. Veya bir yarış oyununda daha fazla çevre görmeyi daha fazla gökyüzü görmeye tercih ederiz. Geniş ekran spor oyunlarında da sahanın daha geniş bir bölümünü görmemizi sağlar.

### PERFORMANS

Eğer bir sistem oyunları oynatabilecek kapasitede değilse geniş ekranlı olmasının da bir önemi yok elbette. Ama Joybook 7000N ile bu konuyu dert etmenize gerek yok. Çünkü 1.7GHz Centrino işlemci 512MB RAM ve Mobility Radeon 9700 ile oyunların çoğunu dize getirebilirsiniz. Ben sisteme yeterli işkenceyi yapabilmiş olmak için Joybook'da uzun süre Half-Life 2 oynadım. Önce oyunu widescreen'e uyacak şekilde 1280x768 çözünürlüğe ayarladım üstüne de eziyeti arttırmak için 4x Anti-Aliasing açtım. Buna rağmen performans çok rahat oynanabilir seviyedeydi. Üstelik Half-Life 2'yi widescreen'de mutlaka görmelisiniz. Eğer yazıları yetiştirmek zorunda olmasam test için açtığım oyunu sonuna gelmeden bırakmayacaktım.

Eğer benim gibi beliniz sakatsa her dizüstü sistem sizin için taşınabilir değildir. Geçen sene televizyon programı için kullandığım canavar sistem çanta, adaptör ve tüm ıvır zıvırlarla 5 kiloju geçiyordu. Bu yüzden son iki ayını masadan kalkmamacasına bir masaüstü sistem olarak geçirmiştik. Joybo-

ok 7000N, 2kg'lık ağırlığıyla bu konuda ciddi bir fark yaratıyor. Ayrıca 34.1cm x 24.3cm x 2.45cm'lik ebatlarıyla da 14" bir dizüstü bilgisayar için oldukça küçük.

Taşınabilir bir sistemin bağlantılarının da güçlü olması gerekir. Joybook 7000N, Centrino'nun kablo-suz ağ bağlantısının yanı sıra, 10/100Mbps ethernet, 56k modem, Infrared ve Bluetooth bağlantılarına da sahip. Yani nereden nereye bağlanmak istiyorsanız bütün imkanlar elinizde. Ayrıca üzerinde SD, MMC ve memory Stick uyumlu bir kart okuyucu, 4 port USB, 1 port FireWire ve bir PCMCIA slotu bulunuyor. Ayrıca üzerinde bir DVD yazıcı var.

BenQ 7000N'in göze çarpan özelliklerinden biri de ekran parlaklığı. Sayılı LCD panel üreticilerinden olan ve bir önceki incelememizde görebileceğiniz gibi TFT-LCD monitörlerde oldukça yüksek bir çita yakalayan BenQ bu teknolojisini dizüstü sistemlere de yansıtmış. 7000N'de kullanılan DBEF (Display Brilliance Enhancement Film) teknolojisi sayesinde ekran 200 nits parlaklık verebiliyor. Piyasadaki sistemlerin çoğunun 150 nits olduğunu düşünürseniz bu oldukça önemli bir fark. Zaten 7000N'e ilk baktığınız anda bu farkı görebiliyorsunuz.

### GİZLİ KUMANDA

Biraz da ürünün tasarımındaki küçük ama önemli detaylara bakalım. Bunların ilki Magnezyum alaşımı kasa. Hem hafif hem de dayanıklı bu malzeme 7000N'in de hafif ve sağlam olmasını sağlıyor. Ayrıca ürünün kapağı da özel bir kapanma sistemine sahip. Bu yüzden her hangi bir açma kapama kilidi yok. Çok hoş bir detay ürünle birlikte gelen uzaktan kumanda. Zamanında Creative CD sürücülerle birlikte gelen uzaktan kumandaları hatırlayanlar mutlaka vardır. BenQ 7000N'de benzer oldukça ince ve küçük bir uzaktan kumanda ile birlikte geliyor. Film izlerken veya müzik dinlerken kullanabileceğiniz kumanda 7000N'in ön tarafındaki Infrared alıcı ile çalışıyor. İşin güzel yanı kumanda 7000N'in PCMCIA portuna uyacak şekilde tasarlanmış. Böylece PCMCIA slotunu kullanan bir kart kullanmıyorsanız kumandayı bu portta saklayarak yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

7000N'in son bahsedeceğim özelliği soğutma sistemi. 7000N için özel tasarlanan sistemde hava cihazın ön tarafından alınıyor ve ısı üreten bileşenlerden geçip sol taraftan dışarı atılıyor. Sistemin içindeki bakır pasif soğutucular sayesinde çok yüksek bir akım olmadan da etkili bir soğutma sağlanıyor. Böylece 7000N hem az ısınıyor hem de az gürültü çıkarıyor.

BenQ 7000N'in olumlu özellikleri bunlar. Ürünün kötü özelliklerine gelince... Açıkçası bulan olursa bana da haber versin. Çünkü BenQ 7000N kelimenin tam anlamıyla dört dörtlük bir sistem. Oyun oynayabileceğiniz yüksek performanslı, küçük ve hafif, geniş ekranlı, serin ve sessiz, parlak bir görüntüye sahip, gelişmiş bağlantı özelliklerine sahip bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız BenQ 7000N tam size göre.

**Artılar:** Yüksek performans, küçük ve hafif, geniş ekran, serin ve sessiz vs...

**Eksiler:** Yok



# KINGSTON HYPERX KHX4300 1GB DUAL CHANNEL KIT

Üretim: Kingston [www.kingston.com](http://www.kingston.com) İthalat: Index, Armada, Asnet Fiyatı: 382\$ +KDV

Bu ay hem DDR2 RAM'ler hakkında biraz bilgi vermek hem de Teknik Servis'de sizlere hediye ettiğimiz RAM'leri daha yakından tanıtmak istedik. HyperX, Kingston'ın oyunculara özel RAM serisinin adı. Bu seri daha yüksek veri yolu, daha düşük gecikme süreleri ve üzerlerindeki pasif soğutucularla Kingston'ın diğer modellerinden ayrılıyor. HyperX'in hem DDR hem de DDR2 modelleri bulunuyor.

Bizim incelediğimiz ve hediye ettiğimiz model 533MHz hızındaki 1GB Dual Channel Kit (KHX4300D2K2). Dual Channel Kit, ürünün birinin aynısı iki RAM'den oluştuğu anlamına geliyor. Yani söz konusu olan 1GB'lık bir bellek modülü değil birbirinin aynısı 512MB'lık iki ayrı modül. Paketin bu şekilde hazırlanmış olmasının sebebi RAM'leri Dual-Channel modunda kullanabilmeniz.

**Artılar:** Düşük gecikme süreleri, soğutma

**Eksiler:** Yok

RAM'lerde performansı belirleyen 3 kriter vardır. Kapasite, veri hızı ve gecikme süreleri. Kapasite (bu üründe 1GB) aslında performansı direkt olarak etkilemez. Performansı etkileyen kapasitenin yetersizliğidir. Eğer RAM'lerinizin miktarı işlemcinin talep ettiği verileri taşıyamıyorsa sabit disk sanal bellek olarak kullanılır ve performans gözle görülür şekilde düşer. Veri hızı (bu üründe 533MHz) ise RAM'de bulunan verinin işlemciye hangi hızla iletiildiğini ifade eder. Veri hızı ne kadar yüksekse işlemci o kadar iyi beslenir ve performans artar. Daha az bilinen gecikme süreleri ise talep edilen verinin bellek içinde ne kadar sürede bulunduğunu ifade eder. Eğer verileri yeterince hızlı bulamıyorsanız ne kadar veri sakladığınızın da verileri ne kadar hızlı ilettiğinizin de bir anlamı kalmaz.

Kingston KHX4300'de gecikme süreleri 3-3-3-10 şeklinde. Bu 4 farklı rakam 4 farklı erişim türündeki gecikmeleri ifade ediyor. Bunları tek tek detaylandırmayacağım ama en önemlisinin CAS veya CL olarak anılan ilk rakam olduğunu ve tümü için daha düşük rakamların daha yüksek performans anlamına geldiğini bilmeniz yeterli. RAM'lerde standartları oluşturan JEDEC tarafından belirlenen DDR2 gecikmeleri 4-4-4-12 şeklinde. Piyasadaki standart RAM'lerin çoğu bu hızlarda çalışıyor. Kalitesiz RAM'ler bundan daha yüksek gecikme sürelerine sahip de olabiliyor. Bu da bize HyperX KHX4300'ün verilere ulaşma konusunda standart bir RAM'den %33 daha hızlı olduğunu gösteriyor. Daha önce bir kaç kere söylediğimiz gibi DDR2 belleklerin sorunu



yüksek veri hızlarına rağmen gecikme süreleri yüzünden beklenen performansı verememesi. Bu durumda KHX4300'ün düşük gecikme süreleri daha fazla önem taşıyor.

Modüllerin daha rahat soğutulması için KHX4300'ün üzerinde alüminyum bir muhafaza bulunuyor. Aslında KHX4300 sadece 1.85V enerji harcadığı için pek az ısınıyor. Ama bu sistem performanslarını zorlamayı sevenler için oldukça yararlı bir özellik.

Diğer pek çok donanım bileşenine göre daha basit bir yapısı var RAM'lerin. Ama sorun çıkarma kapasiteleri diğer bileşenlerin üzerinde. Bu yüzden RAM alırken bildiğiniz, kalitesine güvenebileceğiniz markalar seçmeniz de fayda var. Bunun dışında sisteminizle uyumlu olan tipte RAM almak, Dual Channel Kit'leri tercih etmek ve gecikme sürelerini kontrol etmek doğru RAM'i bulmanızı sağlayacaktır. Bunların ışığında HyperX KHX4300, DDR2 sistem kullanan tüm okurlara gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceğim bir ürün.

## BENQ FP71E+

Üretim: BenQ [www.benq.com.tr](http://www.benq.com.tr) İthalat: Datagate [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr) Fiyatı: 372\$ +KDV

Çok değil 4-5 ay önce BenQ'nun ilk 12ms tepki süreli LCD monitörünü incelemiş ve LCD monitörlerin artık oyuncular için de uygun olduğunun müjdesini vermiştik. Aradan çok da fazla süre geçmesine rağmen BenQ şimdiden ilk 8ms'lik daha yüksek performanslı bir modeli piyasaya sürdü.

LCD monitörlerdeki tepki süresi CRT'lerdeki tazeleme hızına denk düşüyor. Düşük tepki sürelerinde oyunların hızlı görüntüleri gölgeler oluşturup görüntünün çamura dönmesine yol açıyor.

**Artılar:** 8 ms tepki süresi, mükemmel görüntü, uygun fiyat.

**Eksiler:** Düşük ergonomi

8ms'lik tepki süresi teorik anlamda olmasa da kabaca 120Hz'lik tazeleme oranına denk düşüyor. FP71E+ ile oyun oynarken veya film izlerken LCD olmasından dolayı en ufak bir rahatsızlık duymuyorsunuz.

17"lik monitör 1280x1024 ideal çözünürlüğe ve ayrıca 140/130 derece görüş açısına sahip. Yani yanlardan bakıldığında da görüntüde kayıp olmuyor. Ayrıca 500:1 kontrast oranı ve 300cd/m2 parlaklığa sahip. Bu da parlak ve canlı renkler dolayısıyla oyunların daha güzel görünmesi anlamına geliyor. Açıkçası performans olarak en hızlı LCD monitör olmasının yanı sıra genel görüntü olarak FP71E+ bugüne kadar kullandığım en kaliteli monitörlerden biri.

BenQ FP71E+ görüntü olarak dört dörtlük bir monitör. Ancak ergonomi açısından



dan aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. İlk olarak monitörün kasesi aşağı yukarı eğilme olarak oldukça sınırlı imkân sunuyor. Sağa sola çevirme ve yukarı aşağı kaldırma ise hiç düşünülmemiş. Özellikle Samsung 173P'nin akrobat misali her hareketi yapabilen ayağını gördükten sonra FP71E+'nin kaside sistemini çok yadırgadım. Diğer bir sorun ise ayar düğmeleri. Monitörün altında yer alan bir seri düğmeye ulaşmak, hangisinin ne olduğunu görmek ve menüleri kullanmak beklediğimden zahmetli çıktı. FP71E+'nin tasarımı çok şık olsa da ergonomisi görüntü kalitesinin tersine çok zayıf.

Sonuç olarak FP71E+ görüntü kalitesi ile LCD monitör almayı düşünen bütün oyuncular için ideal bir ürün. Ama monitörün kullanılışlığını da dert ediyorsanız FP71E+'yi önce bir görüp sizin için ne kadar uygun olduğunu değerlendirmelisiniz. Ayrıca ürün fiyat olarak da çok uygun.



# MSI K8N DIAMOND

Üretim: MSI [www.msi.com.tr](http://www.msi.com.tr) İthalat: Datagate [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr) Fiyatı: 189\$ +KDV

## BİR ANAKARTTA NE KADAR ÖZELLİK OLABİLİR Kİ?

Anakartlar her geçen gün daha da geliyor ve yavaş yavaş işlemci ve ekran kartı gibi performans bileşenlerinden önemli hale gelmeye başlıyor. Çünkü günümüzde aldığınız ekran kartı veya işlemci sadece performansınızı değil aynı zamanda bilgisayarınızla neyi nasıl yapabileceğinizi belirlemeye başlıyor. Geçen ay Abit'in Fatalitiy anakartını incelemiş ve önceden görülmemiş özelliklerinden etkilenmiştik. Bu ay incelediğimiz MSI K8N Diamond, Fatalitiy'den çok daha farklı bir yaklaşımla geliştirilmiş ama onun kadar çarpıcı bir anakart.

K8N Diamond'ın özelliği MSI'nin bir anakartta bulunabilecek hemen her özelliği fazlasıyla kullanmış olması. NVIDIA nForce4 SLI çipsetine sahip olan K8N Diamond 939-pin Athlon 64 işlemcileri destekliyor. Çipsetin adından da anlaşılabilir gibi çift PCI Express slotu var ve SLI desteğine sahip aynı model iki GeForce ekran kartını SLI modunda kullanabiliyorsunuz. Anakartla birlikte bağlantı için gereken SLI köprüsü de geliyor.

Piyasa da nForce 4 çipsetine sahip ve SLI destekleyen anakartların sayısı gittikçe artıyor. Ama pek azı K8N Diamond'ın özelliklerine sahip. Bu özelliklerin en önemlilerinden biri anakartın sahip olduğu SATA ve PATA bağlantıları. Pek çok yeni anakart sadece 4 SATA ve 1 PATA bağlantısına sahip. K8N Diamond'da ise 6 SATA ve 2 PATA bağlantısı bulunuyor. Özellikle upgrade yapanlar için tek pata bağlantısı demek iki optik sürücünün yanına PATA sabit disk

takmamak anlamına geliyor. Ama K8N Diamond herkese yetecek kadar sürücü bağlantısına sahip.

### MSI DUAL-NET

Aynı bolluk IEEE 1394 ve USB 2.0 bağlantılarında da mevcut. K8N Diamond'ın 3 IEEE 1394 ve tam 10 USB 2.0 bağlantısı bulunuyor. Network bağlantıları konusunda ise K8N Diamond kesinlikle rakipsiz. Anakartın üzerinde bulunan çift Gigabit ethernet bağlantısına ek olarak cihazla birlikte Bluetooth ve kablosuz ağ desteği sağlayan MSI Dual-Net geliyor (Özellikler arasında opsiyonel olarak geçtiği için her kartta bulunmayabilir). Daha önce de çift ethernet bağlantılı anakartlar görmüştüm ama ilk defa çift Gigabit destekleyeni görüyorum. MSI Dual-Net ise tam anlamıyla bir nimet. Anakartın üzerindeki özel PCI slotuna takılan bir kart ve ona takılan şık bir antenden oluşan MSI Dual-Net sayesinde hem bluetooth üzerinde cep telefonunuzu PC'nize bağlayabilirsiniz hem de Bluetooth veya Wi-Fi kablosuz ağlara bilgisayarınızı bağlayabilirsiniz. Anakartla birlikte gelmesi hem ürünü ucuza mal etmiş olmanızı sağlıyor hem de tek kart ve antenle iki bağlantıyı birden sunuyor. Üstelik 54 Mbps hızındaki 802.11g ağlarını da destekliyor.

K8N Diamond'da hoşunuza gidecek diğer bir özellik üzerindeki entegre ses kartı. Daha düşük ses kaliteleri ve EAX Advanced HD desteğine sahip olmamaları yüzünden entegre ses kartlarını çok da fazla sevmiyoruz ve onların yerine Audigy'ler tavsiye ediyoruz. Ama ya bir entegre ses kartı Creative tarafından üretilmiş ve hem 24-bit ses hem de EAX Advanced HD desteğine sahipse? O zaman bu anakarta bir ses kartı takmanın alemi yok değil mi? Aynen öyle. K8N Diamond'ın üzerindeki SoundBlaster Live! 24-bit entegre ses kartı sayesinde sisteminizin sesini dert etmeniz gerekmeyecek. Bu kartla ilgili fazladan detayları haberler bölümünde bulabilirsiniz.

### TASARIM

Anakartın üzerindeki bunca bileşene rağmen yapısı oldukça rahat ve sade. İşlemcinin çevresi pek kalabalık değil ve fan takmak sorun ol-

muyor, ekran kartı ile RAM'ler çakışmıyor. Anakartı kullanırken karşılaştığım tek sorun ilk PCI-X yuvasının hemen yanında duran tek bir kondansatör oldu. HIS X850 XT'yi takarken bu kondansatör ile fan çakıştı ve kartı takabilmek için kondansatörü bir parça kenara yatırmam gerekti. Ama bu da anakarttan çok ekran kartından kaynaklanan bir sorun.

K8N Diamond'dan bahsederken MSI Core Cell çipini atlamak olmaz elbette. Abit'in uGuru çipi gibi MSI Core Cell'de bize anakart üzerinde ciddi bir hakimiyet sunuyor. K8N Diamond'ın üzerindeki bu çipi beraberinde gelen 4 yazılımla birlikte kullanıyorsunuz. Bunlar overclock ayarlarını yapmanızı sağlayan Speedster, sistemin güç tasarrufu yapmasını sağlayan PowerPro, fan ve ısıları kontrol eden LifePro ve sistemde gürültüyü azaltmaya yönelik BuzzFree. Ayrıca BIOS altında bulunan Cell Menu'yü kullanarak tek bir ayarla sistemi otomatik overclock edebilirsiniz.

