

2 CD'Lİ: BLOOD RAYNE 2 VE SCRAPLAND DEMOLARI

LEVEL

sayı 96

OCAK 2005 5.50 YTL / 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2005-01 ISSN 1301-2134

SID MEIER'S PIRATES!

hepimizin çocukluk aşkı...

» inceleme

BATTLE FOR MIDDLE EARTH

MOMENT OF SILENCE

KATAMARI DAMACY

SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

» tam çözüm

PRINCE OF PERSIA 2

» dosya konusu

2004'ÜN EN İYİLERİ



VAMPIRE

THE MASQUERADE

BLOODLINES

K.K.T.C. FİYATI 6.50 YTL / 6.500.000 TL
9 771301 213116 01



Minik Sırrımız

söyleyeceğim sırrımızı. ... İşin sırrı ne kağıtta, ne CD'deki demoda. Level'in sırrı, yaptığımız işi ölesiye sevmemizde. Kazık kadar herifler olsak da, hala "oyun" dendiğinde tepemizden bacaklarımıza ürperiyorsak, hala gecenin 4'ünde birbirimizi arayıp "Half-Life 2 activate oldu abi!" diyorsak, hala dergiye ay başında elimize aldığımızda "bu nasıl sayfa böyle ulan!" diye birbirimize giriyorsak işimizi sevdiğimizdendir. Berker'in "yaş oldu 33 ula"larına, Fırat'ın Kısa Kısa "mırmır"lamalarına, Tuğbek'in "bana çırak dayanmıyor!"larına, Göker'in "Ah bir Alman oyunu olsa"larına, Ali'nin "kondansatör'le olmayacak bu iş, keçiği getirin!"lerine, Nin'in "ben hayal ettim, oldu!"larına, Burak'ın "ha evde kaldım, kalacam"larına, Jesus'un "bu hayat benim olamaz, bir de Amerika'da deneyim bakıyım benim miymiş"lerine, Eser'in "gözlerinin hastasıyım, stratejinin ustasıyım"larına, Güven'in "abi ben var ya, film çektim ben, nevyork'ta gösterildi benim filmim"lerine, Tuna'nın "konsolun ustasıyım, lakin burası dünyanın neresi"lerine ve benim kendi çapıma bakmadan ahkâm kesmelerime bakmayın. Yaptığımız işi seviyoruz. Tek sırrımız ve en büyük sırrımız bu. Hepinizin ve hepimizin yeni yılı kutlu olsun!

...Sinan Akkol

Yıllardır insanların anlamadığı bir şey var: Level'in okuyanlar üzerindeki bağımlılık yapan etkisinin sebebi nedir? Kullandığımız bir madde mi? CD'si mi, yazıları mı? E bütün bunları diğer dergiler de yapıyor, nasıl oluyor da Level en yakın rakibinin üç katından fazla satıyor?

Hayır, hayır, hiçbiri değil. Minik sırrımızın ne olduğunu bilmek istiyor musunuz? Yaklaşın yaklaşın, diğer dergilerin yazarları da duymak isteyebilir bunu, sadece sizin kulağınıza

Geçmiş olsun diyen herkese çok teşekkür ederim.
Didem...



ABONELERİMİZE YILBAŞI SÜRPRİZİ! →

Abone departmanımız olarak abonelerimizle bayi okuyucuları arasında bazı farklılıklar olması gerektiğinden dolayı bazı çalışmalar başlattı. İlk olarak bu sayıyla birlikte abonelerimize Türk.NET 3 aylık internet paketi geldiğini görecekler. Level abonelerine yönelik bu tür sürprizlerimiz önümüzdeki sayılarda da devam edecek.

Yılbaşı hediyemiz



Bizden olsun!

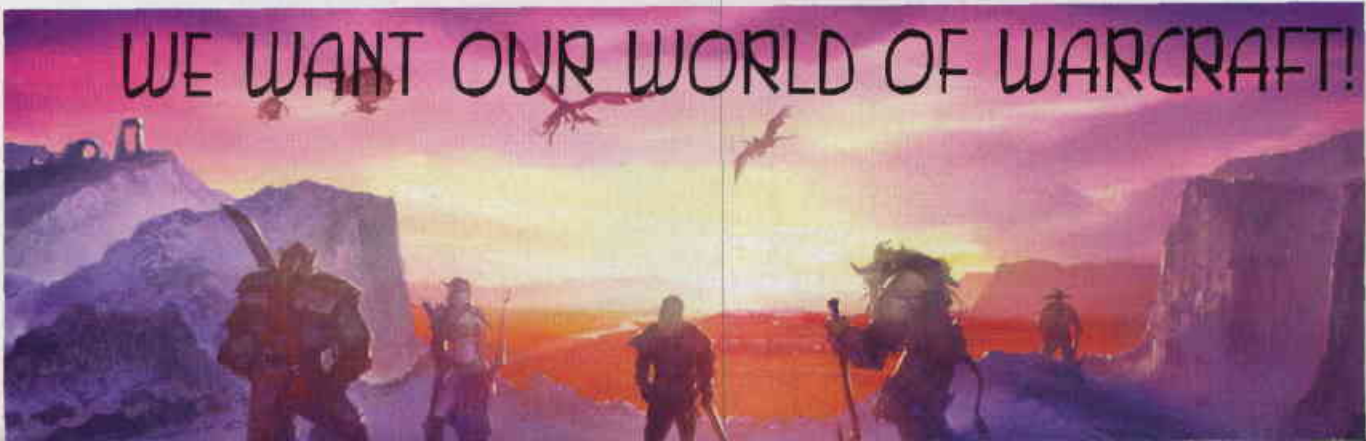
TURK.NET

OCAK SAYISINDA

BLIZZARD'A AÇIK MEKTUP



WE WANT OUR WORLD OF WARCRAFT!



Yeni bir boyutta, yeni bir uygarlık...

CIVILIZATION IV

Yapım: Fraxis Dağıtım. Belli değil. Platform: PC. Çıkış tarihi: Belli değil. Web: www.civ4.com

Duyurulduğu uzun zaman olmasına rağmen hakkında hiçbir bilgi yayınlanmamıştı Civilization IV'ün. Şimdiyse yeni birkaç bilgi var elimizde. İlk başta, Sid Meier'in oyunun çizimlerini sıfırdan yeniden tasarladığını söyleyebiliriz. Dünyadan şehirlere kadar zoom yapmanıza olanak tanıyan yeni ve esnek bir 3D motoru kullanılıyor yeni oyunda. Bunlara ek olarak, artık oyundaki birimler deneyim kazanacak ve upgrade'lerle geliştirilebilecek. Okçularına eskisi gibi tankları yok edemeyecekler.

Teknoloji ağacında da birkaç değişiklik

yapılıyor. Oyunda teknolojinizi geliştirecek bölümlere ulaşmak için farklı yollar izleyebileceksiniz. Bu sayede, serinin diğer oyunlarındaki gibi belirli bir araştırma yolu izlemek zorunda kalmayacaksınız. Kısacası, Civilization IV'te olasılıklara açık, serbest haritalar bulacaksınız. Çok oyunculu oyun içinse bir kooperatif mod tasarlanıyor.

Geçen ayki dosya konumuzdaki çıkış tarihindeyse bir değişiklik yok. Oyunun yine 2005 yılında piyasaya çıkarılması planlanıyor.✘



LEGOSTARWARS

Legolarla X-Wing yapalım, Tie Fighter'la savaştıralım...

Yapım: Traveller's Tales Dağıtım. Eidos Interactive Platform: PC/PS2/Xbox. Çıkış tarihi: Nisan 2005. Web: www.legostarwarsgame.com

Aslında Lego'yla Star Wars isimlerinin aynı haberde geçmesi pek de şaşırtıcı değil. Eskiden Lego'larla en çok yaptığımız şeydi belki de uzay gemileri. Kasklı adamı hatırlayın hatı, uzaya çıkmaya çoktan hazırız. Şimdiyse, zamanı geldi.

Lego Star Wars, yeni Star Wars'ları, yani; The Phantom Menace, Attack of the Clones ve Revenge of the Sith'i kapsıyor. Oyunda bu üçlemdeki iyi/kötü, 3D karakteri canlandıracağız. Ve Episode I'deki Trade Federation gemisinden Episode II'deki Kamino klonlama platformuna kadar birçok bölümü oynayabileceğiz.

Oyunun kontrol sistemi olabildiğince basit olacak. Her karakterin basit bir atak şekli ve özel bir hareketi bulunuyor. Mesela Je-

di'ler ışın kılıçlarıyla Blaster Bolt'ları yollarından saptırabilecek ve "Force"larını kullanarak çevredeki eşyaları birçok farklı yolla kontrol edebilecekler. Amidala kancasıyla yüksek yerlere ulaşabilecek, Jar Jar Binks ise diğerlerinden daha yükseğe zıplayabilecek.

Oyunu aynı anda iki oyuncuyla da oynayabileceksiniz. Zor durumda kaldığınızda ikinci bir oyuncu oyuna katılabilecek. Free Play modundaysa açtığımız gizli karakterlerle aynı bölümü yeniden oynayabileceksiniz.

Eski arcade oyunlarını hatırlatan bir aksiyon oyunu olacak Lego Star Wars. Kasklı Lego adamımızın gözünden Star Wars evreninde yolunuzu bulmaya çalışacağız. Basit bir oynanış, sade grafikler, Lego'dan X-Wing'ler... Eğlenceli olacağına benziyor.✘



haberler

SCI, "TERÖR" ESTİRİYOR

Bu gidişle Conflict serisi biteceği benzemiyor. Pivotal Games'in geliştirdiği yeni Conflict oyununun ismi Global Terror. Yakın gelecekte geçen oyunda bu defa "terör tehdidi" konusu alınıyor.

Yeni oyunda yine Desert Storm serisindeki Delta Force tay-

fesini kontrol edeceksiniz. Değişen şeyse; Bradley, Foley, Connors ve Jones'un artık bir anti-terörist grubunun üyesi olması. Global Terror'de ilk üç oyunun yapısı bozulmuyor. Oyunun piyasaya çıkışıysa 2005 sonbaharını bulacak.

Panzerler ikinci devre için ısınıyor...

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Yapım: Stormregion Dağıtım: CDV Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil Web: www.panzers.de

Codename Panzers gibi bir oyunun devamının yapılması kaçınılmazdı. Ve Phase Two, Codename Panzers serisinin son oyunu olmayacak. Phase Three projesi de şimdiden hazır, ama şimdilik ikinci oyun hakkında yazacaklarımız.

Phase Two, Afrika'da ve İtalya'da geçen campaign'ler içeriyor. Bunları bitiren oyuncular Yugoslavya'da geçen bir bonus campaign de oynayabilecek. Hikâye hakkında pek açık verilmiyor, ancak ilk oyundaki İtalyan kardeşler Dario ve Sergio'nun ikinci oyunda da olacağını söyleyebiliriz.

Phase Two'da, El Alamein, Tobruk ve Husky gibi tanıdık savaşları/çatışmaları oynayabileceksiniz. Phase One'da olduğu gibi, bu çatışmaların akışı gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak.

Yeni 20 birim oyunda yer alacak. İtalyanlar için M13/40, Carro Armato, Semovente ATG, Müttefikler içinse M3 Grant/Lee, Bofors 40 mm Halftrack ve Flame Tank (en eğlencelisi bu) yeni birimler arasında sayılabilir.

Köklü değişikliklerden biri de yapı tiplerinde. İlk oyunda olmayan devasa kalelere ve benzeri yapılara, Phase Two'da sıkça rastlayacağız. İşin iyi yanıysa bunların belirli parçalarını yıkabilecek olmamız. Mesela bir sarayın sadece saat kulesini yok edebilirsiniz. Artırılan etkileşimin oyunu daha eğlenceli hale getireceği kesin.

Son olarak, ilk oyunda tankların yolunu bulamaması problemi de yeni bir yol bulma sistemiyle ortadan kalkıyor. Phase Three'nin ise "soğuk" olacağı ve İspanya'da geçeceği söyleniyor. Beklemedeyiz.



SAM&MAX 9CANLI MI?

Yeni kurulan Bad Brain'in yöneticisi Wolfgang Kierdorf, yeni bir Sam&Max oyunu yapmak için girişimlerde bulduklarını ima etti.

Kierdorf, Bad Brain olarak adventure türünü yeniden canlandırmak istediklerini söylüyor ve LucasArts'la "hayvanları" içeren bir adventure oyunu hakkında görüşmelerinin devam ettiğini saklamıyor. LucasArts'ın elinde Sam&Max'ten başka "hayvanlı" bir adventure oyunu (Monkey Island'ı saymazsak) olmadığı için, projenin yeni bir Sam&Max olma ihtimali yüksek.

Hatırlarsanız, eski LucasArts çalışanlarının kurduğu Telltale Games de "çok sevilen bir oyun" için çalışmalara başlamıştı. Web sitelerinde de bunu doğruluyorlar. Buradan yola çıkarak, 6x - 5... Eeeh, Myst mi oynuyoruz burada be?! Söylesenize adam gibi ne yaptığınızı!



C&C YENİDEN DOĞUYOR



C&C kısaltması size Cem Ceminay'ın yanında Command & Conquer'u da hatırlatıyorsa, bu oyunu unutmadıysanız, iyi bir haberimiz var: EA, Red Alert evreninde geçen yeni bir C&C oyununun yapım aşamasında olduğunu duyurdu. Ancak bu haber sadece C&C fanlarına, newsletter yoluyla bildirildi. Newsletter'da bu duyurunun basında veya Web sitesinde yayınlanmayacağı da yazıyordu. Ama biz ne yaptık, çaldık, çırpıtık, haber yaptık.

HALF-LIFE 3? BELKİ DE

Hatırlarsanız, Doom 3 ve Half-Life 2 ile ilgili son haberleri verirken olası bir Half-Life 3'ten de bahsetmiştik. Son haftalardaysa bu dedikodular biraz daha arttı. İsveç'te yayınlanan Gamereactor dergisinde Valve'in Half-Life 3 için çalışmalara başladığı iddia ediliyor. Aslına bakarsanız, Half-Life 2'deki sisle kaplı hikâyeden sonra yeni bir devam oyunu bizi pek şaşırtmaz.





ÖLÜLER, YENİDEN

Ne yaparsak yapalım, bir şekilde canlanıyorlar yine. Dergice sevmiyoruz bu zombileri. Sadece 1-0 galip durumda oyuncu değişikliği yaparlarken değil, her zaman ağır hareket ediyorlar. Korkutucu değiller. Ama House of the Dead'in devamı yapılıyor. Konu: İlk oyunun kahramanı Thomas kaybolur. Kızı Lisa onu aramaya çıkar. Bu kadar mı? Bu kadar.

House of the Dead III'te yine birbirinden "korkunç" zombilerle savaşacaksınız. Ancak hikâye modu iki kişiyle de oynanabilecek. Çıkış tarihiyse, 25 Şubat.



CABAL'A ÖDÜL



Kazayla "Operation Wolf" veya "Cabal" yazsam şuraya, kimbilir kalbiniz nasıl atar. Bu iki oyunun (ve daha birçok hit oyunun) yaratıcılarına, Commodore ve Amiga'nın efsane grubu Ocean'a, ELS-PA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) Hall of Fame ödülü verildi.

80'lerin başında kurulan Ocean, Operation Wolf ve Cabal gibi klasiklerin yanında, Platoon and Top Gun, Daley Thompsons Decathlon and Hypersports gibi birçok oyuna da imza atmıştı.

DRIV3R ŞAMPÖLE YUVARLANDI

Bir istifa haberi daha: Driver serisinin yaratıcısı Martin Edmondson, Reflections Interactive'den istifa etti.

Martin Edmondson ismi size yabancı gelse de, oyunlarını oynamış olmalısınız. Edmondson, 1984 yılında kurduğu Reflections'la; Shadow of the Beast, Destruction Derby ve Stuntman gibi oyunlara imza atmıştı. 1998 yılındaysa, Reflections, Infogrames (yeni ismiyle Atari) tarafından satın alınmıştı.

İstifanın nedeni açıklanmıyor, ancak kesin olmakla birlikte Edmondson'un yeni projeleri var ve tabii ki, bunlar yine oyunlarla ilgili.



YENİ CRYENGINE

FarCry'n yaratıcısı Crytek, yeni CryEngine'in teknoloji demosunu yayınladı. www.ati.com/gitg/promotions/crytek/index.html adresinden izleyebileceğiniz demo, ATI

Radeon X800 XT'nin kapasitesini gösteriyor. Ama en önemlisi, bu demo Crytek'in şu anda üzerinde çalıştığı yeni FPS oyununun nasıl görüneceği hakkında ipucu veriyor.



VIETNAM'DA İKİNCİ PERDE

İkinci Dünya Savaşı oyunlarından sıkılmış olabiliriz, ama Vietnam için daha erken. Deadly Dozen gibi oyunlardan tanıyabileceğiniz nFusion Interactive de bunu değerlendirerek yeni bir Vietnam konulu oyun için çalışıyor. Elite Warriors: Vietnam'da küçük bir birliği kontrol edeceksiniz. Düşen pilotları kurtarmak, düşmanları yakalamak ve benzeri görevlerin bulunacağı oyunda Green Beret de takımınızda olacak.



GOTHIC'E DEVAM

2002'nin hit RPG'lerinden biri olan Gothic II'ye bir devam oyunu yapılıyor. Piranha Bytes oyunun genel yapısını çok fazla değiştirmeden, atmosfer ve oynanışta değişiklikler yapıyor. Bunların dışındaysa elimizde şimdilik başka bilgi yok. Ofisimize yeni bilgiler ulaştıkça bunları saklayacağız. Yazmakla falan uğraşamayız.



BIOWARE PANİKATAK

Baldur's Gate serisinin yaratıcısı Bioware atakta. Firma, resmi olarak onaylanmamış olsa da, Xbox için geliştirmekte olduğu Jade Empire'in (RPG) PC versiyonu için de çalışmalara başladı. Eski Çin'de, Jade Empire adında mistik bir evrende geçen oyunun karakter yaratma sistemi, BioWare'in diğer RPG oyunlarının bir parçası. Bunun yanında zamanı yavaşlatmak gibi birçok yetenek de var oyunda.

Gelelim diğer habere: BioWare, aynı zamanda Jade Empire 2'nin çalışmalarına da başladı. Bu da resmi bir açıklama değil, ancak sağlam bir kaynaktan aldığımız duyum.

Son olarak, en ilgi çekici olanı, firma Eylül ayında lisansını aldığı Unreal 3 motoruyla yeni bir RPG yapıyor. Oyun birinci kişi kamerayla oynanacak. Ama bu proje hakkında bildiğimiz tek şey bu.





CJ YAKLAŞIYOR!

Sonunda, PS2'de deprem yaratan San Andreas'ın PC ve Xbox çıkış tarihleri geriye alındı. GTA: San Andreas'ın PC ve Xbox versiyonları, 7 Haziran 2005'te Kuzey Ameri-

ka'da, 10 Haziran 2005'te ise Avrupa'da piyasaya çıkacak. Artık PC versiyonuna 98 mi veririz, 101 mi veririz, orasını oyunu inceleyince konuşuruz.



PES 4'TEN ÇIKIŞ YOK

Konami, PES 4 için yeni bir yama yayınladı. 1.10 yamasıyla menü sisteminden oyuncu kontrollerine kadar birçok şey değişiyor.

Yamayla birlikte top kontrolü daha fazla oyuncuya bırakılıyor. Yeni sistemde, topu sürerken ve-

ya adam geçerken daha yakın kontrole izin veriliyor. En ilginç değişikliktir, maçı yarıda bırakamamış. Artık fark yediğiniz zaman bile 90 dakikayı tamamlamak zorundasınız. Sinan?

OLMAYAN OYUNA YAMA!

ATI, Radeon ekran kartları için en son Catalyst sürücüsünü (4.12) yayınladı. Catalyst'in son sürücüsü Half-Life 2'nin performansını artırıyor, Counter Strike: Condition Zero ve Sid Meier's Pirates gibi oyunlardaki bilinen hataları düzeltiyor. Hayır, donanım bölümünü

okumuyorsunuz. ATI'ye göre, son yayınlanan Catalyst sürücüsü Sudeki'deki bazı hataları da düzeltiyor. İşte soru: PC'ye hiç çıkmamış olan bir oyundaki sorunları nasıl düzeltirsiniz?

ATI'nin Web sitesine girdiğiniz zaman, oyunu Windows XP'de oynarken orta-

ya çıkan hatalar hakkında yazılar bile okuyabiliyorsunuz.

Sudeki'nin PC versiyonunun şu sıralarda yapım aşamasında olması olası. Ama bir oyundaki hataların oyun çıkmadan düzeltilmesi bir "ilk".

onlar da birgün gelecek

AGE OF EMPIRES III
Ve Age of Empires III'ün ilk ve tek ekran görüntüsü. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyun hakkında hiçbir bilgi yok. Grafikler mi? Mükemmel!



VIVISECTOR: BEAST INSIDE
1878 yılında geçen bir FPS olan Beast Inside'da hikâye, deli bir bilimadamının yaptığı deneylerden sonra Britanya'dan sürgün edilmesiyle başlıyor.



TORTUGA: PIRATE REVENGE
Pirates of the New World'ün devamı olan ve 16. yy'da geçen Pirate Revenge, daha iyi grafiklere ve film-vari bir atmosfere sahip olacak.



MAXIMUM-FOOTBALL
Koçluk da yapabileceğiniz bir Amerikan Futbolu oyunu. Oyunun en büyük özelliği, hem de seçenekler açısından esnek olması.



TAXI 3: EXTREME RUSH
Oyunun yeni versiyonunda bu kez 10 farklı spor arabadan istediğiniz birini seçebilirsiniz. Buna ek olarak, Story modu iki kişiyle oynanabilecek.



FM 2005, ÇİN KADROSUNDA YOK



Football Manager 2005 (FM 2005), Çin'de yasaklandı, IGI-2: Covert Strike (orduğu kötü gösterdiği için) gibi oyunların yasaklanması sık rastladığımız bir şey. Pekî bir menajerlik oyununun yasaklanma nedeni ne olabilir?

Çin Hükümeti'ne göre, FM 2005 ülkenin karasal bütünlüğünü ve egemenliğini tehdit ediyor. Çünkü oyunda Taiwan'ın Taipei bölgesi, Hong Kong Macau bölgesi ve Tibet, Çin'in bir parçası yerine farklı ülkeler olarak gösteriliyor. Oyunun "kişisel bilgiler" bölümünde yer alan bu bilgiler aynı zamanda Çinli oyuncular tarafından da tepkiyle karşılanmış.

İşin ilginç, FM 2005, Çin'de piyasaya çıkmadı. Ancak her yerde olduğu gibi oyunun kopyaları İnternet'ten indirilebiliyor. Bunun için de bir araştırma başlatan Çin Hükümeti, oyunu Web sitelerinde yayınlayan veya İnternet Cafe'lerinde oynatan kişilere de 3600\$ gibi ciddi bir para cezası veriyor.

Neyse ki yayıncı Sega bu konuya iyimser yaklaşıyor. FM 2005, Çin'de "değiştirilmiş" bir versiyonla piyasaya çıkacak.



GRANDTHEFTLEGO

Grand Theft Auto serisini biz de çok seviyoruz, oynuyoruz, 100'e yakın puanlar veriyoruz, ama neye yarar bir GTA şehri inşa etmedikten sonra? Take Brick Flick ismi altında bir grup GTA fanatığı, Lego parçalarıyla bir GTA şehri inşa etmiş ve bir tanı-

tım filmi hazırlamış. Bu şekilde ortaya, Vice City'den iyi olmasın, GTA: Lego City çıkmış. Take Brick Flick'in Web sitesi www.brickflick.com. Tanıtım filmi bu adresten indirebilirsiniz. Bir Half-Brick 2 de fena olmazdı hani.



YÜKLENİYOR...

Ö değil de, San Andreas ne geriye alındı be hocam!

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	Belli değil	İlk ekran görüntüsü dergiye sızdı.
YENİ Battlefield 2	Aksiyon	22 Mart 2005	Beta testleri yüzünden birkaç kez ertelenebilir.
Bet on Soldier	FPS	27 Mayıs 2005	Değişiklik yok.
BloodRayne 2	Aksiyon	Belli değil	İki aydır ses yok.
Brothers in Arms	FPS	25 Şubat 2005	Yine erteleme yok. Sağlam gidiyorlar.
Call of Cthulhu	Aksiyon	Belli değil	Dağların ardında bir yerde saklanıyor, ama gelecek. Umutluyuz!
Championship Manager 5	Menajerlik	Belli değil	FM 2005 hâlâ ortalığı kasıp kavuruyor. Bu fırtınada çıkması zor.
Earth 2160	Strateji	6 Mayıs 2005	Uzun aradan sonra ilk defa erteleniyor.
Fahrenheit	Adventure	7 Şubat 2005	Uzun zamandır yapım aşamasında. Yine ertelenebilir.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Temmuz 2005	Birkaç ay geriye alındı. Rockstar'da işler iyi gidiyor.
Playboy: The Mansion	Simülasyon	11 Şubat 2005	Geçen aya aynı.
Second Sight	Aksiyon	5 Şubat 2005	Oyunlarını genellikle zamanında çıkarıyor Codemasters.
Silent Hunter III	Simülasyon	25 Şubat 2005	UbiSoft'ta yine erteleme yok.
YENİ STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	24 Mayıs 2005	Bu dördüncü ertelenişi oldu.
Star Wars: KOTOR II	RPG	8 Şubat 2005	Uzun zamandır sabit.
Stronghold 2	Strateji	26 Nisan 2005	İstikrarlı gidiyor. Zamanında çıkacağı benziyor.
The Settlers: Heritage of Kings	Strateji	18 Şubat 2005	Bir hafta ertelendi.
YENİ Tom Clancy's Splinter Cell 3	Aksiyon	23 Mart 2005	Diğerleri zamanında çıkmıştı.
UEFA Champions League 2004-2005	Spor	4 Şubat 2005	%99 zamanında çıkacak.

DUNGEON SIEGE 2

Eşek nerede??!

Tür: RPG / Yapımcı: Gas Powered Games / Dağıtıcı: Microsoft
Çıkış Tarihi: İlkbahar

İlk piyasaya çıktığında özellikle yağmaladığımız eşyaları sadık eşeklerimize yükleyebilme yeteneğiyle bir çok espriye konu olan Dungeon Siege, ikincisiyle bu bahar bilgisayarlarımızda olacak. Yeni oyun gene aynı motorla yapılıyor. Yani gene bir grup kurup önümüze çıkani dağıtacağız. Fakat yeni oyunun grafikleri eskisine göre daha iyi. Çünkü Gas Powered Games, motoru oldukça modifiye ederek yepyeni efektlerle ve kaplamalarla donatmış. Aynı zamanda grafikleri daha da detaylı bir hale getirmiş. Bu yenilik, alanlardaki ağaç ve bitki örtüsü gibi doğal elementlerin oyuna daha etkili olarak uyarlanmasını sağlamış. Yani artık tuzağa düşürülebiliyoruz. Ayrıca etrafı iyice araştırdığımızda saklanmış anahtarları bulup yeni zindanları açabilmemiz mümkün. Bunun yanında oyundaki binalar ve diğer yer şekilleri oyunun senaryosu gereği yıkılabiliyor. Bu sayede örneğin bir anahtar aktif hale getirip yanan bir ateşin şiddetini arttırarak bir düşman kulesini yıkıp kendimize yol açabiliyoruz.

GELENLER

Oyunda temel 4 değişiklik var. Bu değişikliklerden birisi üstte değindiğim grafikler. İkincisi ise savaşlar.



Çok oyunculu modda her oyuncu bir karakteri değil, bir macera grubunu yönetiyor.

Düşman savaş alanında dizilirken sizin taktiklerinizi size karşı uyguluyor veya grubunuzdaki bazı karakterlere saldırma öncelikleri oluyor. Örneğin bir grup düşmana saldırdığınızda onları iyileştiren liderlerini korumak için saf oluşturup savunmaya çekiliyorlar ve siz nerede olursanız olun sizin bulunduğunuz yöne dönerek dizilişlerini koruyorlar. Taa ki siz liderlerini yok edene ya da savunmadaki son düşmanınız da ölünceye kadar düzenlerini korumaya çalışıyorlar. Size saldırdıklarında ise, savunmanızı çökmek için önce grubunuzu iyileştiren rahibi öldürmeye çalışıyorlar. Kaçar gibi görünüp sizi peşlerinden sürükleyerek (ki hiçbir zaman yemediğim bir taktiktir) aslında sizi tuzağa sürüklüyorlar.

Üçüncü değişiklik artık oyunda eşek olmaması. Fakat bunun yerine bir elemental'a sahip olmanız. Bu elemental minik bir hayvan aynı zamanda, ilk yaratıldığında küçük ve her canlı gibi büyürken belli evreleri geçiriyor. İlk başta bebekken onu belli nesnelere yedirerek besliyorsunuz. Böylelikle yediği nesnelere göre bazı özellikleri artıyor. Yani canlı çöp kutunuza işe yaramayan eşyaları atarak aynı zamanda yaratığınızı geliştiriyorsunuz. Yaratık büyüdükçe hem gelişiyor hem de sizin beslemenize göre fiziksel olarak değişiyor. Eğer bu beslenmeyi büyük eşyalar ile de yaparsanız daha farklı özellikler kazanıyor.

Dördüncü değişiklik ise karakterlerinizi uzmanlık alanına göre geliştirebilmeniz. Bunun için oyuna bir yetenek ağacı eklenmiş. Daha önce Diablo gibi oyunlarda da benzerlerini gördüğümüz bu ağaca göre yeteneklerinizi dağıtarak karakterinizi uzmanlaştırıyorsunuz. Böylece oyunda her karakterinizin yeri çok daha farklı oluyor. Özellikle oyunun ileri safhalarında karakterleriniz oldukça geliştiğinde, onların daha da ön plana çıkan özellikleri savaşlarda büyük rol oynuyor.



UYUM TAKIMI ZAFERE GÖTÜRÜR

Oyunda size katılan karakterler her zaman uyumlu olmuyor. Gruptaki diğer karakterlerle çatışabiliyorlar ya da çok iyi geçinebiliyorlar. Bu uyuma göre yeni görevler açılabilir.





Savaşlarda her karakter gene otomatik olarak dövüşüyor. Fakat bunun yanında karakterlerinizin özel yetenekleri de bulunuyor. Bu yetenekler bir kez kullanıldıktan sonra tekrar kullanmak için beklemeniz gerekiyor. Fakat doğru yerde doğru yeteneği kullanmak savaşların kaderini değiştirebiliyor. Özel yetenekleriniz tamamen sizin karakterinizi nasıl yönlendirdiğinize bağlı olarak karakterlerinize veriliyor.

CEPHEDE BİR YERDE

Oyunda yalnızca grubumuzla kendi savaşlarımızı vermiyoruz. Büyük çaplı savaşların bir parçası olarak ta savaşıyoruz. Zaten oyunun açılışında ana karakterimiz kötü taraftaki bir paralı asker olarak maceraya atılıyor. Fakat hikâyenin ilerisinde yanlış tarafta olduğunu fark ediyor ve kötülere karşı savaşmaya başlıyor. Hikâyenin devamında bir çok kara parçasında farklı yaratıklarla savaşmanın yanında, kale savun-

masında yer almak gibi savaşın tam göbeğine düşeceğimiz çarpışmalar da yaşıyoruz. Benzer bir tecrübeyi Baldur's Gate Serisi'nden hatırlayanlar olacaktır.

Oyundaki olaylara tepki verirken senaryoda hiçbir zaman kesin bir doğru yok. Konu tamamen bizim isteğimize ve davranışlarımıza göre çözümleniyor. Örneğin bir kontrol noktasından geçmemiz gerekiyorsa bunu kapıdakileri kandırarak yapabiliriz. Fakat konuşmak sıkıcı geliyorsa çatışma ve alarm çalınması riskini göze alıp onları ezerek geçmeye de çalışabiliriz. Tabii ki bu hareketimiz bize farklı artılar getirirken konuşmamız sonucu teker teker halledebileceğimiz düşmanlarımızın toplu olarak üstümüze çullanmasında da sebep olabilir.

Eski oyunda olduğu gibi burada da tüm karakterlerin eşya pencerelerini yan yana açarak rahatça eşya düzenlemesi yapabiliyorsunuz. Ayrıca iksir paylaşımı da ara yüz sayesinde aynı şekilde kolayca yapı-

labiliyor. Eski oyunda sık sık kullandığımız otomatik eşya toplama tuşu "Z" bu oyunda da var. (Eski oyunu bilmeyenler için, "Z" tuşuna bastığınızda tüm karakterleriniz, etrafta bulunan düşmanlarınızdan düşmüş bütün eşyaları, otomatik olarak toplayıp eşeğinize yüklüyordu. Daha sonra siz de eşeğinizin geniş çantasına bakıp onları karakterlerinize paylaşabiliyorsunuz. Böylelikle tek tek tıklayarak eşya toplamak zorunda kalmıyordunuz.) Yeni oyunda da eskisinde olduğu gibi grubu bölmemizi gerektirecek görevler ve bulmacalar olup olmayacağı konusunda henüz bir ipucu yok.

Yapımcılar yeni oyunu birçok açıdan övüyorlar. Özellikle grafiklerin ve karakter gelişiminin daha da gelişmiş olduğu açıkça görülebiliyor.

Dungeon Siege 2 oynanış olarak eski oyundan çok farklı görünmese de, daha üstün özellikler içerdiği kesin. Üstelik çok oyunculu olarak oynadığımızda her oyuncunun bir tek karakteri değil, bir macera grubunu yönettiğini düşünürsek yeni oyun eskisine göre daha çok eğlence vaat ediyor. Tabii ki bir bölgeye giren oyuncu sayısı ile doğru orantılı olarak o bölgedeki yaratık sayısı da dengelyi sağlamak amacıyla artıyor. Özellikle büyük savaşlarda 4-5 arkadaşın birden aynı cepheye daldığını düşünürseniz çok oyunculu oyunlarda taktik ve koordinasyonun oyunu oldukça eğlenceli bir hale getirebileceği tartışmasız.

İlk oyunu sevenler için Dungeon Siege 2 yalnızca yeni bölümlerden daha çok şey içeriyor gibi. Eğer bir sürü kötü niyetli yaratığı kesmeye hazırsanız, yeni oyunda onlardan oldukça fazla bulacağınız kesin.

—Burak Akmenek



Lemmings sever misiniz?

DARWINIA

Retro bir aksiyon strateji

Çıkış Tarihi: 2005 başı / Tür: Aksiyon-strateji / Yapım: Introversion
Dağıtım: Pinnacle / Web: <http://www.introversion.co.uk/>

Eski şirin strateji oyunlarını seven oyuncunun hoşuna gidecek, kendi kendine yaşayan, ama işleri yoluna koymak için size ihtiyaç duyan bir dünya burası, bir bilgisayar oyununun içindeki bir dünya Darwinia! Bit bit görünen insancıkların ülkesi tehlikeli bir virüsün saldırısı altında! Biz de kontrolümüzde Syndicate-vari ekibimizle Darwinialıları kurtarmaya, kötü virüsü yenmeye çalışıyoruz.

Darwinia'yı yapan küçük ekip Lemmings' i çok seviyor! Introvision aslında sadece Lemmings'i değil, Syndicate'i ve zamanının pek çok orijinal oyununu çok seviyor. Uplink ile farklı oyunlar yapmaya niyetli olduklarını gösterdiler. Ve işin iyi tarafı sıra dışı bir oyun yapmaya çalışıp ta çuvallayan sayısız örneğin aksine Uplink'i gayet güzel kotardılar. Zaten bize umut veren de bu oldu. Darwinia da yine piyasa işi olmayan, eğlenceli ve ilgi çekici bir oyun olacak gibi, haydi bizi neler bekliyor birlikte bir göz atalım!

RETRO KLASİK

Darwinia, 80'lerin bilgisayar oyunlarını hatırlatan ilginç grafiklere sahip. 3D grafikleri ama retro bir stili var. Oyun başlarda sadece üç aylık bir proje, basit bir strateji olarak yapılmaya başlanmış. Her bir sprite'in bir ünite olduğu, on binlerce ünitenin ve hatta daha fazlasının savaşacağı bir dev strateji olarak düşünülmüş. Ama süreç devam ettikçe sonunda üç yılı bulan bambaşka bir oyuna, sanal bir dünyaya ve halkına dönüşmüş. Aksiyon ve strateji birbirine karışmış. Önceden masum birer Darwinialı olan virüslerden de kurtarmayı başaramadığımız Darwinialılardan da ge-

riye kaynak olarak toplanabilen ruhları kalıyor. Bu kaynak toplama kısmı strateji olsa da oyun virüsleri yok ettiğimiz bir aksiyon ve Darwinialıların üzerinde direkt bir kontrolümüz yok. Oynanış ile ilgili henüz her şey açıklanmadı, ama görev ve seviye bazlı, gerçek zamanlı bir oyun olacağı kesin. Takılıp geçilemeyen bölümlere çare olarak ta, çizgiselliği önlemek için de farklı görev seçenekleri var.

Kafalarında gerçekten güzel oyun fikirleri olan ve oturup bunları gerçeğe dönüştüren bu ekibi biraz daha tanımak gerek. Introvision ise ofisi bile olmayan, üç kişiden ibaret bir oyun firması. Üç kişi yetmediğinde serbest çalışan yardımcıları mevcut. İşte zaten bu sayede Introvision ekibi Uplink'ten kazandıkları paraıyla üç yıl geçinmeyi ve Darwinia'yı bu hale getirmeyi başardılar. Eidos'tan tonla para alıp Dallas'ta gökdelenlerde tepe katları kiralaayan sonra da Daikatana gibi bir yüz karasını çıkararak lonstorm'u arada bir hatırlamak lazım. Demek dev bir dağıtıcı ve sınırsız kaynaklardan ziyade, önemli olan oyunu yapanların kendini işine vermesi, elindekileri verimli kullanmasıymış. Fakat şu da bir gerçek ki Introvision'un Uplink'i internette satma çabaları başlarda başarısızlıkla sonuçlanmış ve onlar da bir dağıtıcı aramaya başlamışlar. Peki Uplink'ten nasıl para kazanıp Darwinia'ya başlayabilmişler? Tabii ki elini taşın altına sokan bir dağıtıcıyla!

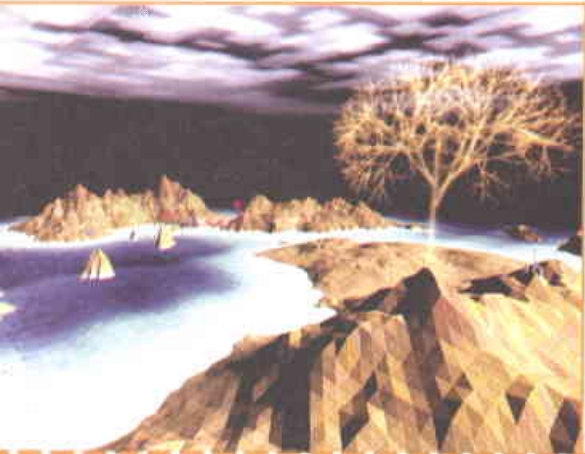
PINNACLE

Pinnacle gerçekten örnek bir dağıtıcı, risk almaya yanaşmayan

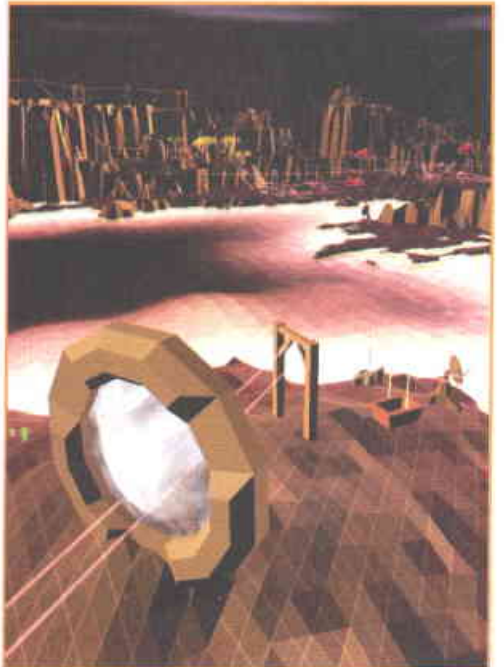


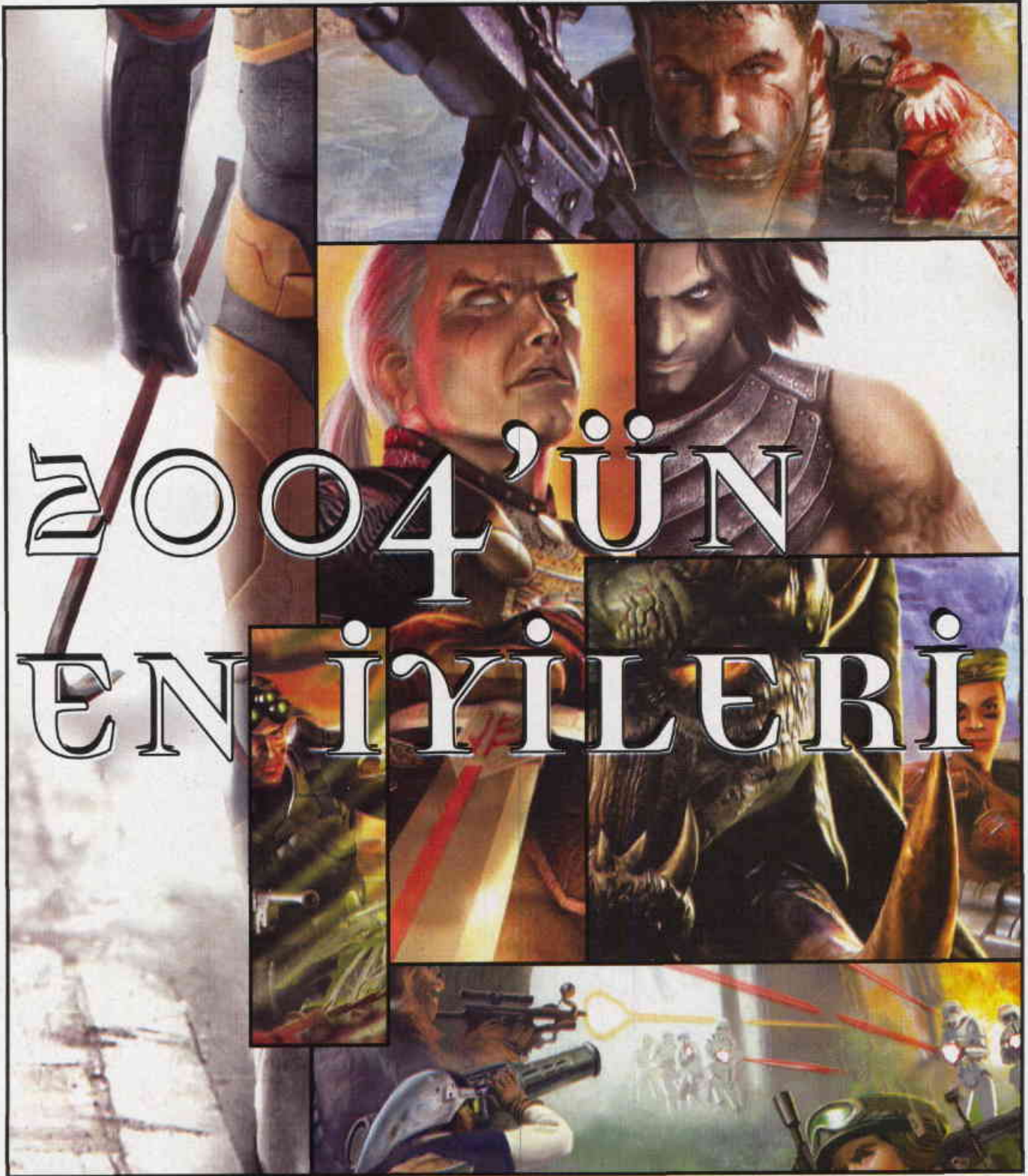
dağıtıcıların aksine Uplink'in iyi satılabileceğini gördü ve dağıtımını kabul etti. Tek tek oyun dükkânlarıyla iletişime geçen, uğraşp didinen bu dağıtıcı sonunda İngiltere'nin her yerinden bu oyunun kolayca ve uygun fiyatlarla alınabilmesini sağladı. Sonuçta hem kendi, hem de Introvision bu işten oldukça karlı çıktı. Eğer şimdi Darwinia da başarılı olursa, bu gelecekte pek çok küçük oyun yapımcısına ilham kaynağı olacak bir başarı öyküsü yaratacaktır. Dahası biz birbirinin aynı oyunlardan sıkılan ve geçmişte sık sık yad eden oyuncular için daha pek çok retro oyun demek olacaktır. Değişiklik arayan oyuncular için güzel bir hava değişimi olacaktır. Yakında çıktığı zaman umarız pixel insancıklarımızı kurtarıırken yüzümüzde Lemmings zamanından kalma bir gülücük kondurur.

Alı Güngör



Introversion
dört genç
üniversitemin
kurduğu küçük
bir şirket.





Ne yıldırı ama! Müthiş bir ilk dört aydan sonra gelen durgunluğu, yılın son üç ayının çılgın oyun fırınası darmadağın etti! Hala hepimizin masalarında oynanmayı bekleyen en az altı mükemmel oyun var ve yığılmaya devam ediyor. Ve işte yine geçen bir yılın ardından tüm Level editörleri kutsal görevimiz için toplandık: 2004'ün en iyi oyunlarını seçmek için.

PACIFIC FIGHTERS



Uzun yıllar uçuş simülasyonları piyasasında Jane's, NovaLogic, SSL gibi firmaların hükümü geçti ve doğrusu bunlar bizlere çok güzel oyunlar da sundular. Ancak bir süredir alemlerin kralı bir Rus firması olan Maddox:1C. Tuhaf bir isim değil mi? Ama önce IL-2 ve ardından çıkardıkları ek görev paketleriyle hem uçak kullanmayı, hem de oyun yapmayı bildiklerini gayet güzel ispatladılar doğrusu! Özellikle son oyunları Pacific Fighters bir süredir hayli durgun olan simülasyon piyasasına damgasını vurmaya başladı. Her gün biraz daha geliştirdikleri Sturmovik oyun motoru sayesinde Pacific Fighters hem grafik, hem de oynanış açısından zamanın en iyi simülasyonu diyebiliriz. Işın güzel tarafı, oyunun benzerlerinden çok daha detaylı olmasına rağmen, son derece rahat ve zevkli bir oynanışa sahip olması. Gerçeklik seviyesi dibine kadar açıkken bile rahatça oynanabilen bir simülasyon bu! İnsanı devamlı detayda boğmayıp zevkle oynanabilen kaç simülasyon gördük ki bugüne kadar?



THE SIMS 2

"SİM" OYUNU

Kimisi onu "Kız oyunu" diye aşığıladı (ah sizi cinsel ayrımcılar), kimisi popülerliği yüzünden cephe aldı. Ama The Sims oyun dünyasında bir devrim olarak hala karşımızda duruyor. Geçen yıllar boyunca ardi arkası kesilmeyen ama bir türlü oyuna yenilik katmayan görev paketleri ile Maxis için suyunu iyice çıkarmıştı. The Sims 2 ile hem serinin hem de Maxis'in saygınlığı kat be kat arttı. Ek görev paketlerinde görmek isteyip de göremediğimiz ne varsa The Sims 2'de bulduk. Sim'lerin hayatta amaçları ve gerçekten farklı karakterleri olması, nesiller boyu Sim'lerin yaşamını sürdürme, muhteşem 3D grafikler, Sim aile videoları yaratma... The Sims 2 o kadar çok yenilik getiriyor ki aynı oyunu ısıtıp ısıtıp önümüze tekrar kayanlara vereceğimiz mükemmel bir devam oyunu örneği var.



EN İYİ

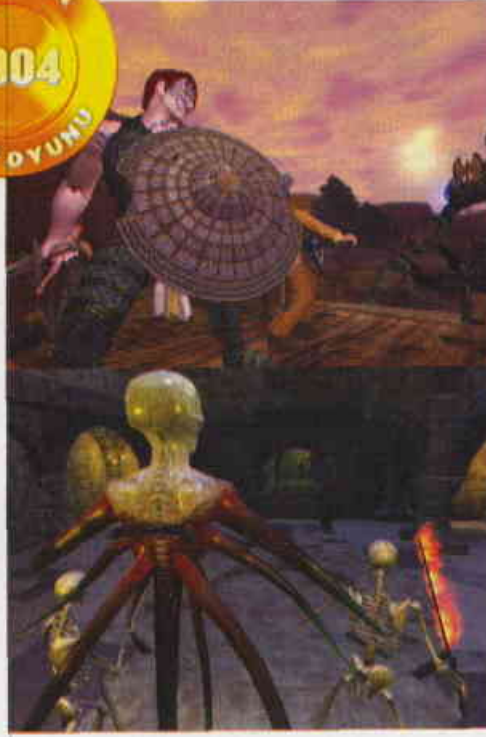


SONRAKİ SAYFADA

EVERQUEST 2



2004 senesinde üstüne başka oyun tanımayacağımız Devasa Online Oyun Everquest 2'ydi. Oyun meraklıları ve eski Everquest oyuncuları tarafından çok uzun zamandır bekleniyordu. Oyunun en büyük yeniliği her NPC ve yaratığın sizinle sesli olarak iletişime geçmesi, yani açık açık konuşmasıydı. Bunun için 1700 farklı aktör onbinlerce satırdan oluşan metinleri seslendirmişlerdi. Özellikle baş aktörlerin tanınmış oyuncular tarafından seslendirilmesi oldukça ses getirmişti (örneğin kötü lordu Christopher Lee (Saruman) seslendirdi). Oyunun vurucu taraflarından bir diğeri ise oyuncuyu, nasıl oynarsa oynasın, ister istemez rol yapmanın içine itmesi ve karakteriyle bütünleşmesini sağlamasıydı. Bunun yanında zone sistemi kullanarak, son derece yüksek çözünürlükteki grafiklerine rağmen, Lag sorununu neredeyse yok etmesi oyunun herkes tarafından oynanabilirliğini arttırdı. Buna iyi ayarlanmış Quest sistemi, benzersiz ayrıntıya sahip ve oldukça mantıklı işleyen zanaatkarlık sistemi de eklendiğinde oynanabilirlik açısından hiç bir sorun kalmıyordu. Zorluğu çok ince bir şekilde ayarlanmış, mantıklı bir yapay zekâya sahip yaratıkları ve muhteşem oyun alanlarıyla Everquest'i bir kez oynadığınızda neden bir numarada oturuyor anlamanız daha kolay olacaktır. Özellikle fantastik dünyaları sevenler için oyundan kopmak ise bir o kadar zor. Everquest 2, gelecek en paketleriyle beraber, en azından önümüzdeki senelerde de ilk üçteki yerini kolay kolay kaptırmayacak gibi görünüyor.

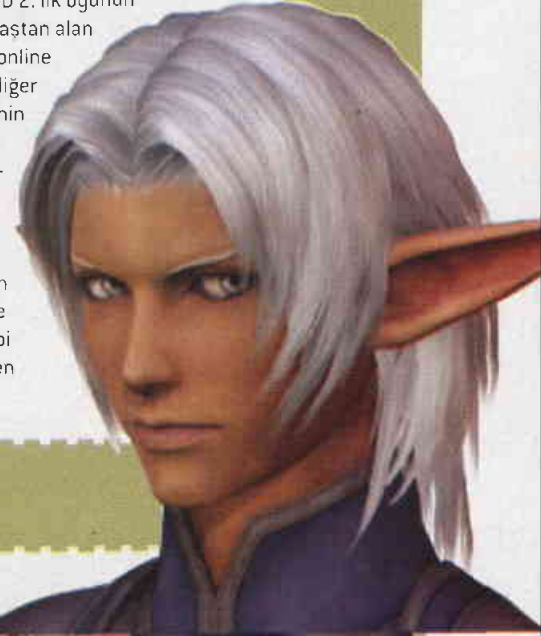


EN İYİ MMORPG

A TALE IN THE DESERT 2



Sadece yılın en iyi Devasa Online oyunlarından biri değil, aynı zamanda yılın en farklı ve yaratıcı oyunlarından biri ATITD 2. İlk oyunun benzersiz konseptini geliştiren ve masalı sil baştan alan ATITD 2, herkese içinde savaş olmadan da bir online oyun yapılabileceğini tekrar gösterdi. Oyunu diğer tüm bilgisayar oyunlarından ayıran özelliklerinin başında binlerce oyuncunun el birliğiyle Mısır uygarlığını kurmaya çalışması, kolektif bulmaca çözmeye dayanan ilerleyişi ve mentorluk, kanunlar gibi benzersiz oyun içi sistemleri geliyor. Reklamının yapılmaması ve karmaşık yapısı gereği gelmiş geçmiş en zor oyunlardan biri olması yüzünden hak ettiği ilgiyi yeterince görmeyen bir oyun ATITD 2. Ama biz Level ekibi olarak bu başyapıtı hak ettiği değeri vermeden edemedik.



FINAL FANTASY XI ONLINE

Yılın en iyilerinde Final Fantasy adı görmek PS2 oyuncuları için çokta şaşırtılacak bir olay değildir. Tek farkla: 2004'te bu keyfi PC oyuncuları da paylaştılar, FF XI Online bağımlılık yaratan bir oyun serisinin hakettiği noktaydı. Çünkü oyun sanatı hızla online dünyaya kayarken Vana'de'lin yapay zekâyı mahkum edilmesi gerçekten yazık olurdu. Bunun farkında olan Square Enix sağlam kurgusu ve atmosferiyle oyuncuyu çekip alan bir oyun ortaya çıkardı. FF XI gücünü adını veren FF'nin özgünlüğünden alıyordu. Hiçbir taşın veremeyeceği sürüş keyfini sunan sevimli Chocobo'lar, kendine özgü 50'den fazla yaratık ve tekrar tekrar altını çizebileceğim kaliteli hikaye yapısı. Oyunun aslen PS 2 için tasarlanması bir takım dezavantajları beraberinde getiriyordu. Bunların en büyüğü rakiplerine nazaran geride kalan grafik ve ses sistemiydi. Fakat hem gücünü animeden alması hem de atmosferi bu açığı kapatıyordu. Ayrıca PS2 tabanı sayesinde gamepad ile online oyun oynamak gibi inanılmaz bir keyif yaşıtıyordu. Tüm bunları teraziye koyduğumuzda FF XI'ni yerli üçüncülük koltuğu oluyordu.



SONRAKİ SAYFADA

MYST 4: REVELATIONS



Myst, görsel gücü ve olağanüstü atmosferiyle oyun dünyasında yeni bir dönem başlatmıştı. Evlerimize giren ilk CD oyun olması da floppy formatını geride bırakma anlamında önemli bir gelişmeydi. Arkasından gelen Riven ve Exile da serinin kalitesini rölantide tutmayı başardı. Hatta bir ara orijinal Myst modellendi ve RealMyst adında tekrar canlandırıldı. Seriyeye öyküden çok oldu; bir yığın Myst kopyası inceledik. Ama hiçbirini orijinalin yerini tutmadı. Hep bir şeyler eksik oldu. Adventure oyunlarından bahsederken, 'Myst tarzı' demekten dilimizde tüy bitti. En son Myst evreni İnternet ile tanıştı ama seriyi online yapmak, ne yapımcıları ne de oyuncularını mutlu etti. İşte tam böyle bir düşünüş yaşanırken, Myst 4: Revelations aslanlar gibi piyasaya çıktı. Tıpkı ilk Myst gibi tüm görsel ve işitsel sınırları bir kez daha aşarak, bir efsane olmanın ne demek olduğunu bizlere hatırlattı. Seriyeye özgün izolasyon duygusu, bu son oyun ile adeta yalnızlık senfonisine dönüşmüş durumda. Yine Atrus ve ailesinin dramına tanık olan bir yabancıyız ama bu

sefer tüm o görsel ihtişama ve doğayla teknolojinin kesiştiği bulmacalara, kendimizi o kadar kaptrabiliyoruz ki gerçek dünyaya dönmek istemiyoruz. Oyun dünyası için bir cennet varsa, bu Myst evreni olsa gerek. Atrus'un ailevi sorunlarını çözmek ve dolayısıyla inanılmaz tasarımlara sahip bulmacalarla haşır neşir olmak, boş boş gezerek oyunun atmosferinin tadını çıkarmanın yanında gerçekten ikinci planda kalıyor. Sonuç olarak, Myst birinci olmayacak da kim olacak?



SYBERIA 2

Hayal kurmanın, kurduğunuz hayali gerçekleştirmenin ve en nihayetinde paylaşmanın halen mümkün olduğunu ispatlayan oyunlardan biri Syberia. 2002 yılında çıktığı zaman, tek tük çıkışlar yapan adventure dünyasını muhteşem görselliğiyle adeta karlar altında bırakmıştı. Mamutların neslinin tükenmediğine ve onların Syberia adlı kayıp bir diyarda yaşadığına inanan çılgın bir dehanın peşinden gitmek gerçekten farklı bir deneyim. İlk oyunda Kate Walker olarak, zamanımız Hans adındaki bu çılgın dehayı bulmak ve yarattığı oyuncaklar üzerinden onu tanımakla geçmişti. Automaton denen bu kurmalı makineler bize birçok bulmacada yarenilik etmişti. Syberia 2, hikâyenin kaldığı yerden devam ederek, bizi artık mamutları bulmak üzere uzun ve soğuk bir yolculuğa çıkarmıştı. Büyüleyici bir görsellik ve duygu yüklü bir soundtrack eşliğinde kendimizi yine kaybettik düşlerin peşinde. Syberia 2, etkileyici atmosferi ve özgün dramatik yapısıyla uzun süre akıllarda kalacak.



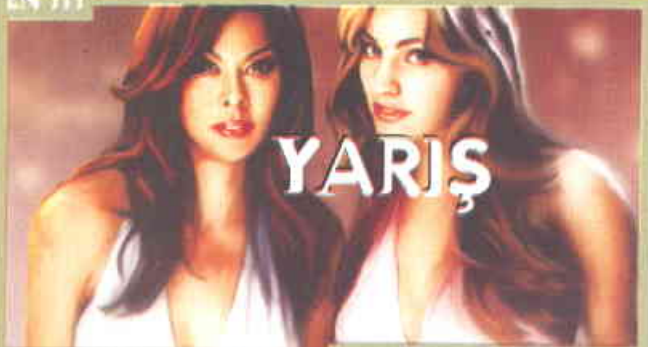
PORT ROYALE 2

TYCOON

Port Royale 2 zaten az sayıda çıkan Tycoon oyunlarının içerisinde saygı ve 2004' ün en iyisi olmayı hak ediyor. Gelişmiş ticaret sistemi ve döneminin canlı ticaret hayatını yansıtmayla gerçekçi ve eğlenceli bir oyun. Yaptığınız işin etkilerini görüyor, ekonomik yapı içerisinde hissediyor ve serinin önceki oyunundan çok daha büyük sorumluluklar alıyorsunuz. Kasabalarda sanayi kurabilmek bir yana, yeni kasabalar kurmak, onları büyük şehirler haline getirmek mümkün. Gelişen sadete kasabalar ya da krallıklar değil, kendi karakterinizin adı ve şansı da dahil olmak üzere önem kazanıyor ve böylece işin içinde güzel bir dozda karakter gelişimi de katılıyor. İster gemi filoları ve geniş bir ticaret ağı kurup büyük bir patron olun ister kendi halinde bir korsan ya da kâşif, Port Royale 2 size geniş bir oyun alanı sunup eğlenmeyi size bırakıyor, kitlesine başarıyla hitab ederken türünde sadece kendiyi yarıyor.



EN İYİ



YARIŞ

SONRAKİ SAYFADA

PES 4



PS2 versiyonunu daha iyi kontroller için tercih ettik her zaman. Ancak iyi bir gamepad'le PES 4'ün PC'de de Playstation 2'dekinden hiçbir farkı yok. PES 3'teki ağırlık sorununun yeni oyunda olmaması da bir avantaj. Tabii bir de online modu var PC'de. Her ne kadar yanyana oynamak daha eğlenceli olsa da, online modu da oyuna renk katıyor. PC versiyonunun yamalarıyla devamlı geliştirilebiliyor olması artılardan biri. Mesela bu yazıyı yazdığım sırada çıkan 1.10 yaması, sadece hataları düzeltmiyor, oynanışı da değiştiriyor. Sonuçta, PC'de de geçtiğimiz yılın en iyi spor oyunu PES 4. PS2'de veya PC'de, bir defa PES oynayan birinin bir daha FIFA oynaması çok zor, belki de imkânsız.



EN İYİ SPOR

TIGER WOODS 2005



Bir golf oyununu buralarda görmek belki de beklediğiniz en son şey. Ancak gördüklerinize inanabilirsiniz. Bu bir golf oyunu ve yılın en iyi spor oyunlarından biri. Tiger Woods 2005'i diğer golf oyunlarından ayıran hemen hiçbir şey yok. Kurallar aynı, sporcular aynı, sahalar aynı. Sağlam grafikleri, monitöre olabilecek en iyi şekilde yansıtılan spor, basit ve anlaşılır kontroller ve en önemlisi oyunun yarattığı huzurlu ortam. Sporcunuzu RPG oyunlarına taş çıkartan karakter yaratma ekranında hazırlayıp, sıfırdan golf kariyerinize başlayabiliyorsunuz. Küçük iddialar ile başlayıp, en büyük turnuvalarda yer alıyor, golf kariyerinizin doruğuna ulaşmak için zorlu ama huzurlu bir yolda ilerliyorsunuz. Golf derslerinizi de aksatmamanız hayrınıza elbette. Bütün bunları yaparken grafiklerin, müziklerin, sessiz sakin ses efektlerinin ve ortamın elektriğinden mi olsa gerek hiç rahatladığınız kadar rahatlıyor, bir kere bile olsa bilgisayarınızın başından dinlenmiş olarak kalkıyorsunuz. Bir oyun insanları bu kadar mutlu edebiliyorsa, en azından yılın en iyi ikinci spor oyunu seçebiliriz kendisini.



FOOTBALL MANAGER 2005

MENAJERLİK

Sene başında SiGames ve Eidos'un ayrılması, Sega ile ortaklığa giden SiGames'in Football Manager 2005'i çıkaracağını duyurması ve Eidos'un CM serisine devam edeceğini açıklaması şüphesiz menajerlik oyunları açısından yılın en sensasyonel haberleriydi. Bu gelişmelerin ardından 2004'ün en iyisi olmak için 3 oyunun çekişmesi bekleniyordu. Ancak Eidos, CM 5'in çıkış tarihini 2005'e erteledi ve rekabete ortak olamadı. EA Sports'un Total Club Manager'ı ise oyuncunun beklentilerine bu yıl da karşılık veremeyince, FM'05 zorlanmadan zirveye oturdu. Satışların geçmiş yıllara oranla artması ve eleştirmenlerden aldığı olumlu notların yanında FM'05 tacını İngiltere'de "en hızlı satılan oyun" unvanını elde ederek taktı. FM'05 menajerlik oyunları yapısına en uygun görselliği yakaladığı gibi, medyanın ve yapay zekânın oyun içindeki etkisini beklenenin çok üzerine taşıdı. SiGames'in elinde bulunan dünyanın en geniş futbol veri tabanı da bu harmana eklendiğinde ortaya yılın en iyi menajerlik oyunu çıkmış oldu.



EN İYİ



RPG

SONRAKİ SAYFADA

NFS: UNDERGROUND 2



Otomobil tuhaf bir makinedir. Onu kontrol etmek, daha doğrusu kontrol edebildiğini hissediyor olmak insanoglunda tuhaf duygular uyandırır. Kendi bacaklarıyla asla gidemeyeceği kadar hızlı seyahat etmek zevki bir yana, işin bir de güç tutkusu duymakla ilgili tarafı vardır. Tonla para harcıyıp kimseninkine benzemeyen, size ait bir araç yaratmak, üstelik te kanunlara karşı çıkarak bu aracın sokaktaki benzerlerinden çok daha üstün olduğunu ispat etmek arzusu kolayca ortaya çıkabilir. Ve tüm bunları yaparken bir de ün ve para kazandığınızı düşünün, insan daha ne ister ki? Need For Speed serisi yıllarca insanların içindeki hız tutkusuna hitap ederek yapımcılarına para kazandırdı. Ancak o bile değişen zamana ayak uydurmak zorundaydı ve artık pahalı spor arabaları kullanmak insanlara yetmiyordu. Kim sıradan bir aile arabasını asfalt eriten bir canavara dönüştürmek varken, gidip üzerine bir vida takmaya bile cesaret edemeyeceği efsanevi otomobillerle oynamak ister ki? Onlar belki mükemmel olabiliyorlar, ama asla size ait olmayacaklar. İşte Underground 2 bu "ait olma" dürtüsünü ilk oyundakinden daha da ileri giderek somürmeyi amaçlayan bir oyun. Senaryo, büyük şehir, ve benzeri şeyler sizi yanıltmasın, bu oyun sıradan bir arabayı kendinize ait kılmak ve onunla rakiplerimize ağlatmak üzerine kurulu. Ve bunu gayet güzel yapıyor. Belki bir önceki kadar yalın ve hedefine odaklanmış bir oyun değil ama, başka hangi oyunda kalkıp bir Hummer'i modifiye edebilirsiniz ki?



FLATOUT



Herkes Need for Speed: Underground 2'yi oynarken, Bugbear sürpriz bir oyunla çıktı geldi. Gerçekçi/eğlenceli fizik modellemesi, sınırsız hasar modellemesi, upgrade seçenekleri ve bowling gibi "yaratıcı" bonus modlarıyla bizi etkilemeyi başardı, son anda "2004'ün En İyileri" arasındaki yerini aldı. Reflections'ın Destruction Derby'sine benzeyen Demolition Dash gibi modlarıyla da oyun içinde yeni oyunlar sunuyor FlatOut. Sadece bu modları oynayarak bile eğlenebiliyorsunuz. Tabii bunları Career modunda paraya çevirebiliyor olmanız da oyuna heyecan katıyor. Peki, bu noktada yazıya yeniden başlayalım. FlatOut, oynanış olarak fazlasıyla eğlenceli ve dengeli bir oyun. Yarışa başlar başlamaz rakiplerinizi sizi sıkıştırıp camlarınızı patlatıyor, bu sırada aradan çıkmaya çalışıyorsunuz, yol kenarındaki bariyerlere çarpıp yanınızdaki arabanın üzerine düşüyorsunuz, adamınız uçarak ön camdan çıkıyor ve diğer arabanın içine giriyor. Size devamlı kaza yaptırmak isteyen bir oyun FlatOut. Ve sizi eğlendiren şey de bu. Simülasyon seviyorsanız da FlatOut iyi bir alternatif. Kısacası, her şeyiyle başarıyla kotarılmış bir oyun var karşımızda. Bu listeye girmeyi sonuna kadar hak ediyor.

RICHARD BURNS RALLY

Bugüne kadar oyun dünyasından öğrendiğimiz en önemli şey, her oyunun bir anlam ifade etmediği, fakat bazı oyunların diğerlerinden daha önemli olduğuydu. Richard Burns Rally'nin bu listede 3. sırayı almasının en büyük sebebi de bu. Ralli oyunlarında tıpkı F1 simülasyonları gibi ciddi ve öğretici alıştırma bölümlerinin, ayrıntısı baş ağrıtan istatistik ekranlarının bulunmaya başlaması da Richard Burns Rally ile olacak. Fizik motorunun yarış oyunlarında az bulunur derecede gerçekçi olması belki de bu yarış oyununu bu listeye sokan en önemli etmen. Uzun lafın kısası hakettiği yerde olan, hatta sanal kazaları düz gitmekten fazla sevmek daha da üst sıralarda bile bulunabilecek bir oyun Richard Burns Rally. Belki Colin05 fırtınası esecek 2005'te PC'de, ama şimdilik kimin umurunda? Hem zaten eninde sonunda bir gün "gerçek" arabayı kullanmayacak mıyız?



EN İYİ



SONRAKİ SAYFADA

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Bugüne dek oynadığım en iyi oyunlar listesinin başında Fallout gelir. İkinci de fena değildir, ama ilki bambaşkadır. Bilmediği, tamamen yabancı ve düşman bir dünyaya kafa tutmak, hatta onu değiştirmek zorunda kalan Vault Dweller'in hikâyesidir anlatılan. Yalnızlık, ümitsizlik, korku, tedirginlik ve atılan her adımda bambaşka bir varlığa dönüştürme olmanın hikâyesi. İşte Bloodlines aynı atmosfere sahip ve bu yüzden beni gerçekten kendine hayran bıraktı. Neşeli bir akşam geçirmeye niyetlenirken, kendini varlığından bile habersiz olduğu bir dünyanın ortasında bulan yeni yetme bir vampirin öyküsü bu. Daha dün kadar vampir masallarına burun kıvrırken, bugün karanlık arka sokaklarda avlanan ve ılık kanın damağında bıraktığı müthiş lezzete tapan bir zavallının hikâyesi. Attığı her adımda etrafındaki herkesin görüldüğünden çok daha farklı olduğunu anlayan, tutunacak dal bulamayıp karanlık gecenin içine daha da gömülen bir lanetlinin hikâyesi. Doğrusu Troika çalışanlarını bir kez daha takdir ettim, bir oyunun atmosferi nasıl bu kadar yoğun, tatlı ve hafızada kalıcı olabilir ki? Yalnız keşke oyunu çıkarmadan önce oturup doğru düzgün test etselermiş, böyle tuhaf ve kabul edilmesi zor program hataları var ki, insan bazen hayrete düşüyor. Peki, isyan edip oyunu bırakıp gidebiliyor mu aynı insan? Kesinlikle hayır, finali görmeden hiç bir yere gidemezsiniz.



EN İYİ
RPG

SID MEIER'S PIRATES!



Geçtiğimiz seneye baktığımızda en iyiler listesine girenlerin çoğunun son dakika golü olduğunu görebilirsiniz. Tıpkı Vampires gibi Pirates'da yılın sonuna doğru bomba gibi geldi ve hak ettiği yeri aldı. Seneler önce gecelerimizi gündüzlerimizle katarak oynadığımız oyun gene benzersiz oynanışı ile günlerimizi çaldı. Oyuncuya sağladığı sınırsız özgürlük ve son derece detaylı oynanışıyla kendinizi bir macera filminin setinde bulduğunuz Pirates! bağımlılık yapmanın formülünü en güzel şekilde uyguluyor. Birbirine yakın şehirler, her an karşınıza çıkabilecek gemiler ve hazinelerle size hep uzanacak yeni bir havuç veriyor. Valinin kızına kur yapmadan en kanlı korsanların hazineleri peşinden koşmaya, şehir yağmalamadan politikaya kadar birçok maceranın içerisinde kaybolduğumuz oyun aynı zamanda Karayipler coğrafyası ve dönemin denizcilik açısından neredeyse ansiklopedik bir kaynak. Arşivinizde yer almayı sonuna kadar hak ediyor.

SACRED

Herkesin ilk gördüğünde "İşte yeni bir Diablo özentisi" dediği oyun. Aslında ilk izlenim olarak doğru bir tespit bu. Fakat bir Action RPG başka nasıl yapılabilir ki? Yeni ırklar ve yeni silah çeşitleri yanında yeni yaratıklar eklendiğinde yepyeni bir oyun elde etmeniz her şekilde mümkün. İşte Sacred'in yaptığı da bu oldu. Vampir, Archangel gibi karakterleri seçtiğinizde oynanışınız tamamen değişiyordu. Ayrıca oyunda son derece büyük bir oyun alanı vardı ve bu alanları istediğiniz gibi gezebiliyordunuz. Ana quest'e bağlı kalmadan istediğiniz gibi takılıp LEVEL alabilseydiniz keyfini çıkarabiliyordunuz. Sacred'in en vurucu kısmı işte tam burasıydı. Oyunun bu yönü ve kullanışlı ara yüzü sayesinde oldukça uzun saatler başından kalkamamıştık. Her şey iyi güzelken ilişkimiz neden bozuldu ve Sacred neden üçüncü oldu? Çünkü oyun birinci olacak kadar yenilik içermiyordu ve tam test edilmeden bol bol bug ile piyasaya sürülmüştü. Ara questlerdeki buglar belki affedilir ama ana questteki buglar asla. Ascaron sonradan bu hataları geç bir yama ile düzeltti ama iş iştten geçmişti.

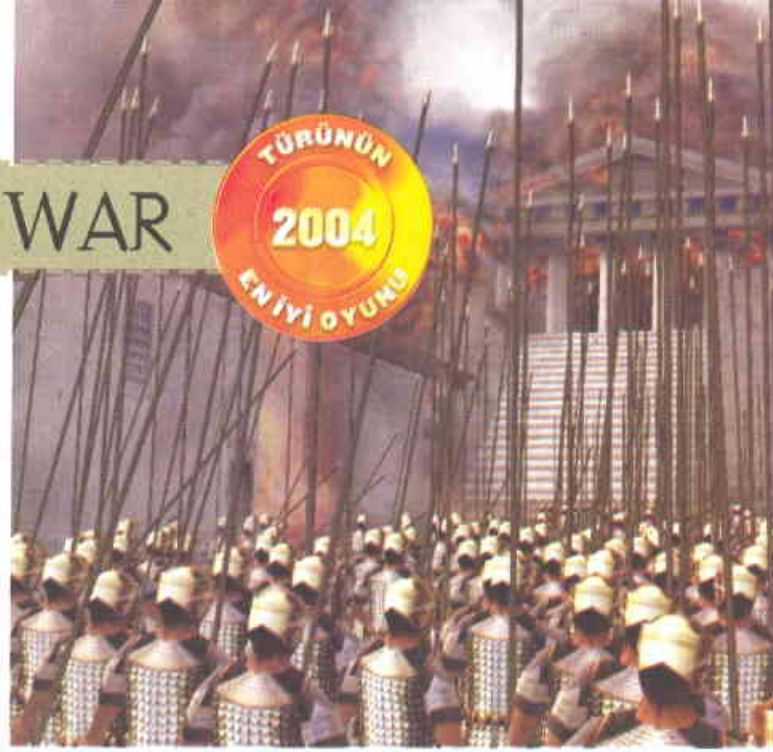


SONRAKİ SAYFADA

ROME TOTAL WAR



İlk ekran görüntülerini gördüğümüzde kaçımız 2004'de böyle bir oyunu oynayabileceğimize inanmış-tık ki? Tek tek yönetmesek de kendi yapay zekaları sa-yesinde her biri aynı hareket eden binlerce birim aynı ekranda! Rome Total War'ı yılın strateji oyunu ya-pan bu işte. Aslında aksayan yapay zekadan, ana hari-tadaki oynanışın yeterince gelişmemesine, birimlerde dengesizlikten, gruplamalar ve yol bulma gibi temel konulardaki buglara kadar yakınlacak çok yeri var Ro-me Total War'un. Ama binlerce birimi aynı anda yönet-menin verdiği stratejik derinlik ve birimlerin gerçekten birbirinden farklı olması bugüne dek yaşamadığımız bir oyun deneyimi sunuyor bize. Kuşatmaların oyuna ge-tirdiği zenginliği de unutmamak lazım. Eğer Rome Total War u yılın strateji oyunu seçmesek eminim Sezar'ın la-neti bin sene üzerimizde kalırdı.



CODENAME PANZERS

Codename: Panzers üret-saldirt tarzı stratejilerden baydığımız bir za-manda imdadımıza koşmuştu. Oyun bir İkinci Dünya Savaşı konulu bir taktik stratejide özlemini duyduğumuz herşeyi veriyordu: Hikayenin vori-lişi geniş bir medyayla desteklenerek tarihsel açıdan doyurmasına rağ-men kesinlikle sıkılmıyordu. Önemli bir kazayı önlemekten tutun, bir sü-per silahı çalmaya kadar çok çeşitli bir görev yapısına sahipti. Oyndaki kahramanlar gerçekten yaşıyorlardı; yani korkuyor, zor durumda kaçıyor ve hatta karşı cins üzerine geyik bile çeviriyorlardı. Panzers bizi birim üretime karmaşasıyla uğraştırmıyor, onun yerine LEVEL atlattırmaya ve aldığımız puanlarla modifiye etmeye, hayalimizdeki araçları yaratmaya yönlendiriyordu. Bunun için başarı puanlarına ihtiyaç duyuyorduk ki bu da gizlisinden açığına kadar daha çok görev anlamına geliyordu. Ve gra-fikler: Size her noktadaki inanılmaz detayı mı hatırlatayım, iklimsel etki-leri mi, Motion Capture'un gücünü mü? Tüm bunlara eğlenceli multipla-yer modlarını eklediğimizde Panzers bu koltuğu sonuna kadar hakediyor.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Binlerce yıldız sisteminde, onbinlerce yıldır kesintisiz süren bir savaş düşünün. Öyle bir savaş ki bu, zamanın ve mekânın ötesine, hatta bam-başka boyutlara kadar uzanıyor etkileri. Ve bu savaşın merkezinde insa-noğlunu tüm tehlikelere, hatta kendi imansızlığına karşı bile korumaya yemin etmiş Space Marines alayları duruyor. Genetik mühendislik ve si-bernetiğin antik birer mucizesi olan bu savaşçı keşişler için imparatorla-rından başka iman edilecek tanrı, insandan başka hayatta kalmayı hak eden canlı yoktur. İşte bu epik ve bir o kadar da kanlı evreni ekranlarını-za başarıyla getirdi Dawn of War. Yıllardır belki de ilk defa askerlerimizi cepheye sürüp ilgisizce haritanın başka bir köşesine yönelmek yerine, gözlerimiz heyecanla açılmış olarak onların kahramanca çarpışmalarını izledik. Peki bu bizi tatmin etti mi? Hayır! Şimdi dev uzay gemileri ve titanların da dahil oldukları daha da büyük çaplı savaşların, çok daha büyük boyutlu ve epik stratejisini bekliyoruz bu oyunu yapanlardan! Daha çok Warhammer 40K istiyoruz!

EN İYİ



SONRAKİ SAYFADA



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Orijinal ekip Splinter Cell 3 üzerinde çalışırken, Pandora Tomorrow Şangay stüdyolarında yapıldı. İlk oyunun oynanışının zaten çok kararında olması, bu yeni oyunda çok büyük bir değişiklik yapılmamasına sebep olmuştu. "Çalışan şeyi tamir etmeye çalışma" sözü iyi bir kuraldır. Yine de Pandora hem kısa olması, hem de ilk oyundan sonra tek kişilik görevlerinde pek az yenilik getirmesiyle az da olsa eleştirilmeyi hak ediyordu. Eleştirildi de... Ama Pandora'nın eleştirilemeyecek bir yönü vardı ki, oldukça ağır basıyordu. Daha önce denenmemiş bir multiplayer modu. Tekno casuslara karşı paralı askerlerin 2'ye 2 kavgaları şeklinde tasarlanmış olan multiplayer modları, uygulamada ufak tefek eksikliklerine rağmen, Stealth Action türüne çok oyunculu oynanışın uygulanabileceğini gösterdi. Karanlıklar içinde stres dolu bir kedi-fare oyununa dönen multiplayer seansları birçokları için ne yazık ki biraz fazla yenilikçi oldu. Sadece ülkemizde değil, dünya çapında Pandora Tomorrow sunucuları genellikle boş kaldı.

Ama bu bizim Splinter Cell: Pandora Tomorrow'ya 2005 yılının en iyi aksiyon oyunu ödülünü vermemizi engellemiyor. Hiçbir şey için olmasa bile, daha önce denenmemiş bir şeyi denedikleri ve başardıkları için bu tür oyunlara yeni ufuklar açtılar. Tebrikler Ubisoft Şangay.



AKSİYON
EN İYİ

THE SUFFERING



İlki şimdiye kadar yapılan en iyi aksiyon oyunlarından biriydi. Başarsız bir 3D oyundan sonra, PoP Team'in The Sands of Time'i yeniden doğuştu prens için. Peki zaten yeterince iyi olan bir oyunu nasıl geliştirirsiniz? Prense onlarca yeni hareket ekleyerek mesela. Bir dövüş oyununa yakın hareket sayısıyla, Warrior Within aksiyon oyunlarında bir devrim sayılabilir. Tabii bu hareketlerin basit, eğlenceli bir kontrol sistemiyle birleştirilmesi her zaman rastlayabileceğimiz bir şey değil. Prens'in çevresiyle bu denli uyumlu olması da oyunu akıcı hale getiren etkenlerden biri. Bunlara, geliştirilen grafikler, dahice hazırlanmış bölüm tasarımları ve karanlık, sağlam atmosfer eşlik ediyor. İlk oyunun atmosferi ne kadar büyüleyici ve etkileyiciyse, Warrior Within de aynı derecede karanlık ama yine etkileyici.



Çıkmasını heyecanla beklediğim bir sürü oyun vardı 2004 içinde ve ne yalan söyleyeyim Suffering bu listenin sonunda bile yer almıyordu. Hatta konsol versiyonunun hayli zayıf olduğunu duyduğumda omuz silki miştim, ilgilendiğim bir oyun değildi bu o yüzden bana neydi ki? Ama kader ağlarını ördü ve oyunsuz kaldığım bir anda oflaya puflaya bunu yükledim bilgisayarımın. O oldu. Aksiyon mu istersiniz? Burada var, hem de bolca! Gerilim mi dediniz? Ekran başında huzursuz olduğum, gördüklerim yüzünden yapımçıların hayalgücünü takdir ettiğim nadir oyunlardan biri bu. Lanetli bir hapishane adası, geçmişi karanlık bir mahkum, uyanmayı bekleyen kara güçler. Ama hepsi bu değildi, oyundaki pek çok unsur, ki buna hikayenin sonu da dahil, sizin tavirlerinize bağlı olarak geliyordu. Sıradan bir aksiyon oyunu oynamak için oturduğum ekranın karşısından gözlerim faltaşı gibi açılmış olarak kalkmışım! Şimdi düşünüyorum, acaba Source gibi mükemmel bir grafik motoruyla bunun devamı yapılırsa? Keşke!

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

EN İYİ



SONRAKİ SAYFADA

UNREAL TOURNAMENT 2004

Online aksiyon oyunları dünyasının iyiden iyiye karıştığı bir dönemde herkesin yaptığını yaparak çıkıverdi piyasaya. Grafik motoru, fizik motoru gibi hayranlık uyandıran özelliklerini bir kenara koyarsak, en büyük yenilik oyuna araçların dahil edilmesi idi. Battlefield serisi bunu çok önceden yapmış, hatta BF klonu oyunlar piyasaya sürülmüştü. UT buna rağmen bu oyunların arasından sıyrılıp kendi ayakları üstünde durmayı başarabildi. Dengeli araçları, muhteşem bölüm tasarımları ve her saniye aksiyonu garantileyen oyun modları ile en iyi multiplayer FPS olarak karşımıza çıktı. Her yıl daha iyi olmayı başarabilen bir seriden asla daha azını beklemiyorduk. Piyasaya çıktığı dönemde oyunda kullanılan araçların üzerindeki Halo etkisi biraz tartışıldı. Ancak ne aradaki benzerlikler ne de bu tartışmalar oyunumuzun hızını kesemedi. Yapımcı firma tarafından başlatılan milyon dolar ödüllü mod yarışması ise UT 2004 ile neler yapılabileceğini gözler önüne serdi. Her yıl karşımıza çok daha iyi çıkan UT oyunlarını önümüzdeki yılda buralarda görürseniz şaşırmayın. Görünen köy kılavuz istemez.