Kısacası K8N bir anakarttan bekleyeceğimiz bütün özelliklere sahip. Bugün için SLI kullanmayı düşünmüyorsanız bile kartın sahip olduğu özellikler onu tercih etmeniz için yeterli. Kartın 189\$'lık fiyatı bir anakart için çok yüksek. Ama üzerindeki SB Live! 24-bit ses kartı ve Dual-Net bağlantısının maliyetini göz önünde bulundurursanız bu fiyat K8N Diamond için oldukça iyi.



**Artılar:** SLI desteği, Dual-Net, bağlantı bolluğu

**Eksiler:** Yok



# Teknik Servis



Yıllardır Teknik Servis köşesi Level'da yer almasına ve her ay onlarca soru gelmesine rağmen nadiren verilen cevaplarla ilgili yorumlar alırız. Çok uzun sürer bu ay ilk defa bir okurumuz haftamızı yakalamış. Teknik Servis'te yanlış veya aklınıza takılan bir şeyler görürseniz lütfen bizimle paylaşın ki biz de hatalarımızı düzeltme şansına sahip olalım.

## GÜRÜLTÜLÜ PC

Selamlar Tuğbek ve Level ailesi hemen soruma geçiyorum.

Benim P4 2.8 HT Prescott işlemcili bir bilgisayarım var. Bu bilgisayara kasa olarak Sereno marka kasayı aldım. Aslında kasanın soğutmasıyla ilgili hiçbir problemim yok. Fakat o kadar çok gürültü çıkartıyor ki yanında durulmuyor. Yoksa

P4'ler mi böyle ses yapıyor bilmiyorum ama inan gürültü insanı çok rahatsız ediyor. Eger kasayla ilgili bir problemse bana ucuz fiyatlardan pahalı fiyatlara kadar bir kaç tane kasa tavsiye edersen çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

İrmak Örneç

**Merhaba İrmak,**  
**Bilgisayarlardan gelen ses fanlardan kaynaklanır. Bu yüzden sadece kasa değil işlemci, anakart ve ekran kartı üzerindeki fanlarda sesi artırır. Ayrıca sesin bu denli yüksek olması fanlarda bir arıza veya fan kancasına değen bir parçadan da kaynaklanıyor olabilir. Bence ilk olarak kasa üzerindeki fanları tek tek söküp sesin ne kadar azaldığına bir bak. Eğer gürültünün sebebi bu fanlarsa komple kasa değiştirmek yerine fanları değiştirebilirsin. Ama güç kaynağı da çok gürültü yapıyorsa hem onu hem de bütün fanları değiştirmek yeni bir kasa almaktan çok da hesaplı olmayabilir.**

**Benim bugüne kadar denediğim kasalar arasında en sessiz Thermaltake Xaser V'di. Onun dışında CoolerMaster Stacker ve Thermaltake Shark'ı da tavsiye edebilirim. Ama bu kasaların hiç biri 100\$ altında değil. O yüzden öncelikle eldeki kasayı sessizleştirmeyi denemende fayda var. Bunun dışında kasa içinli mantar kaplamak, sürücü bağlantılarına lastik conta yerleştirmek gibi bazı enteresan yollar da var. Ama bunlar çok büyük değişiklik getirmiyor. Geçen senelerde Chip dergisinde bu konuda çok enteresan bir dosya yayınlanmıştı. Belki sana yardımcı olabilirler.**

## OYUNLARDA TAKILMA

Selamlar Tuğbek. Sana bilgisayarla ilgili birkaç sorumdan bahsedeceğim. Umarım çare bulursun yoksa bilgisayarı camdan atacağım (yok atamam, zemin katta oturuyorum).

1- Benim bilgisayar 512MB RAM (Dual), 256 MB GeForce FX 5700 ekran kartı, P4 2.8GHz işlemcili. Bende bazı oyunlar takılma yapıyor ama nedenini çözemiyorum. Önce NFS:U 2 ile başladı daha sonra nerdeyse her oyunda yavaşlama yapmaya başladı.

Hard disk boş, yani ondan değildir ama ben oyunlardaki infolara baktım yani oyunun sistem gereksinimleri ile bilgisayarı karşılaştıranlar onlarda ekran kartımı tanımadıklarını öğrendim. Ama bazı oyunlarda yavaşlama olmuyor. Sistem özelliklerinden bakınca bu aygıt doğru çalışıyor veya çakışma yok gibi şeyler söylüyor ama oyunlar tanımıyor. Son sürücülerini yükledim hatta ekran kartını silip baştan yükledim yine işe yaramadı. Sence monitörle alakası olabilir mi? Monitörüm LG 17" flat ve ayrıca ekran yenileme hızını 85 Hertz yapınca daha çok yavaşlıyor.

2- Bilgisayarı ilk aldığımda ekran kartını ASUS V9570 olarak tanıyordu. Ekran kartının sürücülerini yükleyince Asus'un kontrol paneli silindi ve özelliklerde GeForce FX5700 yazmaya başladı sence bu normal midir?

Umarım bir çözüm bulursun. Herkese selam söyle ve kendine iyi bak

Matrix1019

**Merhaba Matrix,**  
**Herkesin sana selamı var geçmiş olsun diyorlar. Sorunun uzaktan çözülmesi zor bir sorun. Problemin sebebini gösterecek bir veri yok elimizde. Öncelikle monitörle ilgili olmadığını söyleyebilirim. Monitörün performansa etkisi yoktur. Ayrıca oyunların ekran kartını tanımaması gibi bir durum da söz konusu değil. Ekran kartının özelliklerinde ismin değişmesinin sebebi de muhtemelen NVIDIA'nın kendi yayınladığı jenerik sürücülerini kullanman. Asus'un sitesinden sürücüyü çekersen hem Asus kontrol paneli hem de ekran kartının ismi**



## Bilin Bakalım Bu Ne?

Level Donanım'ın öğretirken kazandıran, güldürürken düşündürülen çok fonksiyonlu muhteşem yarışması devam ediyor. Geçen ay gösterdiğiniz ilgiye ve cevap veren herkese teşekkürler. Önce geçen ayın doğru cevapları: 1- RD (RIMM) 2- DDR 3- DDR2 4- MMC (MultiMedia) 5- SD (Secure Digital) 6-CF (Compact Flash) 7- SM (SmartMedia). Doğru cevabı ilk yollayan Aras "Sephith Lionheart"

Ertürk bizden Kingston HyperX'leri kaptı. Aynı gün cevap vermesine karşılık saat farkıyla kaybeden Öğüz ve Barış ise saygı ve sevgimizi kazandı.

Bu ay ki sorumuz oyun tarihinin kilometre taşları olan efsanevi bilgisayar ve konsollar. Bakalım bu tarihi eserleri kimler hatırlıyor? Aşağıdaki sistemlerin (Üretici ve Sistem adlarını (sistemin farklı modelleri varsa belirtmeyebilirsiniz) doğru sıra ile donanım@level.com.tr adresine yollayan ilk kişi 1GB Kingston HyperX 533 MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yani Kingston'ın oyuncularına özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM. Mektuplarınıza isim, adres ve telefonlarınızı eklemeyi unutmayın. Eş, dost, akraba ve Level çalışanları katılamaz (Şefik de katılamaz. Tek tek belirtmemiz mi gerekiyor :)





geri gelir. Bence öncelikle bunu dene. Asus ekran kartı kullanmadığımdan panelde ne gibi ayarlar var bilemiyorum. Ama burdaki saçma sapan bir ayar vardır da sen jenerik sürücüyü kurunca o da öyle kalmıştır gibi bir mantık yürütüyorum. Jenerik sürücüler daima daha yeni olduğu için onları kullanmayı tercih ediyoruz ama bu kart üreticisinin sürücüsünü hiç kullanmayacağız demek değil.

Ayrıca performansın OpenGL ve DirectX oyunlarında farkedip farketmediğini bir kontrol et. DirectX'i yeniden kurmakta da fayda var.

Tabii geri planda çalışan bütün uygulamaları kapatmayı unutma. Ayrıca sistem ısılarını kontrol et, onunla ilgili bir problem de olabilir. Bir de Fraps kurup oyunlarda FPS ne zaman ve ne kadar düşüyor tespit etmekte fayda var. Performans oyunların genelinde mi yoksa belli bölümlerde mi düşüyor hangi oyunlarda düşüyor?

Net bir şey söyleyemesem de umarım bunları denemek problemi saptamaya yardımcı olur. Daha detaylı bilgi yollayabilirsen belki aklıma yeni bir şeyler gelir.

## GEIL'E HAKSIZLIK

Selamlar Tuğbek bey; Bu e-posta'yı donanım bölümünde Hüseyin Cahit Bilaloğlu adlı okuyucunuza verdiğiniz cevaba mahsuben yazıyorum.

RAM'leri "kaba tabiri ile yutturmuş" demişsiniz, bu tür ram-leri Samsung, Kingston ve Corsair yapar ve üzerine büyük büyük yazırlar ve fiyatı pahalı olur demişsiniz.

Burada bahsi geçen ram için 'GEIL' alalade bir üründen bahseder gibi konuşmuşsunuz. Yıllardır GEIL kullanımını gerek fiyatı olsun, gerek hız aşırı kabiliyeti olsun gerek üstün performansı olsun, gerek kutulama stratejisi olsun GEIL özel bir RAM'dir ve özel üretim dediğiniz RAM'lerin birçoğundan fiyat ve performans olarak kat kat üstündür.

Yayın hayatınızda başarılar...

Ozan Demiröz

**Selam Ozan,**  
Bizi doğru bir konuda uyardığınızın senin mektubundan sonra biraz araştırdım ve GEIL'in kaba tabiri ile "ürüşka" RAM'lerden olmadığını

gördüm. Uyardığın için teşekkürler. Ama Türkiye'ye çok yeni giren ve adını hiç duymamış bir marka olduğu için de bu hatamızı anlayışla karşılarsın umarım.

Tabii RAM'lerin özel üretim olması için GEIL olması yeterli değil, firmanın üst seviye olan Ultra veya Golden Dragon serilerinden olması gerekiyor. Hüseyin arkadaşımıza da bunu kontrol etmesini tavsiye edelim. Bu arada firmanın sitesini de verelim ki merak edenler bakabilsin: [www.geilusa.com](http://www.geilusa.com).

## WMP ÇALIŞMIYOR

Merhaba Tuğbek ve bütün Teknik Servis elemanları. Benim üç sorum olucak birincisi önceden Hot Level ve Next Level gibi programlar yapıyordunuz gene böyle bir projeniz var mı? İkinci sorum bilgisayara attığım son formattan sonra belli bi süre geçince Windows Media Player çalışmama başladı programa girince görev çubuğuna iniyor ve açılıyor ancak kapanıyor o kadar. Üçüncü sorum da bir DVD yazıcısı alıcım hangisini önerirsiniz yardımcı olursanız sevinirim başarılarınızın devamını dilerim

Kaan Koyuncu

**Selam Kaan,**  
Şu an hali hazırda bir TV programı projemiz yok. Windows Media Player'in çalışmaması isabet olmuş. Bence onu çalıştırmaya uğraşacağına başka programlar dene. Video dosyaları için Media Player Classic, müzik dosyaları için MediaMonkey benim tavsiyelerim. Yok WMP kullanmak istiyorum illa derseni yeni çıkan WMP 10'u yüklemeyi dene. Zaten yüklü olan oysa Program Ekle Kaldır'dan Windows Bileşenlerine girip oradan kaldır ve tekrar kur.

DVD yazıcısı olarak bugüne kadar Plextor, Pioneer, Asus ve Philips kullandım. Açıkçası Plextor en az sorun çıkaranıydı. Ayrıca kısa süre önce TSST'nin TS-H552B modelini kullanmaya başladım ve çok memnunuz. TSST altında Samsung ve Toshiba'nın optik disk departmanlarının birleşmesiyle kuruldu. Bizde genelde Samsung markası altında bulunuyor. Hem Dual Layer hem de 16x desteğine sahip.

## CPU FAN ERROR

Selam. Size bir sorum olucak. Bilgisayarımı başlattığımda CPU fanından acayip gürültü geliyo, sonrada ekran açılınca bir menü çıkıyor ve CPU FAN ERROR PRESS F1 TO CONTINUE! diyor ve bende F1'e basıp geçiyorum tabii bilgisayar açılıyor ve bir kaç saniye sonra gürültü kesiliyor. Sizce neden oluyor? Anakartım Asus Prescott P4P800S. Cevabınızı bekliyorum. Teşekkürler!!

Emre Kavak

**Merhaba Emre,**  
İşlemci fanı şakaya gelir bir parça değil. Böyle bir mesaj aldığında öncelikle bilgisayarın yan kapağını açıp fanın çalışıp çalışmadığını kontrol etmen gerekir. Bu mesajın sebebi fanın anakart üzerinde yanlış bir fan bağlantısına takılmış olması da olabilir. Anakart üzerindeki fan güç bağlantılarının yanında küçük de olsa ne bağlantısı olduğu yazar (CPU, AUX, MB, Chasis). Ayrıca anakart kitapçığında da fan bağlantısı gösterilmiştir. Eğer böyle bir sorun varsa gidermek bu mesajdan kurtaracaktır seni. Bunun dışında bilgisayarın açılışında fanın fazladan ses çıkarması garip değil.

## DİZ ÜSTÜNDE SES VE GRAFİK

İyi günler tüm Level ailesi, Hemen sorularına geçiyorum.

1. Dizüstü bilgisayarlar için, PCI kart girişinden eklenebilen, ekran kartları ne zaman çıkar sizce? Umarım çok geç olmaz, Çünkü 64MB artık yetmememeye başladı.

2. Creative Audigy Sound Blaster Pro II harici ses kartları direk USB'den mi takılıyor yoksa ses kartına girişi var mı? Yani diz üstü bilgisayara takabilir miyim? Yoksa bunun yerine Audigy'nin diz üstü bilgisayarlar için PCI girişinden takılan ses kartını mı almalıyım? İkisi arasındaki fiyat ve performans farkı nedir?

3. Diz üstü bilgisayarımın DVD yazıcısı var ama boş DVD leri görmüyor. Bunun bir ayarı var mıdır, yoksa bu DVD yazıcısı değil mi? Bilgisayarımındaki görüntüsü DVD/CD+Writer şeklinde DVD-ROM'un üzerinde ise, "DVD Rewritable" ve "CD Writable" yazmakta.

Şimdiden teşekkür ediyorum.  
SAYGILAR...

Lustin Tirael SAMLEF00N

**Selam Lustin,**  
PCI kart girişine takılan ekran kartları bir süredir var. Biz de HIS'in bir modelini incelemiştik geçen sene. Ama bunların 3D performansları entegre kartlardan daha iyi değil. Yani sistemi değiştirene kadar oyunlardaki performansını arttıramayacaksın.

Audigy 2 Pro'lar PCI kart şeklinde. Harici parçası sadece giriş çıkışları arttırmaya yarıyor. Senin ihtiyacın olan Audigy 2 NX. Dizüstü sistemlerde kullanılabilen bu harici ses kartı aynı zamanda EAX Advanced HD desteğine de sahip.

Belki sorunun yazıcının DVD+R/DVD-R uyumsuzluğu olması. Gerçi bugüne kadar DVD+R sürücüyü sahip bir dizüstü bilgisayar duymadım. Ama kullanma klavuzu veya üretici sitesinden bir kontrol et. Eğer DVD+R ise DVD-R diskleri görmüyordur. Elbette tersi de geçerli. Ama üzerinde yazanlar bunun bir DVD yazıcısı olduğunu gösteriyor.

## 6 YILDIR UPGRADE YAPMADIM

Selamlar Level ahalişi deyip hemen sorularına geçiyorum

1- Bilgisayarımı 6 yıldır hiç upgrade yapmadan kullanıyordum. Bu yüzden Far Cry gibi oyunların tadına bakamadım. Merak ettiğim şu: FarCry'da Türkçe var mı? Eğer yoksa buradan onları kınıyorum!!!

2- AMD 64 3200 P4 e göre performans bakımından neye denk geliyor?

3- AMD 64 3200, 80 GB HDD, MSI RX800XT (PCI EX), 2x512 MB DDR-400 gibi bir sisteme kaç WATT gerekir?

4- Frisby ve Everest'in kasalarına güvenebilir miyim?

Sorularım bu kadar, hepimiz sağlıkla kalın :)  
Yürekli Ferhat

**Selam Ferhat**  
Bir bilgisayar olduğu haliyle 6 sene kullanmak ciddi maharet işi. Öncelikle bunun için tebrik ederim seni. Bana 2 sene dayanabilen bir donanım parçası hatırlamıyorum ben.

Far Cry'da Türkçe yok. Ama bunun sorumlusu Crytek değil bizleriz. Bugüne kadar bu ülkede oyun



piyajasını oluşturmamışsak adamlar ne yaparın?