STAR WARS: BATTLEFRONT



Durup savaş alanına bir baktım, buzlu Hoth düzlükleri ateş ve duman içindeydi. Bir Snowspeeder kafamın üstünden uçup bir AT-AT'nin bacakları arasında yere çakıldı, hemen yanımdaki Stormtrooper bir Rebellion keskin nişancısı tarafından vurulup yere yığıldı. Asiler üzerlerine akan imparatorluk askerleriyle boğuşuyorlardı. Hayır, Empire Strikes Back'i seyretmiyorum, yaşıyordum. Clone Army, Droid Army, Rebellion ve Imperial Navy, işte size dört güçlü ordu. Bunların çarpışacakları bir avuç gezegen ve kullanacakları bir sürü karizmatik savaş aracı. Tamam, Battlefront mükemmel bir oyun değil, Battlefield 1942 gibi benzer oyunların çok zaman önce üstesinden geldiği bazı tasarım hataları ve bir dolu da program hatası içeriyor. Ama inanılmaz zevkli bir multiplayer oyun bu. İkinci Dünya Savaşı baydı mı? Yıldız Savaşları'na buyun!

FAR CRY MULTIPLAYER

2004, oyunlar konusundaki doyuruculuğunu çok oyunculu oyunlarda pek gösteremedi. CS: Source ve Battlefield: Vietnam oyuncularından beklemediği ilgiyi görmedi. Bütün seneyi WC, SC, CS: CZ, Call of Duty, BF1942 ve Quake gibi eski oyunları oynayarak geçirdik. Aslına bakarsanız 2004'de özellikle Internet üzerinden oynana çok oyunculu oyunlarda gerileme yaşandı desek hiç de yanlış olmaz.

Bu verimsiz ortamda Far Cry bizi bir parça olsun rahatlatan, farklı bir oyun oynamamızı sağlayan oyunlardan oldu. Farklı atmosferi ve ormanlık yapısı ile Vietnam'da aradığımız atmosferi biraz da onda bulduk. Bunda oyunun keskin balistik yapısı ve attığını vurabilmenin verdiği keyif de vardı.

Battlefield'daki gibi her oyuncunun sınıfını seçtiği ve bir tarafın saldırıp diğerinin savunduğu Assault Modu özellikle eğlenceliydi. Belki haritalar tek kişilik oyundaki zenginliğe sahip olsa Far Cry yılın çok oyunculu oyunu olmaya bile aday olabilirdi.

FARCRY

2004'ün *First Person Shooter*'ların evrim geçirdiği yıl olarak anılacağı bir gerçek. Bu türde o kadar çok birbirinden iyi oyun geldi ki açıkçası birinciyi seçerken çok zorlandık. Ama içlerinden bir oyun vardı ki hem teknolojik açıdan, hem de görsel açıdan bizde iz bırakmış ve bitirildikten sonra dahi uzun süre hafızalarımızdan silinmemiştir. Bu oyun FarCry'di.

Alman asıllı Türklerin kurduğu CryTek firmasının ilk oyunu olan FarCry, her şeyden önce FPS'lerde alıştığımız görünür ve görünmez duvarları kaldırdı. Tabii, yine bölüm geçmek için A noktasından B noktasına girmeniz gerekiyordu. Ama artık bunu tek bir yoldan veya sınırlı sayıda alternatif yolları deneyerek değil, koskoca bir tropik adada istediğiniz yolu deneyerek yapabiliyorduk. Yüzerek çaldığımız bir Zodiac'la, veya tepelerden süzülen bir planörle hedefe gidebiliydik. Tabii karşınızdaki yapay zekâyı da asla yabana atmayın, siz gürültü yapa yapa giderken

Tribes ismi oyun dünyasında yeni duyulmuş değildir, kökenleri Earth Siege gibi bir klasiğe dayanır. Son derece karmaşık politik entrikalarla dolu, savaşın hiç eksik olmadığı bir bilim-kurgu evreni düşünün. Savaşçıların ağır zırhlarla donandığı ve göklerde süzülerek savaştıkları bir evren, bu kimin ilgisini çekmez ki? Vengeance'ı önceki Tribes oyunlarından ayıran en büyük özelliği de bu zaten, son derece derin ve ilgi çekici bir konuya sahip olması. Üstelik bu konu çoğu oyunda alıştığımız gibi tek kişinin gözünden değil, farklı zaman dilimlerinde ve değişik taraflara mensup insanların bakış açısından anlatılıyor. Zorda kalan şımarık bir prenses, kabilesini hayatta tutmaya çalışan bir klan lideri, amaçları ve arzuları çok ta belirgin olmayan usta bir suikastçı. Vengeance çok dengeli bir oyun, ne senaryosu eksik ne de grafikleri kötü, her şeyi tam kıvamında yapıyor. Çoğu başka oyun gibi muhteşem grafikleriyle bomboş bir oyun dünyasını örtmeye kasmıyor, ya da senaryonun ardına saklanıp program hatalarını mazur göstermiyor. Bilim-kurgu seven her oyuncunun arşivine girmeyi hak eden bir oyun bu.



birden altınızdaki aracın havaya uçtuğunu görebiliyor, tehlikeli yaratıklar ve askerlerle dolu ormanlık araziye yürüyerek geçmek zorunda kalabiliyordunuz.

Bu serbestlikte bir oyunun vasat grafik ve seslere sahip olması kabulümüzüdü. Ama FarCry müthiş grafikleri ve insanın kulaklarını dolduran sesleriyle de bir çığır açtı. Flora ve faunası (biyoloji derslerini hatırlayın :) bu kadar zengin bir oyun daha gelmedi, üstelik 800 metreye kadar uzağı görüp ve duyabilmek imkânımız da vardı. Bütün bunlar gayet gerçekçi şekilde davranan, ormanda gerilla taktikleri uygulayan, araçları bulup kullanmayı akil edebilen yapay zekâlı düşmanlarımızla birleşince ortaya kaçınılmaz olarak 2004'ün en iyi FPS'si çıktı.

TRIBES: VENGEANCE



DOOM3



Yıllar ve yıllar boyunca beklediğimiz oyunlardan birisiydi Doom 3. FPS türünü tek başına gerçek anlamda başlatan oyunun devamıydı. Beş yıldır üstüne konuşup durduk, Peki sonunda elimize geçen oyun bizi tatmin etti mi?

Oyunun ilk üç-dört saati müthiş geçiyordu. O muhteşem grafikler, ensemizdeki tüyleri diken diken eden sesler ve karanlık korkusu... Işıklıandırımların ve "ışıklandırmamanın" bu kadar iyi kullanıldığı bir oyun daha yok. Doom 3 2004 yılı içinde gelen tüm oyunlar arasında en ileri teknolojiye sahip olan oyun oldu.

Peki bunca artısına rağmen neden üçüncü oldu? Çünkü, teknoloji tek başına bir oyunu mükemmel hale getirmez. Sürekli olarak daracak koridorlarda, muhteşem modellenmiş olsalar da hep aynı yapay zekâ fakiri yaratıklarla, 4 yıl öncesinin FPS anlayışıyla kapışmak bir süre sonra sıkılmaya başlıyordu. Eğer oyunun ilk saatlerindeki stres ve korkuyu devam ettirebilselerdi, id Software'in oyunu ilk iki sırayı zorlardı. Ama oyun uzadıka azalan oynama isteği ve yerini alan sıkıntı, Doom 3'ün üçüncü sıradan kalmasına sebep oldu.

EN İYİ SINGLE FPS

PLAYSTATION 2 OYUNLARI

EN İYİ

1 GTA SAN ANDREAS

Yolun sonunda keşfedilecek bir şeyler var...

GTA3 ile başlayıp, Vice City ile PS2'nin vazgeçilmez oyunlarından bir tanesi olabileceğini kanıtlayan Grand Theft Auto, son bölümü San Andreas'la da zirveye rahatça oturmayı başarıyor. Bunun birkaç nedeni var. Vice City'nin 6 katı büyüklüğünde, 3 şehri kapsayan devasa bir alan, 90'lı yılları mükemmel biçimde resimleyen sıradışı bir senaryo ve elbette bitmez tükenmez oyun süresi. San Andreas öyle bir oyun olmuş ki, tüm oyun türlerini bir araya getirmiş. Yarış terseniz burada, RPG dersiniz burada, aksiyon deseniz zaten alası var. Bütün bunları da tam anlamıyla 'yaşayan' bir şehirle bütünleştirince herkesin hayalindeki oyun yapısı ortaya çıkıyor.

Kuşkusuz ki GTA'yı ön plana çıkaran, bu dev dünyada istediğiniz aracı kullanabiliyor olmanız. Sokakta 90 model bir Ferrari mi gördünüz? Kırmızı ışıkta durmasını bekleyin ve aracı ele geçirin. Yasak bölgedeki bir tankı mı gözünüzde kestirdiniz? Girişi bulabilirseniz tank sizi. Aynı şekilde Big Foot'lara, helikopterlere, bisikletlere, motorsikletlere ve daha birçok gizli araca ulaşmak sadece sizin araştırmacı yeteneğinize kalıyor. Bir araca tutkuyla bağlandıysanız onu modifiye edin ve kendi garajınızda saklayın.

San Andreas'ta karakterinize de bağlanacaksınız, çünkü onun tüm gelişimi sizin elinizde. Saç, sakal traşını istediğiniz an değiştirebilir, şişman ve hantal mı, yoksul kaslı ve güçlü mü olacağına karar verebilir, onu dövmele ve kıyafetlerle zenginleştirebilirsiniz. Ne kadar iyi görünürseniz, şehirdeki itibarınız da o derece artacak.

Eh sanırım farketmişsinizdir artık bu oyun neden yılın oyunu. Son anda geldi ve bizi alt üst etti. San Andreas'ta yapacak o kadar fazla şey var ki 120 saat oynasanız bile hala oyundaki her şeyi bulup çözeceğinizden emin olabilirsiniz. Bu oyunda "Ne yapabilirim?" ± değil, "Ne yapamam acaba?" ± sorusu soruluyor. Özgürlüğün tadını çıkarın.



2 MGS3: SNAKE EATER

Dünyanın en geniş dijital ormanında, benzersiz aksiyon

San Andreas mı, Snake Eater mı? Bu iki oyun arasında gittik geldik, fakat San Andreas özgür oyun yapısıyla öne geçmeyi başardı.

Snake Eater da elbette mükemmel bir oyun. Hatta MGS serisinin en iyisi diyebiliriz. İlk oyunun benzersiz oynanışı, ikinci oyunun görselliği ve sinematik anlatımı Snake Eater'da buluşuyor. San Andreas'da nasıl yaşayan bir şehir varsa, burada da yaşayan bir orman görüyor ve detaylara şapka çıkartıyoruz. Aksiyonun ateşli silahların hakimiyetinden kurtulduğu ve yakın dövüşün de önem kazandığını vurgulayarak, bir düşmanı re-



hin alıp onu bir kalkan gibi kullandıktan sonra ortadan kaldırmanın ne kadar faydalı olacağını görmeden bilemezsiniz demek durumundayım. Her ne kadar çizgisel bir oynanış olsa da (yoldan çıkıp Amerika ile Rusya arasında sıcak bir savaş başlatmak biz de isterdik), Boss'ların ve çeşitli alanların birçok farklı yönden üstesinden gelinilmesi, oyunu bitirdikten hemen sonra tekrar oynama isteğine yui açıyor. Son anda ortaya çıkarak bizi büyüleyen MGS3: Snake Eater'ın yılın oyunları arasında olması kaçınılmazdı.

3 BURNOUT 3

Bu arabalar daha hızlı gitmez mi? Evet gidiyormuş...

Dünyanın en özgür oyunu ve en iyi aksiyonundan sonra en hızlı ve en deli yarış oyunu da bu yıla damgasını vurdu. Burnout zaten karşımıza ilk defa çıkıyor. Üçüncü oyunuyla da öncekileri aratmayacak kadar iyi.



Yarış kavramını aksiyonla birleştirerek, canınızı sıkan araçları yoldan çıkarmanıza izin veren Burnout, devasa bir kariyer moduyla farklı yarışlara katılmanızı sağlıyor. En fazla aracı yoldan çıkarma, yarışı birinci tamamlama, zamana karşı yarış ve trafikte maksimum hasara yol açma... Her biri gözünüzü bir saniye bile ekrandan ayırmanıza engel oluyor. Dyanıştaki mükemmellik grafiklerdeki özen ve hıza da yansiyınca listenin 3 numarasına oturan bir klasik oluşuyor anlayacağınız. Aslına bakarsanız Burnout 3'ün pek eksikliği yok. Oyunu tamamladıktan sonra Online olarak da oyun süresini uzatabiliyorsunuz, fakat sonuçta tek dostunuz arabanız ve sürekli yollarda ilerliyor, diğer araçlarla mücadele ediyorsunuz. Ne kadar zevkli gözükürse gözüksün, bu eğlencenin de bir sınırı var.

4 PRO EVOLUTION SOCCER 4

Şaşırdınız değil mi?

Geçtiğimiz yıl da "en iyiler" arasındaydı PES. Bu yıl da yeni versiyonuyla yine aynı listede, aynı yerde. Bu bir rastlantı değil. PES 4, kesinlikle geçtiğimiz yılın en iyi spor oyunu. PES 3'teki sorunların ortadan kaldırılması, daha kolay yerini bulan ara paslar, daha gerçekçi bir oynanış, daha heyecanlı pozisyonlar ve daha fazla PES. Bu oyunu nasıl sabah/akşam sıkıl-



madan oynuyoruz, hiçbir fikrimiz yok. Bir açıklaması yok, olması da gerekmiyor aslında. Yalnızca 2004 yılında çıkan spor oyunu değil, şimdiye kadar yapılmış en iyi oyun'lardan biri PES 4. Bir oyunda nasıl olur da her an, her dakika farklı bir şekilde karşılaşabilirsiniz, nasıl olur da bir oyun bu kadar gerçeğe yakın olduğu halde eğlenceye de aynı derecede yakın olur, bunun da bir açıklaması yok. Yıllardır oynamamıza rağmen devamlı şaşırtabiliyor bizi. Bazen PES'in devre arasında televizyonda maç izliyoruz. Abartılı geliyor olabilir, ama PES'i bir defa oynayan birinin eskisi gibi olma ihtimali çok az. Futbolu hiç sevmeyen Sinan'ın bile, Resident Evil'daki kasaba halkı gibi PES'e bulaştıktan sonra, "Ya Beşiktaş'ın maçı kaç kaç bitti?" diye sormasına tanık oldum. Bir şekilde daha iyisini yaptı Konami. Ve yine bir şekilde, gelecek yıl da daha iyisini yapacak, bizim gibi eşek kadar adamları yine televizyonun karşısındaki koltuklara birer çivi gibi çakacak, dergi semalarında profiteroller uçuşacak, işçinin (ben&Sinan) hakkını yiyen Berker hiç maç yapmadan en çok profiterol yiyen editör olarak kalmaya devam edecek.

5 SPIDER-MAN 2

Bir film-oyunundan beklenmeyecek kalite

Kural şudur: Elinizdeki bir aksiyon filmiyse ve hatta içinde süper kahramanlar barındırıyorsa, bunun mutlaka oyunu da yapılmalıdır. Oyuna filmdeki sahneler eklenir, belirli alanlar dijital ortama aktarılır ve filmdeki kötü adamları bir de siz pataklarsınız. Oyun süresi 5 saati geçmezken, oyun kalitesi de genelde yerlerde sürünür. Spider-Man 2'ye baktığımız-



daysa inanmıyoruz, çünkü biraz önce söylediklerimin tam tersi geçerli. Manhattan'ın bütün sokakları ve binalarıyla düşünün. Burada Örümcek Adam'ı, Manhattan'ın en yüksek binası Empire States'in tepesine kadar çıkarabilir, tüm binalara tırmandırabilir ve en azılı düşmanlarıyla savaştırabilirsiniz. San Andreas'taki kadar olmasa da, buradaki şehir de yaşıyor.

Büyük oyun alanı, süper kahramanları ve yüzlerce gizliliğiyle Spider-Man 2 beklemediğimiz bir çıkış yaptı. Her şey çok güzel gözükse de, kısa oyun süresi ve koca şehri yeterli derecede kullanamamasından dolayı listenin üst sıralarına çıkması mümkün olmuyor.

6 MORTAL KOMBAT DECEPTION

Envaytı çeşit karakter, yeni mini oyunlar ve yüzlerce gizliliği barındıran bir Konquest bölümü. Mortal Kombat efsanesi devam edecek...

7 PSI-OPS

Telekinetik güçlerin ilk defa kullanıldığı mükemmel bir aksiyon. Düşmanlarınızı havaya kaldırın, beyinlerini ete geçirin ve eğlence böyle devam etsin!

8 DEF JAM: FIGHT FOR NY

Hip-Hop kültürünün dövüşle buluştuğu, beklenmeyecek derecede iyi bir senaryoyla harmanlandığı tek dövüş-güreş oyunu.

9 STAR OCEAN

Square Enix kalitesinin sonuna kadar hissedildiği başarılı RPG. Bir RPG'de kullanılan en iyi savaş sistemiyle dikkat çekiyor.

10 X-MEN LEGENDS

Cel-Shade'li grafikler, popüler X-Adamlar ve Diablo benzeri bir oynanış. Başından kalkmak mümkün değil.

2004'ÜN

EN İYİ OYUNU

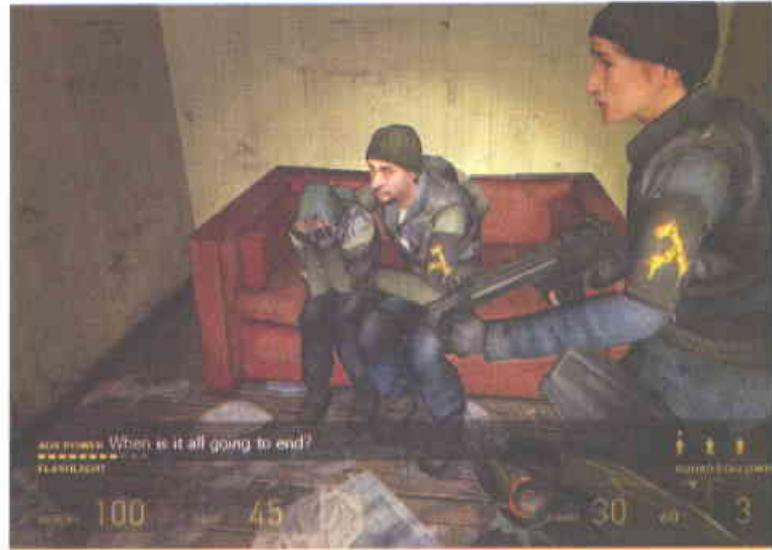
SONRAKİ SAYFADA

HALF-LIFE 2

Hikaye anlatımı zayıf dedik, daha sonra şüpheye düştük: Yoksa bir oyun gerçekte böyle mi anlatmalıydı olayları. Multiplayer'i yok dedik, üç hafta sonra HL2 Deathmath ile coştuk. Doom 3 gibi onu da yıllarca bekledik, Doom 3'ten sonra şüpheye düştük: Acaba bu kadar beklemeyle hayal kırıklığına uğramaya davetiye mi çıkartmıştık? Half-Life 2 beklediğimiz oyun olabilir miydi? Hem de 2004'ü First Person Shooter'ların altın yılı ilan etmişken?

Delî misiniz, hem de nasıl! İyi bir oyunu mükemmel bir oyun yapan şeylerden bahsetmiştik geçen ayki Bilen Adam'ın köşesinde. Bunların hiçbiri somut olmasa da, hepsinin vardıđı ortak nokta aynıdır: Bir oyunu bıraktıktan bir ay sonra hala düşünüyör, oyun bittiđi için yüreğinizde bir yerde sızı hissediyorsanız, o oyun gerçekten iyidir. Mükemmel yakın derecede hem de. Half-Life 2 de işte tam böyle bir oyundu. İnsanı tuhaf bir hüzne boğan, bitik bir dünyaya bıraktı bizi. Muhteşem, ama kesinlikle teknoloji arsız olmayan, sadece "yumuşak" diyebileceğimiz bir grafik evreninin içine. Hikaye e-postalar veya geveze NPC'ler tarafından anlatılmıyor, olaylar bizi sürüklüyor ve bu sürükleme sırasında dikkat ederseniz bulacağınız minik minik detaylarda gizleniyordu esas hikaye. Sesler, görüntüler, olaylar kulak, göz ve zihninizi dolduruyor, gerçek dünyaya kapanıyorsunuz. Zaten bir oyunun yapması gereken şey de bu değil mi, yani bizi gerçek dünyadan koparmak, başka bir dünyaya, başka bir yaşama taşımak? Half-Life 2 her saniyesiyle bunu başarıyordu.

City 17'ye giren trende ortaya çıktığımız andan, Citadel'in zirvesindeki son karşılaşmaya kadar ve hatta daha da sonrasında insanı rahat bırakmayan hasta bir oyun olmuştu Half-Life 2. Evet, hemen herkes bir hata bulmaya soyundu oyunda. Kimilerine göre araç kullanılan bölümleri gereksiz uzunluktaydı, kimilerine göre düşmanlar insanı delirtecek kadar zeki değillerdi, kimilerine göre ortada anlatılan doğru düzgün bir hikaye yoktu, yok efendim Gordon niye konuşmuyordu, Alyx'le aralarında bir şey vardıysa neden söylenmedi, bu nasıl bir oyun sonuydu vs. Meyvesi bol her ağaca yapıldığı gibi, herkes didikleli Half-Life 2'yi ve yeterince didikleleyen herkes de kendince bir hata buldu sonunda. Ama bunların hiçbiri Citadel'in mavi maviliğinden duvarları kadar somut olan gerçeđi değıştirmiyordu: Half-Life 2 2004'ün en iyi oyunuydu.



ÖZEL ÖDÜLLER

En İyi Atmosfer	HALF-LIFE 2
En İyi Grafik	HALF-LIFE 2
En İyi Ses	DOOM 3
En İyi Özgün Müzik	METAL GEAR SOLID 3
En İyi Lisanslı Müzik	GTA SAN ANDREAS
En İyi Senaryo	METAL GEAR SOLID 3
En İyi Yapay Zeka	FARCRY
En Baba Düşman	OCELOT (Metal Gear Solid 3)
En Başarılı Ana Karakter	CJ (GTA SA)
En Etkileyici	LEVEL PAINKILLER-HELL (son bölüm)
En İyi Küçük Oyun	ZUMA
En Büyük Hayalkırıklığı	CS: CONDITION ZERO
En İyi Ek Paket	SILENT STORM:SENTINELS



BilenAdam

Yallah şüfer!

Artık sokakları arşınlarken daha farklı bir gözle bakıyorum arabalara. Eskiden yan gözle ve gizli bir "elbet bir gün benim olacaksınız!" ifadesiyle süzdüğüm modifiyesiz WV Golf veya Peugeot 307'lere artık "lyyy Stock araba! Kışt kışt!" diye aşşayılarak bakıyorum. Gariban, krem rengi Doğan'ın farlarına siyah seloteyp yapıştırılarak yapılmış çatık kaşları gördüğümde "ne kadar basit bir Decal" diyorum. Geceleyin, saat 2 sularında dergiden çıktığımda şehrin karanlığını yırtan bir motor sesine kulak kabartıp "Yine kapışıyor hız limitörü çıkartılmış iki GTI" diye düşünüyorum. Peki, neden böyle oldum? Benim gibi "İstanbul'da yaşıyorsan araba almak abes-tir"i savunan bir insana, arabalara bu kadar dik-kat ettiren şey nedir?

Tabii ki Underground 2! Benim gibi araba hödüğü bir insanı bile modifikasyon manyağı yapan bu muhteşem oyundur bu merakımın sebebi. Ama ne kadar muhteşem, ne kadar mükemmel bir oyun olsa da, en önemli parçayı oyuna katmamışlar. İmalattan modifikasyonlu gelen, bin türlü şekli, hareketli bir sürü parçası

ve sesi olan, bir arabanın en önemli parçası olan şoförlerimizi.

İstanbul sokaklarında azıcık zaman geçirdiğinizde ne demek istediğimi anlarsınız. Araba almamı engelleyen bu mevzu o kadar derine gider, o kadar çok hikâye çıkar ki ki şu 2500 karakterlik boşluğa sığdırmayı bırakın, Bilen Adam fasikülü çıkartmamız gerekir 6 ay boyunca. Ben burada beni en çok ilgilendiren 2 kategoriden bahsetmek isterim.

1- Kadın şoförler: Araba kullanan herkesin kabul ettiği bir gerçek vardır: Üstüne gelen bir arabanın önce şoförüne bakacaksınız, eğer kadınsa kaçacaksınız! Neden böyle? Uzun zamandır kafamın bir köşesine kıpraşan sorunun cevabını birkaç yıl önce güpegündüz, bana yeşil yanan bomboş bir kavşakta ezilmekten son anda kurtulunca anlamıştım: Kadın şoförler trafikten kurtulmanın yolunu bulmuşlardı: Trafığı görmezden gelmek! Gittikleri istikamet haricindeki hiçbir detaya "bakmayarak" (detay= yayalar, yan yoldan çıkan arabalar oluyor) sorumluluğu üstlerinden kendilerince atıyorlardı. 3 gün önce

bindiğim taksiyi arkadan 3 kere "dürterek" yol isteyen şoförü görünce kararımı verdim: Onları görünce hep kaçacaktım.

2- Taksi şoförleri: Eh, insanın arabası olmayınca "tüm sarılar benim" oluyor, doğal olarak bin türlü modelikle karşılaştım. Arabasına binen doktorun ağzından "acaba organ mafyalığı yapar mı, böbreğimi alır mı?" diye laf almaya çalıştıktan, Beşiktaş'ın içler acısı durumunu büyük kulüpler, futbol federasyonu ve FIFA içindeki gizli bir örgüte bağlayan komplo teorisyenine kadar, her birinin ayrı bir hikayesi var. Ve anlatmaktan da çok hoşlanıyorlar. Ama sorun şu ki, ben konuşmayı sevmiyorum! Hiç tanımadığım bir adamla ne onun fikirlerini, ne de kendi özel hayatımı tartışmayı sevmiyorum ben. 3 gün önce bindiğim o "dürtülen" taksinin şoförü de bana "abi bunlar var ya..." diyerek dövdüğü bir kadın müşterisini anlatmaya başlayınca kararımı verdim: Bundan sonra taksicilerle "SAĞIR VE DİLSİZİM. GİDECEĞİM ADRES ŞUDUR" yazan bir kartla iletişim kuracaktım.

EVVEL ZAMAN OLUR KI...

6 yıl önce

Aahh, benim şahsi favorileri kapaklarımdan birisi, yine şahsen en sevdiğim (ama hakkı asla verilmemiş olan) oyunlardan birisi olan Sin'in baş kötüsü Elexis Sinclair tarafından süsleniyor. Yakın zamanda ikincisinin de yapılmakta olduğu duyuruldu ama ne zaman çıkar, şu anda ne durumdadır hiç bilgi yok. Tabii Ocak 99 kapağımızın güzelliği sadece Elexis'ten değil, Half-Life adlı minik bir oyunun da incelemesi "Gelmiş geçmiş en iyi aksiyon oyunu" alt başlığıyla çıkmış. Bunun üstüne Fallout 2'yi, Tomb Raider 3'ü ve de LucasArts'ın sanatının doruğundayken çıkarttığı adventure şaheseri Grim Fandango'yu ekleyin, işte size Aralık 2004 sayımızın içeriğini zorlayacak kalfede oyunlarla bezeli bir sayı.

Ha bu arada, altı yıldır içimi kemiren müthiş bir hafamızı burada düzeltmek isterim. Bu sayıda Tresspasser adlı Jurassic Park temalı bir FPS incelemiştik. Fizik motorunu ilk kez kullanan, ama çalışmak için bugünün bilgisayarlarına ihtiyaç duyan, varilleri iki parmağıyla tutup bileğini 360 derece çevirerek kaldırabilen kadın bir maceracıyı yönetiyorduk. Mahneladınız mı? Hah, işte o korkunç bir oyundu! Berbatı yaw! Ve yanlışlıkla notu dokuz olarak çıkmıştı da yerin dibine girmişti. Şimdi bu altı yıllık bu hafayı düzeltiyoruz: Tresspasser'in notu dokuz değil, altı olacaktı. Teşekkür ederim.

3 yıl önce

Kapakta kainatın en korkunç oyunlarından birisi olan AvP 2'nin (çok şükür ki aynı isimli fiyasko filmle alakası olmayacak kadar güzel bir oyundu) olması şaşılacak bir durum değil. Şaşılacak olan şey, kapağın ortasındaki o dikkörtgen neyin nesiy? Hangi akla hizmet ederek konmuştu oraya? Kapak tasarımımda deneysel arayışlar içine girmek güzel de, dikkörtgen ne abicim? Birisi hemen açıklama yapsın. Bu sayıda incelediğimiz oyunlardan bahsedelim kısaca. Muhteşem Alien vs Predator 2 (%93), benim bir türlü ısınmadığım serinin ilk oyunu Empire Earth (%87), Return to Castle Wolfenstein (%90) (tek kişilikte sucks, multiplayerda rules), yıllar sonra yeniden önüme konsa amuda kalkıp oynayacağım oyunlardan biri olan Devil May Cry (%95) ve üçüncüsü yeni çıkan, ilgisi hak eden platform oyunu Jak and Daxter (%90). Yılın ilk ayları daima mahsulü bol geçmiş anlaşılır.



LEVEL NOTLARI

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

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

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

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istenmeyebilirsiniz. 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 almış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezalef. 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- The Sims 2 ▲③
- 2- Battle for Middle Earth ★
- 3- Half-Life 2 ▼①
- 4- Football Manager 2005 ▼②
- 5- Medal of Honor: Pacific Assault ▼④
- 6- Rome Total War ▼⑤
- 7- Rollercoaster Tycoon 3 ▼⑥
- 8- Zoo Tycoon 2 ★
- 9- Sid Meier's Pirates! ★
- 10- NFS: Underground 2 ▼⑦

PLAYSTATION 2

- 1- GTA: San Andreas ✕
- 2- NFS: Underground 2 ★
- 3- Call of Duty: Finest Hour ★
- 4- The Incredibles ★
- 5- FIFA 2005 ▼③
- 6- The Getaway: Black Monday ▼④
- 7- Prince of Persia: Warrior Within ★
- 8- Goldeneye: Rogue Agent ★
- 9- WWE Smackdown! Vs RAW! ▼②
- 10- Pro Evolution Soccer 4 ▼⑤

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü

ALTIN KLASİKLER

Taze taze tükettiğimiz 2004 FPS ve stratejistlerin altın yılı olsa da Role-Player'lar için korkunç yavaş geçti. Koca senede yüzünde bakılır bir tek Sacred çıktı, o da burnuna kadar buglarla dolu olduğu için kısa sürede oyuncularca bir kenara itildi.

Ama fıkkı geçen sene olduğu gibi, RPG'cilere hediyeledi bu yıl da yılbaşında dağıttı. Vampire Bloodlines ve Sid Meier's Pirates! kutuları role playerları mest edecek.

Altın Klasikler listesinde bir değişiklik de Half-Life 2'nin puanında oldu. "Kendine has bir multiplayer modu" olmadığı için puanı kırılan Half-Life 2'yi bugün alırsanız, Steam üzerinden bedava indirebileceğiniz, son derece eğlenceli Half-Life 2 Deathmatch'e de sahip olacaksınız. Eh, multiplayer da tamam olduğuna göre, 2004 yılının en iyi oyununu onore etmemiz lazımdı, öyle değil mi?

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not
AKSIYON			
PC Metal Gear Solid 3	2004	%93	%93
PC GTA: Vice City	2003	%96	%93
PC Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94	%93
PC Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93	%90
PC Katamari Damacy	2004	%90	%90
FPS			
PC Half-Life 2	2004	%95	%95
PC Far Cry	2004	%93	%92
PC Call of Duty: United Offensive	2004	%90	%90
PC Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95	%90
PC Call of Duty	2003	%91	%89
SPOR			
PC Football Manager 2005	2004	%95	%95
PC Pro Evolution Soccer 4	2004	%95	%95
PC Pro Evolution Soccer 3	2003	%96	%94
PC Madden NFL 2004	2004	%93	%92
PC CM Season 03/04	2003	%93	%91
YARIŞ			
PC Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98	%92
PC Need for Speed Underground	2003	%92	%90
PC Colin McRae Rally 04	2003	%92	%90
PC Grand Prix 4	2002	%93	%89
PC Colin McRae Rally 3.0	2003	%90	%88
STRATEJİ			
PC Rome Total War	2004	%94	%94
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91	%91
PC Age of Mythology	2002	%94	%90
PC Medieval: Total War	2002	%94	%90
PC Rise of Nations	2003	%92	%89

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not
RPG			
PC Vampire: Bloodlines	2004	%92	%92
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92	%92
PC Star Wars: KOTOR	2004	%92	%91
PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94	%89
PC Baldur's Gate 2	2000	%97	%89
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	%95
PC Pacific Fighters	2004	%88	%88
PC IL2 Sturmovik	2001	%92	%87
PC The Sims	2000	%96	%87
PC Operation Flashpoint	2001	%91	%87
DEVASA ONLINE			
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95	%94
PC Tribes Vengeance	2004	%90	%90
PC Battlefield 1942	2002	%92	%88
PC Joint Operations	2004	%87	%87
PC Star Wars Battlefront	2004	%85	%85
PC Everquest 2	2004	%88	%88
PC City of Heroes	2004	%85	%85
PC Final Fantasy XI	2004	%85	%84
PC Asheron's Call 2	2003	%87	%83
PC Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83	%81

VAMPIRE

THE MASQUERADE

BLOODLINES

Ve onlar karanlıkta yürüdüler, çünkü karanlık tek dostları olmuştu...

Sahilde oturmuş gecenin karanlığı içinde parıldayan uzak ışıklardan izlerken türlü düşüncelere daldım, Caine'i düşündüm, tek başına yüzünde yürüdüğü zamanları hayal etmeye çalıştım. Karanlıkta parıldayan uzak medeniyet ışıklarının olmadığı zamanları. Omuzlarındaki yükü hayal etmeye çalıştım, ama başaramadım. Sonuçta kaç kişi şahsen tannısı tarafından lanetlenmek şerefine nail olmuştu ki? Oysa bu lanetin benim üzerimdeki kısmı son derece cüzi bir miktardı. Her ne kadar bu bile beni yaşayan bir ölüye dönüştür-

meğe yetmişse de, en azından binlerce yılın ağırlığını hissetmiyordum. Henüz hissetmiyordum. Sahilde oturup bunları düşündüm, uzak durmaya çalıştığım kamp ateşi ve radyoda çalan hüzünlü müzik eşliğinde geceyi içime çektim. Caine bir yerlerde derin bir uykudaydı. En azından yüzlerinde sıcak Gehenna rüzgârlarını hissedilen sayısız vampir öyle olduğunu ümit ediyordu...

SONSUZ GECE

Lafı fazla dolandırmaya lüzum yok aslında, Bloodlines benim için 2004'ün en iyi oyunu oldu. 2003'ün sonuna yaklaşırken bir başka benzer oyun, Star Wars: Knights Of The Old Republic ile ekran başına tutsak olmuş, Star Wars evrenine balıklama dalıp oyun bitmedikçe başka bir şeyle ilgilenememiştim. Ve tam 2004 nihayete ererken önüme gelive-

Malkavian çatlak demiş miydim? Şu kıyafete bakın!





Haven, Haven, güzel Haven! Bakalım TV'de ne varmış?



Gece ve Hollywood. Geldiğinizde Red Spot'a da mutlaka uğrayın.

ren Bloodlines beni yine aynı biçimde etkiledi.

Bu noktada bir gerçeğin altını çizmem gerek, ben pek öyle vampir hikâyelerinden hoşlanan bir insan değilim. Çoğu vampir hikâyesi korkunç olmaya kasarken komik bir hal alır. Ancak World of Darkness dünyası bu açıdan bambaşkadır. White Wolf firmasının yazarlarının yıllardır nakış gibi ince ince işlediği bu oyun dünyası sadece bir avuç kan emicinin gece maceralarından ibaret değildir. İnanılmaz politik entrikalar, dibi gelmeyen karanlık ilişkiler ve zaman zaman dünya savaşlarına kadar varan sıcak çatışmalarla dolu alternatif bir evrendir bu.

Tabii White Wolf'un yarattığı bu dünya herhangi bir oyun firmasının eline düşseydi maymun edilebilirdi. Ancak Bloodlines'ı yapan firma herhangi biri değil, Troika. RPG sevenler zaten bu adamların kim olduğunu biliyor. Takipçisi olmayanlar için ise şu kadarını söyleyeyim, Fallout ve Arcanum gibi oyunlar bu firmadaki adamların eseri. Bloodlines'ın teknik açıdan olmasa bile oyun atmosferi olarak nasıl bu kadar sağlam olabildiğini açıklamaya yetiyor.

Bir önceki Vampire oyunu olan Redemption'ı oynanmış ve sevmiş olanların için Bloodlines biraz ha-

yal kırıklığı bile yaratabilir aslında. Çünkü her ikisi de RPG olsalar da, Bloodlines hemen her konuda ilkinden farklı bir yapıya sahip. Her şeyden önce oyun tek kişilik bir senaryoya sahip ve tek kişinin hikâyesini anlatıyor. Yani önceki oyunda olduğu gibi, bir grup arkadaşınıza Dungeon Master modunda online oyun oynatabilmek diye bir şey söz konusu değil. Hatta tek kişilik senaryoda da tek karakteri yönetiyor-

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN JYHAD SÖZLÜĞÜ:

Oyunda karşınıza çıkacak bazı terimleri kısaca açalım, World of Darkness'a Fransız kalmayın:

Kindred: Vampirlerin kendilerine verdikleri genel isim.

Kine: Vampirlerin ölümlü insanlara verdikleri genel isim.

Sire: Bir ölümlüyü Embrace ederek vampire dönüştüren bir başka vampire verilen isimdir. Sire ve childe'in bir tür usta-çırak, ya da baba-oğul ilişkisi içinde oldukları söylenebilir.

Childe: Ustaların dönüştürdükleri yeni vampirlere verdikleri genel isim, biraz küçümseme içerir gibi. Tremere klanında "neonate" sıfatı tercih edilir.

Embrace: Bir ölümlünün "kucaklanması", yani vampire dönüştürülmesi. Sanıldığı gibi basit bir iş değildir ve tek ısırıkla olmaz.

Ghoul: Vampir kani içirilerek güçlendirilen ve vampirlere hizmet eden ölümlü hizmetkârlara verilen genel isimdir.

Antedituvian: Üçüncü nesil vampirler. 13 tanedirler ve nerede oldukları bilinmemektedir. İnanılmaz güçlüdürler, gelişleri Gehenna'ya sebep olacaktır.

Thin Blood: Yakın zamanda beliren, zayıf kanlı bir vampir modeli. Eski keha-

netlerde ortaya çıkışları Gehenna'nın işaretlerinden biri olarak kabul edilir.

Jyhad: Binlerce yıldır vampir lordları arasında süren inanılmaz bir güç savaşı. Kimi zaman basit bir vampir, kimi zaman dev imparatorluklar bu oyunda piyon olabilirler. Kim kimin ipini çekiyor, asla bilinmez.

Society of Leopold: Engizisyon'un günümüzdeki devamı, eski gücünden eser olmasa bile yine de vampirler için devamlı bir tehdit unsurudur.

Hunter: Kimi sıradan, kimi de inanılmaz güçlere sahip avcılardır, başta vampirler olmak üzere kâfir kabul ettikleri herşeye karşı savaşır.

Kuei-Jin: Uzak Doğu'nun vampirleridirler. Caine ile ilişkileri yoktur, kaynakları dahil haklarındaki pek çok gerçek sırdır. Kindred ile gizli bir güç savaşındadırlar.

Caine: Kardeşi Abel'i öldürdüğü için lanetlenen tarihi kişilik, tüm vampirlerin babası. Varlığı artık daha çok fışıldanan eski bir efsane haline gelmiştir. Fışıldanan başka bir şey de, onun uyanışının son geceyi getireceğidir.

Gehenna: Korkuyla fışıldanan bir başka efsane. Vampir kültüründeki kıyamete tekabül eder. En eskiler uyanacak, tüm çocuklarını içecek, dünyayı kan ve karanlıkla kaplayacaklardır.

Masquerade: Vampirlerin ölümlü gözlerden uzak kalmak için ardına gizledikleri perde, devamlı süren bir maskeli balo. Çiğnenmesi halinde ölümlü cezalandırılır.

Sabbat: Bir grup vampir tarafından kurulan bir birliktir. Amaçları Gehenna'nın gelişini önlemek ve dünyayı köleleri kılmaktır. Çoğu üyesi hayvandan farksızdır.

Camarilla: En eski vampir organizasyonlarından biridir. Amaçları maskeli balonun sürmesi ve vampir soyunun devamıdır. Yöresel prensler tarafından idare edilen hücre yapısına sahiptirler, kanunları sualsiz uygulanır.

Anarchs: Bunlar Los Angeles bölgesini kurtarılmış bölge ilan eden bir grup Camarilla karşıtı vampirdir. Ağır olarak Brujah'lardan oluşurlar ve haliyle binlerce yıl önce yıkılan Enoch'un idealini yü-

reklerinde taşırlar.

Enoch: Efsanevi bir Kartaca şehri. Kindred ve Kine burada barış içinde, yalanlara ihtiyaç duymadan yaşamış. Ancak diğer klanların oyunları sonucu yok edilmiş. Her Brujah bu katliamın acısını yüreğinde hisseder, hem de üzerinden iki bin yıl geçmesine rağmen.

Blood Hunt: Bir Camarilla prensi kanunları çiğneyen bir vampirin ölüm emrini duyurduğunda, Blood Hunt başlar. Bu çağrıyı duyan her vampir gönüllü olarak katılmak ve ava yardımcı olmakla yükümlüdür. Hükmü sadece koyan prens geri alabilir.

The Beast: Her vampirin içinde bulunan ilkel ve kana susamış vahşi benlik. Buna esir düşmek özellikle Camarilla ve Anarch vampirlerinin korkulu rüyasıdır, çünkü insanlıkla olan son bağları da yitirecektir. Sabbat ise bunu uyandırmak için elinden geleni yapar.

Elysium: Tarafsız bölge, buralarda bü-
yü, silah ve kavga yasaktır.

Haven: Bir vampirin yuvası, oyunda sizin de bir tane olacak.



Sanırım Duke Nukem Forever hangi grafik motorunu kullanacak biliyorum.

UYARI!

Bloodlines gerek senaryosu, gerek dünyası, gerekse de oynanış biçimi olarak çocuklara değil, yetişkinlere hitap eden bir oyun. Zaten tüm dünyada M, yani "yetişkin" bandrolü ile satılıyor. Dünyada bolca kan, şiddet, küfür ve cinsellik var. Ancak hakkını yememek gerekir, Troika bunları sadece gerektiği yerde, karanlık bir atmosferi destekleyecek biçimde kullanmış. Mesela hiçbir diyalogda sırf iş olsun diye edilmiş bir küfre rastlamadım. Aynı şekilde cinsellik de çeşitli şekillerde ima ediliyor ve belirli miktarda çıplaklıkta ekrana yansıtılıyor, ancak onun da suyu çikanlmıyor. Ve etrafa sıçrayan kanlara gelince, eh, bu bir vampir oyunu, değil mi?



sunuz, yani çoğu RPG'nin aksine burada idare etmeniz gereken bir grup yok.

Tabii bu durum çoğu insanın oyunu sıradan bir aksiyon ya da FPS gibi algılamasına sebep olabilir. Ama kesinlikle öyle değil. Doğru, elinize bir tabanca alıp etrafta koşarak hedeflere kurşun yağdırabilirsiniz, ama bu kimseyi vura-bileceğiniz anlamına gelmiyor. World Of Darkness masaüstü oyun dünyası kendine has ve hayli de kullanışlı bir oyun kuralları sistemine sahiptir. Bloodlines, her ne kadar oyuna uyması için bir hayli üzerinde oynanmış olsa da, WoD kural setini oyun içinde gayet başarılı ve etkili biçimde

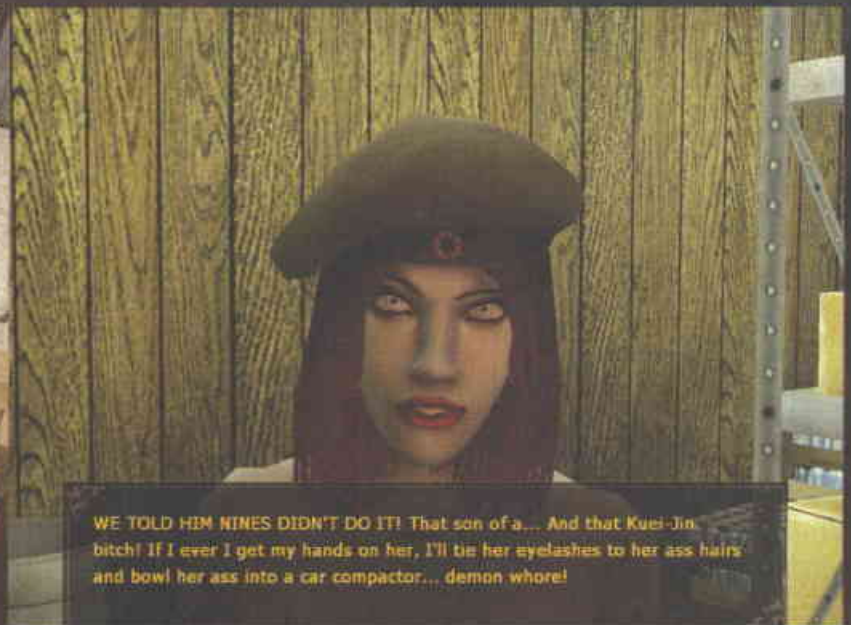
KANIN GÜCÜ

Her vampir klanı farklı "kan disiplinleri" geliştirmiştir ki bunlar aslında kan kullanarak yapılan büyülerdir diyebiliriz. Oğundaki karakterinizin kendine has üç disiplini olacaktır ve bunları geliştirip daha da güçlendirebileceksiniz. Bir de Bloodbuff var, o tüm vampirler tarafından kullanılabilir. Ancak dikkat edin, Elysium bölgelerinde büyü ve silah tamamen yasaktır.

kullanıyor denebilir. Mesela sıradan bir tabanca karakterinizin Ranged yeteneğine göre çok farklı etkiye sahip oluyor. Silahlardan hiç anlamayan biri Steyr ile köca bir duvarı vuramazken, şöyle iyi bir silah yeteneğine sahip bir eleman olarak Glock ile hayli uzun mesafeden hiç kasmadan kafaya atışlar yapabiliyor, üstelik her birinde de kritik hasar verebiliyorsunuz.

Ancak bu oyun sadece tabanca, tüfekle sınırlı değil, her ne kadar sık sık çarpışmaya girecek olsanız da diğer yetenekler de büyük rol oynayacak. Nedir vampirin en güçlü yönleri? Bu sorunun cevabı biraz da hangi klanın kanını ve lanetini taşıdığınıza bağlı tabii. Hemen tüm vampirler kan güçlerini de kullanarak yakın dövüşte normalin üzerinde bir performans sergileyebiliyorlar. Ancak klanınız neye ağırlık vereceğinizi belirleyecektir. Brujah çıplak elle dövüşte uzmanlaşabilirken, Toreador baştan çıkarmayı, Ventruue soylu kanın getirdiği ayrıcalıkları, Malkavian ise efsanevi deliliğini kullanabilir.

Burada oyunun genel yapısı ve dengesiyle ilgili bir yorumda bulunmak gerekli. Seçtiğiniz karakterin yetenekleri oyun boyunca belli görevler ve durumlar da işlerinizi inanılmaz kolay kılacak, ancak bazı noktalarda çok zorlanmanıza sebep olacaktır. Mesela Malkavian'in deliliğini diyaloglara ve haliyle karşdakinin zihnine yansıtabilmesi sayesinde birden fazla defa karşındakileri tek kurşun bile atmadan tarumar edebildim. Ama öte yandan bunun sökmediği durumlar da bol bol karşına çıktı. Sizin anlayacağınız oyun bu açıdan bakınca dengesiz gibi görünebilir, ama gerçekte durum öyle değil. Tipki gerçek hayattaki gibi, burada da seçimlerimiz bazı şeyleri beklenmedik bir-



WE TOLD HIM NINES DIDN'T DO IT! That son of a... And that Kuei-Jin bitch! If I ever I get my hands on her, I'll tie her eyelashes to her ass hairs and bowl her ass into a car compactor... demon whore!

Senin gibi fatlı bir vampirin ağzına yakışıyor mu bu laflar bakayım?

BİRKAÇ ÖNEMLİ İPUCU

Karakter gelişimi hayli esnek bir çizgiye izleyebiliyor, ancak burada dikkat edilmesi gereken birkaç unsur var. Öncelikle, seçtiğiniz klana göre kendinizi ayarlayın. Mesela Nosferatu gibi lağımlarda gezmeye mahkum bir tiplerle kalkıp ta sosyal ilişkilere ağırlık vermenin pek anlamı yok. Aynı şekilde Toreador'un çekiciliğini kullanmamak ta yanlış olacaktır. Ancak ne yaparsanız yapın, şu hususlara dikkat edin:

- » Oyun boyunca en çok ihtiyacınız olacak iki yetenek Computer Hacking ve Lock Picking olacak. Bunları en kısa zamanda azamiye çıkarın.
- » Daha büyük silah daha iyi demek değildir. Ranged yeteneğinizin 6 ise daha fazlasını isteyen Steyr ile boğuşmak yerine, çok daha azına ihtiyaç duyan 44 Magnum ile çok daha verimli çalışabilirsiniz.
- » Bir vampirin yakın dövüş yeteneği her silahtan güçlüdür. Ateşli silahları boşverip yakın dövüşü yoğunlaşmanızı tavsiye ederim. İster çıplak elle dövüşün,

ister katanayla, her iki yöntem de ateşli silahlara oranla çok daha iyidir.

- » Sık sık mağazalara uğrayın. Santa Monica'da Mercurio, Downtown bölgesinde kamyonlu zenci eleman, Hollywood'da hamburgerci ziyaret ve alışveriş edilesi dostlardır.
- » Azami dramatik etkiye ulaşabilmek için oyunu Malkavian olarak oynayın. Çok farklı diyalog seçenekleri ve De-mentation özelliği ile bu karakter World of Darkness'in karanlık dünyasına grotesk bir çeşitlilik katıyor.
- » İhtiyacınız olacak ateşli silahlar pompalı tüfek, otomatik tabanca ve 44 Magnum olacaktır. Bir de ilerleyen bölümlerde bulursanız alev

makinesini kesinlikle alın, ama dikkatli kullanın! Yakın dövüş için başlarda komando bıçağı idealdir. Balızoğu ise yandığın baltasına tercih ederim. Bir yerlerde bir Unique Katana bulacaksınız, işte ondan sonra başka bir şeye de ihtiyacınız kalmaz.

- » Humanity kaybetmemeye özen gösterin, yoksa gittikçe daha fazla Frenzy oluyorsunuz. Bu durumda inanılmaz güçlüsünüz ama kontrolü kaybediyorsunuz. Şehir içinde olursa hoş olmuyor.
- » Oyun tamamen gece geçtiğinden güneşten korkmanıza gerek yok. Ama ateş, elektrik ve pençe gibi "aggravated damage" veren tehlikelere dikkat edin.
- » Zaman ve sinir kaybına uğramamanız için bunu söylemem gerekli, bir bölümde bir Werewolf ile karşılaşacaksınız. Boyutlarını görünce zaten siz de tahmin edersiniz, ona karşı yapabileceğiniz hiçbir şey yok! Zaman dolana kadar ondan kaçmalı, sonra da gitmeniz gere-

ken yere gitmelisiniz. Hayli uzun bir üç dakika olacaktır.

- » Oyun boyunca giyebileceğiniz dört farklı kıyafet var. Üçüncü ve dördüncü seviye kıyafetler üzerlerinde yazanın aksine sadece -1 Dexterity veriyorlar, bu yüzden kesinlikle alın ve giyin.
- » Kan ihtiyacınız seçtiğiniz klana göre değişir. Nosferatu için hiç farketmez, ama Ventrue düşük sınıf insanlar ya da farelerden kan ememez. Buna göre para ayırın ve görevlere giderken kan bankasına uğramayı ihmal etmeyin.
- » Kalabalık bir grup düşmanın arasındayken kan emmeye kalkmayın. Sonu iyi olmuyor.
- » Düşmanları kanlarını emerek öldürebilirsiniz, bu bazı insan bossları için de geçerli, tabii tutabilirseniz. Bunu doğrudan Brawling yeteneği etkiliyor, unutmayın.

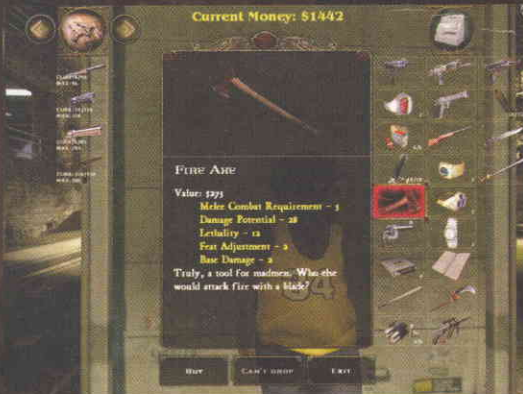
çimde kolaylaştırırken, bazen de ayağımıza dolaşabiliyor. Hangi görevleri kolayca geçip hangilerinde bunalacağınızı hem başlangıçtaki karakter seçiminiz, hem de oyun boyunca yaptığınız seçimler hayli etkiliyor. Bunun haricinde oyunda herhangi bir zorluk seviyesi ayarı da mevcut değil zaten.

YÜZLER

Bloodlines piyasaya çıkan ilk Source grafik motorlu oyun, tabii Half Life 2'yi saymazsanız. Oyunun yapımı hayli uzun süredir devam ediyordu ve Troika uzun bir zaman önce tamamlandığını, ancak piyasaya çıkabilmek için Half Life 2'yi beklediklerini duyurmuştu. İşin doğrusu Bloodlines teknik açıdan bana çok ta bitmiş bir oyun gibi gelmedi. Ama bunun sebeplerini iki perdede incelemek lazım. Öncelikle oyun grafik olarak

ÖLDÜRMEYECEKSİN!

Oyun boyunca dikkat etmeniz gereken iki detay var, bunlardan ilki Humanity seviyeniz. Bu düştükçe insanlıktan uzaklaşacak, daha korkutucu görünecek ve daha sık Frenzy olarak kontrolden çıkacaksınız. İkincisi ise Masquerade, beş defa kuralları çiğnerseniz oyun biter. Ancak biraz dikkat ederek bunları dolu seviyede tutabilirsiniz, kaldı ki pek çok görev ek ödül olarak Masquerade Redemption ve Humanity puanı da veriyor. Size saldırmayan masumları sokak ortasında öldürmeyin, yeter.



Doğru söze ne denir?





"If I choose to be angry, then no one will demand, or expect, what source of anger we take."

Diyaloglar bambaska. Bu amcaya kulak vermeyi unutmayın!

benzerlerinden çok daha iyi, buna şüphenez olmasın. Özellikle konuştuğunuz her karakterin size olan tepkisini mimiklerinde görebiliyor olmak oyuna büyük lezzet katıyor. Bu daha önce kısıtlı da olsa Fallout serilerinde de yapılmıştı hatırlarsanız.

Source grafik motoru ise bunu tüm diyalog kurulabilecek modellerle ve gerçek zamanlı olarak yapıyor.

Ne var



Santa Monica'daki Asylum gece klübü, sahibesi de öyle hanım hanımok biri ki!

ki başta karakter modellemeleri ve animasyonları, sonra da bölüm tasarımlarına baktığımız zaman, maalesef Troika'nın Source motorunun gücünü tam olarak kullanamadığını fark ediyoruz. Nerede Half Life 2'deki karakter detayı, nerede Bloodlines'inkiler? Ve fakat buna pek kusur bulamıyorum aslında, sonuçta Half Life 2'de ancak bir avuç karakter vardı, oysa Bloodlines bu açıdan çok zengin. Büyük ihtimalle hafızayı fazla kasmaması için özellikle etrafta dolaşan tiplemelerin modelleri nispeten basit tutulmuş. Tabii bölüm tasarımları da çok daha büyük ve detaylı olabilir. Mesela şehrin dört ana bölgesi gerçekten de küçük kalıyor, her ne kadar her biri bir sürü ek harıtayla donanmış olsa da devamlı aynı ana caddede yürümek bir süre sonra atmosferi boğuluyor.

Şu ana dek olan eleştirim için artistik tarafını ilgilendiriyordu, yani oyun atmosferini zayıflatan ama oynanışa çok da olumsuz bir etkisi bulunmayan eksikliklerdi. Ancak ikinci perdeye geçtiğimizde teknik sorunlarla karşılaşyoruz ki, bunlar ufak tefek şeyler değil. Mesela hemen aklıma gelen birkaç

örnek, Stealth Kill yaparken yerin dibine geçivermek, etraftaki etkileşimli nesnelerin içine sıkışıp kalmak, geçmeye çalıştığınız yolda takılıp kalmak, bölüm yüklerken masaüstüne atılmak, kapıların bazen anlamsızca açılmayı reddetmesi ya da sizi sıkıştırıvermesi! Sizin de hemen tahmin edebileceğiniz gibi, özellikle nesne çarpışmaları hesaplanırken ortaya çıkan bir sürü program hatası var. İşin acısı, bu hataları oyunu bir kez bitiren herkes görebilir. Acaba Troika hiç mi test etmedi?

İşin komik tarafı, oyunun atmosferi o kadar sağlam, o kadar sürükleyici ki, kendinizi bir kaptırırsanız tüm bu hataları sineğe çekiyorsunuz! Her şeyden önce oyundaki karakterler, olaylar, gö-



Bölümler arasında ulaştırmayı bu amca sağlayacak. Ve daha da fazlasını...



Üçüncü şıkkı seçenler bir zahmet oturup ağlasınlar...



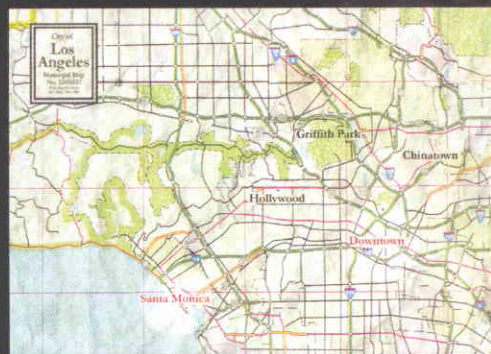
Hadî babacım, katedrale mi geldik? Oynayın yahu!



revler gerçekten iyi hazırlanmışlar. Buna seslendirme ve müziklerin de çok iyi seçilmiş olmasını ekleyin, ortaya gerçekte de ağır ama insanı saran bir hava çıkıyor. Şu ana dek konuyla ilgili tek kelime etmediğim farkındayım ve etmeye de niyetim yok. Tıpkı KOTOR yazısında yaptığım gibi burada da olup bitenleri açık edecek değilim. Şu kadarını söyleyeyim, oyun yeni Embrace edilmiş bir çaylak olarak giriyorsunuz ve ki-

sa süre sonra hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığını anlayacaksınız. Tavsiyem Jack amcanın öğretmenliğini reddetmeyip Tutorial kısmını da oynamanızdır. Hem olaylarla ilgili biraz bilgi, hem de 2 EXP alıyorsunuz ki, bu oyunda bu çok değerli bir miktar! Bu arada Jack'in vaktiyle Karayiplerde korsan gezdiğini biliyor muydunuz? Herif hem Undead, hem Pirate, hem de gayet esprili. Şahsında hafiften bir LeChuck göndermesi sezinlemedim desem yalan olur.

Gönül isterdi ki Bloodlines tüm o sinir bozucu program hatalarından muzdarip olmasaydı. Çünkü Troika gerçekten de pek çok açıdan çok iyi bir iş çıkarmış. Ancak zaten bunu bekliyordum, aynı adamlar Fallout ve Arcanum'da da bir dolu hata bırakmış, sonradan yamamışlardı. Ancak oyunun program hatalarına bakıla-



Şehirde dört ana bölge var, ama yan haritaların sayısı da hiç az değil.

rak bir kenara atılacak bir yapım değil, aslına bakarsanız büyük ihtimalle bu geçtiğimiz seneden aklımda kalacak olan tek yapım. Eğer hatalarla uğraşmak istemezseniz yamaları çıkana kadar bekleyin, ama bir dolu saçma oyun yerine Bloodlines'a mutlaka vakit ayırın. Pişman olmayacaksınız.

_M. Berker Güngör



VAMPIRE BLOODLINES ROLE PLAYING www.vampirebloodlines.com

Yapım: Troika

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Activision

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 18 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
1,2 GHz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD	3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX2 2+1
 5+1 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Mükemmel hikâye ve oyun atmosferi, yüz animasyonları güzel, iyi ses ve müzikler.

▼ Bazı çok ciddi yazılım ve grafik hataları. Grafik tasarımı yeterli değil. Karakter animasyonları.

LEVEL NOTU



Alternatifler: K.O.T.O.R., Thief 3

92

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



LEVEL HIT

Eski bir sevda, yeni bir oyun

Filmin etinden, sütünden faydalanmak için yapılmış bir oyun mu yoksa gerçekten iyi mi?

Beyaz perdeye de başarısını kazımış bir sanat eserinin strateji oyunundan ne beklersiniz? Göz okşayan grafikler ve çarpıcı film müzikleri mi? Atmosferin filmde sahnelere desteklenmesini mi? Peki, iyi ya da kötü tarafı seçerek kaderi kendimiz çizebilsek nasıl olurdu? Hatta görevlerde RPG çeşnisi de bulunsaydı? Ama ya yapımci tertemiz uygulamanızdan faydalanarak yalnızca eserin ismine güvendiyseniz?

Başarılı bir film serisi ardından onu konu alan oyunların gelmesi alışılmadık bir şey değildir. Hele bu seri Yüzüklerin Efendisi gibi gerçek bir sanat eseriyseniz. Doğal olarak bu kural onun için de bozulmadı ve ortaya bol bol Orta Dünya konulu oyun çıktı. Bunların büyük çoğunluğu "içinde yüzük olsun nasıl olsa oynanır" mantığı güderken ortalamanın üstündeki oyunlar filmin haklarına sahip EA imzası taşıyordu. Bu oyunlardan en çok beklenebilecek C&C Generals'ın yetenekli yapımcılarınca hazırlanan gerçek zamanlı strateji BfMEydi. Biz beklerken yapımcılar E3'te yaptıkları şovlarla oyunun grafik motorunun gücünü fil-

min müzikleri eşliğinde gösterip binlerce oyuncunun ellerinin daha da kaşınmasına neden oluyorlardı. Uzun bir bekleme sonrası nihayet kaşınımıza alacak oyun önümüzde. Deli gönül isterdi ki şöyle arkanıza yaslanıp 90 üzeri bir not almış bir oyun tanıtımının tadını çıkarın.

ORTA DÜNYA'DA OLMAK İSTER DELİ GÖNÜL

Bir DVD (ya da 4 CD) şeklinde gelen BfME'yi yüklememizle Campaign, Skirmish, Training ve multiplayer seçenekleriyle karşılaşırız. Oyun genel olarak üret-yöket tarzı strateji görevleri ve filmde aşına olunan karakterleri yönettiğimiz RPG tarzı görevlerden oluşuyor. Senaryo EA filmin oyun haklarına sahip olduğundan (ve oyun kitaptan çok filmin oyun olduğundan) filme paralel şekilde ilerliyor. BfME'nin yönetim şeklini kısa ve başarılı şekilde özetleyen training'den sonra campaign'e geçiyoruz. Pratik oyun arabirimi sayesinde oyuna alışmak strateji türüne uzak olmayan birinin en fazla bir dakikasını alacaktır. Campaign bölümü tercihimize göre iyi veya kötü tarafı yöneteceğimiz görevlerden oluşuyor. İyi tarafta Yüzük Kardeşliği'ni yönetirken, kötü tarafta olaylar Saruman etrafında dönmüyor. Her bölümde eşlik edecek kahra-

manlar görev dağılışı ve hikâyenin akışına göre belirleniyor.

Başlangıçta iyi tarafı seçmemizle kendimizi Yüzük Kardeşliği'nin dokuz üyesiyle birlikte Moria Madenleri'nde buluyoruz. Her köşeden üzerimize bir sürü ork ve troll akıyor. Fakat kahramanlar sandığımızdan

dayanıklı olduğundan paniğe gerek yok. Burada her kahramanın kendine has yetenekleri olduğu gözümüze çarpıyor.

Örneğin Aragorn yandaşlarını iyi leştiren ve düşmanı etkileyen yeteneklere

sahipken, Gandalf yıldırım-





Eskiler bir Ent Dünya'ya bedeldir derler.

farla düşmanı savuruyor, Legolas aynı filmdeki gibi attığını onikiden vuruyor ve Gimli baltasıyla toplu katliam yapıyor. Hobbitler bu grubun yanında kılıçları ve atlıkları taşlarla üvertür havasındalar. Seçilen yetenekler ikon olsun mantığıyla değil, karakterlerin gerçekten işe yarar ve mantıklı yeteneklerinden seçilmiş. Yetenekler ve büyüler için karakterin deneyim puanı toplayarak gerekli seviyeye ulaşması yeterli. Pasif yetenekler her an kullanımdayken aktifleri bir kere kullandıktan sonra yeniden kullanılabilir hale gelinceye kadar beklemek gerekiyor. Böylece kardeşlik düşmanlarını beyaz perdeye nazaran çok daha kısa sürede alt ediyor.

ÇEMBERİMDE BİNA OYA OYNAYAMADIM DOYA DOYA

Moria Madenleri ve Lothlorien'den geçmemizle BfME'nin ana yapılarıyla tanışıyoruz. Klasik stratejilerde istediğimiz binayı istediğimiz hemen her yere kurabilirken BfME'ye farklı bir yapı sistemi hakim. Bina kurmaya başlayacağımız ilk görevle birlikte karşılaştığımız büyük bir daire ve etrafındaki iki ayrı büyüklükteki dairelerden oluyor. Ortadaki daire ana binamıza ait. Çevresindeki dairelerden birine tıklanmasıyla yapılabilecek binaların seçileceği bir menü açılı-

yor ve birini seçmemizle de inşaatı başlıyor. Bu binalardan çiftlik sayesinde askeri birimler için gerekli yiyeceği elde ediyoruz. Bunun dışındaki binalar arasında klasik askeri binalar ve birimler üzerinde etkili olan yapılar (örneğin birimleri iyileştiren havuzlar) bulunuyor. Binaların kullanıldıkça gelişmeleri yanı sıra sayıları artıkça performansları artıyor. Birimlerin özelliklerini geliştirmek için bir binadan istediğiniz upgrade'i satın aldıktan sonra Dawn of War'ı andıran bir şekilde her birime tıklayarak tek tek yapılması gerekiyor. Tek tek upgrade yapmak hem zaman hem de maddi açıdan canınızı sıkabilir. Üretim ve upgrade için yiyecek yanında az sonra bahsedeceğim kumanda puanlarından (Command Points) faydalanıyorsunuz.

BfME'de tüm birimler kahramanlar gibi LEVEL atladığından

bölümden bölüme taşınabilmeleri gibi isabetli bir karar verilmiş. Bu nedenle bazı görevlerde ilensini düşünerek fazladan adam üretebilirsiniz. Hatta bu şekilde bölüm sonu istatistiklerinde birimlerden birine kendi adınızı vererek yaptıklarını tek tek izleyebilirsiniz. Bunun dışında oyunda moral faktörü de önemli. Örneğin savaş sırasında üzerlerine Sauron'un gözü (nazaran?) gelen savaşçıların performansları aniden düşüyor. Bunu toparlamaksa kahramanların yeteneklerine kalıyor. Kötü tarafta ise başarılı olabilmek için yüksek sayıda ork çoğunlukla yeterli. BfME'nin oyun içi görüntülerinde gördüğümüz devasa meydan savaşları birçoğumuzun ağzının suyunu akıtmıştı. Bu kalabalık tek tek askerlerle ilgilenmek yerine Rise of Nations'u andıran bir şekilde toplam on kişiye kadar olan küçük askeri birlikleri yönetmemizle oluşuyor. Bu grupları orduyu oluşturacak şekilde kolayca birleştirebiliriz. Saçma olan ise bir kere birleştirilen askerlerin tekrar ayırlamamaları. Bu yönüyle ekran klasik stratejilere nazaran kalabalık olmasına rağmen gönlümüzdeki gerçek meydan savaşları oyun boyunca çok ender oluyor. Kaba bir hespla Miğfer Di-

Orduya "nazar" değince moralleri kötü etkileniyor.





Yapı sistemi klasik stratejilerin tersine çemberden bina seçme şeklinde gerçekleşiyor.



Süvarilerin bonusu kalabalık bir mızrak grubuna ötmüyor.



binde bile ekranda aynı anda 200-300 arası birim göreceksiniz. Buna rağmen düşman dalgalar halinde geldiğinden devasa bir savaşta olduğunuz hissi uyandırıyor. Bunun gibi kuşatmaları dört gözle bekleyenler görev bittiğinde harcadıkları zamanı görünce tatmin olmayabilirler. Şahsen iki tane "askerleri sal çağıra, Mevlam kayıra" tarzı görevdense daha uzun kuşatmaları tercih ederdim. Çünkü ister iyi ister kötü tarafta olun görevlerde genel olarak ana amacınız rakibin tüm binalarını yıkmak olacak. Bu görevlerde yapacağınız belli bir sıradan ibaret. Bir grup askerle harita üzerindeki görülmeyen bölgeleri açıyor ve buralarda düşman namına gördüğünüz her şeye saldırıyorsunuz. Düşman binalarını gösteren çemberdeki tüm binaları yıktığınızda çemberin merkezinde tarafınıza göre mavi veya kırmızı renkli bayrağınız beliriyor ve buraya kendi yapılarınızı kuruyorsunuz. Bu tarz görevler en fazla dördüncü defadan sonra monotonlaşıyor ve keyfini çıkaracağınız bir olaydan çok geçmeniz gereken bir engel haline geliyor.

CANLI BİR "ORTA DÜNYA"

Her tamamlanan görevden sonra gerçekten harika canlandırılmış Orta Dünya haritası üzerinde sonraki hedefi seçiyoruz. Canlandırılmış dedim, çünkü ikinci kitabın ilavesi sayesinde hepimizin duvarını süsleyen Orta Dünya haritasında püsküren lavlardan, dağlar üzerinde uçan Nazgul'lara kadar her şey yaşıyor. Harita ekranında fare imlecini bir bölge üzerine getirdiğimizde ekranın sol alt köşesindeki pencereden filmde buralarda geçen sahnelerden bölümler gösteriliyor. Oyunun birçok yeri atmosferi tamamlayan bu tür parçalarla süslenmiş. Yalnız bu bölümlerde müziğe de-

Zaman sonunda Gandalf'ın yardımını bekliyorsanız başka bir taktik düşünün.

vam edileceğine sahnelerin seslerine yer verilse daha iyi olabilirdi. Haritada olayların gidişatı hakkında bilgiyi danışmanınız Gandalf veya Saruman'ın ağzından alıyoruz. Onların seslendirmeleri filmde tanıyacağınız Ian McKellen ve Christopher Lee'ye ait. Harita tüm bu özellikleriyle bir şölen olmasına rağmen asıl amacı

olan görev seçimi özelliğini tam veremiyor. Bir görevde istediğiniz orduyu ve karşılığında alacağınız ödülü seçebilmeye rağmen bunun gidişatı üzerinde etkisi çok sınırlı. Bunun nedeni yukarıda bahsettiğim "yoket-kendininkini kur" tarzı görevler. Yani hangi orduyu seçerseniz seçin yapacağınız şeyler üzerinde çok küçük etkisi oluyor. Çekirdek görevlerde ise zaten seçim şansını sunulmuyor.

Ana haritada sunulan her görev üç ödülün birini öneriyor. Bunlardan en önemlisi güç puanları (power

TEKNİK DESTEK

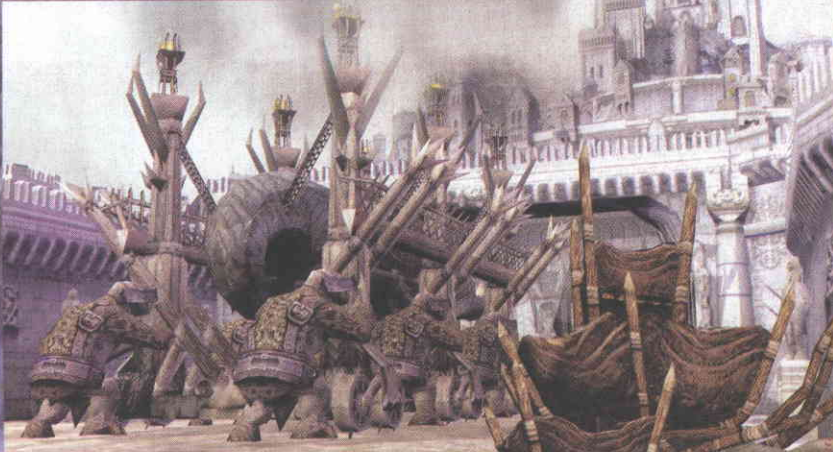
BİME'nin minimum gereksinimlerinde 1,3 GHz anılmasına rağmen orta detayda 1,6 GHz altı bir işlemci ve Geforce 4 altı bir kartla oyuncuyu eğlendirmekten çok yaşlandırıyor. Bunun altında oyunun üzerinde baya oynanmış bir C&C: Generals motoruyla hazırlanması yatıyor. Yine de gözünüz ekranda umutla oyunu oynamayı bekliyorsanız biraz performans artışı için şu ayarları yapabilirsiniz.

1. Öncelikle grafik ayarlarının detay bölümünde Custom'ı seçin.
2. 3D Shadows'u kapatarak %30 performans artışı elde edebilirsiniz.
3. Performans toplu savaşlarda düşüyorsa Particle Cap'i kapatarak rahatlayabilirsiniz.
4. 2.0 GHz'den düşük işlemcilerde Props özelliğini kapatarak ekstra animasyonların yükünden kurtulabilirsiniz.
5. Minimum detayda oyun inatla kasiyorsa oyunu kapatarak bir fincan kahve alabilirsiniz.

ABİ BU GANDALF DÜŞMÜYOR MUYDU YA?

Yüzüklerin Efendisi beyaz perdeye kitabın fanlarını üzen bazı değişiklikler ve eksikliklerle gelmişti. BfME'de bir film oyunu olarak bu değişiklikleri aynen taşıyor. Hatta EA üstüne üstlük hiçbir ek bilgi vermeden ekstradan sivri değişiklikler yaparak olayı abartmış. Oyuncuya ilk tokat Balrog'un Khazad-dûm'da Gandalf'a yenilip gidişini paşa paşa izlemesiyle atılıyor. Sağolsun ki(!) EA böylece büyücü Lotlorien ve Amon Hen'de de gruba katarak oyunculara daha fazla büyü şovu sunmayı amaçlamış. Başka bir batan noktaysa Yüzük

Kardeşliği Anduin'de hep beraber botların yanında durmalarına rağmen, Sam ve Frodo'nun grubu sanki yalnızlarmış gibi terketmeleri. Boromir'i kurtararak senaryonun kalanında çok eğlenmenizi sağlayan bir bölüm daha var ki ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Hatta Legolas'ı öldürdükten(!) sonra tekrar karşılaştığında oyunu silenlere bile rastladım. Bu tür değişiklikler oyuna ağır bir darbe indirmiş. Son sözüm: Kalp ilacı kullanıyorsanız Miğfer Dibi Savaşçı'ndan hemen önce almanızı tavsiye ederim.



Bölüm araları oyun motoruyla hazırlanan sahnelerle süslenmiş.

points). Bu puanları kullanın şekli Age of Mythology'deki mucizeleri andıran büyülerle alabilmek için kullanıyoruz. Büyüler güçlendikçe daha fazla puan isteyen bir teknoloji ağacından seçiliyor. Bu büyülerle Rohan askerleri veya ölümler ordusunu yardıma çağırarak veya bir bölgedeki tüm savaşçıların sağlıklarını düzeltmek mümkün. Bunlar kahramanlara bağlı olmaksızın her görevde elinizin altında bulunuyor. İkinci ödül bir sonraki görevden itibaren alacağınız yiyecek ödülü, üçüncü ise birliğinizdeki asker sayısını belirleyecek kumanda puanlarından oluşuyor. Bu puanlar üretilebilecek ve savaşa sürülecek birim sayısını belirliyor. İşin komik tarafı birim limitine her zaman uyulmuyor. Birçok görevde oyuncu önce sıkıştırılıp sonra destek kuvvetlerle rahatlatılıyor. Böylece puanınız kalmasa da ek kuvvetlerle sınırı aşıyorsunuz.

MİĞFER DİBİ KAHRAMANI BOROMİR?

Tüm bu anlattıklarımın sonra örnek bir görev olması bakımından ilk zor görev Miğfer Dibi hakkında

Kabusun kanatları moralleri dibe vurduruyor.

bir kaç ipucu verelim. Görevin başlamasıyla beraber ilk olarak Legolas'ı ve okçuları duvarlara yerleştirin. Armory'de ugradeleri hallettikten sonra sonra birkaç süvari yaparak intihar komandosu niyetine dışarı bırakın. Okçularınızı saldırı formasyonuna sokun, bu savunmalarını azaltsa da getirisi bu açığı kapatacaktır. Başlangıçta duvarlarınıza saldırmayacaktır. Birakin rakip bunlarla uğraşırken (atlar koşarak rakibi ezerken) okçularınız sayılarını azaltsın. Diğer kahramanları (Boromir hala orda, ühüea!) duvar arkasında tutun, düşmanların duvara çıkmasıyla saldırtın. Bu arada atlılarla bu grubu destekleyin. Kalabalığın aniden çok arttığı yerlerde Aragorn'la düşmanı korkutarak dağıtabilir ve Gimli ile tepelerine binebilirsiniz. Ayrıca kale önüne yapacağınız iki havuz birçok hayat kurtaracaktır. Zaten en kritik noktada gelen Eomer ve saz arkadaşlarıyla büyük ölçüde rahatlayacaksınız. Artık rakip üslere dalabilirsiniz. Tabii görevde bunun gibi çeşitli taktik-

ler kullanmak mümkün. Kalabalık bir atlı grubunu arasına dışarı çıkararak milleti ezebilir, sonra çeşme veya büyü yardımıyla iyileştirebilirsiniz. Hatta surlarda bir grup süvari bulundurup çıkını ezmesini sağlayabilirsiniz. Ya da Elfwood ile rakibe adım ilerleyebilirsiniz. Seçim sizin.

Can sıkması muhtemel diğer bir görev de Osgiliath. İlk olarak üs girişinin güvenliğini iki kuleyle ve bol sayıda askerle (özellikle okçularla) artırın. Katapultları ortadaki köprünün ortasına ve yukarisına yerleştir-





Kutu tarafı seçtiğimizde en sevdiğimiz birim yıkım ekibi Nazgul olarak.



rin. Aşağıdaki köprüde yerleşmiş birimler erimeye başlayınca yeni birimlerinin çoğunluğunu ortadaki köprüye kaydırın. Köprüyü arkadan saldırı formasyonundaki okçularınızla destekleyin. (Fire upgrade yapmıyorsunuz değil mi?) Burada ufaktan ilerlemeye çalışmazsanız rakip çok kısa sürede köprüye ağır bir saldırı yapacaktır. Yavaş yavaş ilerlerken Elfwood'un harikalar yaratabileceğini unutmayın. Bunlar dışında genel olarak atlamamanız gereken birkaç nokta da var: Adamlarınız hayatta kaldıkça daha iyi olacağından mümkün olduğunca eski adamlarınızı kaybetmeye çalışın. O tuşunun tüm orduyu seçtiğini ve A ile saldırı yapabileceğinizi unutmayın. Bunlar dışında sık kullandığınız yeteneklerde kısa yol tuşlarından faydalanmaya çalışın. Bu arada kahramanlarınızdan biri ölürse korkmayın, her ne kadar abuk olsa da bir sonraki bölümde size kucak açıyor olacaktır.

HEPSİNE HÜKMEDEK TEK GRAFİK

Zihnimizi senaryo hatalarından (bkz: kutu) anımsattığımızda oyunun asil kuvvetli yönü olan grafikler daha iyi göze çarpıyor. Geliştirilmiş Generals motoru sayesinde savaş sırasındaki ayırtı sayısı tavana vuruyor. Hangi birini sayalım. Entlerin düşmanları savaş meydanının bir köşesinden diğerine uçurması, trollerin silah olarak kullanmak için ağaçları sökmesi, bir kez daha izleyebilmek için gerekli gereksiz yapabileceğimiz harika büyü efektleri. Benden tam puan alan grafikte tek hoşuma gitmeyen nokta savaş sırasında alana yeterince yukarıdan bakamamak (Zoom Out) oldu. Bu nedenle özellikle yüksek zorluk seviyesinde yer yer eliniz ayağınız dolanabilir. Grafikler nedeniyle

le oyunun kasmaından yakınıyorsanız buralarda bir yerdeki teknik kutusuna göz atın.

Müziklerde ve seslendirmede filmin orijinal sesleri ve soundtracki kullanıldığından eşsizler. Ek olarak oyun sırasında etkilerinin

dörde katlandığını savunuyorum. Dolayısıyla leziz film müzikleri, atların ayak sesleri ve çeliğin çeliğe vurma sesleriyle birleşince BfME oyuncuyu kolayca sarıyor. Bölüm sonlarında bir Command & Conquer klasığı olan haykırışlar da aynı bir hava katıyor. Senaryoya değişiklikler nedeniyle tahammül edemeyenler açlıklarını multiplayer ve Skirmish ile bastırabilirler. Bu modlarda Gondor, Rohan, Isengard ve Mordor seçeneklerinden birini alıyoruz. Modlar klasik death-match şeklinde gerçekleştiğinden stratejiyi rakibin kampları üzerine kurmak büyük avantaj kazandırıyor. Fakat üret-yoket politikası nedeniyle yoğun stratejik planlar beklemeyin. Skirmish'te bilgisayarın yapay zekası birçok oyuncuyu tatmin edecektir.

SÖZÜN ÖZÜ

Yazı boyunca oyuna verdiğimiz bakmayın. Çünkü Orta Dünya'ya gönül vermiş bir strateji sever olarak bu ikisinin kısmının gerçek bir klasik olmasını çok isterdim. Dolayısıyla oyunla ilgili birçok beklentim vardı. Özellikle hikâyesel değişiklikler beni hayal kırıklığına uğrattı. Migfer Dibi gibi fantastik savaşlara yön vermek harika bir deneyim olsa da sayılarının az olması üzücü. Fakat tüm eksiklerine rağmen BfME atmosferi ve teknik yapısıyla hem strateji severler hem de aklı Orta Dünya'da kalanlar için yaşanması gereken bir deneyim.

Göker Nurbeyler



LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH GZS <http://www.eagames.com>

Yapımcı: EA Games

Medya: 1 DVD

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Dağıtıcı: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Gelecek

Multiplayer: Online

Network

2-8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Deathmatch

Minimum	Önerilen
1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 3,2 GB HD Alanı	2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 3,2 GB HD Alanı

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 3+1 Stereo

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Normal/Zor

Grafik	Artılar/Eksiler
Ses	▲ Grafik, ses-müzik, ▲ kupaşmalar, Power Point / ▲ Command Point sistemi, ▲ War iki tarafta oynayabilme
Oynanabilirlik	▼ Senaryo hataları, ▼ Görevlerde yapılanların
Multiplayer	▼ sık sık kendini tekrarlama.
Eğlence	

LEVEL NOTU

Alternatifler: War of the Ring, WarCraft 3

85



LEVEL CLASSIC

SID MEIER'S PIRATES! LIVE THE LIFE

Bordalamaya hazırlanın!