**Bir AMD işlemciyi performans olarak bir Pentium 4 işlemci ile basit yoldan denkleştirmeye çalışmak doğru değil. Çünkü farklı testlerde birbirlerine üstünlük sağlayabiliyorlar. Ayrıca 512Kb cache'li AMD 64 3200 ile 1MB cache'li AMD 64 3200'ü 3.2GHz'lik Pentium4 540'a tercih ederim.**

**Ekran kartının kitapçığına bakarsan minimum 350Watt güç kaynağı kullanmanı tavsiye ettiklerini görebilirsin. Eğer 2'den fazla optik disk ve sabit diskin varsa bunu 400Watt yapmakta fayda var.**

### WIN98'DE OYUNLAR ÇALIŞMIYOR

Öncelikle tüm Level ailesine merhaba demek istiyorum. Bu size yolladığım ilk mektup ama son olmayacağı kesin. Benim sorum Win98 ile ilgili. Bilgisayarında önce WinXP vardı ve NFS Underground, Fifa 2004 gibi oyunları açıyordu. Fakat fazla RAM istiyor diye format attım ve Win98 yükledim. Fakat bu sefer Underground hata mesajı vermeye başladı. Fifa 2004'de ise önce ekran kararıyor bir kaç saniye sonra masaüstüne geri dönüyor. Cevap yazar veya dergide yayınlarsanız çok sevinirim. Tüm Level ailesine yayın hayatında başarılar dilerim

Zıdır

**Selam Zıdır,**

**Her iki oyunun da teoride Win98'de düzgün çalışıyor olması lazım. Ama 7 senelik bir işletim sisteminde yeni oyun ve donanımların uyumsuzluk çıkartması çok doğal. Problemini çözmenin en kolay yolu Windows XP'ye geçmen. Elbette bunun için RAM'lerini arttırman gerekebilir. Ama Win98 ile çok da uzun süre devam etmen kolay değil.**

**Eğer Win98'de ısrarcıysan karşına pek çok sorun çıkacak. Öncelikle Windows 98, 512MB ve üzerinde RAM'in varsa Vcache'den dolayı pek çok**

**sorun çıkarabiliyor. Bunun çözümüne girmiyorum çünkü 512MB RAM'in varsa zaten durma WinXP'ye geç.**

**Diğer bir sorun ekran kartı sürücülerinin sorun çıkarması. Yeni sürücülerin Win98 versiyonları olsa da bazen eski sürücüler daha iyi çalışabiliyor. ATI ve NVIDIA'nın sitelerinde eski sürücülerini bulabilirsin.**

**Ayrıca oyunların yamalarını mutlaka yükleyin. Geçen hafta Need for Speed Underground 2 için çıkan bir yamanın Windows 98'de ki kitlenmeleri düzelttiğini biliyorum.**

Geçen ay Ahiretten Donanım Sorusu bölümünü öyle bir hiddetle kapamışım ki sadece bir kişiden "Kapanmasın" mesajı geldi. Halbuki 64 tane "kapatma" mesajı gelse devam edecektim. Sniff sniffff....

\_Tugbek Olek

## TEKNİK SERVİS

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

# DONANIM PAZARI

Aylardır durgun denizler gibi sakin olan donanım pazarı bu ay bir anda dalgalandı. Hem RAM ve sürücü fiyatlarındaki değişimler hem de bu ay inceleyip sistemlerimize eklediğimiz ürünlerle listeler büyük oranda değişti. Elbette ki listedeki her değişim bizim lehimize. Her hareket her yeni ürün daha ucuza daha iyi sistemler toplayabilmemizi sağlıyor.

**Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar**

www.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.dijitalcenter.com  
www.hepsiburada.com  
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com  
www.kangurum.com  
www.pcgold.com.tr  
www.teknomarket.com  
www.vatanbilgisayar.com

|               | Ekonomik                           | İdeal                                  | Süper                                     |
|---------------|------------------------------------|--|---|
| İşlemci       | AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102 | AMD Athlon 64 3200+ (754-Pin 1MB)\$220 | AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin) \$1,118     |
| Anakart       | MSI KT6V-LSR (7021) \$60           | Abit KV-8 Pro-3rd Eye \$115            | MSI K8N Diamond \$189                     |
| Bellek        | 512MB DDR-400 Kingston \$62        | 1GB DDR-400 Kingston (Dual Pack)\$163  | 2 x 1GB DDR-400 Kingston \$237            |
| Sabit-disk    | Samsung SP0812C 80GB \$72          | Samsung SP1213C 120GB \$93             | Maxtor 300GB (16MB Cache) \$240           |
| Ekran Kartı   | HIS Radeon 9550 128MB \$80         | Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196     | HIS X850XT ICEQ2 256MB PCIE \$702         |
| Monitör       | Samsung 793 DF Flat 17" \$132      | Samsung 793MB 17" \$151                | Samsung 173P LCD 17" TFT \$501            |
| Optik sürücü  | Samsung 52/32/52/16 Combo \$43     | Samsung TS552B 16X Dual-Layer \$79     | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$79        |
| Ses Kartı     | SoundBlaster Live! 24-bit \$20     | Sound Blaster Audigy DE \$54           | Sound Blaster Audigy-II ZS Internal \$103 |
| Kasa          | Aopen KA50D \$57                   | Thermaltake Shark \$139                | Coolermaster Stacker \$205                |
| Klavye        | Logitech Internet Pro \$17         | Logitech Internet-Pro \$17             | Logitech Internet Pro \$17                |
| Mouse         | MS Intelli Explorer 3.0 \$33       | Razer Diamondback \$70                 | Razer Diamondback \$70                    |
| Hoparlör      | Philips MMS 260 \$63               | Philips MMS460 \$90                    | Logitech Z-680 \$359                      |
| Floppy        | \$7                                | \$7                                    | \$7                                       |
| <b>Toplam</b> | <b>\$748</b>                       | <b>\$1,394</b>                         | <b>\$3,627</b>                            |

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.





Tuğbek Ölek

Tamam bilgisayardakinden daha eğlenceli oyun yok. Bu sayfada bir arada olduğumuza göre bunu ön koşul olarak kabul etmeli. Ama diğer yandan insanın canı farklı şeyler de oynamak istiyor. Hmmm... Aslında bu da pek doğru olmadı. Şöyle demeli, bazen farklı şeyler oynamak insana çok keyif veriyor.

Ama günü gecesi bilgisayar oyunları ile geçen birine başka hangi oyun zevk verir ki? Bilgisayar oyunları hayatımın ikinci öznesi haline geldiğinden beri başka tür bir oyundan zevk almak iyice zorlaştı zaten. Ne zaman İzmir'e ailemin yanına gitsem okey takımları çıkar ortaya ve yüzümü ekşir. Bir iskambil kağıdına, tavla zarına dokunmayı herhalde yıllar oldu. Sporla zaten aram hiçbir zaman iyi olmadı... Uzun eşek veya saklambaç falan oynayacak yaşı da geçtik çoktan :). Tabu'ymuş Scrabble'miş hiç alışmadım. Risk dediğin PC'de daha bir zevkli oluyor. Hayatın içindeki küçük oyunlar deseniz onlar hep varlar ama bambaşka bir kategorideler.

Bilgisayar oyuncusu olunca akla gelen ilk seçenek FRP elbette. Ama FRP de bu soruya verilebilecek çok kolay bir cevap. Bu ay bir şekilde bu soruya cevap verecek ilginç iki deneyimim oldu.

## GERÇEKTEN COUNTER

Bunlardan ilki bir Paintball turnuvasıydı. Ya nasıl düşünemezsiniz (düşünemeyenlere diyorum) oyuncular için Paintball'dan güzel oyun olur mu? Daha önce de Paintball oynamıştım ama bu seferkinin farkı Dynasana.com tarafından düzenlendiği için katılan herkesin bilgisayar, özellikle de Counter-Strike oyuncusu olmasıydı. Üstelik oyun Arena'nın meşhur kapalı alanında oynanıyordu (www.arena-paintball.com). Arena'nın geniş ve siperlerle dolu alanı kapalı mekan olduğu için insana ciddi bir Counter-Strike hissi veriyor. Zaten bomba kurma/çözme oyunu oynuyorsunuz. Yani paintball'a de arena'ya gittik desem yanlış olmaz.

İşin güzel yanı etkinliğin turnuva şeklinde düşünülmüş olmasıydı. Sponsor Bawls olunca kazananın hediyesi de kasalarla Bawls'du elbette. Level Takımı ben, Burak, Gökhan'ın yanı sıra Chip'den Şahin ve Hasan'dan oluşuyordu. Ama Burak'ın son anda işi çıkınca onun yerine rakip takımlardan WCG Baş Hake-

## ALTERNATİF OYUNLAR

**Bütün bilgisayar oyunlarını oynadık bitirdik. Peki şimdi ne yapsak?**



**Paintball'un ilk temel kuralı. İri yarı olanlar vurulmaktan soyut tablolara döner ama ufak tefekler deterjan reklamından çıkmış gibi bitirir oyunu.**

mi Özberk'i almak zorunda kaldık. Elbette turnuvarının iddialı takımlarındandık. Zaten ilk ve tek maçımızda rakibimizi 2-0 yenerek (ezdik desem ayıp olmaz heralde), yani ilk yarı base'i savunup ikinci yarıda onların base'i patlatarak finale de kaldık. Ama ne yazık ki önce Şahin'in ayağını burkması, ardından Gökhan'ın işinin çıkması, benim kahvaltısı fazla kaçırmış olmam gibi sebeplerle turnuvadan çekilmek durumunda kaldık. Tek maç yapabilmemiş olmamıza rağmen çok eğlendik. Dynasana.com bu etkinliklere devam ettikçe kaçırmayız muhtemelen. Bence her türlü oyun etkinliğinden daha dinamik ve heyecanlıydı.

## ROL YAPMA OYUNU

Bu ay diğer bir enteresan deneyim ömrümden izlediğim en ilginç tiyatro oyunlarından biriydi. Onu ilginç yapan tiyatro oyununun tamamen bir bilgisayar

oyunu içinde sergilenmiş olması. Oyunun A Tale in the Desert olduğunu tahmin etmek zor olmasa gerek. Zaten devasa online oyun olmasa tiyatroyu nasıl oynayacaksınız?

The Egyptian Theatre isimli grup sanal ortamda 30'un üzerindeki izleyicisine yaklaşık bir saatlik bir piyes sundu. Tamamen özgün bir senaryo ve set dekoruna sahip oyun için 10'a yakın oyuncu günlerce çalışmışlardı. İşin en ilginç kısmı oyunun hikaye olarak da oyun içinde geçiyor olmasıydı. Yani konu Mısır'da geçmesi muhtemel fantastik bir hikaye değil, ATITD oyununda geçmesi muhtemel fantastik bir hikayeydi. Hikayenin içinde guild'lar GM'ler kaynak ve çalışmalar gibi oyuna ait detaylar vardı. Geçen sene ATITD'da yine sergilenmiş olan oyun dünya tiyatro tarihinde bir ilk olsa gerek. Sonuçta oyuncular oyun içinde canlandırdıkları karakterden çıkmadan başka bir rolü daha almışlardı sırtlarına. Oyun içinde oyun diye buna derim ben işte!

Ben de üniversitenin ilk yıllarında tiyatroyla uğraşmıştım. Dünya tarihine geçebilecek kötülükte bir oyuncu olmama ve sonunda grubun hiç oyun sergilemeden dağılmasına rağmen bugüne dek oynadığım oyunlar içinde en zevkilerinden biriydi. Hatta Fallout'dan bile daha eğlenceliydi.

Madem milyonlarca kişiği bir araya getiren bir şey oyun dediğimiz, madem Türkiye'de de yüzbinlerce kişi bir şekilde oyuncu camiasının bir parçası, oyunların içinde ve dışında bu tip enteresan yollarla eğlenceyi katlayabiliriz belki. ☺



## OKUYUCUYA MEKTUPLAR 2

Geçin karşıma arkadaşlar, bu ayki konu kızlar

(Eyvah! Bu yazıyı kontrol edene kadar Burak'ın ne hakkında yazdığını bilmiyordum ve bu parantezi arasını girerken hala bilmiyorum! Bilmek istemiyorum! Çünkü korkuyorum – Sinan) Bu yazıyı okuyan hanımlar belki bana tepki gösterecek ama bunları yazmam gerek. O yüzden erkek okuyucuları şöyle masanın karşısına alayım. Ben de elime bir içecek, ortaya cips falan aldım. Sizde sevdiğiniz ne varsa kapın gelin. Sohbet edeceğiz.

Ne olacak bizim bu kızlarla halimiz? Şöyle etrafıma bir bakıyorum da iyi arkadaş olduklarını içlerini içice döküp kendileri gibi davranmaya başladıkları zaman o kadar tatlı insanlar oluyorlar ki. Argo konuşan, rahat rahat oturan, kızların kendi aralarında yaptığını çok iyi bildiğimiz kız muhabbetini çekinmeden bizlerin yanında da yapan kızlar oluyorlar. Yani gerçekte kendi arkadaşlarının yanında neyseler bizim yanımızda da öyle oluyorlar. İşte böyle zamanlarda cinsiyet ayrımı ortadan kalkıyor ve o kız-

lar "arkadaş" oluyorlar ya, o kadar mutlu oluyorum ki. Bilirsiniz bizim kızların kendilerini bir "kasma" konusu vardır. Tamam hemen samimi olalım demiyorum ama abuk subuk kasarlar ya kendilerini. Mutlaka bir art niyet ararlar. İşte böyle zamanlarda uyuz oluyorum onlara. Zaten beğensem, elektrik olsa bunu sen de alacaksın. Elektrik yok işte, kasma. Bırak rahat rahat eğlenelim, gülelim. "Erkek değil mi işte, kadın olması yeterli" demeyin. Hepimiz içgüdüsel yaşamıyoruz yahu. (Bu cümleyi de anlamadım! Anlamak istemiyorum! Bitsin bu yazı artık! – Sinan)

Aslında kızlar çok uyanıklar, bakmayın siz. Hepsisi ne numaralar çevirdiğimiz gayet farkındalar. Tüm o kasılmalar, çiçek almalar, iltifatlar, incelikler. Tüm bunları onları tavlama için yaptığımızı çok iyi biliyorlar. Hem el üstünde tutulmak hoşlarına gidiyor, hem de tüm bunları yemiş gibi görünüyorlar. Ama şunu bilin ki kızları tavlayan bizler değiliz. Aslında türlü cazibelerini kullanarak onlar bizi tavlıyorlar. Bu her zaman böyle oldu ve biz hep bunu yiyoruz. Bir kere görseğinin bizim üzerimizde ne kadar iyi bir etki bıraktığını biliyorlar. En çirkin kız bile eğer bakımlıysa ne kadar çekici olabiliyor bilirsiniz. Güzel görünen tarafını ön plana çıkartıp bizim çenemiz düşürdükten sonra parmak ucuna gelmemiz için her daim yenilen numaraya geliyor iş. Hiçbir zaman tam olarak açılıp elimizde olduklarını bize hissettirmiyorlar. Nasrettin Hoca fıkrasında hani bir dalın ucuna arpa bağlayıp onuda eşeğin önüne şarkıtması gibi biz arpa gördükçe koşuyoruz. Eşeğin ölümü arpa-



Burak Akmenek

dan olsun! (Arpa ile neyi kastettiğini bilmek, duymak, öğrenmek istemiyorum! – Sinan)

### GELELİM CİNSLERE

Tabii ki tüm kızlar arkadaş değil. Birde sevgili olarak hayatımıza girenler var. Her erkeğin hayatında aşık olduğu bir kız mutlaka olmuştur. Sabahlara kadar düşündüğünüz. Gözünüzü onunla açıp gün sonunda onunla kapattığınız birisi. Onu mutlu etmek için neredeyse 24 saat bir şeyler üretmeye çalıştığınız bir kız. Her hareketinin, hatta yanınızda olmasının dahi sizi mutlu etmeye yettiği bir hanımcaık. Şimdi düşünün bakalım, kaprisi var mıydı? "Yan masadaki kıza neden baktın" ile başlayıp üstüne döktüğü yemekten bile sizi sorumlu tutan, en ufak bir şeye alınıp sizi saatlerce kıvrandıran bir sürü anlamsız hareketi olan birisi miydi? Hayatınızı cehenneme çevirdi mi hiç? "Fazla naz aşık usandırır" lafını hiç duyup duymadığını bir sorar mısınız ona? Aslında bizim de kredilerimizin olduğu ve bunların bir gün tükenebileceğini de cümle sonuna ekler misiniz?

Arada bir iki yudum aldınız içtiğinizden değil mi? Dilerim buzu erimeden yazıyı bitirebilirsiniz. Zaten 700 karakter daha kaldı birazdan bitiyor. Hayır hayır, karakter doldurmuyorum ama arada saydım ayarı kaçırmayayım diye. Malum sonra Sinan efendi yazı eksik kalmış ekle diyor. (Demek istemiyorum! Dilim tutulsaydı da demeseymişim onı! – Sinan) Uzun yazıyı kırpma kolay da uzatma bana çok zor geliyor. Yazacağımı yazmışım daha ekleyecek ne olabilir ki? Değil mi Sinan efendi? Son olarak burak@level.com.tr adresinden 2 aydır mail atamıyor ve 1 aydır da teknik sebeplerden dolayı kontrol edemiyorum. Bana mail atanlar bilir hepsini bildiğim kadarıyla mutlaka cevaplarım. Ama durumum budur, cevap alamayanlar lütfen bana kızmasın. (Ben kızabilir miyim?.. Teşekkür ederim... GEL ULAN BURAYA! – Sinan)



**Aslında kızlar çok uyanıklar, bakmayın siz. Hepsisi ne numaralar çevirdiğimiz gayet farkındalar. Tüm o kasılmalar, çiçek almalar, iltifatlar, incelikler.**





M. Berker Güngör

Bir kavim vardı ki özgürlüğün tadını almış, atlarının ayakları altından yuvarlanıp geçen dünyanın ağır aksak dönüşüne hayran kalmıştı. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, tüm diğer insanlar gibi ve yorulmadan uğraşır tabiatın kendileri için tahsis ettiği nimetlerden paylarına düşeni alırlardı. Gece çökünce büyük çadırlarında toplanır, ateşin etrafında bağdaş kurarak eski hikayeleri birbirlerine anlatırlardı. İçlerinde hep yitirilmiş, artık anılardan bile silinmeye yüz tutmuş bir zamanın burukluğu, hüznü olurdu.

Bir kavim vardı ki büyük bir nehrin kıyıları boyunca büyük taştan şehirler kurardı. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, tüm diğer insanlar gibi ve nehrin kıyıları boyunca yetişen türlü nimetten faydalanmak için bıkmadan usanmadan çalışır, hayattan paylarına düşeni almaya çalışırlardı. Gece çökünce kimisi pişmiş topraktan evine, kimisi yontma kumtaşından sarayına çekilir, ama istisnasız hepsi yanan ateşin başında oturup oynaşan alevlerin duvarlarda canlandırdığı gölgelere bakarak eski günleri anırlardı. Kayıp eski bir zamanda kalmış bir ülkeyi anar, o günlerin gerçek mi yoksa hayal mi olduğunu, bir daha yaşanıp yaşanmayacağını sorgularlardı.

Bir kavim vardı ki deniz kıyısında yalçın duvarlı taş kentler kurmayı, tuzlu suyun içine uzanan dalgakıranlar inşa etmeyi çok iyi bilirlerdi. Bu kavmin insanları gün ışığında mutluydular, limanlarında ahşabın en olmadık biçimlerde işlenerek yeni bir hayat bulduğu gemiler demirli dururdu. Onlar bu gemilerle hırçın denizlere açılır, esip giden rüzgarların önüne katılarak daima daha önce uğramadıkları sahiller ararlardı. Geceleri gemilerinin güvertelerinde ya da taştan büyük salonlarda toplanır, ateşin sıcaklığını sert rüzgarlardan yorulan kemiklerinde hissederdiler. İçlerinde her zaman bir hüznü vardı, aca-

**Acaba birgün kayıp zamanların bilgisine ve ihtişamına tekrar ulaşmak mümkün olacak mıydı?**

## ALTIN ÇAĞ

### Ve onlar ateşin başında çömelip gecenin sesleriyle avundular...

ba bir gün yaşlıların masalarında duydukları kayıp topraklara tekrar ulaşabilecek, kaybedilmiş zamanların ihtişamına şahitlik edebilecekler miydi?

Bir zamanlar bir adam vardı ki o asla kendini bir yere ait hissetmemişti. O aslında her yere ait olduğunu biliyordu, insan ayağı basmış olsun olmasın, her yer ve her zamana aitti o. Yaşadığı zaman pek çok şeyin bilindiği ama bir o kadarının da unutulduğu bir zamandı. Tek bir ömür zarfı içinde bile kendinden öncekilerin hayal bile edemeyecekleri değişimlere şahit oluyordu, üstelik bu değişimi yüreğinin derinliklerinde her an hissedebiliyordu.

Ama o bundan rahatsız değildi, çünkü tüm bunların ilk kez yaşanmadığını biliyordu. Gecenin soğuk yeryüzünü kaplarken ıssız ve karanlık mola yerinde durdu. Altındaki araç bin yıl önce hayal bile edilemezdi, beşyüz yıl önce böyle bir şeyin insan tarafından yapılabileceğini ima etmek kâfirlik demektir. Ama işte o tuhaf, gürültülü araç en az onun kadar gerçekti ve eğer onun için ifade ettiği anlamı saymazsanız, bu çağda hiç te sıradışı sayılmazdı.

Adam aracını durdurdu, başlığını çıkardı ve kafasını kaldırıp karanlık gökyüzünde uzanıp gidenen elmas tarlalarına baktı. Bu anda ve mekanda her şey donmuş gibiydi, gece sessiz ve hareketsiz bekliyordu. Sessizliği içine çekti, burada durup gökyüzüne bakan ilk insan olmadığını biliyordu. Bunları düşü-

nüp iç çeken ilk insan da o değildi. Sıradan bir yerde, sıradan bir zamanda, sıradan bir insandı. Sıradanlığın kalın ve güvenli zirhine bürünmüştü, çünkü herkes kadar insandı. Ne daha fazla, ne de daha az.

Ateş gecenin göğüne kızıl kor parçaları saçarak dalgalandı, alevler bir adım ileri çıkıp yere oturmuş kendilerini izleyen adama bildikleri en etkileyici dansları sundular. Yüzü ısındı, sırtı ise pek ısınmadı, tıpkı binlerce yıldır yüzünü ateşe dönüp oturan tüm insanlara olduğu gibi. Adam derin bir nefes aldı, nefes alıyor olmanın hazzını çıkararak. İçinde yeşeren hüznü tohumları çiçek açıp melankoli döktüler yapraklarından. Acaba birgün kayıp zamanların bilgisine ve ihtişamına tekrar ulaşmak mümkün olacak mıydı? Sıradan bir ömür mü geçirecekti? Yoksa onun zamanında yeni bir Altın Çağ'ın şafağı sökecek miydi? ☺





## JOKER

**Renkli giysilerinizle oynatırlar sizi hileli oyunlarında, istedikleri zaman saklarlar, istedikleri zaman kullanırlar...**

İçlerinden kaçtı onu görüyordu, kaçtı küçük olacak kadar büyüktü... Hangisiydi gerçek olan, hayat mı, yoksa "onlar" mı... Peşinden koşuyorlardı kaçmaya çalıştığında, herkese yaptıkları gibi. Herkesi paylaşmışlardı aralarında eskimiş oyun kâğıtları gibi. İstedikleri kâğıtları dağıtıyorlardı, istemediklerini saklıyorlardı, istedikleri şekilde diziyorlardı herkesi. Veya herkes de "onlar"dan mıydı... Bir yüzü gülümsüyordu, diğer yüzü ağlıyordu Papaz'ın. Canı acıyordu masaya her düşüşünde, her defasında göz yaşı gülümseyen diğer yüzüne çarpıyordu, her seferinde biraz daha yok oluyordu. Nasıl oynayacaklarını biliyorlar mıydı gerçekten de ellerindeki eskimiş kâğıt parçalarıyla, yoksa sadece eğleniyorlar mıydı hileli oyunlarında... Düşmesine izin vermiyorlardı Kız'ın renksiz masadan aşağıya, aynı

Papaz'a yaptıkları gibi. Joker alınmamıştı oyuna; destenin içinde renkli giysileriyle bekliyordu Vosviddin. Birazdan "onlar"dan biri onu da alıp çarpacaktı renksiz masaya, kırılan, kullanılamaz hale gelen belirsiz hayallerine, gülümseyen yüzüne aldirmeden. Herkes denemişti bir defa da olsa kaçmayı, ama yolun yarısında kalmışlardı takılıp. Yolun yarısından sonrası yoktu aslında. Kimse kaçmasın diye saklıyorlardı renkli kalemleri, kimse yolun geri kalanını çizemiyordu kalemlessiz, kimse çıkamıyordu oynamak istemediği oyundan.

\*\*\*

Sessizce bıraktı kendisini Vosviddin, destenin arasında onu sakladıkları yerden. Ses çıkarmayacak kadar küçüktü, fark etmediler. Kaçmaya başladı, git-gide uzaklaştı "onlar"dan. Uzaklaştığını sandı belki de sadece. Ne baktı ardına, ne de unuttu Kız'ın gözlerine yansıyan gözlerinin içinde kayboluşunu. Onsuz da devam edebilirlerdi oyunlarına, hiçbir şey değişmezdi, bir eksik, ya da bir fazla... Yine savruluyordu Papaz'la Kız masaya, Vale kayboluyordu ellerinde. Fark etmemişlerdi Vosviddin'in kaçtığını. Bu denli dikkatsiz, bu denli umursamaz olabilirler miydi... Veya ellerinden birinin kaçmasını umursamayacak kadar iyi... Yolun geri kalanında da "onlar"dan biri var mıydı, çizginin altına saklanmış, ses çıkarmadan onu bekleyen...

\*\*\*

Her şey büyüktü kendisinden çevresindeki, her şeyden alçaktı. Kırık dallarına dokunamayacağı kadar yüksekteydi yaşlı ağaçlar, hiçbir zaman ulaşamayacağı kadar yüksekti hayatı. Canını acıtan hileli oyundan kaçmıştı, desteyi bozup. Başka bir oyun daha eklendi kuralsız oyununa oynaması gereken. Ama daha kötü ne olabilirdi ki "onlar"dan... Ne kafasının içinde dans eden, onunla alay eden resimlere veda edemeyişi, ne de kaybolmamak için

arkasında bıraktığı göz yaşları... Hiçbiri "onlar" gibi değildi, hiçbir "onlar" kadar acımasız değildi. Yolun yarısına yaklaşmıştı artık. Devam etmek için renkli kalemi yoktu yanında. Kafasını kaldırdı, oyuncak dünyaya baktı çevresindeki... Büyük, ama küçük, "onlar"ın istedikleri gibi oynadıkları kırık, oyuncak dünyaya... Kimse yoktu ona eşlik eden, kimse cesaretle değildi desteyi bozacak kadar. Oyuna seçilmemek için saklanmıştı herkes evinde. Ama saklandıklarını sanıyorlardı sadece. "Onlar" saklıyorlardı herkesi istedikleri yerde, istedikleri zaman kullanıyorlardı. Aslında herkes oyunun içindeydi, ama farkında değildi kimse. Bir adım attı renkli giysiler içindeki Vosviddin, dengesini kaybetti. Aşağıya baktı, yolun yarısına gelmişti. Yerden bir taş aldı, yolu çizmeye başladı. Dakikalarca, saatlerce çizdi... Elinden bıraktı taşı. Eksik yoktu artık, kaçabilirdi. Adımını attı yola doğru. Ve "diğer" Joker atıldı renksiz masaya. Vosviddin'in göz kapakları kapandı yavaşça, çizdiği yolun üstüne yığıldı, kaldı; yolun diğer tarafındaki Kız'ın gözlerinin içinde yansıyan gülümseyen gözlerine bakarak... ⑤

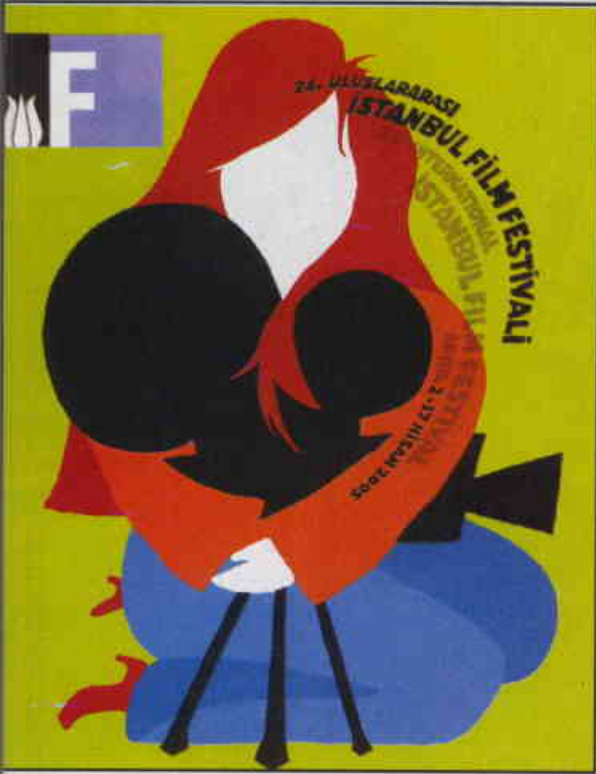
Fırat Akıldız



**Bir yüzü gülümsüyordu, diğer yüzü ağlıyordu Papaz'ın. Canı acıyordu masaya her düşüşünde, her defasında göz yaşı gülümseyen diğer yüzüne çarpıyordu, her seferinde biraz daha yok oluyordu.**

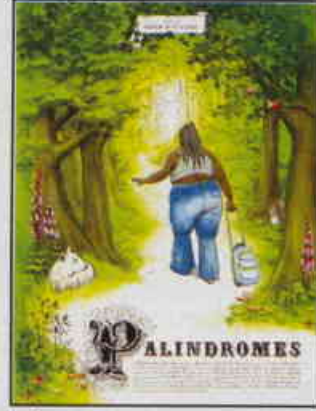


# FESTİVAL BU SENE ERKENCİ



Baharın başlangıcı olan Nisan, belki yağmurlarıyla geliyor ama bir yandan da gri bulutları dağıtarak güneşi kucaklıyor. Ayrıca Nisan güneşinin açmasıyla birlikte, sinefilleri bir yıl boyunca pinekledikleri yuvalarından çıkararak, İstanbul Film Festivali de başlıyor. Festival bu sene erkenci. Nisan'ın son iki haftası yerine ilk iki haftasında sinemaseverlerle buluşuyor (2-17 Nisan). Tam 166 film gösterilecek 16 gün boyunca. Program yine özenle seçilmiş filmlerle dolu.

Program böyle olunca, bu yıl da film seçme, daha doğrusu seçememe sendromu tekrarlanacak gi-



bi, en azından benim için. Nasıl mı? Önce vakti olan bir arkadaş festival kitapçığını alacak, diğerlerini de almaları için uyaracak. Daha sonra muhtemelen Beyoğlu'nda bir kafede toplanılacak. Herkes, ilk bakışta ellişer tane işaretlediği kitapçıklarını çıkartacak. Filtre kahveler yudumlanırken, 'hangi film iyidir, hangi yönetmen kötüdür' üstüne hummalı bir tartışma başlayacak.

Aradan geçen üç saat sonunda seçilen filmler sayısının ancak otuza inmiş olduğu farkedilecek. Herkes evinde sakin kafayla bir kez daha baksın diye grup dağılacak. Sonrası biraz meçhul. Bir şekilde telefon ve mail trafiği sonucunda, seçilen kurban, seçilmiş filmleri, festival kartonuna güzelce işleyerek, Sesam binasının yolunu tutacak. Tabii bu sadece bir başlangıç. Esas maraton filmlerle, seanslar ve salonlar arasında koşturmakla başlıyor ki o deneyimleri ve gözlemleri yazmak sayfalar sürer herhalde. En iyisi, festival programına geri dönmek.

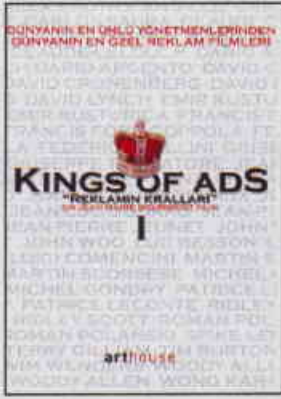
Festivalin dikkatimi çeken ilk bölümü 'Geleceğin Karanlık Yüzü' oldu. Distopya teması altında toplanmış filmleri içeren bölüm, Ridley Scott'ın Blade Runner'ı, Terry Gilliam'ın Brazil'i ve muhtemelen daha önce sinemada izleme fırsatı bulamadığımız George Lucas'ın THX 1138'i gibi sağlam yapıtları ağırlıyor. İçinde bulunduğumuz dijital çağı anlamak ve olabilecekleri bir anlamda öngörmek için çok iyi bir seçki. Özellikle THX 1138, yeniden kurulanmış ve aşağı yukarı tüm görsel ve işitsel olayları elden geçirilmiş haliyle beyazperdeye yansıtacak. Geleceğin Karanlık Yüzü, Level okurlarına özellikle tavsiye edilir. Kaçırmayın diyeceğim başka bir bölümse 'Canlandırma Sineması: Çek Cumhuriyeti'. Özellikle stop-motion animasyon konusunda oldukça yaratıcı ve deneyimli olan Çek Cumhuriyeti'nin, en ünlü canlandırma sanatçıları (ki bunlardan birisi Jan Svankmajer'dir), bu bölümde filmleriyle yer alıyor.

Diğer bölümlerden ortaya bir karışık yapmak gerekirse, Old Boy ile büyük bir çıkış yapan Park Chan-Wook'un intikam üçlemesinin ilk filmi olan Sympathy for Mr. Vengeance, Metallica'nın grup içi bunalımları üstüne sağlam bir belgesel olan Some Kind of Monster (Lars, James'in dikta otoritesine karşı çıkıyor, Kirk ise arada kalan oluyor), In the Mood For Love ile aşkı yeniden icat eden Wong Kar-Wai'nin, aynı tadı bu sefer bir yazarın hayalindeki gelecekle yakalayan filmi 2046, tekinsiz yönetmen Roman Polanski'nin insanı geren kısılları ve uzunları ve Amerika'nın arka bahçesindeki her türlü çöpü özenle karıştıran kült yönetmen John Waters'in absürd filmleri listeme çizittirdiklerim arasında; ama bunların dışında emin olun, yazıyı yetiştirmek adına atladığım birçok film var. Her zamanki gibi, film çok, zaman az. Bir de işin ekonomik boyutu var tabii. Yine de birkaç film bile olsa, baharın ve festivalin Beyoğlu üzerindeki atmosferinden kendinizi mahrum bırakmayın. İyi seyirler...

\_ Güven Çatak







## BUNLAR BAŞKA REKLAM

Bildiğiniz gibi yurdumuzun ilk modern sanat müzesi olan İstanbul Modern açılmış durumda. Müze kapsamında küçük bir sinema da mevcut. Burada daha çok 'arthouse' filmler dediğimiz, vizyona girmesi zor olan, sanatsal duruşu ağır basan filmler ve çalışmalar gösterilmekte. Bu gösterimlerden birisi de 'Reklam Oburları Gecesi' ile tanıştığımız Jean Marie Boursicot son projesi 'Reklamın Kralları (King of Ads)'. Proje, ünlü film yönetmenlerinin

ünlü markalara çektiği sıradışı reklamlardan oluşuyor. Toplamada kimler yok ki: Ridley Scott, John Woo, David Lynch, Martin Scorsese, Luc Besson, Tim Burton, Ang Lee... liste uzayıp gidiyor. Bu kadar usta yönetmenin nasıl reklamlara imza attığını gerçekten merak ediyorum. Mart ayında gecerası kuşağında gösterilen Reklamın Kralları, umarım Nisan ayında da gösterilmeye aynen devam eder.