Nasıl profesörler konularına çok hâkim olduklarından, onlara bir soru sorduğunuzda cevap vermekte zorlanırlarsa, ben de bu oyunu size anlatırken aynı şekilde zorlanıyorum. Çünkü ben bu oyunu 10 seneden fazla bir süredir oynuyorum. Evet, hâlâ oynuyorum ve hala keyif alıyorum. Herhalde Türkiye'de bu oyunu en çok bekleyen insan gene bendim. Sinan'a hiç çaktırmadan, türlü şirinlikler yaparak oyunun incelemesini kaptığımda ne kadar mutlu olduğumu bilemezsiniz. Aslında oyunun incelemesini bana vermeseydi Sinan'ı gene türlü şirinliklerle doğrayacağımı kendisi bilmiyordu ama onu da buradan duyurabilirim. Pirates yalnız benimdir, benim hisse hissi!

HOORAY AND UP SHE RAISES!

Pirates aslında bir yetimin intikam hikâyesi. Oyunda, ailesini tekrar bir araya getirip hayatını darmadağın eden Markizden intikam almak için yelken açan genç bir miçoğu yönetiyoruz. Borcunu ödemek için filonun seferden dönmesini bekleyen büyük babamızın

malikânesine baskın yapan kötü Markiz filonun battığını söyler ve biz haric herkesi yakalar. Biz ise adamın emrimizin tersiyle vurup kaçırız (daha o yastan isyan-kâr olarağımız belli).

Tüm oyunumuz bu miçoğu bir efsane haline getirmek ve Karayiplerin bir numaralı korsanı yapmak üzerine kurulu. Tabii ki bu yolculukta bir amacımız da ailemizin kayıp bireylerinin hepsini yeniden bulmak ve bu arayış sırasında oldukça büyük bir servet yapmaktır.

Tüm bu çabalarımızın sonucunu ise oyun içindeki tablodan ve oyun sonundaki skor kısmından anlıyo-

ruz. Oyun sırasında ülkelerden aldığımız çeşitli rütbeler, batırdığımız gemiler, ele geçirdiğimiz veya yağmaladığımız şehirler, markiz'i takip etmemiz, bulduğumuz korsan haritaları, kurtardığımız aile bireylerimiz ve keşfettiğimiz kaybolmuş İnka şehirleri bize puan olarak dönüyor. Tüm bunları yaptıkça ünümüz de artıyor. Oyunun sonunda ise, tüm oyun boyunca yaptığımız her şeyin sonucunda,



zenginlik derecemize göre hayatımızın geri kalanını nasıl geçirdiğimiz bir resim ile bize gösteriliyor.

Oyunu bitirmek için istediğimiz zaman yağmayı dağıtıp emekli olabilir ya da sağlığımız el verdiğince korsanlığa devam ederiz.

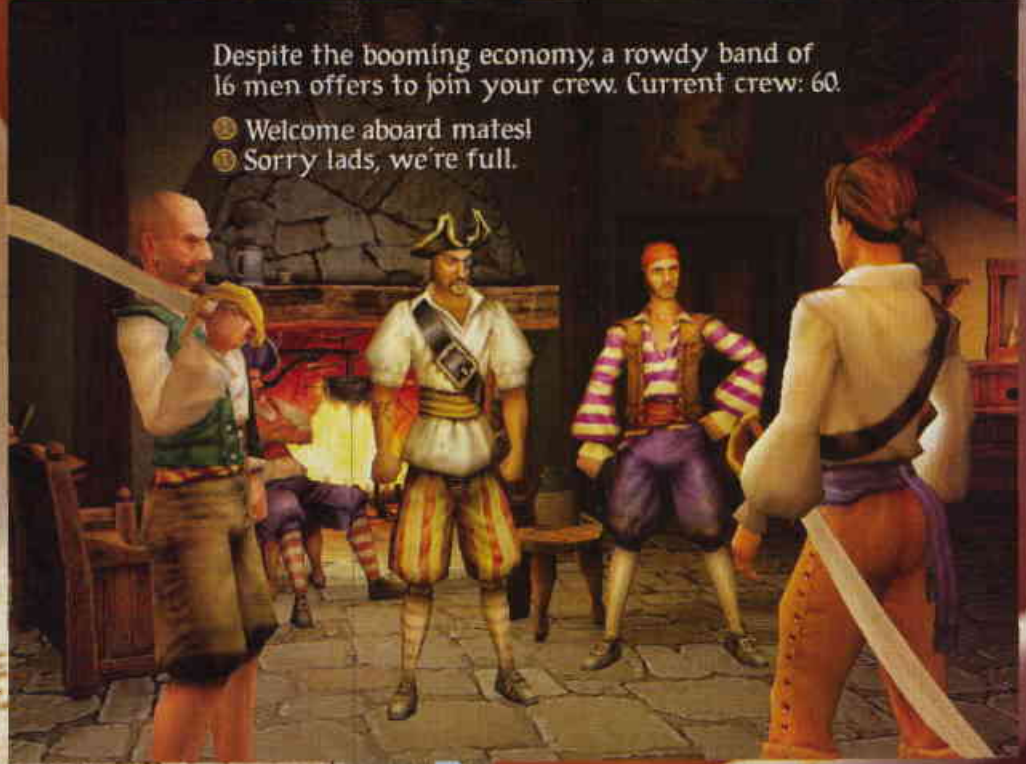
EARLY IN THE MORNING

Eski Pirates'ı oynayanlar bu oyunda eski oyunun AYNISINI bulabilirler. Hatta oyunun dinamikleri bile aynı. Seneler önce Commodore 64'te geceler boyu, hiç Save etmeden (çünkü disket sürücüm yoktu, o yüzden makineyi kapatıncaya kadar oynardım) Pirates oynarken kullandığım taktiklerin, bilgilerin aynısını bu oyunda uyguladım ve hepsi çalıştı. Hatta oyundaki ilk savaşım bile bana pratiğimi hiç kaybetmediğimi gösterdi. Gemimden attığım güller menzilin sonunda denize doğru düşüşe geçerken son anda rakibin güvertesinde delikler açtılar. Evet! Pirates eski Pirates ve onu daha önce hiç oynamamış olanlara anlatacak bir sürü şeyim var.

İlk oyunda olduğu gibi burada da bulunduğumuz gemide çıkan bir isyan sonucunda kontrolü ele alıyoruz. Oyuna girerken seçtiğiniz tarafa göre en yakın limana giriveriyor ve şehrin yöneticiden onun devleti adına çalışacağımıza dair bir belge alıyoruz. Hiç bilmeyenler için oyuna ilk girişte en basit seviyeden başlamanızı öneririm. Özellikle elinizdeki o dandik gemiyle ilk başlarda hiçbir şey yapamayacağınızdan, bir de zor şartlar altında oyuna girmeyin.

Gerçi oyunda ustalaştıkça en kötü gemiyle bile büyük işler başarabilirsiniz ama acemiler için başlangıç problem olabilir.

Oyunun genel haritasına bakıldığında gördüğünüz üzere gemilerin en çok olduğu yer şehirlerin birbirine en yakın bulunduğu yer.



Despite the booming economy a rowdy band of 16 men offers to join your crew. Current crew: 60.

- ① Welcome aboard mates!
- ② Sorry lads, we're full.



Yaa yaa, sen bana ancak çay kahve taşırırsın şimdi.

Bu durumda siz de haritanın ortalarında bir yerde oyuna girin. Mektubu aldıktan sonra ise sizin devletinize düşman olan devletin gemilerini batırarak yağmaya başlayın. İlk iki gemiden sonra ise hemen sizin tarafınızda olan devletin bir limanına gidip yöneticilerle konuşun ve ilk rütbenizi alın. Oyundaki amaçlarınızdan birisi de Karayıplarda egemen olan 4 devlette en yüksek rütbeye erişmek. Rütbe aldıkça hem ününüz artıyor, hem de o devletin limanlarından yararlanırken çeşitli avantajlar ediniyorsunuz. Aynı zamanda başarılarınız ölçüsünde size bir miktar toprak başlangıcı geliyor. Oyunun ana akışı bu yönde.

PULL OUT THE PLUG AND WET HIM ALL OVER

Oyunun neredeyse hepsi gemiler arası savaşla geçi-

yor. Özetle sizin filonuzu yöneten geminiz ve rakip gemi/gemiler arasındaki top atışlarına dayanan deniz savaşları Pirates'ı Pirates yapan en eğlenceli kısım. Burada kullandığınız mermi tiplerinin karşı gemiye verdiği zararlar farklı. Chain (zincirle birbirine bağlanmış iki gülle aslında) güller karşı tarafın yelkenlerine zarar veriyor ve böylelikle hızını azaltıyor. Aynı zamanda güverteye de az da olsa zarar veriyor. Grape (üzüm, 5 gülle bir arada) güller personele oldukça zarar veriyor ve böylelikle bordalamadan önce size avantaj sağlıyor. Round (tek ufak gülle) ise direkt olarak karşı gemiyi batırmak için kullanabileceğiniz güller. Aynı zamanda az da olsa personele zarar veriyor. Menzili en geniş olan güller round, en düşük olanlar ise grape. Bu yüzden başlangıçta round ile vururken yaklaştıkça chain'e geçip rakibin ana yelken direğini kırmak ve daha sonra da grape ile personeli azaltmak özellikle büyük gemilere karşı uygulayacağınız bir taktik olabilir. Eğer bir gemiyi, özellikle de round güllerle, çok fazla vurursanız patlayıp batıyor ve hiç bir yağma elde edemiyorsunuz. Bu yüzden dikkatli olun.

Savaşta rüzgâr çok büyük bir etken çünkü geminizin manevra yeteneğini etkiliyor. Ayrıca savaşa girmeden önce ana haritada saldıracığınız gemiye göre rüzgârı arkanıza alıp ondan sonra saldırı geçin. Böylelikle savaş ekranında bir avantaj ile çarpışmaya girmiş olursunuz.

Rüzgârı arkanıza almanız size yüksek manevra yeteneği sağlar ve karşı gemiye yaklaşma konusundaki inisiyatifizi sizin elinize verir. Ayrıca sizinkinden daha büyük ve daha kalabalık gemilere yaklaşırken hem rakibinizin top atışlarından daha kolay kaçmanız hem de savaşı istediğiniz gibi yönlendirebilmeniz için rüzgâra hâkim olmanız şart. Özellikle korsan gemileri ve sizden kalabalık olan gemilerin size ateş etmek yerine bordalamaya çalışma eğilimi var.

EN GARDE!

Bir gemiye bordalarsanız bu defa da kılıç dövüşü yapıyorsunuz. Tüm oyun nümerik klavyeden yönetiliyor



ve bu dövüşlerde son derece kolay. Yalnızca yapacağınız saldırıyı seçiyorsunuz o kadar. Bu dövüşlerde önemli olan karşı tarafın asker sayısının sizden kat be kat fazla olmaması ve savunmada durmamanız. Durmadan saldırın, aksi takdirde asker kaybetmeye başlıyorsunuz ki şehirlerde size katılacak kalabalık korsanlar kolay bulunmuyor. Sonra liman liman dolaşip korsan toplamak zorunda kalıyorsunuz. Bir şehre girip tayfa aldıktan sonra orada yeni insanların birikmesi için bir süre geçmesi gerek. Bu yüzden giriş-çıkış yapa yapa yeni tayfa sayınızı arttıramazsınız. Aynı şey parasını sıfırladığınız tüccarlar için de geçerli. Burada minik bir ipucu vereyim: Eğer bir hana girdiğinizde, önce bardaki servis yapan kıızı rahatsız eden yüzbaşıyı kılıç dövüşünde yenerseniz handakiler ustalığınızdan etkilenecek ve size daha çok sayıda tayfa katılmak isteyecektir.

Deniz savaşlarının yanında, oyunda ilerledikçe şehirlere de saldırabilecek bir konuma geliyorsunuz. Şehirlere saldırabilmeniz için öncelikle o şehrin sahibi olan ülkenin sizin başınıza bir ödül koymuş olması ve kaleden size saldırılması gerekiyor. Kara savaşlarında elinizde üç tip birim oluyor. Piyadeleriniz (Pirates), tüfekçileriniz (Bucaneer) ve her zaman tek birlikten oluşan subay (Officer) takımı. Bu birliklerin çeşit ve sayısına etki edemiyorsunuz. Herşey savaş öncesinde otomatik olarak belirleniyor. Kara savaşlarında önemli olan yüksekte olmak ve birimlerinizi mümkünse ağaçlara saklayarak korunma almasını sağlamak. Özellikle atlı birliklere karşı savaşırken bu birliğin hücum avantajını sıfırlamak için ağaçlardan yararlanmalısınız. Aksi takdirde, atlı birlikler hızlı saldırı yetenekleri sayesinde, tek hamlede iki-üç birliğinizi birden bozguna uğratabiliyor. Üstelik birliklerinizin yüksekte olması fark etmiyor. Tek çözüm çalılıklarla saklanmak ve atlı birlikler yaklaşıncaya kadar Bucane-

er'larla yumuşatmak. Subay birliğinizin avantajı ise piyadelere göre daha güçlü olmaları. Sıra bazlı olan kara savaşları biraz basit ve sıkıcı görünse de birlik azlığı sayesinde kısa sürede sonuçlandırılabilir. Kara savaşlarındaki harita aslında karelere ayrılmış bir savaş alanı ve birimlerinizin hareket puanına göre işleyen bir düzende savaşıyorsunuz. Oldukça geleneksel bir tarzda geçen savaşlar size satranç gibi taktik yapma imkânı veriyor. Ama burada şehrin surlarının yalnızca bir dekoran oluşması biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Aynı şey bir şehrin surları önünde gemi savaşı yaparken de geçerli. Ben şehrin kalesinin dibinde gemilerini vururken kimse kaledeki topları ateşlemiyor.

SESSİZCE

Eğer bir şehre saldırmak istemiyor fakat o şehirdeki han gibi yerlere girmek istiyorsanız şehre sızmanız gerekiyor. Yapmanız gereken devriye gezen askerlere görünmeden şehirdeki binalara girebilmek. Adaminiz sessizce yürümeye çalıştığı için oldukça yavaş ilerliyor ve oyunun bu kısmı biraz sıkıcı olabiliyor. Bu fakat bir süre sonra alışıp kolayca rakiplerinizi atlatabiliyorsunuz. Benzeri bir oyun tarzı, yakalandıktan sonra hapis haneden kaçarken de var.

Ükelerin başına ödül koyduğu suçluları bulmak ise başka bir göreviniz. Bunu valilerin kızlarından alı-

yorsunuz. Adami bulduğunuzda ise handa bir düello sahnesi yaşıyorsunuz. Eğer kazanırsanız adam size rüşvet olarak bir eşya teklif ediyor. Rüşveti kabul edin. Çünkü adami serbest bıraktığınız için yakalama görevini nasılsa gene alacaksınız. Bu yüzden eşyayı alıp sonradan gene adami bir yerde kistirmek en akıllıca yapılacak hareket.

Gemimizle korsanlık yaparken ele geçirdiğiniz gemilerden topçu, aşçı vs gibi işinize yarayacak adamlar çıkıyor. Bunları mutlaka alın. En fazla 8 adet alabileceğiniz bu adamlar sizin için oyunu daha da kolaylaştırıyor. Hepsinin ayrı ayrı faydaları var. Burada tek tek saymıyorum ama bilgi ekranından gerekli ayrıntıları öğrenebilirsiniz.

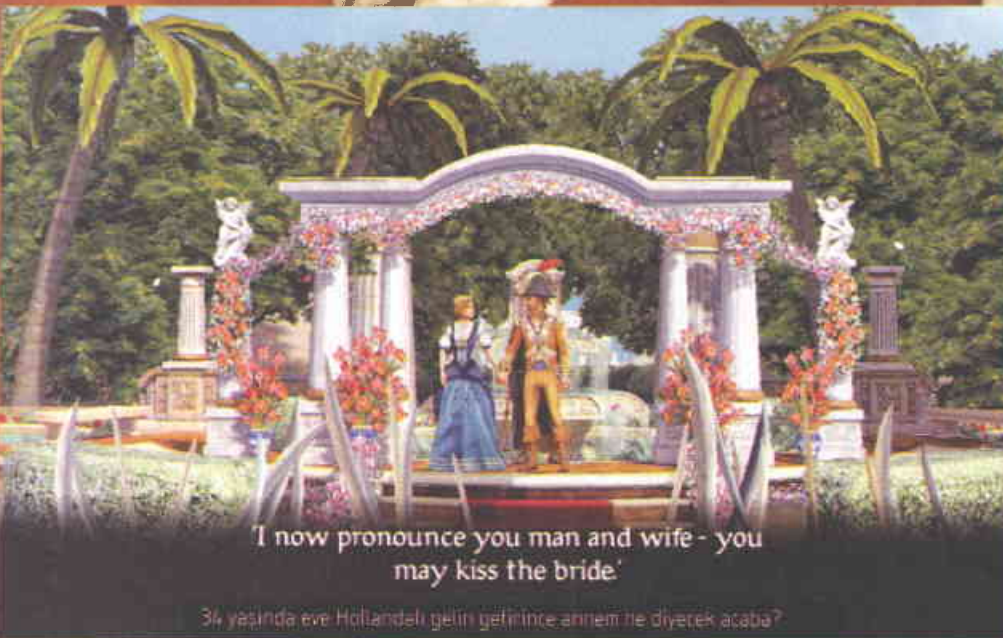
YELKENLERİN HİÇ İNMEMSİN

Oyundaki birçok ihtiyacımızı şehirlerden karşılıyoruz. Gemi tamirleri, yağmaların satışının yapılması ve yeni tayfaların alınması buralarda yapılıyor. Aynı zamanda oyunda işimize yarayacak objeleri ve hazine haritaları da handan satın alabiliyoruz. Hatta hancıdan dedikoduları alıp ona göre sefere çıkabiliyoruz. Ayrıca yöneticilerin kızlarına kur yaptığımız dans sahnelerinin yolu da buradan geçiyor.

Oyunun kız tavlama bölümünde karşımızdaki hanımın el hareketlerine göre tuşlara basarak dans ediyoruz. İlk başlarda beni oldukça zorlayan bu kısma bir süre sonra alıştım. Çünkü dansları ezberledim. Ayrıca dans, elinizde olan ve size dansta avantaj sağlayan eşyalar ve rütbenizin yüksekliğine göre kolaylaşıyor. Hatta rütbeniz yükseldikçe bazı hareketleri adaminiz otomatikman yapıyor. Yöneticilerinin kızlarını tavlama bize ailemizin nerede olduğuna dair ipuçları sağlıyor. Zaten bir süre sonra önce kızın nişanlısıyla bir düello yapıyoruz ve sonra da kız kaçırılıyor. Eğer onu bulursanız babası evlenmenize razı oluyor.

Ailemizin yerini bilen adamların nerede olduklarını bu hanımlar da bize söylüyorlar. Biz de gidip o adamları buluyoruz. İşin ilginç tüm ailemizin kayıp haritası Baron Raymondo denen adamda ve o adami her bulduğunuzda başka bir yerden yeniden çıkıyor. Tabi adami bulmak için oldukça koşuşturmamız gerekiyor. Adamları bulunca da elimizdeki harita bölüm bölüm tamamlanıyor.

Tamamen ya da bir parçasını



'I now pronounce you man and wife - you may kiss the bride.'

34 yaşında eve Hollandalı gelin getirince annem ne diyerek acaba?



Önce barakları başlıyoruz, sonra bağırsak ve mide geliyor.

bulduğumuz haritaları kullanmak ise başka bir mesele. Öncelikle elimizdeki haritalara bakarak bu haritanın ana oyun haritasında neresi olabileceğini tahmin ediyoruz. Oyunun en zor kısımlarından birisini oluşturan bu bölümde ana haritanın girdisini çıktısını çok iyi bilmeniz gerekiyor. Fakat elimizdeki haritanın tamamını bulmuşsanız oyun size yardımcı oluyor. A Treasure Landmark diye bir uyarı oyun ekranında yanıp sönüyor. Sizin yapmanız gereken ise öncelikle geminizi karaya oturtmak. Daha sonra ise haritadaki totem, klübe, gayser, tapınak gibi ayrıntılara bakarak nerede olduğumuz tahmin ediyoruz ve bu işaretlere göre karada koşuşturmaya başlıyoruz. Hazineler bir mezar olarak gösterilirken aile bireylerimiz ise bir klübe olarak gösteriliyor. Tek yapmamız gereken bu işaretlere yaklaşmak. Gerisini bir minik film ile oyun hallediyor.

Oyunda handaki barmen kızın verdiği ipuçlarından özellikle İspanyolların Treasure Fleet gemilerini mutlaka belirleyin. Çünkü bunlardan oldukça fazla altın çıkıyor. İlk oyundan farklı olarak bu oyunda büyük gemilerin yanında eskortluk görevi yapan ufak bir gemi de oluyor ve iki gemiye karşı aynı anda savaşmak zorunda kalabiliyoruz. Grain (tahıl) taşıyan gemilerden bolca yemek, Immigrant (göçmen) ve Troops (asker) taşıyan gemilerden bolca para çıkıyor. Ayrıca oyunun haritası son derece dinamik. Eğer Invasion Force taşıyan bir gemi görürseniz ve onu batırmazsanız bilin ki o gemi gidip bir şehri ele geçirecektir. Sizin ele geçirdiğiniz şehirlerde yönetici değiştirme hakkınız olabiliyor. Buralara yönetici yerleştirirken genel politikanızı gözden geçirin. Şehirlerarası yönetici transferlerinde gemiye eşlik ederseniz yöneticinin gittiği şehrin ekonomisi bir anda bir derece üste çıkıyor. Oyundaki dört ülke dışında bir de yerliler ve kor-

sanlar var. Eğer "ben illa rol yapacağım" dersiniz tamamen korsan sığınaklarını kullanarak tüm ülkelere saldırıp baş belası bir adam da olabilirsiniz. Bu, aynı zamanda fena halde sınırları bozduğunuz ülkelerin üzerinize oyunda nadir çıkan gemileri salmasına sebep olur. Siz de o güçlü gemileri ele geçirip etrafın tozunu daha da fazla atabilirsiniz.

GEMİ LİMANA YANAŞIRKEN

Pirates için bir strateji rehberi yazmamız gerekeceğine adım gibi eminim. Çünkü bu oyun seneler boyunca oynanabilecek bir kaliteye sahip. Benim size oyuna ilgili vereceğim tavsiyeleri ise önümüzdeki aylarda bulabilirsiniz. Ben bu suları avucumun içi gibi biliyorum. Eminim ki siz de oynayıp tüm haritaya hakim oldukça oyundan daha da keyif alacaksınız. Pirates'ı alın ve bir klasik yeniden nasıl yapılmış görün.

Burak Akmenek



SID MEIER'S PIRATES!

RPG

www.atari.com

Yapımcı: Firaxis

Medya: 2 CD

Fiyatı: *

Dağıtım: Atari

Orijinal Olarak Çıkacak

Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

Önerilen

Hoparlör ve Ses Desteği

1.0 Ghz CPU, 256

2.0 Ghz CPU, 512

EAX2

2+1

MB RAM, 64 MB

MB RAM, 128 MB

5+1

Stereo

GFX

GFX

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinim: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Derin hikâye, değişen

▼ Tekrarlayan sahneler

Oynanabilirlik

▲ oynanış, aktif bir harita,

Multiplayer

▲ bağımlılık yapan oynanış.

Eğlence

LEVEL

NOTU



Alternatifler: Port Royale

92

Diğer yanısını da bulursanız 10.000 altın cepte demektir.



Aramızdan bazıları uzaylı olabilir mi yoksa bu da postmodern paranoyalardan biri mi?

MOMENT OF SILENCE

Artık çevremizdeki her şeyden daha fazla şüphelenir olduk. "Acaba? Ya öyleyse? Ya değilse?" gibi sorular sormaktan kendimizi alamıyoruz. Zaten amaç da bu değil mi? Türü tüketim bağımlılıkla ve çılgın özendirmeyle bizi düşünemez kılmak. Peki, kim var bu büyük organizasyonun arkasında? İşte onu bilemiyoruz, sadece senaryolar yazabiliyoruz; büyük biraderler, büyük şirketler, tarikatlar, masonlar ve hatta uzaylılar derken liste uzuyor ve paranoyalarmız katlanıyor. The Moment of Silence da hikâyesini böyle bir komplo teorisi etrafında kurgulamış.

SİBERPUNK ÜÇKÂĞITLAR

Oyunumuz yakın bir gelecekte geçiyor. Zaman 2044, mekân ise New York. Yenilikler var elbette ama öyle 5. Element tarzı avangart tasarımlar yok. Örneğin arabalar halen uçmuyor ama artık kendileri gidiyor. 'Satcar' denilen bu yeni taksiler, uydular vasıtasıyla sizi istediğiniz yere götürüyor. Başka bir yenilikse hem kimlik, hem kredi kartı, hem de telefon yerine geçen 'Messenger' cihazı. Bu ikisinin dışında hayat eskisi gibi; halen evsizler var ve halen siz onların çöplerini karıştırıyorsunuz.

MoS temposu yüksek bir demoya başlıyor. Kapı deliğinden komşunuzun özel tim tarafından yaka paça götürülüşüne tanık oluyorsunuz. Ardından kontrol bize geçiyor. Karakterimiz Peter Wright adında genç bir reklamcı; bir tür kreatif direktör. Peter, kansını ve çocuğunu kısa bir süre önce bir kazada kaybetmiş, bir müddet alkole sığınmış ve son olarak da yeni bir başlangıç yapmaya karar vermiş bir arkadaşımız. Özel tim vakasından sonra soluğu komşunun genç ve güzel kansının yanında alıyoruz. Teselli zamanı. Çocuğa oyuncak ayısını geri veriyoruz, hatuna 'bacım' ayaklarıyla yaklaşarak, 'bu işin üzerindeyim' sinyalleri gönderiyorsunuz. İlk başta bu durum çok yavan geliyor. Daha bismillah demeden böyle bir olaya maydanoz olmak biraz havada kalmış. Neyse ki olaylar dailanıp budaklandıkça, bu zorlama girişgâhi atlatıyorsunuz. Komşunuzun neden ve kim tarafından götürüldüğünü kurcalarken, kendinizi büyük bir komplo teorisinin (veya gerçeğinin) içinde

buluyorsunuz. Kazdıkça gömüldüğünüz olayları çözmek, dünyanın olduğu kadar sizin de kurtuluşunuz anlamına geliyor...

MoS, eskilerin 'ikon adventure' dediği ama daha sonra ikonların yerine imlecin konuşma, inceleme ve kurcalama hallerinin kullanıldığı bir point & click adventure. Bir sürü alakasız şey taşınabilen envanter ve bazen absürt, bazen cuk oturan çoktan seçmeli replikler de türün diğer özellikleri. Anladığınız üzere oyunda ilerlemek için karakterlerin ağızındaki baklaları çıkarmalı, acayıp yerlerden acayıp objeler toplamalı ve tüm bunları makul bir şekilde birleştirmelisiniz.

Maalesef MoS bu noktada biraz tökezliyor. Hikâyenin uyandırdığı heyecan, oyun akışındaki tekrarlar ve gereksiz diyaloglarla kayboluyor. Basit bir 'doğru objeyi, doğru yerde, doğru zamanda kullan' bulmacası bile sadece mekânlar arası git-geller veya gerekli cümle için birçok gereksiz cümlenin kurulması yüzünden uzadıkça uzuyor ve tabii gerdikçe geliyor. Örneğin bulduğunuz bir video kamera kasetini, neden elimizdeki video kamerada izleyemiyoruz da ayrıca bir video bulmak için kurt dereden su getiriyoruz? Hele de video kamerayı doğrudan televizyona bağlayıp, bizzat video gi-

bi kullanmak çok yaygın bir yöntemken?

DİJİTAL İLLÜZYONLAR

Oyunun kurgusu sabrınızı zorlarken, size dayanma gücü veren ve merakınızı perçinleyen yegâne şey atmosfer oluyor. Blade Runner kadar uçlarda olmasa bile siberpunk hareketlerin kol gezdiği bir New York'ta takılmak gerçekten heyecan verici. Özellikle komplo teorilerinin uzaylılar etrafında yoğunlaşması, John Carpenter'ın "They Live!" filmi hatırlatıyor. Filmde insan kılığında girmiş uzaylılar, tüketim sloganlarıyla dünyayı istila etmeye çalışıyorlar ama özel bir güneş gözlüğü foyalarını meydana çıkarıyordu. MoS da 'hiçbir şey görüldüğü gibi değildir' espisinden faydalanıyor. Oyunda gerçeklesen, hatta bizzat gerçekleş-

Hımm, karışık gözüküyor. En iyisi video kablosunu alın, gerisini boşverin.



Bob sizin sokaktaki adamınız.



Diyalog açları çok iyi düşünülmüş.

Seri numaramızı söylemeden geçis yok.



Amerika, uzaylılarla kafayı bozmuş durumda, bizse ekinek derdindeyiz.

tirdiğiniz hacker eylemlerin tek amacı artık kontrolün insanlarda değil, 'başkalarında' olduğunu duyurmak. Dijital teknolojiler ve İnternet, sadece insanları değil, konuşulan dili de değiştiriyor; belki de sayısallaştırıyor. Virtual Palace (sanal saray), e-paper (elektronik gazete) veya avatar (dijital temsiliniz) gibi kelimelere oyun boyunca sıkça rastlıyoruz. Bu açıdan MoS içerdiği diyalogları geçtiği zamana uydurabilmiş. Siberpunk olayların yanı sıra karakterler de atmosferin kurulmasına yardımcı oluyor. Hipsisinden gurusuna, Brooklyn, Manhattan demeden New York'un dört bir köşesinden insanla çene çalıyor; muhatap oluyorsunuz. Karakterler, size vermeleri gereken bilgiler dışında hayatlarını ve felsefelerini de anlatıyorlar (herhalde yapımcılar akıllarında kalanları böyle aktarmayı tercih etmişler). Tüm bu muhabbetler bazen çok yoruyor, bazen de çevrenizde olup bitene dair ilginç ipuçları veriyor.

DEKOR BİR NEW YORK

Çevreden söz açılmışken, grafiklerin çağdaşlarını birkaç adım geriden takip ettiğini söyleyebilirim. Sorun detay miktarı veya doku kalitesinden çok, mekânların ebatlarından kaynaklanıyor. MoS, oyun düzenini küçük mekânlar arası Satcar seferleri üstüne kurmuş. Ne evinizi adam gibi korçalayabiliyor, ne de oturdüğünüz semti rahatça dolaşabiliyorsunuz. En ufak bir gelişimde Satcar'a atlayıp soluğu başka küçük bir mekânda alıyorsunuz. İş kuleleri, parklar, underground kafeler, yolunuza çıkan mekanlardan birkaçı ama bunları tek bir NY manzarası altında birleştirmek çok zor. Böyle bir kopukluk, zaman 2044 de olsa, ünlü New York şehrin-

den sizi mahrum bırakıyor. Karakterler mekânlara göre daha renkli sayılabilir, en azından kılık kıyafet seçiminin oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim. Neyse ki müzikler grafiklerin açığını biraz kapatıyor. New Age tarzı müzikler oyunun yakalamak istediği atmosfer



John Carpenter'ın kült filmi. Uzaylılar aramızda kol geziyor. Gözlüğü takınca fogalan ortaya çıkıyor. Bir yandan da tüketim toplumuna bir güzel verip veriliyor.

için çok uygun. Sesler ve seslendirme idare ediyor, kulak tırmalayan herhangi bir durum yok. Diyaloglarda kamera açıları çok iyi seçilmiş ve oyuna sinematik bir tat katıyor. Dolaşmanız gereken mekânlarda kameralar böyle noktalara sabitlenmiş ki her açı değiştirdiğinizde, (en azından alışana kadar) nereden geldiğinizi kestirmeye çalışıyorsunuz. Bu navigasyon tikanıklığının dışında ara yüzle pek bir probleminiz olmuyor. Envanteriniz ekranın altında fareyle, menü ise ESC tuşu ile teşrif etmenizi bekliyor.

MoS, özellikle kurgusundaki tekrarlar yüzünden insanı oyundan söğütümlü bırakıyor ama ilginç hikâyesi ve atmosferiyle de yakarını bırakmıyor. Geçtiğimiz aylarda New York'a gitmiş ve birçok açıdan etkilenmiş, üstelik siberpunk ile ilgilenen birisi olarak, MoS belki beni biraz kolay tavlamaş olabilir. Yine de ben oyunda birçok şey buldum, bakalım siz neler bulacaksınız?

Güven Çatak



THE MOMENT OF SILENCE

ADVENTURE www.themomentofsilence.com

Yapımcı: House of Tales Medya: 1 DVD Fiyatı: -
Dağıtıcı: Digital Jesters Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: İnternet Ağ 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
450MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX	800MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Dyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler	Çok fazla tekrar var
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ İyi yazılmış bir hikâye.	▼ Mekânlar birbirinden kopuk. Grafikler daha iyi olabilirdi.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Siberpunk tatlar içeren atmosfer. Derinlikli karakterler.	

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Nostaljik olacak ama Blade Runner

72

Dönme dolap ve çarpışan arabaların sınırlı dünyası

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Pek çoğumuz heyecanla Half Life 2'yi, yeni Metal Gear Solid 3'ü, Doom 3'ü, Need for Speed Underground 2'yi, GTA San Andreas'ı bekleyip durduk. Özellikle geçen ay manyaklık seviyesinde senelerdir beklediğimiz, çarpıcı oyunların yağmuruna tutulduk. Kafamıza düşen kutular herhalde bizi bu kadar mesut edebilirdi! Amma velâkin! Benim bütün bu deli, manyak, aşmış, hede ve höddö oyun

arasında en çok beklediğim oyunlardan birinin sırası nihayet ve ancak geldi! Rollercoaster Tycoon 3. Evet evet, hastasıyım lunaparkların kardeşim ben ne yapayım? İlk Theme Park oyununu oynadığım gündünden beri bu böyle. Pek az oyun bu tür kadar eğlenceli olabilir ve her yaşta insana hitap edebilir. "Chris Sawyer, bizi de lunaparka götür!" diye bağırarak yazımıza devam ediyoruz...

LUNAPARK

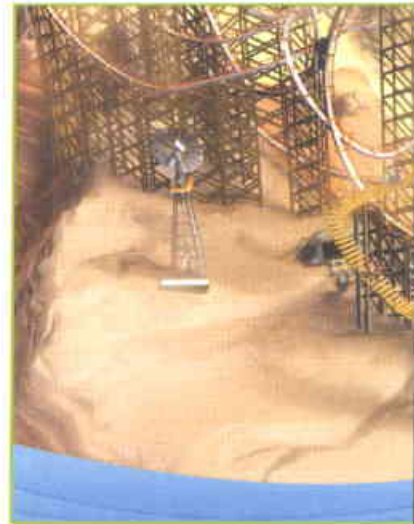
Rollercoaster Tycoon 3'teki amacımız gayet basit: En iyi lunaparkı kurmak. Gelen bütün müşterilerimizi memnun edip, ceplerini hafifletip postalamak. Bunu yapmak için de aklınıza gelebilecek bütün lunapark imkânlarını katın. Dönme dolaplar, balerinler, çarpışan arabalar, hayaletli evler ve evet hız trenleri! Oyunun adı zaten Rollercoaster yani hız treni, oyunda da en çok üzerine düşeceğimiz en büyük eğlence ve para kaynağımız bunlar. Ama tabii ki her türden müşteri için her türden araç ve dahası ihtiyaçla-

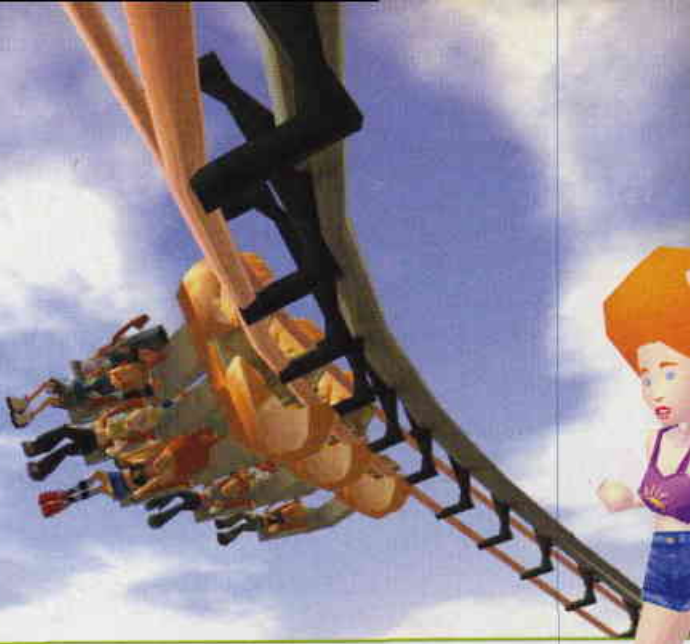
rette uğrayacakları bir lavabo bulunmalı, yol kenarlarında çöpler ve dinlenecekleri banklar, havasını soluyacakları çiçekler ve ağaçlar olmalı. Her adımda ihtiyaçları karşılanmalı ve mutlu olmalılar, buna karşılık siz de para kazanmalı, araştırma ve yatırım yapmalı onları daha da mutlu etmelisiniz.

İşte böyle oyundan finansal

Türü sevenlerin uzun süre oynayabileceği bir oyun

rını karşılayacak imkânları sunmak gerekli. Yağmur yağdığında şemsiye alacakları, kaybolurlarsa harita ve yardım alacakları yerler kurmalısınız. Yollar, parklar ve bir eğlence parkını eğlence parkı yapan uçuk temaları ve dekorları kurmalısınız. Yol boyunca öncü yorup, acıktırıp sonra karınlarını doyurabilecekleri tuzaklar, öhm şey, dükkânlar koymalısınız. Hamburgerciye doyurup ardından su-satıp kola satmalı, üzerine çocukların göreceği yerlere dondurmacılar ve baloncular koymalısınız. Eh hepsinden sonra el-





keyifler alabileceğiniz gibi insanıklarınızı mutlu etmekten de keyif alabilirsiniz, ya da sadece güzel bir park kuruyor olmaktan. Böyle geniş, detaylı oyunların keyfi de buradadır zaten, bir oyun içinde birden fazla oyun, birden fazla eğlence, çeşitlilik...

CHRIS SAWYER

Tycoon serilerinin efsane ismi Chris Sawyer'ın da bu oyunda imzası var. Ama ne yazık ki Chris' in bu oyunun yapımındaki katkıları ilk iki oyunda olduğundan çok daha az. Atari lisansta hak sahibi ve yapımcı olarak Frontier Development'i seçmiş. Ama hemen bir yargıya varmayın çünkü Frontier Development' in başında David Braben var ve bu isim efsane klasik Elite ile tanınıyor. Pekâlâ, yapımcısını da gözümüze kestirdik diyelim peki ilk iki oyunun şirin harika 2D grafiklerine atmosferine neler oldu?

Aslına bakarsanız o şirin 2D grafikler yedi yedi tombullaştı ve artık 3D oldu. Frontier bunda gerçekten çok iyi bir iş çıkarmış. Oyuna şöyle bir bakınca da içine derinlemesine girip, kapılıp oynayınca da görüyorsunuz ki oyunun atmosferi gayet şirin ve gayet detaylı. Lunaparkınızı içine kurduğunuz arazi, yeşillikler, sular ve gökyüzü kısacası doğa ortamları çok güzel ve detaylı. Su olsun gökyüzü olsun hiçbir yerde gereksiz ve abartı efektler kasılmamış, yapılan her şey yerli yerinde ve oyunun atmosferine katkıda bulunurken sistemini gereksiz yüklerin altında bırakmıyor. Evet, yepyeni 3D grafiklere rağmen eski bilgisayarları olanlar da oyunu bazı hoş efektleri kaçırarak bile olsalar rahatlıkla oynayabilecekler.

HIZ TRENİNİN CAZİ-BESİ

Pekâlâ, bu grafiklere gerek var mıydı? Elbette çünkü bugüne kadar Rollercoaster Tycoon 1 ve 2 hep stratejik yönetim ve park kurmak üzerine yoğunlaşıyordu. Öte yandan Ultimate Ride Coaster Deluxe ve No Limits Roller Coaster gibi oyunlar ise bu parkların içinde gezip eğlenmek üzerine kuruluydu. İşte Rollercoaster Tycoon 3 bütün bunları yepyeni yapısı ile kendi içerisinde birleştiriyor! RCT 2' deki kısıtlı tecrübe imkanından sonra bu bu oyunla birlikte bütün eğlencelerin içini görmeniz mümkün! Oturup saatlerce bir hız treni için uçuk raylar döşeyebilirsiniz ve sonunda elinize tek geçen onu uzaktan izlemek olmaz. Ona binip tasarımlarınızın keyfini de sürebilirsiniz!

Diyelim ki ilk iki oyunda çok iyi tasarımlar yaptınız ama şimdi yaptıklarınızı yinelemeye üşeniyorsu-

nuz. Hiç dert değil, sizin gibi tembelleri düşündükleri için önceki tasarımlarınızı oyuna aktarabiliyorsunuz!! Ya da diyelim ki oyunun bir yerinde takıldınız, rayları doğru düzgün döşeyemiyorsunuz. O zaman hazır tasarımlar veya otomatik tamamlama seçenekleri imdadınıza koşarak sizi fazladan saatler harcamaktan kurtarıyor!!! Doğrusu Rollercoaster Tycoon 3 bu açıdan harika. Her türlü bina, ürün ve hizmet çeşitliliği açısından inanılmaz.

Fakat şu da var ki oyundaki çeşitlilik araştırmalar ile açılıyor. Yani oyuna dondurmacıda vanilyalı dondurma ile başlayıp da çokolatayı 2 aylık bir araştırma geliştirme sonucunda keşfetmek biraz komik geliyor insana. Eh araştırmaya ayrılan parayı biraz yükümlü tutmak her zaman iyi bir çözümdür. Ama tabii tek tek balon standındaki balonların renklerini belirlemek, dondurmalara konacak sosları belirlemek herkese göre de değil. Oyunun sunduğu neredeyse sınırsız kişiselleştirme seçeneği bir yerde gelip te insanı bayıltıyor. Öte yandan manyak tasarımcılarımız için her bir oyun parkında veya dükkânda farklı renkler, farklı müzikler, fiyatlar ve seçenekler mevcut. Ortaya kimsede olmayan bir park koyabilirsiniz!