## GÜNAH ŞEHİRİ

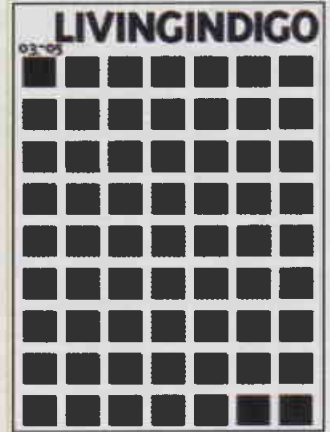
Çizgiromanlar tam gaz sinemaya uyarlanmaya devam ediyor. Ama bu sefer adam gibi bir uyarlama söz konusu. Frank Miller'in 'Sin City' adlı çizgiromanı, Robert Rodriguez ve Frank Miller yönetmenliğinde 1 Nisan'da sinemalarda (tabii bizimkilerde değil). Filmin fragmanı ve web sitesi acayip sağlam; gerçekten gelse de gitsek dedirtiyor. Sin City, çizgiroman olarak elime geçmedi ama fragmanını seyredince, Max Payne'in filmi yapılırsa ancak bu kadar olur diye içinizden geçiyorsunuz. Karanlık bir şehir, karanlık karakterler ve devamlı yağan yağmur gerçekten Max Payne kokuyor. Karakterler dedim de film, çizgi atmosferinin yanı sıra birbirinden sağlam oyuncularıyla da şimdiden gişeyi tavlamiş durumda (karakterlerin makyajları inanılmaz). Bruce Willis, Mickey Rourke, Benicio Del Toro, Michael Madsen gibi cool adamlara Jessica Alba, Brittany Murphy, Rosario Dawson gibi femme fatale hatunlar eşlik ediyor (sitereye bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız). Sin City, adından anlaşılacağı üzere suç üstüne bir film; ama her film noir örneğinde olduğu gibi iyiler ve kötüler bir-

birine karışmış durumda. Ne karakterler ne de izleyiciler gün yüzü görmüyor. Günah Şehri'nde suça bulanmış eller temizlenmeye çalıştıkça daha da kirleniyor. Açıkçası merakla bekliyorum. Sabırsızlananlara, web sitesindeki mini oyunları tavsiye ederim. (www.sincitythemovie.com)



## CEP DERGİSİ

Bu ara hangi kafeye gitseniz, fanzin kültüründen gelen ama daha cafcıflı olan dergiciklere rastlıyorsunuz. Gerçi aralarından iki-üç tanesi elle tutulur düzeyde. Bunlardan birisi de 'livingindigo'. Aylık çıkan bu ücretsiz dergicik tahminimce 'indigo' adlı kulübün bir tanıtım ürünü. Özellikle elektronik ve alternatif müzik üstüne odaklı bir dergi livingindigo. O ay kulüpte çıkan grupların yanı sıra aktüel haberlere ve çeşitli konulara da yer veriyor; tabii hep belli müzikal beğeniler ve hayat tarzları çerçevesinde. Bence alın ve göz gezdirin, hatta üstüne bir de indigo'ya gidin.



## JEAN RENO KAPADOKYA'DAYKEN...

Bir ara gazeteler yazıyordu ya "Jean Reno, Türkiye'ye geldi; Kapadokya'da film çeviriyor" diye. İşte o film, yani 'Kurtlar İmparatorluğu' çekildi ve 22 Nisan'da da vizyona giriyor. Filmin yönetmeni, Jet Li'nin Paris'i kırıp geçirdiği 'Ejderin Öpücüğü' ile iyi bir çıkış yakalayan Chris Nahon. Kurtlar İmparatorluğu, Jean Christophe Grange'in aynı adlı romanından kendisi tarafından uyarlanmış. Grange aynı zamanda Crimson Rivers ve Vidocq filmlerinin de senaristi. Jean Reno'ya, Arly Jover (Blade) eşlik etmekte.

Filmin konusuna gelince, üst düzey bir devlet görevlisinin eşi olan Anna Heymes, amnezi ve halüsinasyon nöbetleri geçirmektedir. Bu krizlerden dolayı; eşinin yüzünü hatırlamadığı ve hatta onun dürüstlüğünden şüpheye düştüğü zamanlar bile olmaktadır. Bu sırada, 10. bölgede çalışan inatçı



polis şefi Paul Nerteaux, Paris'te Türk mahallesinde üç tane kaçak Türk işçi kadının sadist bir şekilde öldürülmesi davasını araştırmaktadır. Nerteaux bu sefer bir psikopatla karşı karşıyadır ve davayı çözmek istiyorsa, inadı bırakıp eski kurt Jean-Louis Shiffer'den (ki kendisi Jean Reno oluyor) yardım istemekten başka çaresi yoktur...

Uzun lafın kısası adamlar gerçekten filmin bir bölümünü Kapadokya'da, hatta finalini de İstanbul, Binbirdirek Sarıncı'nda çekmişler, üstelik Emre Kınay'ı da Türk polis şefi yapmışlar (neden acaba). Kurtlar İmparatorluğu, Jean Reno'nun başı çektiği tutkulu bir macera filmi. Artık Fransızlar da iyi aksiyon filmleri çekiyorlar.



# HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"



Kapı onlar için açıldı.

Parlak bir ışık patladı ve derin bir gülemeye birlikte odadaki kuru hava, Kapı'dan Abyss'e doldu. Laboratuvarda yüzlerce yıldır bekleyen cisimler bu hava değişimiyle kıpırdandılar, çırpındılar ve yerlerine yerleştiler.

*Başardık, diye düşündü Hayalet. Büyücü Majere büyüünden, tek dayanağından şüpheye düşmüş ama muvaffak olmuştu. Ben dostlarımı feda etmekte tereddüte düştüm ama yenilmedim. Şimdi sorunun ikinci kısmına geldik. Zor olan kısma.*

Kapı'nın ışıltıları arasında ufak bir insan şekli belirdi. Uzaktaydı fakat kararlılıkla yaklaşıyordu. Hafifçe sendeliyor, lime lime olmuş kıyafetinin etekleri etrafında çırpınıyordu. Elinde uzunca bir asa görülebiliyordu.

"Bu mu?" diye sordu Anakin. Hayalet ardından bir vızılı duydu.

"Konuşmayacağız, bizi dinlemeyecek. Görür görmez saldıracak." Az zamanları olduğunu biliyordu. Görüntü yaklaşıyor gibi görünse de Krynn zamanına göre daha uzaktaydı. Hayalet etrafına göz attı. Aksi takdirde odada başkalarının da olması gerekirdi. Yoksa? diye düşündü. Varlık tesirlerine devam mı ediyordu? Geçmişin ve Bugünün Efendisi Kapı'dan çıkacak, tanrı olacak ve Krynn'i çorak topraklara mı çevirecekti. Düşünceleri kafasından kovdu.

"Kapı'dan girmeliyiz. Onunla çok nazik bir zamanda karşılaşacağız. Sen ve ben olacağız. Anakin. Cehennem topraklarda. Önümüzde kudretli bir büyücü, onun da ardında karanlık bir tanrı. Sadece bir şansımız olacak. Ne olursa olsun geçmeliyiz. Geçmek zorundayız."

"Geçelim öyleyse" diye yanıtladı Anakin. Hayalet başıyla onayladı ve Kapı'dan girdiler. Krynn'dan Abyss'e adım attıklarında zihinleri yabancı fakat büyük bir kudrete vakıf varlık tarafından tacize uğradı. Hayalet bunun Takhisis olduğunu biliyordu. Anakin'i de bilgilendirmişti. Abyss onun mekanı, onun boyutu, onun hükmünün tek gerçeklik ve tek kudret olduğu yerd. **"YABANCILAR."** zihinlerindeki hem dehşetli hem de sonsuz bir cazibeye sahip ses böyle seslenmişti. *Ne olursa olsun*

*onu zihninin dışında tut* demişti Hayalet Anakin'e. *Sözlerini dinleme. Sorularını yanıtlama.* İradeleri ve zihinlerindeki kusursuz kontrolleri ve bu dünyanın dışından olmaları sebebiyle bunu başaracaklarına emindi.

İlerlediler.

\* \* \*  
Raistlin hırıltılı nefesler vererek ufukta her an Kapı'nın görünmesini bekleyerek kurak ve çatlamaş toprakta ilerledi. Kraliçe ardındaydı, onun gökgürültüsü gibi adımlarını, kükürt köken nefesini, yaydığı kavurucu ısıyı hissedebiliyordu. Büyüsünü kullanmış, kara ellerle, daha kara rahiyle, büyücülerle, canavarlarla kapışmış ve hayatta kalmıştı. Bir kadın geldi aklına, siyah saçlı, fildişi tenli, güzel bir kadın. Onun emelleri için kendini feda etmiş bir kadın. Raistlin Majere kafasını sallayarak düşünceleri kovdu. Hedefine odaklanması şarttı.

Asasına dayanarak ilerledi. Kapı'dan geçtiğinde Kraliçe'siyle külahları değişeceklerdi. Orada, işte orada Raistlin Takhisis'i yenebilirdi.

Isıdan dalgalanan hava içinde iki silüet belirdi. İki pelerinli silüet. Birinin kafasında çorba kasesine benzer bir başlık vardı.

"Yeni düşmanlar demek Kraliçem! Denemekten asla vazgeçmeyeceksin değil mi?" Ellerini kaldırdı. Başparmaklarını birleştirerek sihir dilinde seslendi. Parmaklarından ileriye, iki silüete doğru alevler boşaldı.

Hayalet de büyüüne uzanarak onu bir örtü, bir kalkan gibi önüne çekti. Alevler yalazlanarak kayboldular. Genç adam Raistlin ile konuşmanın mümkün olmadığını biliyordu. Büyücü onlara asla inanmazdı. Hoş, inanmasının, onu ikna etmenin bir yolu olsaydı bile zamanları yoktu. Hayır, Karanlık Kraliçe Takhisis Beş Kafalı Ejderha biçimiyle arkasından gelirken değil.

Hayalet ve Anakin Skywalker, Raistlin ile kapışmak zorundaydı. Genç adam artık zıvanadan çıkan gerçekliği muhafaza etmekle kafa yoracak değildi. Raistlin'e ve Takhisis'e karşı kendilerini savunmak, hayatta kalmak ve ikisini de öldürmekten kaçınmaları gerekiyor-

du. Hayalet burada işi bitirebilir, sonra herşey mutlu sona erdiğinde Kumlar'ın yardımıyla geri dönüp kendisine engel olabilir, böylece gerçekliğe yaptığı tesiri ortadan kaldıracaktı ama bu sefer geri dönüş yollarına mani olmuş olurdu. Zaman paradoksu çözülebilecek birşey değildi.

Hayalet elini yumruk yaparak havaya kaldırdı, yükselen elini açarak Abyss'in zemininin bir geyser gibi püskürmesini sağladı. Raistlin ve Takhisis bu karmaşada gözden kayboldular.

"UNUTMA! ASLA DURMA!" diye haykırdı. Anakin'in elindeki ışın kılıcının yaydığı kızıl enerji, bu duman, toz ve kül bulutunda titreşiyor, Hayalet'e bir zamanlar Reina'da eğlenebildiği dertsiz tasasız günlerde, birer kolunda birer hatun, izlediği lazer gösterilerini hatırlatıyordu. Durumun komikliği Hayalet'in boğazından yükseldi ve bir kahkaha şeklinde özgür kaldı. Anakin, yükselen molozun bir perde gibi yarıldığını ve hasar görmemiş Takhisis'in o açılan perdeden geç giriş yapan bir assolist gibi girizgahını gördüğünde Hayalet'e "Narin zihninin bu kadar çılgınlığa tahammül edemeyeceğini biliyordum Hayalet!" diyordu.

Sonra Jedi'a dönüşmüş Sith'e dönüşmüş Jedi, Güç'ü kullanarak sıçradı ve beş kafalı ejderhaya doğru kızıl bir mermi gibi uçtu. Işın kılıcı, kan renginde geometrik şekiller çizdi ve Kraliçe'nin pullu vücudunda koterize olmuş yaralar peydahlandı.

Hayalet'in ikiz kılıçları ellerinde belirmişti ve sağ kolunu ileriye doğru sürerek masmavi bir enerji dalgasının Takhisis'e çarpmasını sağladı.

O esnada biraz daha ileriden Raistlin belirdi. Ellerinde kıvılcımlar dans ediyor, mavi elektrik sütunları parmakları arasında zıplıyordu. Son bir haykışla elektrik dalgasını serbest bırakan Raistlin, Kapı'nın olduğunu tahmin ettiği yöne doğru ilerledi.

Oysa yıldırım çatallanarak yaklaştı ve Hayalet'in kılıpı kaçmasına rağmen bacaklarına çarptı.

Hayalet vücudundan geçen binlerce voltluk elektriği hissetti ve titremelerle yere devrildi. Madde Pelerini'nin boku yediği, Abyss'de



sersemlemiş olan kendisinin ise pek yakında Madde Pelerini'nin durumuna gipta edeceği aşıkardı. Raistlin başka bir büyüyle işini bitirmek üzere mırıldanmalara başlamıştı. Anakin ise biraz daha arkada Kraliçe'nin mavi kafasının kustuğu yıldırım ışın kılıcıyla absorbe ederek geriliyordu. Tanrıçanın yabancı olduğu bu varlıkların, mekanındaki varlığından dolayı onları öldürmekteki isteksizliği rahatlıkla görülebiliyordu. Hayalet bundan faydalanarak gücünü topladı ve büyü gücüyle oluşturduğu bir mızrağı Raistlin'e savurdu. Büyüücü ellerini önünde kavuşturarak kendi sihrini tamamladı. Büyüyü yarıda kesmek, konsantrasyonunun dağılmasına izin vermek ölümcül olurdu, Raistlin buna izin vermeyecek kadar disiplin sahibiydi. Geçmişin ve Bugünün Efendisi'nden fıskıran buz konisi ile Hayalet'in enerji mızrağı birbirine çarparak dağıldılar. Raistlin Kapı'ya, Hayalet de geçmişe doğru bir adım yaklaştı.

"Kraliçe'nin gönderdiği diğer varlıklardan daha güçlüsün. Bu Kapı'nın yakında olduğunu ve Kraliçe'nin son kozlarını oynadığı anlamına gelir. Benden korkuyor!" diye çığınca bağırdı Raistlin.

Hayalet sessiz kaldı. *Evet Raistlin. Senden korkuyor. Ama kazanan o olacak. Çünkü en nihayetinde kendi hasta kişiden başka bir şey düşünmeyi öğreneceksin.*

Gerilerken birbirlerini ölçtüler. Raistlin gücünü Krynn'da yapacağını tahmin ettiği son kapışmaya saklıyordu. Hayalet ise Raistlin'i öldürmemek için savunmacı bir anlayışla geriliyordu. Göz ucuyla Anakin'i gördü. Kraliçe'den uzaklaşmış, Hayalet'in öğütlediği yöne doğru yüzü Takhisis'e dönük bir biçimde gidiyordu.

"Takip et beni Kraliçem." diye seslendi Raistlin son bir defa. Hayalet ile yoldaşının kaçtığına hüküm getirmişti besbelli ki.

Anakin ve Hayalet tekrar buluşmuşlardı. Temkinli bir biçimde gerilemeye devam ettiler. Şimdi ötelerinde başka bir kapı görülebiliyordu. Yuvarlak, titreşen bir kapı.

"Kapı..." dedi Hayalet.

Yüksek Büyüçülük Kulesinin sakinleri beş Kapı'yı oluşturduklarında amaçları Kuleler arasında yolculuk etmektir. Kapıların Abyss'e açıldığını öğrenmek onlar için sürpriz olmuştur. Şimdi Hayalet bu madde teleportasyonunu yarıltan mekanın gücünü, gitmek istediği yere ulaşmak için kullanıyordu. Bir başka yol Sığil'de, Kapılar Şehri'nde yatıyordu ama Hayalet şanslarını Acıların Hanımı yerine Takhisis ile denemeyi tercih etmişti.

Devasa kapışmayı arkalarında bırakarak kapıdan geçtiler.

Barbar, kılıcına dayadığı elini ovuşturdu ve dikkat keşildi. Kara Kılıç hareket etmeksizin karanlık koridora diktığı gözlerini ayırıp

Barbar'a döndü.

"Bir şeyler oluyor." dedi.

"Hayalet?" diye sordu Barbar.

"Bu kadar çabuk mu?" diye soruyla yanıtladı onu siyah derili savaşçı.

Döndüler ve duvardaki kapıya baktılar. Gerçekten de bir şeyler oluyordu. Geçidin titreşen alanı dalgalanıyor, çarpılıyordu. Sonunda Hayalet, yanında siyahlar içindeki kasklı biriyle birlikte geçitten adım attı. Oldukça hırpalanmış görünüyordu.

Barbar ve Kara Kılıç gülümseyerek dostlarına seğirttiler. "Altıncı" dedi Kara Kılıç, Anakin'e bakarak.

Hayalet gülümsedi. Öyleydi. Hesapta yoktu ama öyleydi.

"Bu seferki çabuk sürdü Hayalet, sen gideli birkaç dakika oldu ancak."

"Oysa bana bir ömür gibi geldi dostların" diye cevapladı Hayalet.

"Koridordan sesler duyduk. Sanırım Kõr Tanrı evlatlarını bizi karşılamak için gönderiyor." Ddedi Barbar.

Hayalet elini Barbar'ın kaskı koluna koydu ve onu ilk defa görüyormuş gibi baktı. "Bırakın gelsinler. Gelsinler ve paylarına düşeni alsınlar."

## The End. Fin. Son...

Bu tür şeyleri söylemenin kolay bir yolu yoktur muhterem Takipçiler. En iyi yol direk olmaktır. Bu Hayalet'in son yazısı.

Bitişler insanları üzer. Oysa tüm bitişleri yeni başlangıçlar olarak görmek gerek. Eskiyenin yenisiyle – tercihen daha iyisiyle – değiştirilmesi, değişimin insanlarda yenilediği heyecanın bundan sonrasına daha güçlü bir bitiş olarak tesir etmesi. Bayrak devir törenidir bu kısaca. Hayatta hiçbir şeyin kalıcı olmadığını düşünürsek yayıncılıkta bu statik hâl çok daha kısa ömürlüdür muhterem Takipçiler, inanın bana, Çünkü dergicilikte, o camia'yı camia yapan ruhun muhafaza edilmesine rağmen yeniliklerle makyajlanması esastır. Bu çoğu zaman sancılı, genellikle hüzün dolu fakat daima camianın hayrına olduğuna inanılan bir seçimdir.

Level, hayatimin uzun ve güzel anılarla dolu bir döneminin adı. Level, asla maddi olmayan, lakin manevî isteklerimin, okuyucularla paylaştığım hayaller, *hayalet* ler şeklinde tezahür ettiği yer. Level, içinde her biri birbirinden becerikli, akıllı küpü arkadaşların aynı hedefe doğru amatör ruhlarını koruyarak ama profesyonel bir anlayışla ilerledikleri bir odacık. Level,

her ay şaşmadan hesaba yatan birkaç YTL değil, Level içine küçük tefek oyunlar gizlediğim, bir diğer evladım olan Hayalet'in sınırları içinde büyü yaptığım, gözbağları yarattığım bir kapı. Bu kapı uzaklarda kendi başına hayaller kuran, bunun için suçlanan, küçümsenen, toplumun başan kriterlerine giden dogmatik yolda kasıtlı olarak engellenen gençlere, çocuklara, büyüklere açıldıysa; bu kapıdan bir kişiye bile her gün tanık olduğum nice harikaların bir tanesini bile gösterebildiysem ve onların hayal etmesini sağlayabildiysem ne mutlu bana. Hayalet misyonunda başarılı olmuş demektir.

Bir vakitler Police Quest 1'in çözümünü için telefonunu meşgul ettiğim Murat "MAC"ADANÇ'ın, X-Files serilerinin başına heyecanla oturduğumuz Muhammet "Nierdre" DABİRİ'nin bizlere güvertesinden el salladığı, Gri Limanlar'a giden o geminin yolcusuyum şimdi. İçimde buruk ama yepyeni bir heyecan var. Buruk, çünkü veda etmekteyim, yepyeni, zira bu gemi daha evvel uğramadığım sahillere atacak beni.

Çünkü bazen yitirilen heyecanların yerine başkası konmalıdır, çünkü bir yazar en büyük düşmanı olan klavyeye zor giden parmaklarla karşılaştığında, durup kendisine yeni bir ufuk seçmelidir. Coşkuyla akmadığı zaman kelimeler kağıda, o kağıdı çıkartıp yerine yenisini takmak; ihtirasla, hırsla yazılmayan bir romanın belki de ilerideki yeni günlerde tekrar başlanmak için uzun bir süre boyunca tozlanacağı raflara saklanması, yeni bir maceranın sözcüsü olmak gerekir.

Ben vedaları bir son, bir bitiş olarak görmüyorum muhterem Takipçiler. Veda edenler kapıları arkalarından asla kapamazlar, kapılar daima aralık kalır. Hayatlarımız bir gün tekrar karşılaşmalarla, unuttuğumuzu sandığımız kişilerle yeniden bir araya gelmelerle doludur. Yaşam içinde, şans veya kader, hangisine inanıyorsanız o bir gün bizleri yeniden bir araya getirecektir. İşte sevgili okuyucular bu yüzden veda ederken içim rahat. Çünkü The End... Fin... Son... Değil sözlerim.

To be continued...

Hepinize bu anılarla dolu kulenin kapisında selam ediyorum. Beni görebiliyor musunuz? Evet, görebildiğinizi biliyorum. Mojo, bavulları kapıya çıkardın mı kızım? Fayton neredeyse gelir. Camları kapadık mı? Güzel. Hadi gel, yol bizi çağırıyor.

Sürç-ü lisan ettişsek affola...

N.  
www.lostlibrary.org  
aliaksoz@level.com.tr



# INBOX & OUTBOX

Merhaba sevgili okurlar, işte yeni bir ay ve eteğinizdeki taşları dökmek için yeni bir fırsat. Konuşun bakalım, sizi dinliyorum!

## ANGER LEADS TO DARK SIDE

Selamlar! Öncelikle böyle bir mail'e nasıl başlayacağımın merakı ve heyecanı içindeyim. Bu size yazdığım ikinci mail. İlk mailimde

### SORU

fikirlerinizi öğrenmek istediğim çeşitli konularda size danışmıştım ve bu mailde yine fikirlerinizi öğrenmek ve mümkün olursa sizinle tartışmak istediğim birkaç konu var izninizle başlamak istiyorum. Bildiğimiz üzere ülkemiz Avrupa Birliğinin basamaklarını hızla aşmakta. Er ya da geç benim düşünceme göre Avrupa Birliğine gireceğiz. Herkes esas zor kısmın halledildiğini düşünecek biz Avrupa Birliğine girdiğimizde, ama asıl sorunlar o zaman başlayacak. Bu konuyu en ince detayına kadar almak isterdim ama şimdilik bizi ilgilendiren kısmına odaklanmak istiyorum

denilebilecek 7 EURO gibi bir rakama aldım. Ama burada benim üzerinde durmak istediğim konu o değil. Bir orijinal oyun almanın zevkenden bahsetmek istiyorum. Buna değinmeden önce şu konuyu konuşmak istiyorum. Silent Hill 4'ü aldım 38 EURO gibi bir rakamdı sanırım. Evet kimine göre aşırı bir rakam. Ben bunu arkadaşlara söylediğimde gözlerinde afedersiniz "Ulan sen hıyar mısın?" der gibi bir ifade oluştu. Ama madalyonun öteki yüzü var. Almanya'da çalışan ya da part time işi olan biri için dahi bu rakam çok büyük bir rakam değil. Bütçeyi sarsmıyor ya da düşündürmüyor. Bunu Türkiye'ye uyguladığımızda ise şunu görebiliriz. İnsanlar aşırı derecede seçici olacaklardır. Hatta çoğu oyunla ilgisini alakasını kesmeye kadar gidebilir. Ama şu var ki esas benim bahsetmek istediğim konu Silent Hill 4'ü kopya olarak alsaydım zorlandığım bir bölümde oyunu uninstall eder, aman sende derdim. Ama orijinal olarak aldığımda oyundan max zevki alabilmek için oyunu 4 oyun sonucuyla da bitirdim. Benim demek istediğim özeti Türkiye'de gelir düzeyinde orijinal oyun almanın zorluğu ve bulmanın zorluğu. Çok ilginçtir ki Almanya'nın en küçük şehrinde dahi bir alışveriş mağazasında büyük bir reyonun oyunlara ayrıldığını görmek mümkün. Daha güzeli ise (ben Bursa'da yaşıyorum) Türkiye'de her aradığım albümü bulamazken, orada

navdan kalırsanız?" Cevap tam istediğim gibiydi "Hocayı döverim!" Ben de "Peki bu urumda Hideo Kojiman'ın sizi Taksim'de asması farz değil de ne?" dedim. Adam karşılığında sustu. Ben Türkiye'de Metal Gear Solid 3'ü orijinal olarak bulamadım. Bana bulabileceğim bir yer biliyorsanız çok mutlu olacağım. Yine Metal Gear Solid'e ilişkin bir eleştiri yapmak istiyorum. Dürüst olmak gerekirse Metal Gear 3 yazınızı hiç ama hiç beğenmedim. Dergiyi okurken sırayla gideyim dedim ve haliyle önce San Andreas'ı okudum ve gerçekten çok hoşuma gitti San Andreas. Arkadaşa siz zahmet teşekkürlerimi iletirseniz sevinirim. Belli ki yazıdan yazarın San Andreas hevesi okunabiliyordu. Biraz da esprili bir dille yazılınca oyuna uygun da

### CEVAP

düşmüş ve güzel bir inceleme ortaya çıkmış. Ama sayfayı çevirip Metal Gear yazısını okuyunca sayfayı yırtmak istedim. Sonra baktım sizin yazar kriterlerinizde "esprili bir dil" denmiş. Evet San Andreas için bu dil çok etkileyici olur. Ama konu MGS olunca esprilerin dozunu ayarlamak hatta minimumda tutmak gerekir. Çünkü oyun aşırı ciddi bir oyundur. Hele Raiden'a ilişkin yazılanlar. İnanın bana ben okurken yazar arkadaş karşımda olsaydı yüzüne geçirdim yumruğu. MGS'nin karakterleri bir Raiden'dan tutun da Emma'ya kadar Sniper Wolf'a kadar hepsi gayet ciddi ve saygıyı hak eden karakterlerdir. Bu karakterleri şamar oğlanı yapar gibi geyik muhabbetlerine katmak bence oyuna saygısızlıktır. Başlığa bakın: "Raiden'sız hayat oh ne rahat" İnanın bana benim için Raiden'in de Karakter olarak ayrı bir önemi

Korsan kitap okumanın kısa vadede belki bir bedeli yokmuş gibi görünebilir. Ama uzun vadede tüm yazarlar yazmayı bırakınca neyi okuyacaksınız?

yani oyun dünyası ve Avrupa Birliği sonrası ne gibi gelişmelerin olabileceği. Size yazdığım ilk mailda biraz kopyacılığı savunur gibi bir yazımın vardı. Siz karşılığında şöyle demiştiniz: Eski oyunları çok makul rakamlara almak mümkün. Ben Bremen şehrinde yüksek lisans yapmakta olan bir gençim. Dediğiniz aksine ben birşey daha demek istiyorum. Evet dediğiniz doğru. Çok cüzi rakamlara geçen senenin oyunlarını almak mümkün. Ben Metal Gear Solid 2'yi orijinal olarak oyuna hakaret

en ufak şehirde dahi bir müzik arşivi gizli. Bu konuyla bağlantılı olarak size anlatmak istediğim ufak bir hikaye var. Ben bir Metal Gear fanatığıyım. Nasılsa Türkiye'ye dönüyorum Türkiye'den alırım düşüncesiyle Snake Eater'ı aldım Almanya'dan. Bursa'nın bilgisayar çarşısına gittim adama dedim. "Abi Metal Gear Solid 3'ün var mı?" Adam tezgahın altından kopyasını çıkarttı 6 milyon TL dedi. Ben karşılık olarak dedim ki: "Abi mümkünse orijinalini satın almak istiyorum." Adamın cevabı komedydi: "Ya kardeşim enayi misin yazık parana getir makineni chip takayım ne gerek var o kadar para vermye!" Ben de karşılığında: "Siz öğrenci misiniz?" "Evet" "Peki sabaha kadar çalıştığınız ve gündür geceni gündüzünüze kattığınız bir sı-







vardır. Hideo

Kojima karşıma ilkokulda çizdiğimiz bir çöp adam koysa dahi o benim için karakterdir ve MGS gibi bir oyunda saygı ister. Bunu dikte alırsanız sevinirim.

Teşekkür ederim.

Gökçen Barış

**Merhaba Gökçen, hayli uzun bir mektup olmuş ama kısaltasım da gelmedi, o yüzden koydum olduğu gibi. Ama tabii bu demek değildir ki söylediğin herşeye sonuna kadar katılıyorum. Katılısam çok sıkıcı bir tip olurdu zaten. Bundan daha sıkıcı bir tip olmaya tahammülüm olamaz, o yüzden de seninle aynı fikirde değilim. Ama hangi konuda değilim? Sinan Akkol'un burnuna yumruk atma arzunu konusunda tabii ki. Öncelikle, Metal Gear Solid 3'ünde sonunda bir oyun, ve Hideo Kojima tüm dehasına karşın bir insan yani, hatta yapabilir. Onu ve oyununu gözünde tanımlamak yapabileceğin en büyük hatadır. Ayrıca bütün içinde mutlaka bir yeri olduğuna eminim, ama Raiden bugüne dek gördüğüm en silik karakterdi. İnsanlar Sons of Liberty'yi Solid Snake ile oynamayı beklerken Raiden'e mahkûm edildikleri için fena bozuldular ve Hideo Kojima bile bunun farkına vardı. Öyle ki yetkililerin Snake Eater'ın tanıtımında üstüne basa basa bu defa Raiden ile değil Solid Snake ile oynayacak olduğumuzu belirtmeleri de bunun bir sonucudur. Bana bakma, ben zaten asla Japon oyunlarına pek ısınmadım, nedendir bilemiyorum. Kötü olduklarından değil ama kurgusal açıdan bana pek hitap etmiyorlar. Ama getti Japon motoru benerim, orası başka. Ayrıca sırf yazısını beğenmediğin için birine yumruk atma hakkın doğmaz. Ak-**

## CEVAP

**sini iddia edersen otomatikman aynı sebepten yumruk yeme hakkının doğduğunu da kabul etmen gerekir, sonuçta senin de korsanlık konusunda gayet güzel belirttiğin gibi, hayatta herşey iki yönlü işler. Bak işte orijinal oyun hakkındaki görüşlerine katılıyorum. Ülkem insanı hala oynamaya soyunduğu kapitalizm oyununun kurallarını anlamış olmaktan çok uzak, tüm sorun burada yatıyor. Hem sosyalist sistem benzeri eşitlik ve ucuzluk istiyorlar. Hem de kapitalist sis-**

**temlerde olduğu üzere herkesten daha zengin olmak, daha fazlasını almak istiyorlar. İkisi bir arada olmaz arkadaşlar. Bu ülke halkı uzun zaman önce yolunu kapitalizm olarak belirledi. Şimdi oyunu kuralına göre**

**oynamak zorunda. Nedir o kural? Ucuz etin yahnisi betur olur. Korsan kitap okumanın kısa vadede belki bir bedelli yokmuş gibi görünebilir. Ama uzun vadede tüm yazarlar yazmayı bırakınca neyi okuyacaksınız? Ucuz rakı keseye fazla zarar vermiyor gibi görünebilir, ama iki saat sonra zehirlenip sırt üstü devrildiğinizde ne olacak? Her şeyin sahtesini, taklidini, korsanını seçebilirsiniz, ne de olsa ucuz değil mi? Değil! Uzun vadede ülkenizdeki tüm yasal endüstriler bu sebeplerden çöktüğünde siz nasıl iş kurup para kazanacak ve eve ekmek götüracaksınız? Ama tabii her zaman ki gibi çenemizi boşa yoruyoruz, değil mi Gökçen? Bu halkın önünde yürümesi gereken çok acı ve uzun yollar var daha. Avrupa Birliği'ne girmek mi dedin? Güzel bir rüya, ama imkânsız. Her şeyden önce ikibin yıllık düşmanlıklar bir asırda unutulmaz. Hem zaten bence bizden beklenen tüm o ödüllere de değmez. Heh, acaba bunu yazdığım için birileri bir yerlerde beni mimledi mi dersiniz? Kesinlikle! BÜYÜK BİRADER SİZİ İZLİYOR! NIIHAHAHAHA!**

## LEARNING TO FLY

Merhaba Berker Abi, iyisindir inşallah. Abi sana birkaç

## Açtırma şimdi ağzımı benim! Bilgisayarmış! Pöh! Yegâne dostmuş! Pöh!

şey söylemek istiyorum. Hemen hemen 5 yıldır takip ediyorum sizleri. Hayatta bana en çok zevk veren, en çok keyif aldığım şey oldu sizlerin yazdıklarını okumak. Alışkanlık oldu. Hem de öyle bir alışkanlık ki tarif edilemez. Bunda bilgisayar bağımlılığının da çok büyük payı oldu tabii. Ben ve benim gibi birçok insanın sizleri nasıl sevdiğini anlatabilmişimdir inşallah. Gerçi buna gerek yok ama söylemek istedim. Geçen gün edebiyat öğretmenim dedi ki: "Ben sizin yerinizde olacaktım bakın nasıl okuyordum o kitapları. Ben de önceden sizin gibiydim. Keşke şimdiki aklım önceden olsaymış." Ben bu lafları söylemeyen tek bir insan evladı görmedim bu güne kadar. Gerçi çok büyük değişim ama çıkacağını da pek sanmıyorum. Gerçi bu hayatın insanlara ettiği büyük sözleri yedirmek gibi bir özelliği var. Çok yedim, ordan biliyorum. Ben aslında bu maili seninle bazı düşüncelerimi paylaşmak için gönderecektim Berker Abi. Ama sonradan vazgeçtim. Nedenini sorma. Hem senin de zamanını fazla harcamamış olurum. Belki ileride. İzninle birkaç soru sormak istiyorum:

1) World Of Warcraft. He-

nüz oynamadım. Lise öğrencisinin orijinal oyuna verecek fazla parası olmuyor malum. Orijinal almak gerekiyormuş. Biriktirdiğim paralarla orijinalini almak isteyince de hiçbir yerde bulamadım. Ne önerirsin? Bir de oyun hakkındaki düşüncelerini öğrenebilir miyim?

2) Hayatında kendisine hiç kazık atmamış tek dostu bilgisayar olan bir bilgisayar bağımlısının World Of Warcraft'ı oynamamasının ne demek olduğunu bilir misin abi?

3) Hayatımız boyunca birileri tarafından arkamizdan mı vurulacağız?

4) Wow'un aylık ücreti nedir?

Sorularım bu kadar abi. Cevaplırsan sevinirim. Aslında bunlar cevabı bilinmeyen sorular değil. Asıl amacım seninle dertleşmekti aslında. O kadar kişinin içinde neden sen peki? Ben de tam olarak bilmiyorum. Ama bir sebebi seni de kendime benzer bulmam. Neyse kendine iyi bak abi. Sinan abiye, Fırat abiye, Tuğbek abiye ve tüm Level bağımlılarına da buradan selamlar. Hoşçakalın.

Oğuz 'LuNaTiC' Eyvazoğlu

**Merhaba Oğuz, okumak iyidir abisi. Neden iyidir? Okuyarak asla olamayacağın insanların asla birebir yaşayamayacağın tecrübelerini öğrenebilirsin. Asla gidemeyeceğin yerlere gider, imkânsız zamanlarda yaşayabilirsin. Okuyarak edinilen tecrübe belki zihinde yaşanarak edinilen tecrübe kadar derin izler bırakmayabilir, ne de olsa okumanın ucuna fiziksel ya da ruhsal acılar nadiren iliştilir. Ama ucundan kuyısından yakalanmış uzak tecrübelere sahip olmak bile, boş bir kafayla mal mal dolaşmaktan bin kat daha iyidir. O yüzden okuyun, henüz beyniniz hamlamamış,**

**zihniniz körelmemişken okuyun. Neyse, geçelim sorulara:**

1) World of Warcraft'ı D&R ya da Megavizyon gibi raflarında oyunlara yer veren büyük mağazalardan alabiliridin. Ama küçük bir sorun var. Türkiye'ye gelen kısıtlı sayıda World of Warcraft anında tükendi. Ve bugün itibarıyla Blizzard piyasaya daha fazla WoW sürmüyor, çünkü hali hazırda sunucu kapasitesinin dibine dayanmış durumdadır. Blizzard ne zaman yeni oyun sürer, bunlardan ne kadar ülkemize gelir, senin oralara kaç tane düşer, sen zamanında bulabilir misin? Bunlar cevabı



bende olmayan sorular.