Fakat oyunda oldukça büyük karn ağrısı yaratan yapay zekâdaki inanılmaz hatalar ve programda bazı aksamalar var. Hele bir de ilk iki oyunun arabiriminin kolaylığından sonra yeni arabirime ısınmak biraz zor doğrusu. Neyin yanlış gittiğini anlamak, daha doğrusu neyin sizin yüzünüzden neyin oyunun salaklığından yanlış gittiğini anlamak oldukça vakit alabiliyor...

Rollercoaster Tycoon 3 harika grafikleri, şirin atmosferi, size sunduğu özgürlükler ve kolaylıklar açısından, eğlence açısından inanılmaz bir oyun ve serinin ismini cidden hak ediyor. Hele ki her türlü aracı ve binayı kendi gözünüzden, farklı kamera açılarından tecrübe edebilirsiniz, serbest havai fişek gösterileri hazırlayabilmeniz bile bu oyunun sırf basit bir devam oyunu olmadığını kanıtıyor. Bu oyun ilk iki oyunda hiç olmayan pek çok özellik içeriyor ve bazı küçük özellikleri içermiyor. Sonuçta yine de artıları ağır basıyor, eğrisiyle doğrusuyla türü sevenlerin çoğunun alıştıktan sonra uzun süre bıkmadan sıkılmadan ve defalarca oynayabileceği bir oyun bu.

Ali Güngör



ROLLERCOASTER TYCOON 3		STRATEJİ	www.atari.com/rollercoastertycoon
Yapımcı: Frontier Dev.	Medya: 1 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: Atari	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: Yok	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> 6 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
700Mhz CPU, 256 MB RAM, 700MB HDD, 32MB GFX	1.65hz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1	<input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround	
Oyuna Alışmak: Normal	İngilizce gereksinimi: Orta	Zorluk: Orta	
Grafik: <input checked="" type="checkbox"/>	Ses: <input checked="" type="checkbox"/>	Artılar/Eksiler	
Oynanabilirlik: <input checked="" type="checkbox"/>	Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/>	▲ Neşeli, eğlenceli atmosfer ve zengin 3D grafikler	
Eğlence: <input checked="" type="checkbox"/>		Parktaki neredeyse her şeyi detaylı kişiselleştirme imkanı	
LEVEL NOTU: <input checked="" type="checkbox"/>		▼ Program ve yapay zekâ hataları: Kullanması güç arabirim.	
Alternatifler: Zoo Tycoon 2			

76

Harry, yeniden...

PITFALL THE LOST EXPEDITION

Artık zamanı geldi. Yıllardır genç/yaşlı, kadın/erkek demeden şeytan gibi insanların içine giren, Avrupa Birliği yolunda tek engelimiz olan bu canavara bir "Dur" veya "Taşıt giremez" demenin zamanı gelmedi mi sizce de? Bu gaflet uykusundan uyanmanın zamanıdır şimdi! İşte gerçek: Atari salonu diye bir şey yok! Hiçbir zaman olmadı! "Atari" diye bildiğimiz salonlarsa aslında sıradan birer oyun salonu! Atari aslında bir, evet bir, firma!

NE? FİRMA MI? OLAMAZ!!!

Pitfall: The Lost Expedition, 1984'te Atari 2600'de oynadığımız Pitfall'un yeni versiyonu. Atari 2600'ün belki de en iyi platform oyunuydu Pitfall. PC'de "en iyi" olmak içinse biraz erken gibi sanki.

Hikâyemiz, Harry (ana karakter) birkaç kâşifle birlikte uçakta yolculuk yaparken başlıyor. Harry, uçaktaki seksi bir yolcuyla ilgilenirken uçak aniden fırtınaya kapılıyor ve yere çakılıyor. Harry kendisini bir ormanda buluyor ayıldığı zaman. İlk yapması gereken şey, kazada kaybolan arkadaşlarını bulmak.

The Lost Expedition, ilk Pitfall gibi bir platform oyunu. Ancak oyunun yapısında ufak-tefek birkaç değişiklik yapılmış elbette. Genellikle çevrede dolaşarak sağa sola atlayarak verilen basit görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Buna ek olarak da kelebekleri ve "idol"leri toplamaya çalışıyorsunuz. Idol'leri, Shamon Shop'tan, yani Shamonlar'dan bir şeyler satın almak için kullanıyorsunuz. Bunların arasında ekstra sağlık, breakdance (breakdance yaparak düşmanlarınızı öldürebiliyorsunuz bu hareketle), ormanda veya mağaralarda yolunuzu bulmaya yardımcı olacak notlar satın alabiliyorsunuz.

Oyunun oynanışı Atari 2600'deki veya Amiga'daki platform oyunlarından farksız. Belirli bir hak sayınız var (ekstra sağlıkla artırabileceğiniz). Haklarınız bittiği zaman bölümün başından oyuna yeniden başlıyorsunuz. Oyunu herhangi bir yerde kaydettiğiniz zaman da yine bölümün başından devam ediyorsunuz. Bu klasik ve eski bir sistem. Ancak bazen sizi çıldırtabiliyor. Aslına bakarsanız, sinir



**Durmada
sağa doğru
koşup
sarmaşıklarda
sallanan iki
pikselli
unuttunuz mu
yoksa?**



bi hareketler de bulunuyor. Diğer hareketleri de, belirttiğim gibi, Shamonlar'dan satın alabiliyorsunuz. Bir platform oyunu olsa da, The Lost Expedition'in dövüş sistemi -satın alınabilen yeni hareketlere rağmen- çok düz. Yine basit, ama daha eğlenceli bir dövüş sistemi olabilirdi yeni Pitfall'da.

Ve son olarak, sarmaşıklar. Eskiden olduğu gibi devamlı bir sarmaşıktan diğerine atlıyorsunuz.

bozucu olan şey bu "save" sistemi değil, kontroller. The Lost Expedition, PS2'den birebir çevrilen bir oyun. Bu yüzden mouse desteği yok. Ve bu yüzden kamera çok, çok, çok kötü. Devamlı değişen bir kamera var oyunda. Buna paralel olarak devamlı sayısal klavyeden 7 ve 9 tuşlarına basarak kameraı sırtınıza almanız gerekiyor. Hızlı hareket etmeniz gerektiği zaman, işiniz çok zor. Oyunun en büyük eksisi de bu. PS2 versiyonundaysa böyle bir şey söz konusu değil tabii.

Yenilikler arasında yükseğe ziplama, tutunma gi-

PS2 > PC

Yeni Pitfall, aslında çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Ama bu kontrollerle imkânsiz. Pitfall oynamak istiyorsanız, PS2 veya diğer konsol versiyonlarını deneyin. Ha, Burak, hadi gitmiyor muyuz Atari salonuna oğlum, annemden para aldım.

Fırat Akyıldız

PITFALL: THE LOST EXPEDITION		Aksiyon	www.pitfallharry.com
Yapımcı: Edge of Reality	Medya: 1 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: Activision	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 3+	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Aynı Bilgi Sayfada	
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum	Önerilen	Grafik	██████████
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1500 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	Ses	██████████
		Oynanabilirlik	██████████
		Multiplayer	██████████
		Eğlence	██████████
Oyuna Alışmak: Kolay		İngilizce Gereksinimi: Yok	
		Zorluk: Az	
LEVEL NOTU ██████████			
Alternatifler: Rayman 3D			

60



Test Drive. Belki de yarış oyunları için startın verildiği, koşunun başladığı, sağ taraftan Johnny Guitar'ın atak yaptığı ilk oyun. Rakibiniz yanınızdan saatte 200 km hızla geçerken sollayıp sollamamak, gaz pedalına basıp basmamak arasında çelişkide kaldığınız kaç oyun sayabilirsiniz? Micro Machines? Mario Bros? PC'yle birlikte Need for Speed oynamaya başladık. 3D grafikler, kokpit kamerası ve sağlam bir atmosfer. Test Drive'in resmi olmayan devamıydı aslında Need for Speed. Bu zamana kadar da taşıdı EA Sports başarısını. EA, futbol ve basketbol oyunlarında olduğu gibi yarış oyunlarında da yalnız aslına bakarsanız. Bugbear ise EA'ın yerine park etmeye çalışıyor. Bu da iyi bir kavga sebebi.

ASLINDA?

FlatOut, Underground 2'den daha farklı bir oyun. U2'ye oranla biraz daha arcade. Ama diğer yandan, FlatOut'ta arcade/simulasyon arasındaki denge çok iyi sağlanmış.

Career, Quick Race ve Time Trial, oyundaki modlar. Buraya kadar şaşırtıcı pek bir şey yok. Diğer yarış oyunlarındaki klasik modlar FlatOut'ta da var. Ancak Career'a tıkladığınız zaman bambaşka bir oyunla karşılaşılıyorsunuz. Normal ve Professional zorluk derecelerinden birini seçtikten sonra bir dizi eski model arabadan istediğinizi satın alabiliyorsunuz. Başlangıçta paranız olmadığı için çok fazla seçim şansınız



Nfs: U2 bizi oyalarken, FlatOut arka kapıdan kaçıyor...

olmasa da, sonradan kazandığınız paralarla yeni bir araba satın alabiliyor veya elinizdeki arabayı modifiye edebilirsiniz. Araba seçim ekranının ardından Bronze kategorisindeki yollarda yarışmaya başlıyorsunuz. Burada yapmanız gereken şey ilk üçe girmek. İlk üçe girdiğinizde hem para kazanıyor, hem de yeni bir yol açmış oluyorsunuz. Bronze'u bitirdikten sonra da sıra Silver'a geliyor. Burada rakipleriniz daha hızlı, daha saldırgan ve daha kızgın bir şekilde çıkıyorlar karşınıza. Tabii buna hazır olmanız gerekiyor. Bu yüzden Bronze'da kazandığınız paralarla devamlı arabanızı geliştirmelisiniz. Tuning bölümünden; lastik, iskelet, motor ve jant gibi yeni parçalar satın alabiliyorsunuz. Bunlar sürüşünüzü direk olarak etkiliyor. Mesela yeni bir jant, hızınızı artırabiliyor. Diğer yandan, Silver'a geçtikten sonra yollar bir anda değişiyor. Bu da Kar gibi birçok hava ve yol koşulunu göz önünde bulundurmanızı gerektiriyor. Karlı bir havada eski lastiklerinizle yarışmaya çalışırsanız, devamlı yoldan çıkıyorsunuz. Tuning bölümüne belirli aralıklarla uğrama-

nız gerekiyor anlayacağınız. Merak etmeyin, burası çok basit tasarlanmış. Sadece parçayı seçiyor ve satın alıyorsunuz. Yeni bir araba satın almak, bir diğer seçenek. Ancak arabanız ne kadar iyi olursa olsun, yola göre değişiklikler yapmak zorundasınız.

Oyunda para kazanmanın tek yolu rakiplerinizle yarışıp dereceye girmek değil. Bronze'un (veya o anda hangi derecede yarışırırsanız) yanında bir de Bonus seçeneği var oyunda. İşte FlatOut'u diğer yarış oyunlarından ayıran, oyunun eğlencesini katlayan bölüm. Yine normal yarışlarda birinci olduğunuzda Bonus'taki mini oyunlar yenileniyor. Peki bunların arasında neler var? Longjump



Yüksek atlamada 100 metreyi geçerseniz para alıyorsunuz.



(uzun atlama), Highjump (yüksek atlama), Demolition Dash (Destruction Derby modu), Circle of Eight (sekiz çizmek), dart ve bowling Bonus'ta oynayabileceğiniz mini oyunlardan birkaçı. Farkındayım, bunlar bir araba yarışı oyunu için şaka gibi. Ama yapımcılar mod konusunda sınırları zorlamışlar.

FlatOut'un bir diğer farkı da kazalar. Büyük kazalarda sürücü arabanın içinden fırlıyor ve bu size ufak tefek çarpmalardan daha fazla zaman kaybettiriyor. Kazalarda adamınız ön camdan fırlayıp diğer arabanın arka camından içeri girebilir. Bunlar FlatOut için çok normal sahneler. Ama Bugbear bunu çok güzel bir şekilde kullanmış. Bonus'taki modların çıkış noktası da bu. "Uzun atlama"da arabayla hızlanıyor ve yolun sonuna yaklaşırken Nitro tuşuna iyi bir zamanlamayla basılı tutup bırakarak sürücünün arabanın içinden fırlamasını sağlıyorsunuz. Ardından, olimpiyat gibi düzenlenen arenadaki uzun atlama pistinde adamınız sürükleniyor. Bu şekilde dereceye girmeye ve para kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu diğer oyunlar için de geçerli. Adamınızı dart tahtasının ortasından geçirebilir veya onunla kukaları devirebilirsiniz. Bir araba yarışında para kazanmak için bundan daha eğlenceli bir yol olamaz.

Career modundaki bir diğer ilginç şeyse, yarışlarda çarptığınız, vurduğunuz her obje için para alıyor olmanız. Mesela yol kenarındaki bir vince toslamak size iyi para kazandırıyor. Diğer yandan bu, kaza yapmanıza neden olabileceği ve sizi yarışta geride bırakabileceği için bir risk. Seçim sizin tabii ki.



Büyük kazalardan sonra toparlanmanız zaman alıyor.

KAZA SÜSÜ

Bu detayların yanında, mükemmel ve gerçek bir araba yarışı var karşımızda. Oyundaki fizik ve özellikle hasar modellemesi, şimdiye kadar yapılanlar içinde en iyisi. Öyle bir fizik modellemesi kullanılmış ki FlatOut'ta, yarışın her anı eğlenceli geçiyor. Tabii bu fizik motoru sürüşe de etki ediyor. Arabanın gidışı, sendelemesi, takla atışı vs. her şey gerçeğe çok yakın. Fizik ve hasar modellemesinin bu kadar uyumlu olarak bir arada kullanıldığı başka bir oyun daha yok. Yarışa başlar başlamaz rakiplerinizi sizi sıkıştırmaya başlıyor. İki arabanın arasında kaldığınız zaman camlar patlıyor, kasa içeri göçüyor, aks yamuluyor. Ama neredeyse sınırsız bir hasar modellemesi var oyunda. Devamlı gerçekçi bir şekilde şekil değiştiriyor ve dağılıyorsunuz. Aldığınız hasar ciddileştikçe zaman da aranız yavaşlıyor, sağa sola çekmeye başlıyor.

Oyunda devamlı bir karmaşa, devamlı bir heyecan var. Gerçekçi hasar sistemi, başarılı fizik modellemesiyle birleşince ortaya çıkan sonucu az çok tahmin edebilirsiniz. Mesela yanınızdaki arabanın kaportası uçup önünüze düştüğünde, kaportaya çarparsanız dengeyi kaybedersiniz. Bunun gibi onlarca örnek sayabilirim. İsterseniz, en önde giderken yol kenarındaki bariyerleri devirerek arkadaşilere

biraz sorun çıkarabilirsiniz. Bu kadar serbest bir araba yarışı daha oynamış olmanız zor. Tamam, Underground 2 çok iyi bir oyun, ama FlatOut kadar eğlenceli ve özgür değil kesinlikle.

YERİM KALMADI

Oyunda çok fazla sorun yok. Sürücünün fizik modellemesi arabalar kadar gerçekçi değil. Bu biraz rahatsız edici. Bir de, bu kadar serbest bir oyunda kestirme yolların da kullanılmasına izin verilmesini isterdim. Ama FlatOut'ta, yolun dışından birkaç saniye gidip yeniden yola dönmeye çalıştığınızda bile bu faul sayılıyor.

Bu ufak sorunları saymazsam, FlatOut'un son yıllarda oynadığım en eğlenceli ve en heyecanlı yarış oyunu olduğunu söyleyebilirim. Sadece Bonus'taki modlar bile bu oyunu almanız için başlı başına bir sebep.

Fırat Akyıldız



FLATOUT

YARIŞ

www.flatoutgame.com

Yapımcı: Bugbear Ent.	Medya: 2 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Empire Interactive	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 12+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> 0 Oyuncu
Multiplayer Modu: Var		
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1500 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1 <input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround

Oyuna Ağırlık: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

- ▲ Mükemmel hasar ve fizik modellemesi, heyecan verici sürüş, Career modu, Bonus modları

▼ Bazı gereksiz kısıtlamalar, ▼ zayıf sürücü modellemesi.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Dirt Track Racing serisi

85

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Nil'in kıyısında oturdum ağladım

Herhangi bir zaman, herhangi bir irc kanalı, herhangi bir Türk ile bize göre daha batıda yaşayan herhangi bir yabancı, herhangi bir sebepten başlayan diyalogunun son demleri:

- Where are u from? (nerdensin birader?)

- Turkey. (Türkiye)

- Oh yeah? We ate you last night at dinner. (hadi ya, valla biz sizi yedik dün)

İşte bu denyo espriden itibaren Türk genci için muhabbetin tadı kaçmıştır. Ülkesinin isminin İngilizce'de hindi anlamına gelmesine kahredip,

a) en yakın #zurna'ya doğru seğırtmek ister (bir çeşit "her hindi kendi çiftliğinde öter" duruşu, kaderci-depresif yaklaşım)

b) bir Mısırlı bulup "seni tavuklara yem edicem!" deme hesabı yapar (kifayetsiz muhteris yaklaşım)

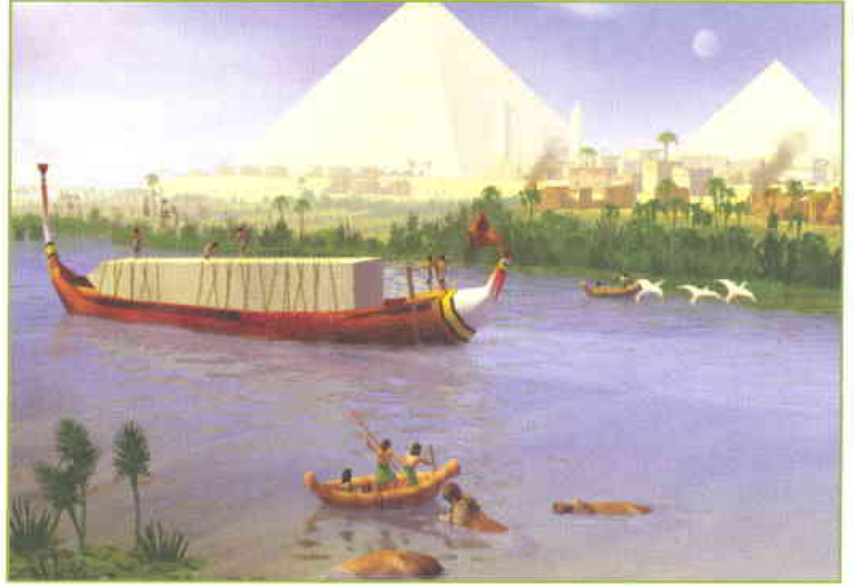
Başka seçenekler de vardır muhakkak -ki onlar c, d, e diye sıralanır- ama biz hazır anahtar kelime olan Mısır'a ulaşmışken, daha fazla harf ziyan etmeyelim. En kifayetsizinden, muhteris bir giriş yapalım konuya

FİRAVUNUM ÇOK YAŞA!

Children of the Nile'ı oynamaya pozitif bir önyargıyla başladım. Bunda, oyunun Mısır'da geçmesi kadar zamanın güzel oyunlarından Pharaoh'ın manevi kardeşi olmasının da etkisi vardı. Fakat olaylar umduğum gibi gelişmedi.

Bilme-yenler için şimdiye dek Pharaoh, Zeus, Caesar, Emperör gibi örneklerini gördüğümüz Children of the Nile'in (CotN) tarzını kısaca anlatalım. Tarihi ya da mitolojik bir tema ve zaman dilimi seçilir. SimCity'dekine benzer şekilde ama trafik, elektrik, çevre kirliliği gibi ahir zaman problemleriyle asla karşı karşıya kalmayacak bir şehir yaratılır. Şehir halkının tüm derdi pazardan keten helva almak, tanrılara ibadet etmek, gereğinden fazla vergi ödememek ve sosyal statüsünü yükseltmektir. Bu arada zaman zaman salgın hastalıklar, deprem/sel gibi doğal felaketler ve azılı suçlular çıkar ortaya. Ki bu olaylar da sizin üstün yöneticilik vasıflarınızı cümle aleme göstermek için eşsiz birer fırsattır. Halleder, geçersiniz. Amaç gidererek gelişen bir şehir, kolonilerle genişleyen bir imparatorluk kurmaktır.

CotN, bu konsepti ufak bir değişikliklerle aynen kullanan bir oyun. Hatta yeni bir dönem, yeni bir coğrafya bulmak için bile uğraşılmamış. Yer Mısır, zaman M.Ö. 3000'ler civarı. Evet, görünüşte tıpkı Pharaoh. Ve ne yazık ki bu durum, devde kulak çapında bir olumsuzluk. Zira bir de devenin su altında kalan kısmı var (nasıl yani?). Oyuna başladıktan sonra "keşke bire bir



Mısır'a oyuna giderken evdeki bulgurdan olmak!?

Pharaoh kopyası olsaydı" dedirten bir şeyler.

Peki neden? Önce bir muhabbetimizi taniyalım. Tilted Mill, birkaç yıl önce Sierra/Vivendi'den ayrılan birkaç ahabap yazılımcının kurduğu bir geliştirici ekip. Tabii aralarında Pharaoh'ı (ve daha birçok şehir/imparatorluk kurma strateji oyununu) hazırlayan ve Vivendi'ye bağlı olan Impressions Games'den geliştiriciler de var. Bildiğimiz işi yapalım demişler ve kendi deneyimleriyle "Pharaoh için resmi olmayan devam oyunu" yapmaya karar vermişler. Ancak ortaya öncülünün ancak betası olabilecek detay seviyesinde bir oyun çıkmış. Ayrıca Pharaoh'ın resmi expansion'ı Cleopatra'yı bilenler için CotN daha da acı veren bir tecrübe. Bizatt yaşadım.

BEN SANA 3D OLAMAZSIN DEMEDİM...

Eleştirmeye grafiklerden başlamak sıkıcıdır, şekilciliktir ama CotN'nin grafikleri bu geleneği bozabilecek kadar dikkat çekici. Bugüne dek kimbilir kaç oyunda Mısır haritası görmüşüzdür, değil mi? Açık sarı, uçsuz bucaksız, düz, sonsuz bir doğası vardır bu haritaların. Tilted Mill bir devrim yapıp son derece engebeli, kum yerine kapkara topraklarla kaplı, karanlık, acayip bir Mısır yaratmış. Nil desen, nehirden ziyade yazlık sitelerdeki havuzlara benziyor. Ayarlarla oynayıp parlaklı-

ğa ve kontrasta yükleniyorum... Olmuyor. Harita hâlâ İzlanda'yı çağırıyor. Oyndaki insanlar, binalar, yollar da aynı kıvamda. Birer tane kadın, erkek ve çocuk modeli var. Nereye baksanız bunların klonlarını görüyorsunuz. Animasyonları da 80'lerin kâbus çizgi filmi Musti'yi animatıyor ki Musti'yi yolda görsek selam vermeyiz.

Oyun Empire Earth'un 3D grafik motorunu kullanıyor ve zoom yeteneği, kamera kullanımındaki esneklik gibi teknik yanları başarılı aslında. Ancak 2004 yapımı bir oyun için görüntüler hiç iyi değil. 2D ve basit izometrik haritasına rağmen Pharaoh'da çok daha iyisini gördüğümüzü yine hatırlatıyorum.

Grafikleri şahane olmasa da mantığı, oynanışı, detayları ile oyuncuyu yakalayabilen naif oyunlardan da değil CotN. Mesela;



mikro ölçekte komut verilemeyen bu tarz oyunlarda o minicik, savunmasız sprite'larla kavga etmek adettendir. Çünkü zaman zaman yolu uzatırlar, gözlerinin önündekini görmezler, yanlış işler yaparlar ya da aylak aylak beklerler. Nil'in Çocukları bu konuda aşmış bir yapay zekaya sahip. Saydığım tük aksilikleri bir bir yaşatan bu modeller son derece inatçı. Örnek, oyunda ailenin erkekleri ve çocukları tarım, inşaat gibi işlere koştururken hanımlar alışveriş ve ev temizliğinden sorumlu. Oyunumda bu hanımlardan biri kafayı mobilya almaya taktı. Fakat ev pazara epey uzaktı ve birkaç kez eli boş döndü. Bu arada sadece mobilya ile ilgilendiğinden başka hiçbir şey de almıyor, evde çocuklar açlıktan kırılıyor. Kadın üşenmeyip 3 mahalle ötedeki pazara kadar gitmeye, oralarda da mobilya aramaya başlayınca pes edip evinin dibine bir mobilyacı açtı. Bu arada kadının uzun yolculukları esnasında günler, haftalar, aylar geçiyor tabii. Ev halkı mutsuz, huzursuz, tedirgin. Neyse, mobilyacı faaliyete başladı, insanlar gelip alışveriş yapıyor, gayet güzel çalışıyor dükkan. Ama bizim hanımefendi sürekli burunun dibindeki bu dükkanı pas geçip nehrin diğer yakasındaki mobilyacıya gitmeye, vakit kaybetmeye ve hiçbir şey alamadan geri dönmeye devam ediyor. Ben de inat ettim. Şehirdeki diğer tüm mobilya dükkanlarını yıktım. Kadıncağız böylece farketti durumu. Sonra? Hayır mutlu son değil... Nihayet dükkanı şereflendirdi. En az 3 yıldır aradığı mobilyayı bulmuştu ama fiyatı anlayamadı ve vazgeçip parfüm aramaya başladı! Kendi kendine idare edemeyen bir yapay zekayı hiçbir şey yapmadan izlemek kadar acı veren deneyim az bulunur bu oyun aleminde.

YÜZDE 68,5'İ APTAL

Şehir/imparatorluk kurma oyunlarında istatistikler büyük önem taşır. Şehirdeki üretimin nüfusa oranı, stoklarınızda biriken ham ve işlenmiş malzemeler, nüfusun sektörlere göre dağılımı ve işsizlik... CotN bu konuda da pek parlak değil. Oyun boyunca karşınıza çıkan tek istatistik, o yılki hasatın verimi oluyor. Zira oyunda ne stok diye bir şey var, ne çalışan/tüketen nüfus ayrımı (şehirde IQ'nun yerlerde süründüğünü gösteren bir istatistik bile eklememişler). İşlerin hangi noktalarda tıkandığını görebilmek için tek şansınız ise evlerdeki mutluluk seviyesini kontrol etmek. Yersiz hayat harika, sarıysa ufak tefek derter var, kır-

mızıysa başınız belada.

Bütün bu aksaklıkların sebebi oyunun getirmeye çalıştığı yenilik. İlk kez şehirden ziyade insana odaklı bir "inşaat" oyunu ile karşı karşıyayız. Şöyle açıklayayım. Şimdiye kadarki örneklerde nüfusun bir bölümü tarım, endüstri, güvenlik gibi alanlarda çalışmaya başladığı andan itibaren yaşadıkları evlerden kopmuş olurlardı. CotN'da ise işlerini ya evden yapıyorlar ya da sabahtan akşama kadar çalıştıktan sonra eve dönüyorlar. Böylece şehrinizin sakinleriyle çalışanları aynı küme olmaktan çıkıyor. Bu da son derece anlamlı. Adam evine ekmek alamıyorsa örneğin, işi gücü bırakıp mahalle mahalle dolaşılıyor, önce kendi ihtiyaçlarını karşılıyor, sonra iş yapıyor. Ve bu esnada siz, binaları ve işleri değil insanları kontrol etmekle yükümlüsünüz. Sonuçları harika olmasa da yenilik yeniliktir değil bağımıza basıyoruz.

Halkınızın memnuniyetsizliğini gösterme şekli ise Eski Mısır için fazla modern. Tamam adamlar bin yıllar önce piramitleri yapmışlar, pili üretmişler saygı duyuyoruz ama eline pankartı alıp saray önünde slogan atan insanları da ilk kez Eski Mısır'da ortaya çık-

tığını bilmiyorduk. En son SimCity 4'de gördüğümüz bu küle CotN'da fazlasıyla anlamsız duruyor.

Diğer şehir kurma oyunlarında yer alan ve bence türün vazgeçilmez özelliklerinden biri olan işteklere karşılıklı çevresi güzelleştirme büyüyen ve zenginleşen evler, mahalleler de yok oyunda. Diğer Mısırlılar'ı tenzih ederek söylüyorum, bu oyundakilerin bir estetik duygusu yok zaten. Yani oyunda çevre güzelleştirme opsiyonu bulunmuyor. Ayrıca yol bile istemiyorlar. Zira rotalarını kendileri çiziyorlar.

GOT MILK?

Dört temel sınıf var; köylülük/işsizler (her ikisi de sizi eleştirme ya da bir şey isteme hakkına sahip olmadıktan birlikte değerdendiriyor), alt tabaka (çiftçiler, işçiler, usaklar ve askerler), orta tabaka (esnaf, zanaatkarlar ve eğlence sektöründekiler), bir de üst tabaka (soylular, eğitilmiş çalışanlar ve saray eşrafı). Bunların sınıf atlamak gibi bir şansız zaten yok ama en azından Pharaoh'daki gibi ihtiyaçları ve yaşam standartları zamanla değişebilseydi keşke. Bu haliyle her şey çok kısır.

Bu yazıyı daha da uzatmanın anlamı yok. Hâlâ verip verip istenebileceğim eksiklikleri var oyunun ama varacağımız nokta aynı; CotN kısır ve kısa sürede bıktırıyor. Türü çok seven biri olmak ta kâr etmiyor. İle de piramit yapmak istiyorsanız, Pharaoh eski olmasına rağmen daha kaliteli bir oyun, onu oynayın derim. Ben öyle yapıyorum.

Serpil Ulutürk

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE STRATEJİ www.immortalcities.com

Yapım: Tilted Mill	Medya: 1 CD	Orijinal: Yok
Dağıtım: Myelin Media	Fiyat: -	Yaş Sınırı: Yok
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet <input type="checkbox"/> Ağ <input type="checkbox"/> 6 Oyuncu		
Multiplayer Modu: Var		

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
800 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.1 GB HDD, 32 MB GFX	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input type="checkbox"/> 4+1	<input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround	

Diyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Kolay

Grafik	Artılar/Eksiler	▼ Yapay zekâ
Ses	▲ 3D olması	▼ Veriler yetersiz
Oynanabilirlik	▲ Türe yeni bir fikir katması	▼ Oynanış yavan
Multiplayer		
Eğlence		

LEVEL NOTU

Alternatifler: Pharaoh, SimCity 4, Emperor

SHADOW OPS: X-BOX'tan PC'ye...

RED MERCURY

Red Mercury, yani "Kızıl Cıva", kimilerine göre sadece basit bir şehir efsanesidir, kimilerine göre de karmaşık bir komplo teorisinin önemli bir parçası. Hangisinin gerçek olduğunu tartışmak bu yazının konusu değil, benim yapmam gereken şey size Shadow Ops'u tanıtmak. Ama tabii bunun için oyuna adını veren bu nanenin ne olduğunu açıklamam gerekiyor. Red Mercury efsanevi bir madde, öyle acayip özellikleri var ki, bir nükleer savaş başlığını evrak çantası büyüklüğüne indirebilmenize imkân tanıyor. Normalde gerçek bir nükleer bomba yapmak için belirli miktarda radyoaktif izotop gerekir, yoksa zincirleme reaksiyonu başlatacak kritik kütleyle ulaşamazsınız.

Yani en azından bilinen yöntemlerle ulaşamazsınız, ancak işin içine Red Mercury girince olayın kimyası tamamen değişiyor. Bu malzeme sayesinde ufak bir parça radyoaktif yakıt bile bomba imalatı için yeterli olabiliyor. Sonuç? Bilinen tüm savaş başlıklarının aksine son derece hafif ve dikkat çekmeden tek elinizle taşıyabileceğiniz 40-50 kilotonluk bir nükleer bomba! Hikâye bu ya, Sovyetler vaktiyle bunu geliştirmiş ama saklamış. Ve fakat yakın bir gelecekte bu sır bilin bakalım kimin eline geçiyor? Tabii ki teröristlerin! Siz de bir Delta Force üyesi olarak dünya etrafındaki türlü hedeflere baskın verip bu mereti ele geçirmeye çalışıyorsunuz.

Yukarıdaki rakam hedef noktasına olan mesafenizi gösteriyor.



Düşman yapay zekâsı üzerinize yağmaya programlı.



Bir şehir efsanesinin peşinde dünyayı dolaşmak...



FİLM GİBİ

Shadow Ops tür olarak bir FPS, elinizde silah dünyanın dört bir yanında karşınıza çıkanları temizliyorsunuz. Konu her ne kadar dibine kadar klişe olsa da, pek çok ülkede farklı farklı mekânları ziyaret etmenize imkân tanıyor. Oyunda kullanılan Unreal grafik motoru oturmuş teknolojisi sayesinde gözlerinizi ve sisteminizi pek fazla yormuyor, zaten bölüm tasarımlarında da öyle pek yorulacak, yolunuzu kaybedecek bir taraf yok. Bu açıdan oyun düzayak ve sık sık ara sahnelerle kesilen türden FPS'leri seviyorsanız gayet iyi. Devamlı çarpışa çarpışa ilerliyor, zaman zaman takım arkadaşlarınızdan destek alıyorsunuz. Ancak oyundaki hemen her adım sonuna kadar önceden hazırlanmış, düşmanların üzerinize yağacağı anlar, kesilip size sağlık arama fırsatı vereceği zamanlar, her şey belirli. Oyunlarda esneklik ve genişliğin ön plana çıktığı bu zamanda doğrusu bu hayli sıkıcı olabilir.

Ancak oyunun en büyük problemi tekdüze olması değil, insan buna alışabilir. Oyunun en büyük zayıflığı aylar önce çıkan X-BOX versiyonundan en küçük değişiklik bile yapılmadan PC'ye port edilmiş olması. Her

şeyden önce tüm grafikler 640x480 çözünürlüğe göre ayarlanmış ve modern bir PC'nin beygir gücü karşısında çok zavallı kalıyorlar, hele de yeni oyunlarla kıyaslanınca. Ama durun, daha da kötüsü var. Konsoldan çevrilen oyunlarda en nefret ettiğim şey burada da var, bölüm içinde oyunu kaydetmeniz mümkün değil! Ölmek çok kolay ve nerede kaldığınız da çok önemli değil, çünkü her seferinde doğrudan bölümün en başına dönüyorsunuz. Bundan nefret ediyorum.

Ve bir diğer gıcıklık, oyunun PC sürümüne yarım yamalak montajlanmış bir multiplayer seçeneği. Zaten doğru düzgün çalışmıyor ama, çalışsa ne olurdu ki? Kim bu kadar yeni ve sağlam oyun dururken bu kadar dengesiz bir konsol çevrimini nette oynamaya kasar? Ama hakkını yemek lazım, eğer arada bir canınız sıkılıncı birkaç terörist vurmak, kesinlikle kafanızı kullanmaya ihtiyaç duymayacağınız bir FPS oynamak isterseniz, Shadow Ops işe yarayabilir. Fakat çok çabuk sıkıntı yaratıyor, onu da söyleyeyim.

M. Berker Güngör

SHADOW OPS: RED MERCURY FPS www.atari.com/shadowops

Yapım: Zombie Studios

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtım: Atari

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 14 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet

LAN

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

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

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Condition Zero

60

pro evolution 4 soccer 4

Her hafta maçları izliyorum televizyondan. Bazen arkadaşlarımla, bazen yalnız. Ama PES'ten sonra bir şeyler ters gitmeye başladı. Artık maçları izlerken daha farklı tepkiler veriyorum. Mesela Marco topa ilerlerken "Üçgen!", Luciano topa defanstan çıkarırken "L1, Daire!" diyebiliyorum içimden. Veya karşı takım kaleciyle karşı karşıya kaldığında Rüstü'yü çıkarmak için farkında olmadan parmağımı elimdeki kaşarlı sandviçte basılı tutuyorum. Şaka yapmıyorum, bunlar gerçekten oluyor. Bazen çelişkide kalıyorum, "İzlediğim maçlar mı gerçek, yoksa PES mi?" diye. Büyük ihtimalle, izlediklerim her yıl UEFA tarafından yenisi çıkarılan "oyunlar". Gerçek olansa PES.

Geçen yıl olduğu gibi, bu yıl da PS2 versiyonundan birebir olarak PC'ye çevrilmiş. Aslına bakarsanız, oyunun PS2 versiyonundan -kontrol sistemi ve online seçeneği dışında- farkı yok. Ancak PES 3'teki (PC) teknik problemlere de (ağırlık vs) oyunda rastlamıyoruz. Bu da ilk iyi haber.

Modlar, PES 3'tekilerle aynı: Cup (International, European, African, American, Asia-Oceanic ve Konami), League, Master League ve Training. League modunda bazı yenilikler var. Gerçek olmayan oyuncular ve takımlar, PES serisinin en çok eleştirilen yanlarından biri. PES 4'te de liglerin tamamı lisanslı değil. Ancak bu kez daha fazla lig lisanslı olarak oyunda yer alıyor. Bunlar; İtalya, İspanya ve Hollanda (oyuncular ve takımlarla birlikte). Diğer liglerse yine lisanssız. Bu çok büyük bir sorun değil aslında. Çünkü az da olsa, lisanslı oyuncuların gerçekleriyle neredeyse aynı olması bir avantaj.

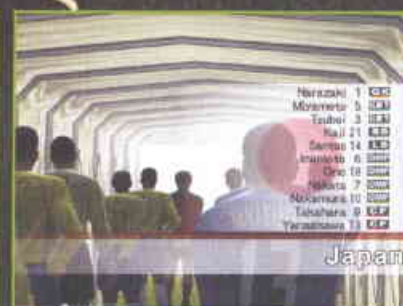
Master League modunda da birkaç değişiklik var. Match modundaki li-

sanslı/lisanssız takımlarla da Master League'e katılabiliyorsunuz. Buna ek olarak, teknik açıdan da bu mod yenilenmiş. Artık oyuncularınıza kondisyonunuzu çalıştırması yaptırabiliyorsunuz. PS2 incelemesinde de bahsettiğim gibi, ana ekrandaki Regulate Condition seçeneğiyle takımınızın kondisyonunu artırmak için antrenman maçı yaptırabiliyorsunuz. Kondisyonunuz kötüye gittiği zaman bu size bir uyarı mesajıyla bildiriliyor. Locker Room seçeneğiyle de diğer takımlar hakkında detaylı istatistiklere ulaşabiliyorsunuz.

İyi takip ederseniz, Locker Room çok işe yarıyor.

 LEVEL CLASSIC

EA Sports yeniden Elm Sokağı'nda...



PRO EVOLUTION SOCCER 4

SPOR

www.aral.com.tr

PES Shop'ta da satın alabileceğiniz daha fazla şey var bu kez. Bunlardan en dikkat çekici olanıysa 6 yıldız zorluk derecesi. 6 yıldızda rakibiniz 5 yıldız oranla çok daha saldırgan oynuyor.

YUVARLAK TOP

Her yıl olduğu gibi, Konami bu yıl da oynanışı daha gerçekçi bir hale getirmeyi başarmış. İlk başta, oyun eskisinden daha ağır.

Oyuncular daha ağır koşuyor, daha ağır hareket ediyorlar. Her ne kadar

PES 3'ün hızı dikkatimizi pek çekmemiş olsa da, PES 4'ün hızı oyunu daha dengeli bir hale getirmiş. Oyuncular sadece koşarlarken değil, şut çekerlerken ve çalım atarlarken de daha ağır hareket ediyorlar artık. Bu aynı zamanda adam geçmeyi de zorlaştırıyor. PES 3'te olduğu gibi topu kendi kalenizden alıp orta sahaya kadar taşımak neredeyse imkânsız.

Çünkü sadece topsuz alanda değil, topla birlikte de daha ağırsınız eskisine oranla. Rakip futbolcularsa tam tersine hızlı hareket ediyorlar. PES 3'teki gibi peşinize bir adam takip ilerlemeye çalıştığınız zamansa hakem genellikle faul çalıyor. Bunlar oyunu daha gerçekçi bir hale getiriyor ve sizi daha fazla pas yapmaya, oyun kurmaya zorluyor.

Tabii değişen tek şey oyunun hızı ve oyuncuların hareketleri değil. Oyundaki asıl yenilik topun fizik modellemesi. PES 3'teki fizik modellemesinde bir sorun olduğu anlamına gelmiyor bu yenilik. Sadece, oyunun genelinde olduğu gibi topun da hareketi ağırlaştırılmış. Bu kez paslarda, ortalarda top daha ağır hareket ediyor ve oyunda daha fazla kalıyor. Eskiden çizgiye yakın bir pas attığınızda top genellikle dışarı çıkardı. PES 4'teyse tersine, oyunda kalıyor. Değişen tek şey topun daha ağır olması değil. Korner



Yapımcı: Konami	Medya: 1 DVD	Fiyatı: 130 YTL
Dağıtıcı: Aral İthalat	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 3+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> Ağ	<input type="checkbox"/> 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Vs, Co-op		
Minimum	Önerilen	
1.4 CPU, 256 MB RAM, ???? GFX	2.0 CPU, 512 MB RAM, ???? GFX	

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Orta

Grafik	Artılar/Eksiler	Sesler, gamepad'siz zor
Ses	▲ Gerçekçi oynanış,	▼ kontroller.
Oynanabilirlik	▲ düzeltilen hatalar,	
Multiplayer	▲ geliştirilen pas sistemi,	
Eğlence	▲ daha iyi yapay zekâ.	