2) Hmmm, yani hayatın boyunca bilgisayarından hiç kazık yemedin, öyle mi? Gecenin köründe haldır haldır çalırken klavyen ya da fare'n cart diye bazulup sana açık bilgisayar aramadı mı? Ya da uzun zamandır oynadığın bir oyunun tam finaline gelmişken sabit diskin okuyucu kafası çotank diye kırılıp oyun zevkinin içine etmekte kalmayıp, giderken yanında tüm yazı arşivini de götürmedi mi? Açtırma şimdi ağzını benim! Bilgisayarımı! Pöh! Yegâne dostmuş! Pöh!

3) Tabii ki öyle, ne sandın? İnsanların büyük bir kısmı ellerine fırsat geçmediği için dürüst kalır. Öte yandan üyüceğin her kazık ile de bilinçli atılmış değildir. Beklemediğin anda ummadığın olaylar gelişebilir, sen gafil avlanabilirsin. Çağın zaman da en büyük kazıkları kendinden yersin. Gözünü dört aç, sırtını sağlama al, mümkün olduğunca çok duruma göre kendini hazır tut hayatta. Yediğin kazık sayısı nispeten az olur. Budur yani.

4) Valla aylık 14 Euro diye biliyorum ama yanılıyor da olabilirim. Doğrusu oturup oynamadım oyunu, sadece oynanırken biraz izledim. MMORPG olayına kendimi kaptırmak ve zaten sefil olan hayatımı iyice kepaşe etmekten korkuyorum. Yaş ilerledikçe zamanın akışını daha da ağır hissetmeye başlıyor insan, bilmem anlatabiliyor muyum?

Aha verdim cevaplarını, buradan da herkesin cümleten selamı var. Kendine iyi bak, gözünü dört aç, öğrenmekten korkma.

## RULES OF ENGAGEMENT

Selam Berker abi, Mart sayınızı gözden geçirirken gözüme bir haber takıldı. Habere göre Troika kapanmıştı. Önce inanmadım; internette yaptığım küçük bir araştırmadan sonra haberin gerçek olduğunu öğrendim ve şoka düştüm. Demek zamanında mükemmel işler çıkarmış olan bu sanatçılar yine emeklerinin karşılığını alamayıp işsiz kalmışlardı. Ya bu piyasa niye bu kadar acımasız? Dağılmadan önce Troika'da çali-

"Evrenler" yazı dizinin mükemmel oluyor.) Bu maili biraz uykuluymken yazdığım için bayağı düzeltme yapman gerekebilir, düzeltirken kolay gelsin :)

Uğurcan Orçun

Merhaba Uğurcan, doğrusu

ben Troika'nın kapanışına üzülüm ama çok ta şaşırmadım. Neden? Kapitalizm ve beraberinde getirdiği rekabet ortamı en insafli halinde bile diğer tüm sistemlerden daha acımasızdır. Troika iyi oyunlar yaptı diyorsun. 7 senelik ömründe Troika ne yaptı, sayalım. Arcanum, Temple of Elemental Evil, Bloodlines. 7 senede 3 oyun. Şaşırtıcı değil tabii, RPG'ler geliştirmesi en uzun süren ve en çok para yiyen türlerden biridir. Ama 7 senede bu 3 projeye gömdükleri parayı asla geri alamadılar. Çünkü oyunların her biri gırtlığına kadar program hatası doluydu. Mesela Arcanum çok önemli bir hata yüzünden bir noktadan sonra ilerlemiyordu. İşin kötü tarafı Troika tasarımcıları da bu hataların farkındaydılar, ancak kalite kontrol konusuna önem vermediler. Sonuçta Troika güzel içerikli ama sorunlu oyunlar yapan bir firma olarak isim yaptı. Buna bir de yaptıkları derin içerikli RPG'lerin çok kısıtlı bir tüketici kitlesine hitap etmesini ekle. Hatalı oyunlar + yüksek geliştirme maliyetleri + kısıtlı pazar payı = iflas! Basit ama asla yanılmayan bir formül. Bloodlines çıktığında Troika zaten son demlerini yaşıyordu denilebilir. Oyun iyiydi ve belki uzun vadede yavaş ta olsa satılabilir, para kazandırabilirdi. Ama Troika'nın maalesef o kadar vakti kalmamıştı. Alacaklılar beklemez malum. Yarın aynı hataları aynen yapan olursa onların sonu da iflas olacaktır. İşte bu yüzden başkalarının hatalarından öğrenmek önemlidir ya zaten. Neyse,

talar mevcut. Sen Google amcaya bir soruver, DVD sürücün varsa arada bizim DVD'lere de bakmayı ihmal etme. İyi birşeyler bulursak yer verebiliriz, belli mi olur?

6) Benim bilader olur kendisi.

7) WH40K için öyle çok temel bir kılavuz kitap filan yok bildiğim kadarıyla. Yazısında da söylemişim, CODEX kitapları var ırkları, silahları vs anlatan ağırlıklı olarak. Aslında İstanbul civarındaysan Beşiktaş'ta Sihir'e uğrayıp kendin bakabilirsin, olmadı telefon edersen Warhammer olayına o amcalar bakıyor. Adres ya da telefon nedir dersin, bu sayıya biryerde ilanları var, bir zahmet bakıver oralara, kaldırma beni şu saatte sandalyemden. Hadi gü-lüm, bir zahmet.



## Fırat'ı seviyorum, size de bari soru sorayım yaklaşımı kalbimi kırdı bak. Bizim başımız kel mi?

şan programcılarının çoğu gerçekten profesyoneldi. Çok büyük projelerin altından kalktılar ve bize gerçekten çok iyi oyunlar bıraktılar. Ama son işlerini tamamladıktan hemen sonra battılar. Benim anlamadığım Vampire: Bloodlines gibi çok güzel



bir oyunu çıkardıktan sonra nasıl hemen battılar? O oyunun satış rakamları o kadar berbat olmamalı. Tek tesellim Troika'dan ayrılanların Fallout 3 için Bethesda'ya katılabilecek olmaları. (Acaba Bethesda'nın sonu da Black Isle ya da Troika gibi mi olacak?) Neyse. Benim birkaç sorum var:

- 1) WH 40K: DoW'un ek görev paketi hakkında (Winter Assault) daha fazla bilgi verebilir misiniz?
- 2) Blizzard North dağılmamış mıydı? Acaba Diablo 3 nasıl yapılacak?
- 3) KOTOR'un devamı gelecek mi?
- 4) Pandemic Studios konsol'dan PC'ye port yapan bir firma mı? Birkaç güzel oyunun altında onların imzası var da. Art arda bu kadar oyunu nasıl yapıyorlar?
- 5) SW: Battlefront için harita ya da mod indirebileceğim bir yer biliyor musun?
- 6) Ali abi (Güngör) senin akraban mı?
- 7) WH40K tarihi ile ilgili okuyabileceğim bir kaynak var mı? (Kitap ya da herhangi bir yazı.) (Bu arada

aha sorularına cevaplar:

1) Winter Assault için kesin bir çıkış tarihi yok ortada, ama yıl sonuna doğru gelebilir diye duyduk. Tabii bir ek görev paketi için koca bir yıl geliştirme süresi ayırdıysa bu paketin hayli dolu olabileceği anlamına geliyor. Bekleyip göreceğiz.

2) Blizzard North dağılmadı, ancak pek çok önemli çalışmaları ayrıldı ve kendilerine Flagship Studios adında yeni bir firma kurdular. Bu firmadan henüz pek ses soluk çıkmıyor. Blizzard ise sitesindeki iş ilanlarıyla boşalan kadrolarını doldurmaya çalışıyor. Diablo 3 diye bir proje henüz resmen duyurulmadı, ancak Blizzard'ın bir sonraki oyunu ya Diablo 3 ya da Starcraft 2 olacaktır, bunu tahmin etmek için kâhin olmaya lüzum yok bence.

3) Belli olmaz, KOTOR 2 iyi satarsa neden KOTOR 3 yapılmaz, değil mi? Ama umarım KOTOR 3'ü yaparlarsa biraz daha özenli davranırlar, çünkü ikinci oyun belli açılardan ilkinden daha gerideydi.

4) Pandemic Studios port yapmıyor, aynı anda farklı platformlar için çalışıyor. Mesela Battlefront'u onlar yaptılar ve oyunu aynı anda hem PS2, hem de PC için geliştirdiler. Tabii bu hayli yoğun bir çalışma ve nispeten geniş bir kadro istiyor, ama sonuçta ortaya çıkan işin kalitesi de o nispete yüksek oluyor. Ne demişler? Ne kaa ekmek, o kaa gâfte!

5) Bildiğim kadarıyla Battlefront için fan yapımı hari-

## HEART OF STEEL

Öncelikle bu maili okuyor olduğunuz için teşekkür ediyorum. Fazla uzatmadan; geçenlerde yayınlanmış olduğunuz Warcraft'ın hikâyesi gerçekten çok güzeldi, teşekkürler. Aynı şekilde Star Wars'ın hikâyesini yazmanız mümkün mü acaba? Ya da bildiğiniz bunun hakkında bir web adresi varsa ona yönlendirebilir misiniz?

Sevgiler, saygılar

(Not: Muhtemelen saçma bir istek olduğu için maili dergide yayınlamazsanız çok memnun olurum.)

Burak

Merhaba Burak, güzel arkadaşım niye bu saçma bir istek olsun? Ya biraz kendinize güvenin, duruşunuz dik, alnınız açık, kararınız keskin olsun. Eminim pek çok insan Star Wars hakkında daha fazla bilgi edinebileceği bir kaynak var mıdır merak ediyordur, hele de Episode 3'ün yaklaştığı şu günlerde. Ve sen bu soruyu sorup üstüne bir de cevap olarak pek çok insanın bu merakının tatmin edilmesine yardımcı olacaksın. E canına yandıgımın demokrasi denen nanesi



de budur zaten, özgürce konuşmak ve bilginin akıllar arasında akmasını sağlamaktır, başka da bir halt değildir. Neyse, kısa keseyim. İnternet üzerinde Star Wars üzerine bilgi edinebileceğinizin gayet geniş içerikli Türkçe bir web sitesi mevcut. Gidiyorsunuz [www.starwars.gen.tr](http://www.starwars.gen.tr) adresine, iki tıklayıp üye oluyorsunuz. İngilizcesi iyi olanlar ayrıca

<http://www.theforce.net> adresine de bir göz atabilirler. Bu arada Evrenler'i beğendiğinizde sevindim, farklı yazmaların kalemlerinden bambaşka dünyalara bakışlarımız sürecektir.

## LIGHT SIDE

Selam, uzun süredir dergi okuyorum fakat ilk mailim. Nedeni, bu aralar bendeki yazma isteği, LEVEL'in yenilikleri. Firt'a yazacağım -en çok onun yazılarını seviyorum- ona özel sonra yazacağım. Bu mailim soru bazlı olacak, uzatmadan sorularına geçeyim:

1) Umarım yeni derginiz bir ara yayınlanan PS MAGAZINE gibi kısa süreli olmaz. Güzel olanı, konsol kullanıcılarının da artık dergi CD arşivi olacak. Umarım CD içerisinde eski tam sürüm oyunlar da olur.

2) Uzun süredir N-Gage dışında konsolum yok yine de dergiyi alıyorum, çünkü oyun dışındaki yazıların beni daha çok ilgilendiriyor ve fakat bu yazıların sayılarının azalmasından memnun değilim.

3) Dergide tanıttığınız ürünleri hangi adresten temin edebileceğimizi belirtirseniz sevinirim. Malum, Anadolu'dan da okuyucularınız var. Bu aralar tanıtılan ürünleri özellikle filmleri beğenmiyorum, zaten iyi film de az çıkıyor. Bu sayfalara eski-yeni ulaşılacak MANGA'lar koyarsanız, benim gibi birçok okuyucuyu memnun edersiniz.

4) Sizden bir ricam daha olacak, seçmen konumuna gelecek yaşta; düşüncelerimin ve görüşlerimin terim olarak karşılığını öğrenmek istiyorum. Bana yardımcı olabilecek objektif bir kitap söylerseniz sevinirim, lütfen es geçmeyin.

5) Konuyla alakalı değil ama dünyada albümler rap, RnB veya best oflarla doluyken ülkemde

madalyonun göreceli ön tarafındakiler iyi işler çıkarıyorlar. Filmler de böyle fakat filmlerden şikâyetim var; Hollywood'laşan filmlerden hoşlanmıyorum. İnsanlar kendi özleryle anlatırlarsa, daha sanatsal, samimi ve güzel işler çıkarıyorlar.

Fazla uzadı. Samimiyetinizi, kapalı ve yerinde ilgili anlatımlarınızı seviyorum.

SONER IŞIK

Merhaba Soner, fakat bu bir nedir? Firt'ı seviyorum, size de bari soru sorayım yaklaşımı kalbimi kırdı bak. Bizim başımız kel mi? Dur bakayım, evet kel! Tamam, sorun yok o zaman, sen sev Firt Firt adamı bakalım. Ben de sorularına cevap vereyim, işiye olsun:

1) Yayınlanacak olan derginin tam adı Official Playstation 2 Magazine. Yani Sony tarafından resmen anlaşılmış tek PS 2 dergisidir bu. Peki, özelliği nedir? Her şeyden

önce tüm haberler doğrudan kaynağından geliyor. Herkesin önce ediniliyor. Ayrıca bu dergi dünyada PS 2 için yayınlanabilir oyun demoları içeren DVD verme yetkisine sahip tek dergidir. Başka dergiler DVD üzerinde video ya da ekran görüntüsü gibi materyaller verebilirler, ancak oynanabilir demo veremezler. Bu arada, DVD üzerinde eski Playstation oyunlarının tam sürümlerinin verilmesi gibi bir şey de söz konusu değil, onu da belirtiyim. Yani öyle baş bir beklenti içine girmeyin.

2) Malum bu öncelikle bir oyun dergisi, ama sana katılıyorum, diğer köşelerin her zaman bu dergiye tad kattığını düşünmüşümdür. Ne var ki kaldırılan köşeler sayıca pek fazla değil ve aslında biz de kaldırmadık, kendliklerinden kalktı. Mesela İlgal, Gorcan Aga bu köşeyi zevkine hazırlıyordu, ama bir süre sonra hem sıkıldı, hem de pek zamanı olmamaya başladı. Haliyle "Ben yapmıyorum hacıl" deyiverdi. Haliyle kalktı o köşe de, kendi kendine olacak halî yok ya.

3) Donanım köşesinde tanıtılan ürünlerin hepsinin altında nereden alabileceğiniz yazıyor zaten. Tanıttığımız oyunlar arasında da eğer ülkemizde yasal distribütörü olan varsa belirtiyoruz. Zaten oyunları ya büyük mağazalardan, ya da web sitelerinden alabilirsiniz genellikle.

4) Dur bakayım doğru anlamış mıyım. Sen sözlük ya da kullanma kılavuzu gibi bir şey istiyorsun, öyle mi? Doğru anlamış mıyım? Yani oturup tanımları okuyacaksın, sonra da "Hmmm, demek ben bilmemneist oluyormuşum, öyleyse falan partiye oy vereyim!" diyeceksin. Çok güzel. Politikadan tiksirmek için bir sebep daha. Ama senin kabahatin yok, yıllar süren depolitizasyon ve ezberci eğitimin sonunda başka da ne beklenmeliydi, bilemiyorum. Paralel olarak demokrasi öyle kolay değil arkadaşım. Kendi fikirlerini kendin oluşturacak, rotanı ona göre çizeceksin. Bu da bir ömür sürebilir. Öyle yarın seçim var, dur biraz politika çalışayım tadında olmaz. Sen en iyisi işe

Atatürk'ün Nutuk'unu baştan sona okuyarak başla, ardından da Gençliğe Hitabe'yi çözümü. Oradan da bilumum esere geçiş yaparsın.

5) Rap sevmem. Pek çok türden müzik dinlerim ama rap ve arabesk gibi müzikleri dinlemem. Buradan bir halt göremiyorsunuz, ama Rap denen nane girdiği her yerde yozlaşmaya yol açar. "Beyaz Zenci" ya da "Wigger" deyimini duydun mu hiç? Bunlar siyahlara özenen, ama sonuçta öz kültürünü tamamen kaybedip ne İsa'ya ne Musa'ya yaranamayan insanlardır. Siyahlar da beyazlar da onlara küçümsemeye bakarlar. Zaten ne anlamı var ki? Siyah adamın isyan etmek için çok geçerli sebepleri var. Peki ya onlara yüzyıllarca çile çektiren beyaz adamın torunlarının o kültürden beslenmeye ne hakkı var? Beyaz adam neye isyan ediyor? Sistem içinde hakettiğini düşündüğü "üstün insan" konumuna gelemeyip te bir fabrikada bütün gün "pis zenciler" gibi

CEVAP

Kendi kazanılmamış savaşlarınız dururken kafanızı uzatıp çitin öte tarafındaki kavgalara bulaşmayın.

civata sıklamak zorunda olmaya mı? Nedir bu, "karşı tarafa" iltica etmek mi? Rap'i siyahlar bile otomatikman kabul etmez, baştan aşağı sorgularken beyaz adama sesini kısıp oturmak düşer! Siyahları topraklarından koparıp köle olarak satanların ve bugün yaşanan tüm ırkçı acıların sebebi olanların kendi sarışın ataları olduğunu hatırlayıp susmalılar. Hele de bir Türk vatandaşınının Rap ile yüzcüzmeye hiç işi yoktur. Bu bizim dünyamızdaki bir müzik, alakamız olmayan bir kavgadır. ☺

SORU

Donanım ile ilgili sorularınızı [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.

[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Ehhh, bu aylık ta bu kadar. Mücadelelerinizi akıllıca seçin, kendi kazanılmamış savaşlarınız dururken kafanızı uzatıp çitin öte tarafındaki kavgalara bulaşmayın. Bulaşmayın ki hiç yere kafanızdan olmayasınız! Ve tabii yazmaya devam edin, adres malum...



# NASIL YAPILDI?

## Frontier: Elite 2

Asla bitmeyen bir oyun ister misiniz?



Elite piyasaya çıkalı yirmi seneden fazla oldu. Frontier ise nispeten daha yeni sayılır, o çikalı sadece on iki yıl oldu. Ancak tabii ki video oyunları pazarı açısından artık her ikisi de antika sayılan yapımlar. Buna rağmen her iki oyun da aradan geçen bunca zamandan sonra bile sıkı birer hayran kitlesine sahipler. Peki neden? Aslında cevabı çok basit, her iki oyun da inanılmaz genişlikte bir oyun evrenine sahipler ve ekran başında aylar geçirseniz bile hep yeni birşeyler bulabiliyorsunuz.

Elite 1982 yılında Cambridge Üniversitesi'nde okuyan iki öğrenci olan Ian Bell ve David Braben tarafından yaratılmıştır. Oyunun toplam dosya boyutu 320 kilobayt civarındadır. Bugün DVD üzerinde satılan ve çoğu zaman birkaç günde tüketilebilen oyunların aksine, Elite

bu minicik alana koca bir oyun evrenini ve oyun dünyasındaki pek çok yeniliği sığdırmayı başarmıştı. Battlezone'dan sonra 3D grafikleri kullanan ikinci oyundu, bunun da ötesinde oyunu istediğiniz gibi kaydedebilmenize imkan tanıyordu. Ama bir uzay simülatorü pek alışılmış türden bir oyun değildi, Pacman ve Space Invaders türünden oyunların yanında çok sıra dışı duruyordu. İşte bu yüzden iki sene boyunca pek çok firma tarafından reddedildi ve ancak 1984 yılında Acornsoft tarafından C64 için piyasaya çıkarıldı. Bundan üç yıl sonra da Firebird firması tarafından PC için çıkarılacaktı.

Oyun çıkar çıkmaz büyük ilgi çekti ve devamının yapılması gündeme geldi. Ancak Bell başka işlerle ilgilenmekte olduğundan, devam oyunu olan Frontier'ı David Braben tek başına yazmak zorunda kalacaktı. Braben oyun üzerinde altı yıl yakın bir süre tek başına çalıştı. Frontier tamamlandığında o güne dek yazılmış en karmaşık ticari yazılımlardan biri haline gelmişti. Braben su katılmamış bir matematikçiydi ve bunu oyuna da aynen yansıtmıştı. Frontier yazıldığı günün astronomi bilgilerine uygun olarak tüm galaksimizi aynen modelleyen bir oyun olmuştu.

İlk sürümleri ses açısından bazı hatalar içeren Frontier, grafik açısından kendi zamanından çok ileri-

de sayılmazdı. 3D poligonlar ve basit kaplamalar görülmemiş bir şey değildi, ancak Frontier bunları öyle düzgün kullanıyordu ki, oyun atmosferi inanılmaz bir hale geliyordu. Bir yıldız sistemi içinde yolunuza etraftaki gök cisimlerine bakarak bulabilmek, ekranda gittikçe büyüyen gezegene yaklaşırken onun kendi etrafındaki dönüşünü izlemek ve en sonunda inmeyi planladığınız kenti görüp son yaklaşma rotasına girmek. Frontier tüm bunları yapmanıza izin veriyordu, oysa aynı şeyi bugün başka bir oyun için söylemek mümkün değil.

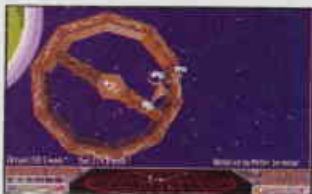
İşin daha da hayret verici yanı, tüm galakside dinamik bir yaşamın hüküm sürmesiydi. Askeri gemiler devriye geziyor, ticaret ve yolcu gemileri günlük seferlerini yapıyordu. Politik olaylar tüm sistemleri etkileyebiliyordu. Ayrıca tüm galakside tek bir yönetim yoktu, bazı sistemler korsan ya da bağımsız hükümetler etkisi altındaydılar, haliyle nereye gittiğinize dikkat etmeniz çok önemliydi. Üstüne bir de etrafta belirmeye başlayan yabancı uygarlık gemileri ve antik kalıntılarını ekleyin. Ve tüm bunlar 720 kilobaytlık bir diskete sığıyordu!

Ancak isim ve telif hakları Braben ile Bell'in arasını açacaktı. Braben oyunu ek görev paketi değil de yeni bir oyun olarak piyasaya sürdü, bu da Bell'in eski anlaşmalarından doğan telif haklarını geçersiz

kıldı. Oysa Frontier ilkinden çok daha büyük ve karmaşık olsa da, temelinde halen Bell'in de emeği olan kodları kullanıyordu. İki eski arkadaşın arası bu sebepten bozuldu. Ancak tüm bunlar Frontier'in başarısını engellemedi ve oyun ilk çıktığı 1993 yılında büyük bir başarı kazanıp klasikler arasına girdi. Gerçekten de oyun öyle büyüktü ki, yıllarca sırf bu oyunun gizlerini çözmeye uğraşanların bile ulaşamadıkları yerler, kullanamadıkları uzay gemileri, rastlamadıkları düşmanlar olabiliyordu!

Peki böyle efsanevi bir oyun serisi o noktada bitti mi? Hayır, Braben bir süre önce bir takım kurarak Elite 4 üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı! Oyun 2006 yılından önce bitmeyecek, ancak bittiğinde öncekiler kadar geniş, kapsamlı ve epik bir yapımla olacak gibi görünüyor. Frontier'in büyüsunü Braben'den başkası da canlandıramazdı zaten.

\_M. Berker Güngör  
\_Eva Bekdemir



Frontier: Elite 2  
3D Uzay Simülatorü  
286/2 MB RAM/DOS  
4.0/VGA  
Gametek/Konami  
1993 (disket)



# CD-DVD

## DEMOLAR

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY **DVD**  
SWAT 4  
FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH  
LEGO STAR WARS  
STILL LIFE  
EMPIRE EARTH 2  
STAR WOLVES **DVD**  
18 WHEELS: PEDAL TO THE METAL **DVD**  
MOMENT OF SILENCE **DVD**  
INAGO RAGE  
KING OF THE BALL  
ANIME BOWLING BABES

## FULL OYUNLAR

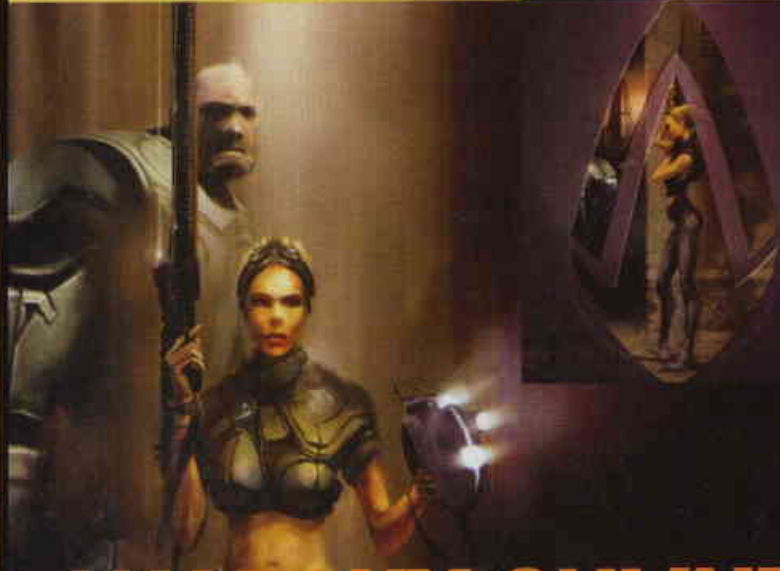
ANARCHY ONLINE **DVD**  
BONTAGO  
LEGEND OF WHITE WHALE **DVD**

## MODLAR

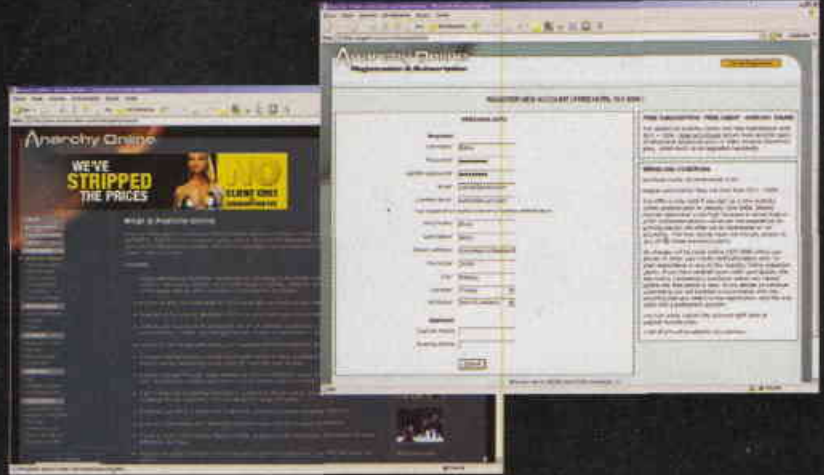
ROME TOTAL WAR - REALISM MOD  
WARCRAFT 3 - NATURE'S CALL: SPIDERQUEEN **DVD**  
DOOM 3 - REALISM MEGA MOD **DVD**  
DOOM 3 - GRAVITY GUN **DVD**  
HALF-LIFE 2 - GARRY'S MOD 0.7  
HALF-LIFE 2 - FRIENDLY FIRE  
HALF-LIFE 2 - NIGHTMARE DIFFICULTY  
HALF-LIFE 2 - REALISTIC WEAPONS  
UT 2004 - HOLY HANDGRANADE

## VIDEOLAR

AREA 51  
BATTLEFIELD 2  
BOILING POINT **DVD**  
FILM: CORPSE BRIDE **DVD**  
DARKWATCH **DVD**  
DOOM 3 ROE  
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING **DVD**  
F.E.A.R.  
F.E.A.R. MULTIPLAYER  
GETTING UPI CONTENTS UNDER PRESSURE **DVD**  
GTR **DVD**  
GUILD WARS **DVD**  
MUSASHI SAMURAI LEGEND **DVD**  
NINJA GAIDEN **DVD**  
PARIAH **DVD**  
PROJECT SNOWBLIND **DVD**  
SILENT HUNTER 3 **DVD**  
SPARTAN TOTAL WARRIOR **DVD**  
FILM: STARWARS: EPISODE 3  
STOLEN **DVD**  
STRONGHOLD 2 **DVD**  
THE SUFFERING 2  
TRACKMANIA SUNRISE **DVD**  
FILM: WAR OF THE WORLDS **DVD**  
WORMS 4: MAYHEM **DVD**



## ANARCHY ONLINE



## FUNCOM DVD

Devasa online oyunlar World of Warcraft'la ülkemizde büyük bir bilinirliğe ulaşmışken, üç yıl öncesinin en iyi online oyunlarından birisi tamamen bedava olmuşken bunu sizlere vermemezlik edemezdik.

850 MB'lık büyük bir dosya olduğundan Anarchy Online sadece LEVEL Nisan DVD'sinde yer alıyor. Oyunu kurduktan sonra kendinize bir hesap oluşturmanız gerekli. İsim, e-mail, şifre ve kullanıcı ismi gibi bilgileri girdikten sonra oyuna başlamaya hazırsınız. Bir tuhaflık var öyle değil mi? Normalde bedava dahi olsa devasa online oyunlara hesap açırken kredi kartı numaranızı sorar. Anarchy Online'i oynamak için ise "kredi kartı vermek istemiyorum" seçeneğini tıklamanız yeterli. Daha sonra Shadowlands, Notum Wars ve Alien Invasion gibi eklentileri satın almak isterseniz de bu ayarı görebilirsiniz. Kısa bir güncelleme işleminden sonra oyunu oynamaya hazırsınız. İngilizce bilenler için, bilgi kutucuklarını sıkılmadan okumalarını tavsiye ediyoruz. Çünkü Anarchy Online alışması oldukça zor bir oyun.

Umuğumuz bu oyundan memnun kalırsınız. Level DVD'sinde (her zaman bu kadar büyük boyutta olmasa da) en iyi devasa online oyunların bulunmasını isteyip istemediğinizi de lütfen levelcd@level.com.tr adresine yollayıp söyleyin.



# İÇERİK

## SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UBISOFT  
DVD

Sam Fisher'in üçüncü macerası gerçek bir şaheser. Zaten şimdiye kadar kapak oyunumuzun incelemesini okumuşsunuzdur. Artık demosunu oynayarak oyun hakkında kendiniz de karar verebilirsiniz.

Chaos Theory demosu oyunun Lighthouse bölümünü tamamen kapsıyor. Silah menüsünü kullanmak için CTRL tuşuna basılı tutmanız yeterli. Çevreyle etkileşim içine girmek için SPACE'e basılı tutup etkileşim menüsünü W-S ile yukarı-aşağı kaydırmalısınız. SHIFT zıplama, engellerin üzerinden atlamaya, F1 ise OPSAT adlı görev bilgileri ve notlarınızın olduğu cep bilgisayarınıza ulaşmanıza yarar.

1 ile 5 arasındaki tuşlarla farklı görüş modları arasında geçiş yapıyorsunuz. Beşinci moda sadece Sticky Camera attığınız zaman geçebilirsiniz. Koşma hızınızı belirlemek için fare tekerleğini kullanabilirsiniz. ALT tuşuya tufeginizin ikincil fonksiyonunu değiştirebilirsiniz.

Oyunun özü görülmek istediğinden sağ alttaki göstergiyi daima en düşüğe tutun. Hızlı hareket ederseniz hem görürsünüz, hem de görüntü yaparsınız.



## FREEDOM FORCE VS 3RD REICH

IRRATIONAL GAMES  
CD/DVD

Çizgi roman temalı bir sıra tabanlı strateji oyunu Freedom Force 2. Kendi süper kahramanınızı kendinizin yaratabilmesi haricinde çok iyi bir senaryosu, insanı güldüren tipleri ve çizgi romanların o çok hoş havasını yakalayabildiği atmosferiyle kesinlikle oynamanız gereken bir demo.



## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'İ sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirim'in sol altındaki minik "I" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelad@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

## YAMALAR

FAR CRY 1 3 DVD  
FAR CRY 1 3-1 31  
FM 2005 5.0 3 DVD  
HALF-LIFE 2 DX8 PATCH  
HEARTS OF IRON 2 1.1 DVD  
KOHAN 2 1.2.3 DVD  
KOTOR 2 1.0A  
LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH 1 01 DVD  
NFS UNDERGROUND 2 1.2 DVD  
ROME TOTAL WAR 1.2 DVD  
ROLLERCOASTER TYCOON 3 1.2 DVD  
SIMS 2 UPDATE 2 DVD  
UT 2004 PATCH3555 DVD  
WARCRAFT 3 1.18 DVD

## EXTRALAR

GTA VICE CITY - MULTI THEFT AUTO V 05  
CHILDREN OF NILE - AKHETATEN  
JEDI ACADEMY - DUEL MAP DVD  
MORROWIND - ADDON DVD  
WORLD OF WARCRAFT - MODLAR  
FOOTBALL MANAGER 2005 - EKLENTİ

## PROGRAMLAR

ANTI-KEYLOGGER V6.0  
AUTO HOT KEY V1.0.25.11  
AUTOGK V1.86 DVD  
BRILLIANT PHOTO V1.2.0.98 DVD  
CDBURNER XP V3.0.116 DVD  
CLAMAV V0.81-1 DVD  
DFX FOR WINAMP  
DFX FOR WIN MEDIA PLAYER  
DVD DECRYPTER V3.5.2.0  
DVD SHRINK V3.2.0.15  
DVDFAB V2.68 DVD  
FRESH RAM V3.0.1  
GOLDWAVE V5.09  
IUVCR V4.9.2.355 DVD  
KOOL MOVES V4.6.5 DVD  
PINE V4.62 DVD  
SCIWRITER V2.0.0.2 DVD  
STARSKIN V2.4.5.6 DVD  
SYSTEM CLEANER V4.97  
TROJAN GUARDER V6.56 DVD  
WINAMP BAR V1.51  
XPLOCK

## SÜRÜCÜLER

ATI CATALYST 8.11 FOR (WINXP | 2000 İÇİN)  
ATI CATALYST 8.03 FOR (WINME | 98 İÇİN) DVD  
NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINXP | 2000 İÇİN)  
NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINME | 98 İÇİN) DVD  
SOUND BLASTER AUDIGY (WINXP İÇİN) DVD  
SOUND BLASTER AUDIGY 2 (WINXP İÇİN) DVD  
FREEDVD CODEC  
INTEL ÇİPSET V6.3.0.1007  
VIA 4IN1 4.55



**AÇGÖZLÜLÜK KARANLIK  
TARAFI GEÇMENİZE SEBEP  
OLUR DİYE KORKMAYIN.  
ÇÜNKÜ 100. SAYIMIZDA  
HERKESE YETECEK KADAR  
SÜRPRİZ VAR. 1 MAYIS'TA,  
SAKIN KAÇIRMAYIN!**

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

**LEVEL**

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü** Sinan Akkol, sakkei@level.com.tr  
VefaBağrı Sok Gayrettepe İş Merkezi No. 5 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

**Yayın Yönetmeni** Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

**Yazı İşleri** Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr  
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

**LEVEL Online Sorumlusu** Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

**Serbest Yazarlar** Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr  
Ali Güngör, gah@level.com.tr  
Eser Güven, eser@level.com.tr  
Burak Akmenek, burak@level.com.tr  
Ermin Barış, megamin@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
Güven Çatak, guven@level.com.tr  
Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr  
Mustafa Yılmaz, mustafa@level.com.tr  
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr  
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

**Grafik Tasarım** Didem İncesağır, diodem@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 Bozyayla

**Abone Servisi** Ebru Çinek, Nihan Özkasap

**Dağıtım Müdürü** Cem Çenker

**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil

**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

**Adına Sahibi** Gökhan Sungurtekin

VefaBağrı Sok Gayrettepe İş Merkezi No. 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

**Satış Müdürü** Gülcan Bayraktar, gulcano@vogel.com.tr

**Pazarlama Müdürü** Güler Okumuş, guler@vogel.com.tr

**Reklam Müdürü** Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

**Müşteri Temsilcisi** Özden Aliyagıç, ozdena@vogel.com.tr

**Reklam Trafikeri** Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

**Matbaa Adresi** ASİR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbas Sokak No.4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım ÖPP A.Ş.

**Yönetim Yeri Adresi** VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

VefaBağrı Sok Gayrettepe İş Merkezi No. 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 25

**Yayın Türü** Yaygın, süreli, aylık