LEVEL NOTU

Alternatifler: NFS: Underground 2, Dirt Track Racing serisi

94

çizgisine yakın yapılan ortalarda top dışarıdan içeriye doğru falso alıyor. Bunlar çok dikkat çekmeye de oynanışı değiştiren yenilikler.

Şutlarda ve gol pozisyonlarında da bazı değişiklikler var. Gol atmak eskisinden daha zor. Bu sadece yenilenmiş fizik modellemesinden kaynaklanmıyor. Kalecilerin yapay zekâsı da geliştirilmiş ve bu tip pozisyonlarda az hata yapıyorlar. Bu arada, kaleciler artık bazı pozisyonlarda topa "bakıyorlar". Özellikle uzaklarına düşen toplarda, gerçekten olduğu gibi hareketsiz kalıyorlar. Bu da ancak Konami'nin düşünebileceği bir yenilik.

PES 4'te, PES 3'e oranla ara

paslar çok daha kolay yerini buluyor.

Adamlarınız devamlı boşa kaçıyorlar. Pozisyonları iyi takip edip zamanında ara pas vererseniz kaleciyle karşı karşıya kalmanız işten bile değil. Ama bu oyunun dengesini bozmuyor. Tersi bir durumda defans oyuncularınızla kaçan adamları kontrol edebiliyorsunuz.

Son olarak, oyuncuların esnekliği artırılmış. Zor pozisyonlarda farklı vuruşlar yapabiliyorsunuz artık. Mesela top yere inmeden tam terse pas atabiliyorsunuz.

Ve görsellik. PES 4'ün grafikleri PES 3'ten biraz daha iyi. Ancak hepsi bu kadar. Animasyonlardaysa daha fazlasını bekeleyebilirsiniz. Özellikle faul animasyonları mükemmel. Tabii PES serisinin her oyununda olduğu gibi PES 4'te de futbolcuların animasyonları pozisyonlarla fazlasıyla uyumlu. Sonuçta PES 4 de PES 3 gibi PC arenasında yalnız. FIFA'yla karşılaştırılmayacak kadar güzel, gerçekçi ve eğlenceli bir oyun PES 4. Daha iyisi yok. En azından Konami yenisini yapınca kadar.

Fırat Akyıldız



Turkey



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Dikkat! Kaygan yol!

LEVEL HIT

Bisikletin üstünde kimseden yardım almadan ilk defa dengede duruşumu hatırlıyorum. Kâbus gibi bir şeydi aslında. Aynı doğrultuda iki ince tekerlek... Araba tekerleği gibi olsa neyse, ama değildi işte. Birkaç metre gittikten sonra yere çakılışım... Bacak kadar boyla ne-yine senin o büyük demir yığını?! Şu arka tekerleğe takılan yardımcı tekerlekleri kullanmak da istemiyordum. Gururluyum ya, ondan. Düşe kalka, dizlerimi parçalaya parçalaya öğrendim bisiklete binmesini. Denge gerektiren işlerde başarılı olmadığımı söyleyebilirim. Bisiklet neyse de, kayak, paten ve benzeri "dengesiz" araçlardan kaçtım hayatım boyunca. Peki kaçtım da ne oldu? Büyüdüm, iki "ş" ile eşek kadar adam oldum, editör oldum, kendime yeni bir hayat kurdum, ama burada da karşıma çıktılar.

TONY VS BAM

Neversoft, Tony Hawk's Underground'la Tony Hawk serisini tamamen değiştirmişti. Bir kayak oyununu daha ilgi çekici yapmak ve dolayısıyla oyunun devamını sattırmak zordur. Belki de bu yüzden yapımcılar

Tony emekli olup graffiti işine girmiş

böyle bir yol seçtiler. Ama sonuçta Underground da tuttu. Bu da "yeni" serinin devam etmesi için iyi bir neden.

Story, Classic, High Score/Free Skate, Underground 2'deki modlar. Ana menüdeki Create-a-Modes seçeneği ise oyunu istediğiniz gibi değiştirmenize veya oyuna ek yapmanıza olanak tanıyor. Burada yeni karakterler, hareketler, parklar ve grafikler yaratabiliyorsunuz. Underground 2'nin artlarından biri bu. Oyunu bitirseniz bile bu modla oyalanabilirsiniz.

"Graffiti" oyunundaki yeniliklerden biri. Artık oyunda duvarlara resimler çizip yazılar yazabiliyor, anarşist eylemlerde (!) bulunabiliyorsunuz. Bunları yaparken de 2 tuşuna basarak kaykaydan inmeniz gerekiyor. Create-a-Modes'ta yeni grafikler çizebilmeniz nede-

ni de bu. Ancak graffiti öylesine yapılmış bir yenilik değil. Bazı görevlerde duvarları boyamanız gerekebiliyor.

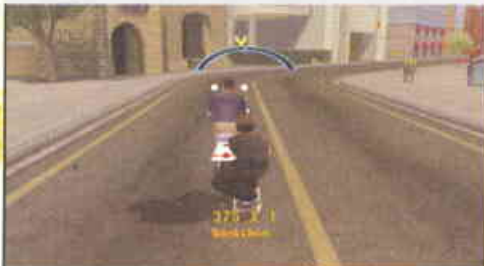
"Karakter yaratma" bölümü ise oldukça eğlenceli. The Sims 2'dekine benzer bir karakter yaratma sistemi var oyunda. Seçebileceğiniz, değiştirebileceğiniz çok fazla şey var. Ama asil eğlenceli olan şey kendi yüzünüzü oyunda kullanabiliyor olmanız. Ben de Gorcan'ın çektiği fotoğraflardan birini koydum oyuna. Ara demolarda bile kendimi görmek garibi-me gitti. Böyle kaşlarını çatıyorum, el-kol hareketleri yapıyorum vs. Berker'e gösterdim, "Ha?" dedi, "Sağol abi!" dedim ben de.

Classic modu eski Tony Hawk oyunları gibi oynanıyor. Görevler alıyor ve bunları yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Story moduysa ilk oyundakiyle hemen hemen aynı. Tabii konu farklı. Bu kez Tony Hawk ve Bam Margera'nın düzenlediği World Destruction Tour'a katılıyorsunuz. Amaç dünyanın birçok bölgesini dağıtmak ve karşı takımdan daha fazla puan kazanmak. Takımlardan birini Tony Hawk, diğeriysen Bam Margera yönetiyor. Ancak hangi takımda olacağınıza karar veremiyorsunuz.

Story modunda, Classic moduna benzer bir şekilde verilen listedeki görevleri sırasıyla tamamlamaya çalışıyorsunuz. Görevler bölümlerdeki belirli karakterleri bulup onlarla konuştuğu-



Aracların peşine takılabiliyorsunuz. Tabii yine dengenizi sağlamak zorundasınız.





Evet, bu bir Tony Hawk oyunu ve merdivenle kulelere firmanabiliyorsunuz.

nuz zaman yenileniyor. Ancak bu noktada bir problem var. Ekranada size yardımcı olan herhangi bir işaret veya ok yok. Bu da işinizi zorlaştırıyor. Diğer yandan Story modundaki esneklik ve serbestlik oyunu daha eğlenceli bir hale getirmiş. Serinin diğer oyunlarının aksine, görevleri tamamlamak için daha fazla seçeneğe sahipsiniz. Ancak bu mod yedi-sekiz saatte bitirebiliyor. Eksi mi? Aslında değil. Half-Life 2 oynayıyorsunuz ne de olsa.

ŞAKİN OLUN!

Oynanış olarak Underground 2'ye çok fazla yenilik yok ama dikkate değer birkaç ufak değişiklik var. Artık kaykayı zıplatmak gibi hareketler için daha fazla puan alıyorsunuz. Bunun yanında, kaykayınızı kullanmadığınız zamanlarda, normalde erişemediğiniz bazı yerlere ulaşmanızı sağlayan "double-jump" hareketini yapabiliyorsunuz. Yeni hareketler arasında "sticker-slap" da sayılabilir. Bu, bir ninja gibi düz bir duvara çıkıp ardından karşı yöne zıplayabilmenizi sağlıyor.

Bir diğer yenilikse Focus Mode. Focus tuşuna bastığınız zaman Max Payne'deki gibi oyun yavaşlıyor. Tabii bu sadece görsel bir yenilik değil. Oyun ağır-



laştığında hareketleri daha kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Kaçınılmaz olarak, bunun da bir karşılığı var: Birkaç güzel hareketle dereceyi doldurmak.

Takım oyunuyşa belki de Underground 2'deki en köklü yenilik. Artık sadece size verilen görevleri değil, takım arkadaşlarınızın ve oyundaki gizli kaykaycılarının da görevlerini yapmak zorundasınız. PS2 versiyonuyla paralel olarak, bu oyuncuları kendi kendinize bulmanız gerekiyor.

Son olarak Freak Out'tan bahsedelim. Yere düştükten sonra ekranda Freak Out derecesi çıkıyor. Eğer toparlanana kadar B tuşuna art arda ve çok seri bir şekilde, Summer Games'te bisiklet kullanıyormuş gibi basarsanız sinirden "çıldırıyor/sunuz". Sonra da ga kaykayı alıp kafayı geçiriyor, ya da duvara fırlatıyorsunuz. Ancak bu sadece rahatlatmanızı sağlama-

yor. Freak Out'tan sonra yaptığınız hareketler daha fazla katışıyla çarpılıyor.

Online oyunlardaysa Grafitti ve Scavenger dikkat çekici. Grafitti'de diğer oyuncularından daha fazla duvarları boyamaya veya etiket yapıştırmaya çalışıyorsunuz. Scavenger'sa iki aşamaya ayrılıyor. İlk aşamada çevredeki belirli yerlere jetonlar atıyor, ikinci aşamadaysa en fazla jetonu toplamaya çalışıyorsunuz.

VE?

Underground gibi, Underground 2 de Tony Hawk serisinin fazlasıyla dışına taşıyor. Köklü bir yenilik olmasa da, oyundaki ufak tefek yenilikler oldukça eğlenceli. Ve işin iyisi, oyunda geriye giden bir şey yok. Tabii PS2 den çevrilen bir oyun olduğu için Underground 2 çok fazla öfşaytta kalıyor. Grafikler ve kontrollerde bu hissediliyor özellikle. Sonuçta, bu oyunu afabillirsiniz. Ben de şu anda elimde sakladığım kaykayı bir deneyeceğim. Lapadalupadalap!

Fırat Akıldız



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Spor www.activision.com/microsite/thug2

Yapımcı: Neversoft Int. Medya: 3 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: Activision Orijinal Olarak: Var Yaş Sınırı: 16+
Multiplayer: İnternet Ağ 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Team Oriented, Competitive

Minimum	Önerilen
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
 EAX 5+1
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Az

Grafik	██████████	Artılar/Eksiler	▼ Eski grafikler, vasatı
Ses	██████████	▲ Ufak tefek birçok yenilik,	▼ aşamayan sesler,
Oynanabilirlik	██████████	▲ eğlenceli Story modu,	▼ ters kamera açıları,
Multiplayer	██████████	▲ oyunu her şeyiyle	▼ yardımcıların yokluğu.
Eğlence	██████████	▲ değiştirilme olanağı	

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Tony Hawk serisi

83

Gizlimiz, saklımız kalmadı ama hâlâ tehlikeliyiz.

Hidden & Dangerous 2:

SabreSquadron



Uzun zaman oldu şöyle sağlam bir 2. Dünya Savaşı oyunu yazmayalı. Eh millet oyun oynasın diye uğraşırken bize vakit kalmıyor. Oyun editörlerinin çileli hayatları işte böyle bir sor bin ah dinle... Tamam tamam, sen neymiş bu oyun diye merak ediyorsun biliyorum, fazla gevezelik yapmadan konuya geleyim en iyisi...

Hidden & Dangerous 2'nin üzerinden bir yıl geçti, tabii o zamanlar o kadar heyecanla beklediğim, çıkmak bilmeyen ama çok şey vaat eden oyunu, adeta bir nefeste içime çekmiş, hemen bitirmiş, hayli iyi de puan vermiştim. HD2 bir çok hatası ve zor oynanabilirliği ile dönemin flaş oyunları arasında sadece meraklılarına hitap ediyordu. Aradan bir yıl, 12 yama ve bir de eklenti paketi geçti. Sabre Squadron ana oyundaki birçok hatayı tam olarak düzeltmesine de meraklılarını çok eğlendirecek yenilikler içeriyor. İlk oyunun en büyük eksikliği olan kooperatif oyun modu ile kendini de affettiriyor biraz.

ARKADAŞLARLA BİLGİSAYARA KARŞI

Farklı cephelerde geçen dokuz yeni bölümü hem tek başınıza, hem LAN ya da internet üzerinden arkadaşlarınızla oynayabilmek, Sabre Squadron'u oynanması gereken oyunlardan biri yapıyor. Sekiz yeni çok oyunculu harita içeren paketten, bir kaç yeni silah ve bir de Sherman tankı çıkıyor. Yanında da bir tükenmez kalem bizim hediyemiz.

Oyunun üzerinden 12 yama, bir eklenti paketi geçti dedik ama "aptal düşman, aptal takım arkadaşları" olayının çok ta değiştiğini sanmayın sakın. Yapay zekâdan bahsediyorum. Durumun böyle olması takımı-

Oynadığımız oyunlarda 2.Dünya Savaşı hep ayrı bir tür olarak kalacaksa, insanlık tarihinin en korkunç zamanları asla unutulmayacaktır.

nızın kontrolüne daha fazla dikkat gerektirirken, siz yokmuş gibi davranan Almanlar için de fazla endişelenmemeni sağlıyor. Bizim adamlar verdığınız görevleri istediğiniz gibi yerine getiremeyip bir yerlerde kurşunu yiyorlar, ya da tam geçip gidecekken önünüzü tıkayarak tüm ekibin hareketini kısıtlıyor, bazen de birbirlerini vuruyorlar. İlk oyuna göre daha az olsa da Almanlar için de durum pek iç açıcı değil. Hele uzaktan avlıyorsanız ne olup ne bittiğinin farkına varmayan düşman, heyecanın içine ediyor; cephede miyiz, ördek avında mı belli değil. Zorluk seviyesini artırırsanız farkındalıkları da bir nebze artıyor ama bu sadece sizi daha kolay öldürmelerine yol açıyor.

HOP! DUR BAKALIM

Öncelikle bu tutarsızlıklardan, daha sonra da envanter kullanımındaki zorluklardan dolayı mikro yönetim yaparak oyunun keyfini çıkarırım diyenlere de "Hop! Dur bakalım" diyoruz. Normal bir oyunda tek bir tuşla iyileştirebileceğiniz takım arkadaşlarınızın yaralarına müdahale etmek için Sabre Squadron'da önce envanteri açıyorsunuz, çantanızdan ilk yardım setini alıp cebinize koyuyorsunuz. Envanteri kapatıp başka bir tuşla seti seçip, yine başka bir tuşla tedaviyi gerçekleştiriyorsunuz. Yüzlerce farklı malzemenin bulunduğu oyunda envanter yönetimi yapmak ayrı bir iş. İlk oyundan alışkınsanız pek sorun olmaz.

ESKİŞİ NEYSE BU DA O!

Oyundaki grafikler ilkinden çok büyük farklılıklar sunmuyor. Renkli, canlı ve kaliteli gözükten grafikler biraz

eski kalsa da, hâlâ etkileyici olabilir. Sesler ve müzikler ise, ilkinin başarısını devam ettiriyor.

Şimdi hiç iyi bir şey yok mu bu oyunda diyeceksiniz. Yeni dokuz bölüm kesinlikle çok iyi tasarlanmış. İlk oyundaki gereksiz büyüklükteki haritalar, çok fazla detay, oradan oraya sebepsiz koşuşturmalar son bulmuş. Her dakikasını çok sağlam çatışmalarla geçen bir oyun çıkmış ortaya. Hatta bu çatışmaların dozu o kadar iyi ayarlanmış ki, ne bir Call of Duty, ne de bir Battlefield gibi "olası" çatışmalar değil. Oldukça gerçekçi ve Counter Strike kadar hızlı. Yapay zekâ zayıf dedik ama savaş anında ekibinizdekilere güvenebilirsiniz. Yeter ki doğru pozisyonlarda dursunlar.

Sabre Squadron piyasadaki diğer oyunlara göre bir alternatiftir ama Pasific Assault'un gücü altında ezilecektir. İlk oyunu oynadıysanız tereddütsüz alacaksınız, eğer hayır oynamadım dersiniz hemen MOHPA'ya kaçılmalısınız.

Serhat Bekdemir
(Savaşolog)

H&D2: SABRE SQUADRON		TAKTİK AKSİYON	www.illusionsoftworks.com
Yapım: Illusion Softworks	Medya: 2 CD	Yaş Sınırı: 17 yaş üzeri	
Dağıtım: Global Star	Orijinal Olarak: Yok		
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input checked="" type="checkbox"/> LAN	<input type="checkbox"/> Ayn. bilgisayarda	
Multiplayer Modu: Kooperatif, Free For All			
Minimum	Önerilen	Grafik	██████████
1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 3.5 GB HDD	2 GHz CPU, 512 GB RAM, 128 MB GFX	Ses	██████████
		Oynanabilirlik	██████████
		Multiplayer	██████████
		Eğlence	██████████
Oyuna Alışmak: Zor		İngilizce Gereksinimi: Orta	
Zorluk: Orta			
LEVEL	██████████		
NOTU	██████████		
Alternatifler: Medal of Honor Pacific Assault, Commandos 3			

71

Bitmez bu yollar...

18WheelsOfSteel:

Pedal To The Metal

Yıllar önce, sanırım 80'lerin sonuydu, bir benzin istasyonunda gerçek bir Amerikan kamyonuna denk gelmiştim. Kocaman bir International, doğrusu duruşu ve yere basışı bu kadar otoriter bir araç daha görmemiştim. Boyası ve kromajları pırıl pırıldı. Ve dehşetle farkettim ki o dev yakıt tankına benzin dolduruyorlardı! Benzinli kamyonlar bu ülkede pek bilindik şeyler değildir, yakıt fiyatlarına bakarsanız nedenini anlarsınız. Eh, artık dışarıda da üretilmiyorlar, ne de olsa dizel araçlar çok daha verimli ve tasarruflu. Ve eğer uzun yolda yük taşıyorsanız, tasarruf etmekten başka bir çareniz de yok.

Uzun yolda yük taşırken dikkat etmeniz gereken tek şey yakıt masrafı değil tabii ki, yükü zamanında ve hasarsız götürmek de önemlidir. Daha da önemli zaman içinde kendi kamyonunuza ve mümkünse kendi taşımacılık şirketinize sahip olup patron dirdirinden kurtulabilmektir. Hard Truck serisi en başından beri bu nokta üzerinde yoğunlaşan ilginç bir kamyon simülasyonu. Başka benzer oyunlar kurgusal maceralara yönelirken, yapımcı SCS Software git-tikçe daha gerçekçi ve detaylı bir oyun yaratmayı seçti ki benim buna zerre itirazım yok.



Ahhh, günbatımında yolda olmak...



Oyunun fizik sistemi eskisinden çok daha gerçekçi.

Mazot kokusuna hasta olanlar buraya gazlasın!

UZUN YOLLAR

Bu oyunu zaten meraklısı biliyordur, ancak bilmeyenler için konuyu özetleyeyim. Amerika'da kamyonculukla hayatını kazanmaya çalışan bir adamsınız ve ömrünüz yolların kahırını çekmekle geçiyor. İşte hepsi bu kadar. Basit ve temiz bir konu, ancak detaylı bir iş simülasyonu için gayet yeterli. Ve zaten Pedal To The Metal sadece bir kamyon oyunu değil, aynı zamanda hayli detaylı bir ekonomik simülasyon.

Önceki oyunların aksine hedefiniz sadece belli bir miktarda para kazanmak değil, bu kez oyuna bir şirket şoförü olarak başlıyorsunuz. Patron sizi çeşitli işlere yönlendiriyor ve zaman içinde önce kendi kamyonunuza, sonra da şirketinize sahip oluyorsunuz.

Oyun grafik ve fizik motoru açısından öncekilerle kıyaslanmayacak denli geliştirilmiş. Araçların grafikleri ve sürüş özellikleri çok daha detaylı, bir o kadar da gerçekçi. Tabii bu daha da dikkatli olmanızı gerektiriyor, çünkü özellikle yükünüzü kaybetmek çok daha kolay. Ancak alışması zor bir oyun sayılmaz, üstelik isterseniz gerçekçilik sağlayan detaylardan bazılarını, mesela uyku molalarını tamamen kapatarak oynayabiliyorsunuz.

ŞEHİRDEN ŞEHİRE

Beni oyuna esas ısındırın unsur ise ne gelişmiş grafikler, ne de gerçekçi sürüş değildi. Böyle bir oyunu neden oynarsınız? Neden olacak, yollarda vakit geçirmek ve yeni şehirler görmek için. Özellikle bir önceki oyunda yollar fena sayılmazdı ancak şehirler birininin kopyasıydı. Hepsisi süt kutularından mamul bir

sürü bina klonu, Las Vegas ve Los Angeles arasındaki tek fark yol tabelalarıydı. Ancak bu defa iş farklı, her şeyden önce yapımcılar kal-kıp tüm ABD'yi tek bir haritada modellemişler. Meksika'dan Kanada'ya kadar, Amerika'nın bir ucundan diğerine kesintisiz olarak yol alabilirsiniz. Üstelik bunu yaparken sıkıntıdan patlamaz da gerekmiyor, çünkü bu defa özellikle şehirler ve önemli bazı mekânlar detaylı biçimde tasarlanmışlar. Mesela Los Angeles ve New Orleans kesinlikle birbirlerine benzemiyorlar, farklı bir yere geldiğinizi anlıyorsunuz. Yollar için de aynı şey geçerli, ilerledikçe çevre ve hava şartları değişiyor, oyun size yolda olduğunuzu hissettiriyor.

Zaten bu oyunu alıp oynarsanız bunun için oynayacaksınız, yolda olmak için. Yoksa kamyonla yük taşımak kimin umurunda ki? Yalnız dikkat edin de arada bir yanınızdan geçen motorcuları sıkıştırmayın. Unutmayın ki onlarla aynı amaç için yoldasınız, bir yerlere saplanıp kalmaktan bıktığınız, ruhunuzdaki göçebeyi tatmin etmek istediğiniz için.

_M. Berker Güngör

18 WOS: PEDAL TO THE METAL SIMÜLASYON

www.scssoft.com/pitm.php

Yapım: SCS Software

Dağıtım: Valusoft

Multiplayer: İnternet

Multiplayer Modu: Yok

Medya: 1 CD

Orijinal Olarak: Yok

Network

Fiyatı: Yok

Yaş Sınırı: 10 yaş üzeri

Aynı bilgisayarda

Minimum

800 MHz CPU, 256

MB RAM, 32 MB

GFX, 200 MB HOD

Önerilen

1,5 GHz CPU, 512

MB RAM, 64 MB

GFX

Grafik

Ses

Dynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Dyuna Alışma: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Hard Truck

85

Kısa Kısa

Tuna, evladım, cep telefonundan aradım açmadın. Dışarısı çok soğuk, sıkı giyin e mi? Kapıyı da "Kim o?" demeden açma. Hah, afferin hamster oğluma benim.

KNIGHTRider2

Yapım: Davilex Dağıtım - Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

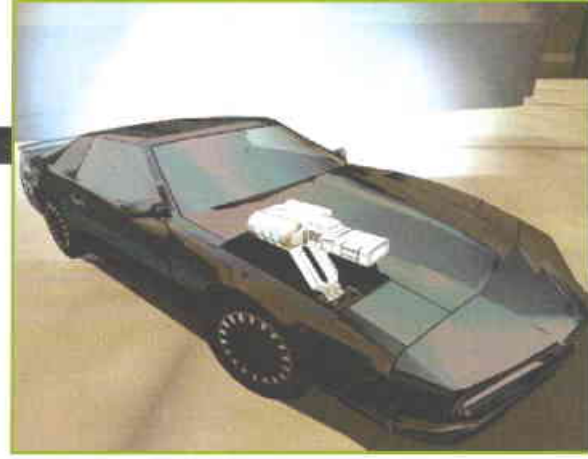
Hangimiz bir Kara Şimşek değiliz ki? Ben değilim. Ama çocukken Kara Şimşek olduğum da inkâr edilemez. Veya bir dakika ya, değildim. Mc Gyver gibi legolarımla yastığımı birleştirip zaman ayarlı bomba yapmadım değil, yaptım. Bu da Knight Rider 2'yi yazma yol açtı.

En az ilki kadar ayırmaz, en az ilki kadar dengesiz bir oyun Knight Rider 2. Nedenlerine gelince: Arabanın içinde arabayı kullanan biri yok. Bu da arabanın fevri şekilde hareket etmesine, bağımsızlığını ilan etmesine, eylem ve yalpa yapmasına neden oluyor. Di-

ğer bir problemse A noktasından B noktasına saatte 15 km hızla yola çıkan bir havuzun B noktasından yola çıkan Burak'la nerede, ne zaman buluşacağı. Grafiklerin Giana Sisters'ı ve portakal kasalarını hatırlatmasıysa bir diğer sorun.

Tabii oyunda yenilikler de yok değil. Kullanabileceğiniz şiddet ve tekme/tokat içerikli yeni silahlar ilk yenilik. Buna ek olarak yeni haritalar, geliştirilmeyen grafikler, çizgisel oynanış, asosyal oynanış da yenilikler arasında sayılabilir. Ayrıca çocukken A Takımı olduğum inkâr edilemez. Veya bir dakika, değildim ya ☹

level
NOTU 40



ThePOLARExpress

Yapım: THQ Dağıtım - THQ Minimum Sistemi: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

The Polar Express ise aksiyon/adventure/Tom Hanks/Berker karması bir oyun. Film oyunu yazıyor olmam ise benim sorunum değil, yazının sonundaki Times New Roman fontuyla yazılmış puanın sorunu.

Oyunun konusuysa şu: kutuplarda Noel Baba'yla tanışmak için trenle yola çıkan biletçi bu yolculuktan vazgeçer. Ardından bu kararından da vazgeçerek yeniden trenle yola çıkar. Kahramanımız aslında Pendik durağından ileriye gidemeyecektir, ama bunun farkında değildir. Oynanışsa deldadaki ilk soldan ikiye ayrılıyor: Aksiyon ve adventure.

Bu macerada filmdeki; Girl Know-it-All, Lonely Boy, Hobo,

Smokey & Steamer, Kurabiye Adam, Alice Harikalar Diyarında, Burak 73 Ekran gibi karakterlerle tanışıyorsunuz. Bu sırada karşınıza çıkan sarmal bulmacaları çözüyor, ufak tefek oyunlar oynuyor, bu oyunlardan sıkılıyor ve bakkaldan iki ekmeğe alıp geliyorsunuz. Bir de şey, eskiden ekmeklerde fırının telefon numarası olurdu, kâğıt. Onu yerdim hep çilek reçeliyle. Neden yok artık? ☹

level
NOTU 42



WWII Sniper

Yapım: Groove Games Dağıtım: Afari Minimum Sistem: 750 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

WWII Sniper, İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir araba yarışı. Peki İkinci Dünya Savaşı kaç yılında yapılmıştır? Bir savaş oyunu Birinci Dünya Savaşı sırasında geçemez mi? Savaş'la ilgili sorularınızı savas@level.com.tr adresine yollayın. Savaş muhabirimiz o.

İsminden de anlaşılabilirceği gibi WWII Sniper'da bir keskin nişancı ve bir CD kapağını kontrol ediyorsunuz. Arnhem, Bastogne,

Rees, Remagen ve Berlin'de ikamet ettiğiniz oyunda; Springfield M1903 Sniper Rifle, Lee-Enfield Rifle, taş, sopa, sapan, uçak, taş, kare, dik aç, 180 derece, iç açılar toplamı gibi silahlar kullanabiliyorsunuz. Bunların yanında oyunun sesleri ve grafikleri var. Peki, grafikler nasıl? Sesler bir nedir? O ne? Bu ne? Soru? Şimdi bu sorulara cevaplar bulmaya çalışalım. Grafikler: Dergiden çıktuktan sonra taksiye atlayıp eve

gideyim. Sesler: Evde de film falan izlerim veya vazgeçtim, kitap okurum. Ek olarak oynanıştan da biraz bahsedeyim: Guguk Kuşu'nu okuyorum şimdi, onu bırakıp başka bir şeye mi başlasam acaba? Ha? ☺

level NOTU 39



TEENAGE Mutant NINJA Turtles 2

Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Piza Kulesi'nin konu alındığı bir aksiyon oyunu Teenage Mutant Ninja Turtles 2. İlk oyunun devamı olan oyunda birtakım ressam, yazar, çizer, haberci kaplumbağayı canlandırıyor. Canlanan kaplumbağalar zombi olarak size saldırıyorlar. Bu bir eksi, ancak tek sorun bu değil sevgili okurlar. Batu da çok sorun çıkarıyor. Dergiye gelip Berker'in kendi halindeki Örc maketinin elindeki baltayı çıkarıp Gökhan'a fırlatıyor vs. Çok agresif bu aralar.

Tabii kaplumbağalara yeni hareketler eklenmiş. Birçok farklı hareketi aynı anda gerçekleştirmeye çalışırken karıştırıp yere kapaklanabiliyorsunuz. İlk hareket bu. Bir diğer yenilikse artık havada da kaplumbağalar arasında geçiş yapabiliyor olmanız. Bu da oyunun esnekliğini artırıyor ve kaplumbağanızın koltuklarını yatırarak daha geniş bir kullanım alanı elde etmenizi sağlıyor. Tabii bu yazıdan sonra Level'deki işime son verilmesi işten bile değil değerli basın men-

supları. Ama Sinan bu yazıyı okurken ben çok uzaklarda, masamın yanındaki PS2'de PES4 oynuyor olacağım. Sizi hiç unutmayacağım sevgili okurlar. Ha, ne okuru ya? Okur da neymiş?! (...)

level NOTU 49

ATHENS2004

Yapım: Eurocom Entertainment Dağıtım: Eidos Interactive Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM

Ve işte bir Doping Olimpiyatlarında daha yeniden birlikteyiz ekran başındaki veya mutfaktaki sevgili izleyiciler. Bu da birçok sorunu beraberinde getirmiyor değil.

Athens 2004'te ise 2004 Olimpiyat Oyunları'ndaki birçok oyunu oynayabiliyorsunuz. Peki, bunların arasında neler var? Halter, 100 metre koşu, uzun atlama, peki atlamayayım, oyundaki oyunlar arasında oyun... Oyun, oyun, oy, yun, un... Hah, unuttum anlamını işte. Bunlara ek olarak Athens 2004'te yapmanız gereken tek şey klavyeyi alıp şu duvara, oradan da bu duvara, duvardan duvara halı gibi fırlatmak. Ne var ki bu oynanış siste-

mi klavyeyi yerle bir ediyor. Bu da Athens 2004'teki şiddeti artırıyor. Klavyenin ağzını burnunu kırıp F12 tuşuyla Caps Lock tuşunun yerini değiştirmek, altındaki destekleri kırmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz oyun boyunca. Fair-play'e ters şeyler bunlar. Ayrıca, burası Saraçoğlu, burdan çıkış var. Biraz ilerleyin, atletizm pistinin sonundaki G kapsısından çıkın, oradan iki adım ya var ya yok zaten. ☺

_Fırat Akyıldız

level NOTU 46



LEVEL 01/2005 071

KONSOL USTASI

Bu ay farkettim ki PS3, Xbox 2 ve Revolution dediğimiz yeni nesil konsolların çıkış tarihi çok yaklaşmış. Nedenini zaten aşağıda yer alan bu konuyla alakalı bir dolu haberden anlayacaksınız. Haydi, bunların çıkışına daha var diyelim, peki ya PSP ve Nintendo DS'e ne demeli? Onlar çıktı bile. Bir de Nintendo resmi olarak Türkiye'ye geldi, tam oldu.

Şimdi plan yapayım. Sabah 9-12 arası PC'yle ilgilensem, 12-1 arası yemek yesem, 1-3 arası PS2, Xbox oynasam, 4-6 arası GameCube'e baksam (Türkiye'ye geldi ya ilgilenmek gerek), 6-8 arası Anime izlesem, 8-9 arası akşam yemeği yesem, 9-12 arası da PSP ve Nintendo DS'le gözlerimi bozsam... Evet! Oluyor! Böylece hiçbir oyunu kaçırmadan hayatıma devam edebilirim! Edebilirim!! Bunu yapayım... Zzzz...

NBASTREETV3

HER SOKAĞA BİR POTA VE 6 NBA OYUNCUSU

Yapım: EA Canada | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: 8 Şubat 2005

Şimdiye kadar görülen en zevkli Arcade türü basketbol oyunu NBA Street, Electronic Arts kalitesiyle (EA artık her oyununa özeniyor) üçüncü versiyonuna kavuşuyor. Yine 3'e 3 mücadelelere katılacağız, yine rakip takımın suratına top fırlatıp, yer çekimine aykırı onlarca harekete imzamız atacağız. Hem men sormalısınız, neler değişmiş bu sefer? Artık artistik Trick'lerimiz için bir 'Trick Stick' bulunuyor. Büyük ihtimalle sağ analog düğmeye atanacak bu mekanizmayla Trick'lerimiz üzerinde daha büyük kontrolümüz olacak. Bunun yanında GameBreaker'lar bir önceki

oyundan çok daha görkemli olma yolunda ilerliyor. Kendi karakterimizi yarattıktan sonra tam 1000 farklı aksesuarlar süsleyecek, takımımıza NBA'in 25 efsane isminden seçeceğimiz oyuncuları ekleyebileceğiz. NBA Live 2005'de görülen Dunk yarışmasının daha da geliştirilmiş bir versiyonunun da Vol3'de görülmesi bekleniyor. İçinde 12 ünlü basketbol kortunun bulunduğu alanlar ilginizi çekmiyorsa, kendi basketbol kortunuzu da dilediğinizce şekillendirebilirsiniz. EA'nın NBA Ballers'dan bir şeyler öğrendiği de açıkça ortada.



SHADOW OF ROME JULIUS CAESAR'I KİM ÖLDÜRDÜ?

Yapım: Capcom Prod. Studio 2 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 8 Şubat 2005

Onimusha 3 Demon Siege'ciler buraya. Aynı grafik motoruyla ve aynı yapımcı kişi önderliğinde (Keiji Inafune) yeni bir aksiyon hazırlanıyor. Shadow of Rome'da Agrippa ve Octavianus'u biz kontrol edeceğiz. Julius Caesar'ı ve geriye kalan herkesi de bilgisayar. Yalnız durum şu ki, Caesar ölü ve ölümünden Agrippa sorumlu tutuluyor. Durum böyle olunca da Agrippa haklarını savun-

mak için tüm Roma'ya karşı geliyor. Agrippa ve Octavianus'un oyun stilleri birbirinden çok farklı olarak karşımıza çıkacak. Agrippa aynı Gladiator'daki gibi arenalarda dövüşecek, rakiplerinin silahlarını kullanacak, kalabalığı coşturarak daha iyi aksesuarlara kavuşacak ve eğer silahı kalmazsa rakiplerinin uzuvlarını silah olarak kullanabilecek. Ortada biraz vahşet var şimdiden uyara-

lim. Agrippa tam bir savaş makinesiyken, Octavianus olayları hissettirmeden halledecek. Bir Thief veya Metal Gear Solid mantığında Agrippa'ya yardım amacıyla hareket ederek, kafasına vazo indirdiğiniz bir askeri karanlığa çekecek veya sizden istenenleri çalacaksınız. Bu doğrultuda Shadow of Rome'un bağıntı enteresan bir oyun olacağını varsayabiliriz.



BASKIYI DURDURUN!

► Dead or Alive ve Ninja Gaiden'in yapımcısı Team Ninja'nın Xbox 2, PS3 ve Nintendo Revolution için yeni oyun planlarına başladığı açıklandı.

► Yeni ve bir o kadar da ufak PS2'lerin Amerika ve Avrupa'da yoğun ilgi gördüğü ve stokların tükendiği belirtildi.

► Çok garip bir oyun geliyor. Öyle ki bu oyunda amacınız suç işlemek. Dealer - Chronic, Pills &

Coke PC, PS2 ve Xbox için hazırlanmakta ve İngilizcesi iyi olanlar bu oyunda tam olarak neler döndüğünü anladılar bile.

► 17 Şubat 2005 tarihinde nihayet Devil May Cry 3 piyasaya çıkıyor. Kısa sürede Avrupa'da da görülmelerini bekliyoruz.

► WarDevil ismini aklınıza kazıyın, zira bu oyun Xbox 2'nin çıkış oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. PS3 ve Nintendo Revolution için de

uyarılacağı açıklananlar arasında. Oyuncu görüntülerden oluştuğu iddia edilen videosunu bu ay LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.

► Ülkemizde pek farkedilmeyen, ama 1 milyondan fazla satan Big Mutha Truckers 2 PS2 ve Xbox için 2005 yazında piyasada olacak. Yapımcı yine Eutechnyx.

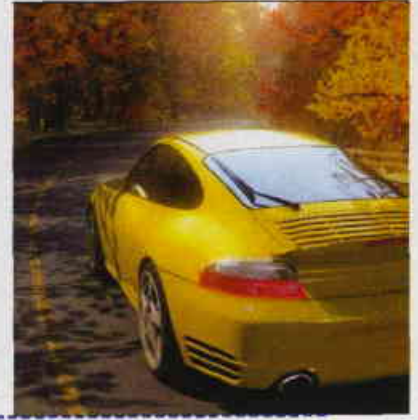
► PS3'ün işlemcisi, PS3'ün oyunu, PS3'ün kutusu derken son olarak grafik çipinin de

ELECTRONIC ARTS VE YENİ NESİL KONSOLLAR



Electronic Arts'ın finans bölümü başkanı Warren Jensen yaptığı açıklamalardan çok, sergilediği iki ekran görüntüsüyle herkesi heyecanlandırdı. PS3 ve Xbox 2'nin (Nintendo Revolution'dan bahsedilmedi) bir oyunda görülecek en gerçekçi görüntüleri sergileyeceğinden bahseden Jensen, "Bir futbol oyununu düşünün. Burada her oyuncunun duruma göre farklı ve

gerçekçi tepkiler vereceğini hayal edin. İşte yeni nesil konsollar bunu başaracak."± sözleriyle gelecekte bizleri neler beklediği konusunda aydınlattı. Bu açıklamadan sonra tahminen Need for Speed ve Madden'dan alınmış oyun içi görüntülerini başına sunan Jensen, herkesin şaşkınlığından faydalanıp HoverCar'ına binerek olay mahallini terk etti.



IRON PHOENIX

KAOSUN TAM ORTASINDA, 16 KİŞİ KARŞI KARŞIYA...

Yapım: InterServ International | Dağıtım: Sammy Studios | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: Şubat 2005

Xbox'a özel bir oyunla karşınızdayız. Elimize ulaşan bilgilere göre Iron Phoenix'in ne tür bir oyun olduğu belli değil. Bir dövüş oyunu olarak lanse edilse de, içinde strateji ve aksiyonun da alası bulunuyor. Xbox'larınızı birbirine bağlayarak veya Xbox Live üzerinden karşılaşabileceğiniz Iron Phoenix, karakterlerin hareketleri yerine bulaçığınız silahların hareketlerine önem veriyor. Yani karakteriniz tek başına pek bir şey değil, ama

eline bir kılıç aldığı anda o kılıca özel hareketler sergileyebiliyor. Oyunu oynamaya fırsatımız olmadı, ama görüldüğü kadarıyla Dreamcast için hazırlanmış olan Power Stone veya Heavy Metal: Geomatrix gibi bir oynanış hâkim. Ekranda da 16 kişiyi olduğunu da düşünürsek hızın ve aksiyonun bir saniye bile düşmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Takım olarak veya herkesin kim kime dum duma vaziyetinde birbirine saldıracığı oyun tarz-

larıyla, Iron Phoenix her aksiyon tutkununun arşivinde bulunacak bir oyun olma yolunda...



NINTENDO REVOLUTION

PS3, Xbox 2 derken Nintendo da yeni sistemi hakkında az da olsa bilgi vermeye başladı. Revolution olarak bilinen sistemin isminin neden bu olduğu konusunda Nintendo başkanı Satoru Iwata şöyle açıkladı: "Yeni teknoloji her zaman iyidir, fakat zaten şu anki oyun sistemleri yeterince iyi görselelik sunuyorlar. O zaman yeni bir oyun makinesi ne yapmalı?"

Daha önce hiçbir konsolun sunmadığı farklı bir oyun zevki yaratmak istiyoruz ve bu nedenle de yeni sistemin adını oyun kavramında bir devrim yaratacak Revolution ismini koyduk". Sistemin gücünün önemli olmadığını vurgulayan Iwata bu konuda bilgi vermiyor, fakat ortalıktaki bazı söylentilerden iki farklı sistemin düşünüldüğü ve birinin piyasaya sürüleceği anlaşılabilir. Her iki sistemde de 15GB sabit disk bulunacak. Nintendo DS'de olduğu gibi konsolda veya kontrolörlerde ekranlar bulunmayacak ve Revolution hem televizyona, hem de bilgisayar monitörüne bağlanabilecek. PS2'den sonra çıktığı için istenilen başarıya ulaşamayan GameCube'la aynı akıbeti paylaşmaması için Revolution PS3'den önce piyasada olacak. Bu da 2006'nın herhangi bir zamanına tekbül ediyor.

GERÇEK DİŞİ ŞAMPİYONADA MUHTEŞEM YENİLİKLER

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Yapım: Epic Games | Dağıtım: Midway | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 22 Şubat 2005

Unreal artık bildiğiniz Unreal değil. FPS olmaktan çıkarak üçüncü kişi kamerasının daha kolay bir kullanım sunacağı Liandri Conflict, binbir türlü hareket sergilemenize olanak tanıyacak. Özel saldırılar, süper hareketler, bloklama, ateşli silahlar... Veya duvarlara koşup havaya doğru (yere olsa bir garip olur zaten) ikili



hatta üçlü zıplamalar. Anlayacağınız ya Epic ve Sammy birbirlerinden haberdar olmuşlar ve iki rakip oyun hazırlamışlar, zira iki oyundaki binbir benzerliği görmemek imkânsız. Yeni ve Xbox'a özel UC 2'deki bir diğer yenilik de oyun modlarında. Özellikle Overdose isimli oyun modu vazgeçilmez olacak türde. Bir enerji topunu ele geçirmek üzere hareket eden 8 kişi ve bu enerji topunu yakın veya uzaktaki 2 farklı noktaya ulaştırmaya çalışan 8 kişi. 8 kişinin ne yapmaya çalıştığı anlaşılır. Enerji topunu yakalayan eğer belirli bir süre bunu elinde tutarak hedef noktaya ulaştırırsa tüm atakları maksimum seviyeye çıkıyor, iki kat enerjiye ulaşıyor ve görünmez oluyor. Daha sonra da gel-sin Killing Spree'ler gitsin Rampage'ler. Xbox sahipleri Şubat'ta bahar yaşayacak.

NVIDIA tarafından hazırlanacağı açıklandı.

► Her yumruğunuzun iz bırakacağı, Haymaker ile tek vuruşta rakibinizi saf dışı edebileceğiniz yeni boks mücadelesi, EA Sports Fight Night Round 2 PS2 ve Xbox'a geliyor.

► Mart 2005'te PC, PS2 ve Xbox'ta

görülecek olan Conspiracy: Weapons of Mass Destruction'da, eski bir gizli ajanın kitle imha silahları üreten "Hydra" isimli organizasyona karşı mücadelesine katkıda bulunacağız.

► Yine Mart'ta karşımıza çıkacak olan bir başka oyun da Eidos'dan. <http://www.25tolife.com> adresinden ekran görüntülerine

ulaşabileceğiniz 25 to Life'da gangsterlerin ve polislerin tarafına geçiyor, isterseniz online olarak 16 kişiye kadar günümüzün şehirlerinde savaşabiliyorsunuz. Mart'a kadar PS2 ve Xbox'larınızı internete bağlamış olun.

► Anime'si ve Manga'sı hayli ünlü olan Beck sonunda oyun oluyor. 14 yaşındaki Yukio Tanaka'nın

Beck isimli bir Rock grubuna girmesiyle başlayan macera, oyunda da çizgi roman temasında ilerleyecek.

► Henüz The Punisher ile tanışmamız mümkün olmasa da, The Punisher 2'nin söylentileri çoktan piyasaya çıktı. Üstelik oyunun Xbox 2'nin çıkış oyunlarından olacağı söyleniyor. - Blinx ve Blinx

PSP

Sony'nin evlerimizi işgali, ceplerimize doğru bir yay çiziyor

ğini tahmin ediyoruz.

UMD, PİL ÖMRÜ VE KAYIT SİSTEMİ

Oyunlarımızı nereye kayıt edeceğimiz sorusunun cevabı yazılabilir UMD diskleri değil. UMD'ler 1.8GB'lık ufak diskler ve bu özel disklerin üretim hakkı sadece Sony'de bulunuyor. Hiçbir şekilde yazılabilir UMD'lerimiz olmayacak. Bu yüzden de bir oyunu kayıt etmek istediğinizde Memory Stick'lerimizi kullanacağız. Sony'nin MS'leri zaten şu anda birçok alanda kullanılıyor ve 32, 64, 128, 256 ve 512MB'lık modellerle piyasada. MS'lere oyun kaydetmenin yanında PSP'nizi USB ile bilgisayarınıza bağlayarak MP3, video ve resim dosyaları da atabilir ve tabii bunları PSP'de çalıştırabilirsiniz.

Herkesin merak ettiği pil konusuysa ancak sistemin Japonya'da görülmesiyle netlik kazandı. Sesi sonuna kadar açmayıp, ekran parlaklığını yarıdan biraz üste getirerek standart pille (kesin daha fazla kapasiteli olanları 1 ay sonra piyasada olur) aralıksız 5.5 - 6 saat oyun oynanabildiği kanıtlandı. Eğer pilin daha fazla dayanmasını istiyorsanız, sesi kulaklıktan verme, ekran parlaklığını azaltma, ara videoları es geçme (videolar pil ca-

navarı olmuş) ve Wireless bağlantıyı kullanmama gibi yolları deneyeceksiniz.

BİZ NE ZAMAN DYNAYACAĞIZ?

Aslında Japonya'da bir tanıdığınız varsa şu anda PSP'yle tanışmış olabilirsiniz. Sistemin Amerika ve Avrupa çıkışı halen kesin bir tarih kazanmadı, ama Amerika için Ocak-Mart arası söylentileri söz konusu. Avrupa için de Mart deniliyor. NTSC, PAL kavgasının bir benzeri PSP de görülüyor mu peki? Aslında hayır. Her PSP dünyanın her yerindeki PSP oyunlarını çalıştırabilecek, ancak filmlerde bölge kodu olacak. Dolayısıyla Japonya'dan bir PSP almanın pek sakıncası yok gibi gözüküyor (Japonya filmlere katlanmayı göze alırsanız).

AVRUPA ÇIKIŞ OYUNLARI

Japonya'da hangi oyunlar çıkmış veya 1 yıl sonra hangi oyunları oynayacağımızdan çok, PSP ülkemize geldiği aşamada neleri oynayabileceğimize bir bakalım.

APE ACADEMY

Yapım: SCEJ Dağıtım: SCE

Tam Japon yapımı garip bir oyun. 45 bölüm boyunca elinizin altındaki maymunlara bir şeyler öğret-

PlayStation ile oyun dünyasını altüst eden Sony'nin PlayStation 2 ile de imparatorluğunu sürdüreceğini zaten biliyorduk. Bilmediğimiz o kara kutunun bir şekilde ceplerimizde dolaşacak hale gelmesiydi.

Yaklaşık 2 sene öncesinden haberleri kulağımıza gelen PlayStation Portable, yani kısaca PSP sonunda Japonya'da piyasaya çıktı ve elbette beklenen ilgiyi de gördü. Küçük, ama büyük işler başaran oyun sistemini zaten daha önce E3'de ve TGS'de görmüştük. Bilmeyenler için çok kısa bir açıklama geçelim. PSP kısaca bir el oyun konsolu. Eni biraz geniş olsa da, süper ince yapısıyla yanınızda taşımaya olanak tanıyor. Oyunları UMD ismi verilen ufak CD'lerle geliyor ve kayıt için de Sony'nin Memory Stick DUO'ları kullanılıyor.

PSP'NİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

Daha önceki aylarda PSP'yle ilgili yaptığımız dosya konusunda sistemin teknik özelliklerinden bahsetmiştik. Burada da yeniden 32bit Core'u var, 128bit Bus'la donatılmış, şu kadar RAM'i var diye canınızı sıkmayı planlamıyoruz. Yalnız o zamandan bu zamana değişen birkaç şey var. İlk açıklananlara göre PSP 8MB bütünleşik belleğe sahip olacaktı, fakat bu 32MB'a çıkartıldı (4MB DRAM ve 2MB VRAM de buna dâhil). Sonuçta elimizde taşıyacağımız bir oyun cihazı olduğu için, ben dahil herkesin sistemin gücünden şüpheleri vardı. Game Boy Advance'in bir türevi olduğunu düşündük durduk. Buna son noktayı Backbone En-

tertainment'da oyun yapımcısı olarak çalışan Christ Carla koydu. Carla, ° Poligonu poligonuna PSP'nin PS2'den daha fazla gücü var. PS2'nin oyunlarıyla gelen özel efektler zaten PSP'nin donanımında hazır bir şekilde bulunuyor. ° ± diyerek PSP'yle ilgili tüm şüphelerimizi sildi süpürdü. Bu da yetmiyorsa internetten bedava bulabileceğiniz PSP oyun videolarına bakarak da neyle karşı karşıya olduğunuzu anlayabilirsiniz.

PSP PAKETLERİ

Japonya'da satışa sunulan iki farklı PSP paketi bulunuyor. Bir tanesi standart paket ve içinden PSP konsolu, AC adaptörü ve bir adet Li-Ion pil çıkıyor. Value paketindeyse bunlara ek olarak 32MB'lık Memory Stick DUO, kumandalı kulaklık ve PSP kılıfı bulunuyor. Bu paketlerin PSP ülkemizde de satışa sunulunca var olaca-



PSP'ye saatler kala...

Aynı PS2'nin çıkışında olduğu gibi Japon halkı PSP için de dükkanları önünde yattı, saatlerin geçmesini bekledi. Dükkanlar açıldığında herkesin bir PSP satın alma hakkı olduğu ortaya çıktı. Bir tane kendisi, bir tane de karesi için düşünenler tek PSP'yle evlerine döndüler. O gün PSP'nin satış fiyatı 190\$'dı. PSP'yi internetten import mantığında almak isteyenlerse 400-500\$'ı gözden çıkarmalıdır. Stokları yavaş yavaş tükendiğini bilen eBay'cilerse PSP'nin 780\$'a kadar alıcı bulmasına neden olmaktadır.





meve çalışarak onları taş-makas-kağıt oyununda, kuleleri hizada tutmada, hava hokeyinde kullanmaya çalışıyorsunuz. 4 kişi WiFi ile birbirine karşı kapışabiliyor.

EVERYBODY'S GOLF

Yapım: Clap Hanz, SCEJ

Dağıtım: SCE

PS2 versiyonunu aratmayacak derecede iyi gözükten Everybody's Golf, ciddi bir Golf oyunundan çok esprili anlatımıyla dikkat çekiyor. WiFi üzerinden 8 kişilik turnuvalar düzenlemek de elinizde.

FIRED UP

Yapım: SCE Studios London

Dağıtım: SCE

PSP'nin Twisted Metal'i gibi gözükten Fired Up temel olarak çok kişili oyun için tasarlanmış ve bu amaçla da 8 kişilik WiFi oyun desteği sunuyor. Tek kişilik oyun modu da bulunan yapım, araçların birbirini saf dışı bırakmak için tozu dumana katmasını sergileyecek.

THIS IS FOOTBALL 2005

Yapım: SCE Studios London

Dağıtım: SCE

150 takım, kupa mücadeleleri ve uluslararası müsabakalar. WiFi ile sokakta yürürken başka bir oyun-

cuyla anında kapışma gibi bir özelliği olmasına rağmen, Pro Evolution Soccer'dan sonra keser mi onu ancak Fırat bilir.

MEDIEVIL

Yapım: SCE Studios Cambridge

Dağıtım: SCE

Maalesef Sir Daniel Fortesque'i PS2'de göremedik, ama PSOne'daki oyunlarından tam 100 yıl sonrası konu alan yeni oyununu PSP kalitesiyle oynayabileceğiz. Platform-aksiyon oyunu olarak nitelendirilebileceğimiz MediEvil, iki kişilik bir mini oyun da içerecek.

FORMULA ONE

Yapım: Traveller's Tales, SCEE

Dağıtım: SCE

Oldum olası ısınmadığım Formula One burada da karşıma çıktı. Yalnız yapımçı firma PSP'ye daha bir uygun olsun diye oyunu biraz daha Arcade'e yöneltmiş. Daha az gerçekçi, ama daha eğlenceli olan F1 18 pist, 10 takım, 7 yarış modu içeriyor ve WiFi üzerinden 8 kişiye kadar da desteği bulunuyor.

RIDGE RACER

Yapım: Namco **Dağıtım:** Namco

Dağıtımını Sony'nin yapmadığı tek oyun ünvanını yakalayan Ridge



PSP'nin UMD yuvası arka bölümünde bulunuyor.

Racer'ı zaten PSOne zamanından beri biliyoruz. 24 pist, Dünya Turu modu ve WiFi savaş modu ile Ridge Racer PSP'nin en hızlı oyunlarından biri.

WRC

Yapım: Traveller's Tales, SCEE

Dağıtım: SCE

Her sistemde bir aksiyon, bir futbol, bir yarış ve bir de ralli oyunu olmalıdır ya, işte buradaki ralli ekşimini de WRC tamamlıyor. 16 pist, 19 bonus bölüm ve daha fazlasının sonradan internetten indirilebileceği WRC ralli meraklılarını memnun edecek kalitede.

WIPEOUT PURE

Yapım: SCE Studios Liverpool

Dağıtım: SCE

En güzelini en sona sakladım. Ne-



dense WipeOut serisinin pek fanatığı yoktu ülkemizde. Varsa yoksa CounterStrike'ti zaten. WipeOut kuşkusuz ki PSP'nin en hızlı ve en teknolojik yarış oyunu. Gerçek eğlenceyse WiFi ile sağlanmış olan 8 kişilik mücadelede yatıyor. Sony bununla birlikte her hafta internetten indirilebilecek yeni gemiler ve yeni özelliklerle WipeOut Pure'u her zaman güncel tutmayı planlıyor.

_Tuna Şentuna



GAMECUBE

Ve Nintendo sonunda Türkiye'de!

İlk önce Dolphin olarak ismi anılmaya başladı. Nintendo'nun yeni konsol sisteminin ismi bu olacaktı. Daha sonra birkaç farklı isim daha verildi Dolphin için, ama finalde GameCube ipi göğüsledi. Bunda konsolun gerçekten bir küp şeklinde tasarlanmış olmasının etkisi olduğunu düşünüyoruz.

GameCube'ü size en başından anlatmaya niyetimiz yok. 2001 yılının Ekim ayından beri piyasada olan ufak ama bir o kadar da güçlü oyun küpümüz, kendini çoktan kanıtladı bile.

HIZ VE MEDYA

Şu anda piyasada bulunan üç konsolun teknik özelliklerini yan yana koyup karşılaştırsak, herhangi bir alanda kesin bir sonuca ulaşmamız mümkün olmaz. Şöyle ki, GameCube güç ve grafik olarak çoğu zaman PS2'nin önüne geçerse de, PS2'nin pipeline genişliği GameCube'ü aşıyor. Aynı şekilde Xbox güç olarak önde olsa da, GameCube bazen grafikleriyle, bazen de oyunları yüklemeye hızıyla daha ileride. Bu tip sonuçsuz karşılaştırmalarla zaman kaybetmeyelim ve sistemle ilgili bilgilere devam edelim.

GameCube diğer konsollardan

farklı olarak 1.5GB kapasiteli, aynı PSP'nin UMD'lerine benzer ufak diskler kullanıyor. Oyunlar bu disklerde olup, NTSC, NTSC/Jap ve PAL olarak üçe ayrılıyor. Gelin görün ki GameCube oyun kutularında bölge kodunu bulmak nedense biraz zor ve elinizdeki sistemi aldığınız bölgeye ait olmayan oyunlar alışık olduğunuz üzere uyumsuzluk yaratıyor.

AKSESUARLAR

Bir GameCube satın aldığınızda yanında almanız muhtemel birkaç ekstra aparat olacak. Oyun kayıtları için standart 51 bloklu kayıt kartı yetmeyecektir ve mutlaka 251 blok kapasiteli kartlara yönelceksiniz. Tek bir kontrolör de yetersiz kalacağından ikinci kontrolör seçiminizi Wavebird'den yana yapmak isteyebilirsiniz. Wavebird kısaca GameCube için üretilmiş kablolu bir kontrolör ve radyo frekansı kullandığından, kontrolörü tam olarak GameCube'un önünde kullanmak zorunda da değilsiniz. Eğer bir Game Boy Advance sahibiyse, GameCube-GBA kablosu satın alarak GBA'nızı, GBA desteği sunan GC oyunlarında kullanmanız mümkün. Her ne kadar

GC online oyunlar üzerinde durmasa da, online desteği bulunan oyunlar (Phantasy Star Online I & II) için evinizdeki bağlantıya göre 56K Modem veya Broadband Adapter satın alma yoluna gidebilirsiniz.

OYUNLAR

Artık bir GameCube sahibi olmak için önünüzde hiçbir engel kalmadığına göre, hangi oyunları almanız gerektiğine göz atmanın vakti geldi. Konsolu aldığınız sırada oyunsuz kalmayınız diye şimdiye kadar görülen en iyi 3 oyunun kısa tanımlarını okuyacaksınız. Aynı zamanda yakın sürede piyasada olması beklenen diğer oyunlara da göz atacağız. Başlıyoruz.

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Yapım: Factor 5, LucasArts

Dağıtım: LucasArts

1 Oyuncu

Çıkış Tarihi: Piyasada

Bir oyun bu kadar mı atmosfer sa-

hibi, bu kadar mı eğlenceli olur? Star Wars Knights of the Old Republic SW evreninde geçen en iyi RPG ise, Rogue Leader da en iyi simülasyon-aksiyon olmalı. Oyun içi grafikleri sadece bir kere görmek bile bu oyuna sarılıp asla bırakmanıza neden olabilir. Gerçi Rogue Leader 2001 yılında piyasaya çıkmıştı ve üstünden neredeyse 4 yıl geçti. Eh bu haliyle bile hala kendisinden söz ettiriyorsa bu oyunda bir şey var demektir.

Oyunda ne yaptığımızın yanı sıra çok basit. X-Wing'imizin başında Tie Fighter avlıyoruz. Death Star'a saldırıyoruz. SW evreninin önemli savaşlarına katılıp, sinematik görüntülerle bu zevki katlıyoruz. Rogue Leader'la işi bitenler, Rogue Squadron III: Rebel Strike'a da göz atabilirler.

METROID PRIME 2: ECHOES

Yapım: Retro Studios

Dağıtım: Nintendo

4 Oyuncu

Çıkış Tarihi: Piyasada



Nintendo'nun Wavebird'ü herhalde piyasadaki en iyi kablolu, radyo frekanslı kontrolörlerden biri.



Teknik Detaylar

CPU Hızı	485 MHz
Nesil	128-bit
Bellek	24 MB SRAM
Medya	4.5cm'lik Optik Disk (1.5 GB)
Kontrolör Girişi	4
Sabit Disk	Yok
İnternet	Tercihli 56K modem & Ethernet adaptörü
Grafik İşlemci	ATI - 162 Mhz
Giriser	Seri & Paralel portlar
DVD Oynatıcı	Yok
Poligon Performansı	6-12 M/saniye



2004 yılının en iyi oyunları arasında yer alan Metroid Prime 2 tam bir klasik. Hani nasıl PS2 Final Fantazy'siz, Metal Gear'siz düşünülmezse, GameCube de Metroid'siz olmaz. Echoes sistemde daha önce görülen Metroid Prime kadar iyi; hatta yeni özellikleriyle daha da görkemli olmuş. Samus'u FPS kamerasıyla kontrol ettiğimiz oyunda atmosfer ve grafikler sizi alıp götürüyor. Aksiyon, Samus'un farklı güçleri ve hikâye her zaman zirvede. Echoes'u yaşamak lazım.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Yapım: EA Canada

Dağıtım: Electronic Arts

2 Oyuncu

Çıkış Tarihi: Piyasada

PC'niz NFSU2 için yavaş kalıyor ve başka bir konsol sistemine de sahip değilseniz, işte size güzel bir haber. Aslında haber değil; EA'nın mükemmel yarış oyunu piyasaya çıkmasının üzerinden hayli süre geçti ama NFSU2'nin grafiklerini bir de GC'de görmek var. Asla yavaşlamayan oynanış, diğer konsol sistemlerine göre kısa yükleme süreleri ve elbette dev şehirdeki onlarca yarış müsabakası. Kariyer modunda basit bir arabayla başlayarak, şehre serpiştirilmiş yarışlara katılıp, garajınızı zenginleştirmek için tek yapmanız gereken... Orasını da siz bulun.

RESIDENT EVIL 4

Yapım: Capcom Prod. Studio 4

Dağıtım: Capcom

1 Oyuncu

Çıkış Tarihi: 11 Ocak 2005

Capcom stratejisini değiştirmese Resident Evil'in en yeni versiyonu sadece GC'e özel olacaktı, fakat geçen ay da açıkladığımız şekliyle RE4 artık PS2 için de hazırlanıyor. Bir terslik olmazsa RE4 bu ay piyasada ve videolar ve ekran görüntülerinden de anlaşılacağı üzere bomba gibi geliyor. Ana karakterimiz RE2'deki Leon ve kendisi artık bir dedektif. Kaçırılan bir kızın peşinde, pek de normal olmayan bir kasabaya yolu düşen Leon'u eli testereli ve değişime uğramış kasabalılar, canavar köpekler, zombiler ve daha beteri bekliyor olacak. Yeni hedef sistemi ve



Neredeyse kontrolörünün genişliğinde olan sistemi istediğiniz yere kolayca taşıyabilirsiniz.

hızlı oynanışıyla aksiyonun daha da ön plana çıkacağı RE4 klasik olmaya şimdiden aday.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Yapım: Ubisoft Montreal

Dağıtım: Ubisoft

Çıkış Tarihi: 15 Mart 2005

Grafiksel detayların önemli olduğu oyunlar söz konusu olduğunda hiçbir zaman GameCube'den şüpheleniz olmasın, zira GC her zaman yüksek kalitede görsellik sunuyor. Gerçekçiliğiyle ön plana çıkan Splinter Cell oyunlarının son basamağı Chaos Theory ve bu sefer yıl 2008. Artık elektronik savaş cihazlarının savaşlarda etkili olduğu bu dönemde elimizde yine Sam Fisher bulunacak. Fisher bu bahsedilen kitle imha silahlarının peşinde, yine gizliliği ön planda tutarak terörist güçleri saf dışı bırakacak. Önceki Splinter Cell oyunları gibi çizgisel oynanıştan uzaklaşılarak, düşmanları birkaç farklı biçimde alt etme şansına da sahip olacağız.

THE LEGEND OF ZELDA

Yapım: Nintendo

Dağıtım: Nintendo

1 Oyuncu

Çıkış Tarihi: 1 Haziran 2005

Mario, Metroid ve... Evet Zelda.

Nintendo'nun vazgeçilmez üçlüsü



GameCube: dört adet kontrolör girişiyle geliyor ve bu girişlerin hemen altında kayıt kartı için de iki bölüm bulunuyor.

bu şekilde sıralanıyor. Daha önce Nintendo 64'te Ocarina of Time ile çok büyük başarı yakalayan Zelda serisi, Legend of Zelda: The Wind Waker ile GC'de devam etti. Sade ve kısa olarak Legend of Zelda şeklinde bilinen yeni oyunda Link'i daha büyümüş olarak göreceğiz ve bu da serinin çocuklara yönelikmiş gibi görünen -ki alakası yok, yapısını ortadan kaldıracak. Her şeyin daha gerçekçi olacağı RPG türü yeni Zelda'da kamera açılarındaki yeniliklerden, oynanışa kadar birçok alanda değişiklik görülecek. GC sahipleri mutlaka bu oyunu takip etmeli.

-Tuna Şentuna

Yılbaşında GameCube ve dört kişilik Mario Kart keyfi...
Daha ne isteriz?



Evrenin her köşesinde

LEVEL HIT

STAR OCEAN

TILL THE END OF TIME

Durun size konsol RPG'sinin kısa bir tanımını yapayım: Herkes Anime'lerden çıkmış birer Japon ürünüdür. Bu değişmez, temel kuralımız. Her karakter mutlaka kendine göre çok karizmatiktir ve ünlü bir moda tasarımcısının kontrolü altındadır. Esas kahramanımızın bilinmeyen güçleri vardır ve bu güçlerle ya dünyayı kurtarmak zorundadır, ya da sevdiği kızı. Şayet ki sevdiği kız kaçırılırsa, kahramanımıza eşlik edecek üç-beş farklı savaşçı mutlaka bulunabilir. Başıboş, maceraperest karakterler bu oluşumun önemli öğelerindendir.

Son derece teknolojik bir çağ konu alınsa bile, ortaklık yürüten dev mantarlar, ejderhalar ve bir takım garip yaratıklar her zaman görülür. Ziplayan ve tüküren bir jöleyi yok ettikten sonra "Flaming Sword of Osiris" gibi dünyaları yıkan bir silahın bulunması kaçınılmazdır, şaşırmayınız.

Ve bu kocaman RPG dünyasında tüm kapılar size açıktır. Herkesin evini talan edebilir, bu evlerde açılmayı bekleyen sandıklar bulabilir, evin hanımıyla dünyayı bekleyen yıkım hakkında kısa bir konuşmaya imza atabilirsiniz. Kimse size sandıklarını kurcaladığınız için kızmaz.

Star Ocean: Till the End of Time yukarıda sayılanların hepsini bir bir yerine getiriyor; eksiksiz ve kusursuz bir şekilde. Ve klasikleşen konsol RPG'lerinde Square Enix farkı, zamanın biteceği yerde de devam ediyor (klasik

kelime oyununda da benim farkını tartışılmaz).

DEV PRODUKSİYON

Super Nintendo zamanında ilk defa tanıştığımız Star Ocean'ı hatırlayanların sayısı az olmalı. Onun yerine 1999 yılında PSOne için piyasaya sürülen Star Ocean: Second Story'yi bilme olasılığınız daha yüksek. Her taraf sıra tabanlı RPG'lerle kaynarken, gerçek zamanlı savaş sistemiyie dikkatleri üzerine toplayan Second Story yüksek puanlar alıp, adından söz ettirince 2001 yılında Star Ocean EX ismiyle 26 bölümlük bir Anime serisi bile yapıldı. Size Star Ocean'ın önemini daha net nasıl anlatırım bilemiyorum artık.

Tam 5 yılda hazırlanan, Japonya'daki sürümünün binlerce hatayla dolu olmasından dolayı Star Ocean 3: Director's Cut ismiyle yeni bir versiyonunun piyasaya sürülmesine neden olan Till the End of Time, Second Story'den 400 yıl sonrasını konu almasına rağmen hikâye olarak benzerlikler gösteriyor.

Son derece gelişmiş bir uygarlıkta yaşayan Fayt ve Sophia'nın hayatı, gezegenlerinin bilinmeyen bir güç tarafından saldırıya uğramasından dolayı aniden

180 derece döner. Fayt'ın Symbology (Star Ocean büyüçülüğü) konusunda uzmanlaşmış ailesi bu saldırıda kaybolur. Fayt Vanguard III isimli uygarlaşmamış bir gezegene iniş yaparken, Sophia'ya ne olduğu bilinmemektedir. Bu da yetmezmiş gibi bilinmeyen güçler Fayt'ın peşine düşer. Konunun TV'lerdeki sebil "Sır Dünyası" ve "Gerçeğimin Kenanı" programları kadar garip olaylarla dolu olduğu apaçık ortadadır.

SAVAŞ ÜSTÜNE SAVAŞ

Elinizdekileri, kafanızdakileri bir yere bırakın, hemen savaşa geçiyoruz; çünkü önemli olan nokta bu. Hikâye de oyunu takip etmeniz de çok işe yarıyor, ama sırf savaş sisteminin eğlencesinden dolayı sürekli savaşlara girmek isteyeceksiniz.

Üç kişilik takımınızı belirledikten sonra

Fayt ve Sophia'yı bu uzun serüvende neler bekliyor?

Hazır olanla yetinmeyin...

Onun yerine kendi aşçınızı, demirci ustanızı, kimyagerinizi tutun ve eşyalarınızı kendiniz yaratın. Trading Town of Peterny'ye adım attıktan hemen sonra eşya yaratma işine girişebilirsiniz. Karakterlerinize en uygun eşyaları elde etmek, savaşlarda kullanmak için silahlar yaratmak için bu konuya özen göstermenizi tavsiye ediyorum. Böylece bulduğunuz ve anlam veremediğiniz savaş çanımetlerini de kullanacak yeriniz oluşacaktır.

Savaşlardaki görsel efektler göz kamaştırıyor.





dolaştığınız alanlarda başıboş gezinen yaratıkların üstüne gidip ilk savaşımızı başlatıyoruz. Tahmin edeceğimizden daha kısa bir sürede savaş başlıyor, hem de gerçek zamanlı olarak. Grup liderini kim savaş başlangıcında onu kontrol ediyor olacaksınız. R1 tuşuyla diğer karakterler arasında geçiş yapabilir ve kontrol et-mediklerinizi otomatik ayarda bırakabilirsiniz. Taktik ekranındaki 6 farklı şablonla da bu karakterlerin ne yapacağına karar vermelisiniz.



duracak. Fury barını tekrar doldurmak için hiçbir şey yapmadan birkaç saniye durmak yeterli. Bu sırada diğer karakterlere geçerek Fury barı hala taze olanı kullanmak da olası.

KULAKLARINIZA DİKKAT

Onlarca saatlik oyun süresi boyunca, her ne kadar grafikler Final Fantasy'nin yanına yaklaşmasa da bizi rahatsız etmiyor. Hatta savaşlardaki efektler çok şık. Bunun ötesinde beni deli eden bir konu oldu ki, o hala kulaklarımda çınlıyor. Macera modundayken duyduğumuz ve bir süre sonra -ki bu süre beş ila on dakika arasında- kesinlikle duymak istemeyeceğimiz bir takım ses efektleri bulunuyor. Yürüme ve koşma sesleri, garip diğer bir takım efektler o kadar özensiz ki, ekrana bakakaldım uzunca bir süre. Buna bir de korkunç seslendirmeler eklenince kanalı değiştirip Semra Hanım ve haremini izlemeyi tercih ediyorsunuz... Yok, o kadar da değil de, ses efektleri konusunun kusurlu olduğunu bilmenizi istedim.

Xenosaga, Final Fantasy, Suikoden isimlerini duyduğunuzda ayağa kalkıp "Nerede? Hani?" diye heyecanlanıyorsanız, Till the End of Time sizin oyununuz. Uzun oyun süresi ve RPG'ye adım atmak isteyenler için de her yönüyle uygun.

Tuna Şentuna

Bazı yaratıklar iyi huyluyken, bazıları yanına gittiğinizde size saldırmaktan kendini alamıyor.



Savaşlarda elbette karakterlerinizin yetenekleri ve gelişimi büyük bir yer tutuyor, fakat sizin karakterinizi nasıl yönlendirdiğiniz de bir o kadar önemli. Enerjisi 10'a düşmüş bir karakteri inatla savaşmak ne kadar anlamsızsa, alan etkili saldırısıyla ünlü bir patronun da dibinden ayrılmamak o kadar mantıksız olacaktır.

Savaşın seyrini değiştiren ve karakterinizin 89 hit combo'lar yapmasını engelleyecek önemli unsurun adı burada Fury olarak belirlenmiş. Hareketleri art arda dizdikçe ve düşmanlarınızın kalkanına rastladıkça Fury yüzdeniz azalacak. Sıfırlandığındaysa karakterinizin tüm saldırı hareketleri

Savaşların gizemi

İlk defa bir RPG'de sadece seviye atlamak için veya zorunluluktan savaşmayacaksınız. Burada neredeyse her savaşta gizli bir ödül var. Toplamda 300'e yakın olan bu ödülleri kazanarak iki kişilik karşılıklı savaş, farklı kostümler, yenilenmiş savaş motoru, gizli zorluk seviyesi gibi birçok özelliği açabilirsiniz. Elbette tüm ödülleri nasıl kazanacağınızı açıklayamıyorum, ama birkaç örnek verebilirim. Bir patronu öldürmek bir ödül. O patronu 1 dakikanın altında bir sürede öldürmek başka bir ödül. O patronu hiç zarar almadan yok etmekse başka bir ödül. Tek patrone üç ödül topladık bile. Bunun yanında savaş alanında 42.195 km koşmak, bir savaşı iki saatte bitirmek gibi sorunlu zorunluklar getiren ödüller de yok değil.

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

RPG

WWW.STAROCEAN.NET

Yapımcı: tri-Ace
Dağıtıcı: Square Enix

Orijinal Olarak: Yok
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II
 DualShock
 60Hz Modu
 Online

Gyuna Alışmak Orta	İngilizce Gereklinimi Yüksek	Zorluk Orta
Grafik	Artılar/Eksiler	
Ses	▲ Mükemmel savaş kontrolü.	▼ Zaman zaman ortaya çıkan korkunç ses efektleri. Grafikler
Dinlanabilirlik	▲ Silah yaratma. Savaş	▼ daha iyi olabildi.
Multplayer	▲ ödülleri. Uzun oyun süresi.	
Eğlence		

LEVEL NOTU

85

Alternatif: Final Fantasy X-2, Xenosaga: Der Wille Zur Macht

VIEWTIFUL JOE

 LEVEL HIT

Çok mu hızlı?

Önce karakterimizi yaratmalıyız. Hız, güç, beceriklilik ve bunun gibi 18 alanda elimizde bulunan 130 puanı en iyi şekilde dağıtalım. Sonra karakterimize en iyi kıyafetleri seçelim, surat şeklini ayarlayalım ve hangi ırktan olması gerektiği konusunu internetten iyice araştıralım ki, oyunda daha başarılı olalım. Herhalde 45 dakika geçmiştir. Artık oyuna başlayabiliriz. Devasa bir dünya bizi bekliyor. Her NPC ile uzun diyaloglara girmeli, binlerce gizemi bulunan hikayeyi anlamak için gözlerinizi bir dakika bile ekrandan ayırmamalı-

sınız. Tabii bu geniş dünyada karakterinizi en iyi şekilde geliştirmek için, karşınıza çıkacak düşmanlarla stratejinizi tam olarak belirlemeden savaşmamalısınız. Sonra öyle olmalı, böyle yapmalı derken oyun mu oynuyorsunuz, dünyayı mı kurtarıyorsunuz işin ucu kaçıyor. Biraz kendinizi dinlendirmek, neşeli anlar yaşamak, birkaç canlı renk görmek sizin de hakkınız. E o zaman ne bekliyorsunuz? Gelin hep birlikte Viewtiful Joe oynayalım, arkadaş olalım, dünya daha güzel bir yer olsun. İmza, Polyanna.

önünüze gelenle mücadele ediyorsunuz, ne de oyun boyunca bulmacalarla uğraşıyorsunuz. Onun yerine, bunların hepsini bir arada yaşayarak bir saniye bile sıkılmıyorsunuz.

Peki neden Viewtiful Joe? Joe kim ve burada ne oluyor?

Joe ve kız arkadaşı Silvia bir gün süper kahraman temalı bir aksiyon filmi izlerken, sinema perdesinde canlanan film'in başrol robotu Silvia'yı kaçıır. Joe da boş durmaz ve peşinden sinema perdesine atlar.

Artık bir filmin içindedirler. Joe güçsüz ve normal bir genç olduğu için filmdeki düşmanlara karşı mücadele vermesi zor olacaktır, fakat ona yardımcı olacak bir kahraman (Captain Blue) belirir, size süper güçlerin nasıl kullanıldığını öğretir, macera başlar.

Viewtiful Joe'nun anlatımı ve oyunun yapısı çoğunlukla komediye dayandırılmış. Yani

Bir film sizin kahraman olmanızı istediğinde...



KİM VAR ORADA..?

Şu saniye bana bu oyunun türünü sorsanız, suratınıza o kadar boş bakarım ki benden sonsuza dek öğrenir, kaçıp gidersiniz. Gelecek yıl sorsanız da durum değişmez gerçi. Viewtiful Joe için platform, aksiyon ve eğlencenin mükemmel birleşimi diyelim şimdilik. Ne o platformdan diğerine sekiyorsanız, ne bir beat'em up gibi sürekli



Dante de nereden çıktı?



Capcom'un Cel-Shade'li oyun yapmaktan daha çok hoşuna giden bir şey varsa, o da elindeki karakterleri her oyununa serpiştirmektir. Burada da gizli karakter olarak Devil May Cry'in Dante'sini görüyoruz. Dante Joe'yla karşılaştırılınca daha hızlı ve daha güçlü. Elindeki çift tabanca ve Joe'nun tekmelelerinden daha uzun menzilli kılıcıya oyunu baştan sona bir de Dante'yle oynamak isteyeceksiniz. Dante'den sonra bir de Alastor görüyorsunuz. Artık o da size kalmış...

Viewtiful hakkında her şey

Joe'nun PS2 çıkarması aslında hiçbir zaman göremeyeceğimizi sandığımız bir olaydı, çünkü Capcom aynı Resident Evil'da yaptığı gibi Viewtiful Joe'yu da sadece GameCube için tasarlamıştı. Joe bir kez PS2'ye adım attıktan sonra, Capcom'un çoktan GameCube'a hazırlanmış olduğu Viewtiful Joe 2 de PS2'deki yerini aldı. İlk oyunun her yönünü çözenler için ikinci oyun bir cennet, zira en az ilki kadar başarılı. İlk oyun, ikinci oyun derken eğer 'ben bir Viewtiful Joe manyağı oldum' diyorsanız, Viewtiful Joe'nun 52 bölümlük Anime'sinin de şu anda yayınlanmakta olduğunu belirtelim. Anime şu anda lisanslanmadığı için bedava olarak internette indirilmeye de müsait.

olan biten hiçbir şey ciddi değil. Ne karşılaştığınız Boss'lar korkutucu, ne de senaryoda olan bitenler. Hatta hem Joe hem de Boss'lar diyaloglarında hatalar yapıp ekran karşısında sırtmanıza neden oluyorlar. Bahsettiğim genel ciddiyetsizliğin bir nedeni de elbette Cell-Shade grafik teknolojinin kullanılması. Capcom'un birçok oyununda kullandığı bu teknik, herhalde en çok Viewtiful Joe'ya yakışmıştır.

YAVAŞLAT, İLERİ SAR VE DURDUR!

Dynamiştan bahsetmeden hemen önce oyunun aslında iki boyutlu olduğunu, ama üçüncü boyutun nimetlerinden faydalandığını belirtiyim, yanlış anlaşılma olmasın ilerde. Joe aynı eski 2 boyutlu platform oyunlarında olduğu gibi tek bir çizgi üzerinde ilerliyor ve düşmanlarıyla da 2 boyutlu bir dövüş oyununda olduğu gibi savaşıyor. Başlarda Joe güçsüz sayılır, ama buna rağmen tekme ve yumrukları art arda sıralayabiliyor. Bir düşmanın size aşağıdan mı yukarıdan mı vuracağını, o bölümde beliren bir kurukafa görüntüsüyle anlayabiliyorsunuz. Eğer bu saldırıdan başarıyla kaçarsanız, rakibiniz bir süreliğine dengasını kaybedecek ve size bitinci vuruşu yapma şansı bira-



hızlandığından ateşlenecek ve herkesi alevler içinde bırakabilecek. Olay bu da değil. Bazı yerlerde fitili henüz yanmamış bir bomba duruyor olacak ve siz de bu bombayı yakıp, önünüzdeki kapıyı patlatmak için kullanacaksınız. 100 milyar değerinde uzman sorusu, O bomba nasıl yanacak?

YAKIN AÇI

Gelelim zum özelliğimize. Zum tuşuna bastığınızda (sağ analog düğme veya yuvarlak) kamera Joe'yu yakın çekime alıyor. Bu sırada birçok farklı ve birçok düşmanı delip geçmenizi sağlayacak hareket yapabiliyorsunuz. Zumun bulmaca çözme amaçlı kullanımıysa yerde duran düğmelerin ancak zum modunda yere doğru yapılan dönme hareketiyle çalıştırılıyor olması. Önünüzdeki kapı açılmıyor ve yerde de başıboş bir düğme duruyorsa, ne yapmanız gerektiğini anlamadınız.

Tüm bu hareketleri tek tek kullanmanın yanında birleştirerek kullanmanın tam bir kaos yaratacağını da tahmin etmiş olmalısınız. Özel hareketlerinizi kullandığınızda toplayacağınız V puanlarıyla da bölüm aralarında Joe'ya yeni haklar, yeni hareketler ve güçlendirmesi özellikler almak da olası.

Kafa yormadan, her saniye oynayabileceğiniz hızlı ve eğlenceli bir oyun düşünüyorsanız, düşleriniz gerçek oldu.

Tuna Şentuna



VIEWTIFUL JOE

AKSIYON

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 II DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Cell-Shade grafikler.

▼ Biraz zorlayabiliyor.

Oynanabilirlik

▲ Komik anlatım. Gizli

Multiplayer

▲ karakterler. Eğlenceli

Eğlence

▲ oynanış.

LEVEL

NOTU



Alternatif: Sly 2: Band of Thieves, Viewtiful Joe 2

88

LEVEL CLASSIC

KATAMARI DAMACY

Japon yapıştırıcısı!

Sinan bu oyunu elime tutuşturup "İki sayfa" dediğinde, Sinan'la ilk karşılaştığım an bir film şeridi gibi yanımdan geçerken şeride dolanıp yere kapaklandım. O anın hiç yaşanmamış olmasını diledim, itiraf ediyorum. "Allah'ım, hatam neydi, suçum neydi, ismim neydi, onu da unuttum?" dedim kendi kendime. Bu oyun nasıl iki sayfa olabilirdi? Ve dahası, BEN bu oyunu nasıl iki sayfa yazardım? Sıradan bir Japon oyuncuydu Katamari Damacy. Eve gelip oyunu açtığımda da değişen bir şey olmadı. Neden Sinan vardı hayatımda? Ama ne olduysa yarım saat sonra oldu. Ne olduysa, ne bittiyse, akreple yelkovanın ortaklaşa hazırladığı o yarım saat içinde oldu.

BİLEMEDİM SİNAN'IM

Evdde PES 4 DVD'si dururken onu unutmam, başka bir oyun oynamam normal bir durum değildir. Katamari



Damacy bunu bana yaptırdıysa, şu anda bu yazıyı yazarken gidip içerde PES 4 değil de, Katamari Damacy oynamak istiyorsam, bunun bir nedeni var. Yeni bir Lemmings vakasıyla karşı karşıyayız. Hayır, oyunun Lemmings'le alakası yok. Ama bu oyun, son yıllardaki en yaratıcı, en yapıştırıcı oyunu.

Konu şu şekilde: The King of All Cosmos canı istediği için yıldızları yok ediyor. Ne var ki bu, dünyada tepkilere yol açıyor. Sonrasında kral, yıldızları geri getirmeye karar veriyor. Bunun için de oğlu prensten yardım istiyor. Kral prensi dünyaya yollayarak oradaki canlı/cansız her şeyi toplayıp kendisine getirmesini istiyor. Ve bunlarla kral, yıldızları yeniden oluşturup gökyüzüne yolluyor.

Oyunun ismindeki Katamari, her şeyi toplayabilen ve çığ gibi gitgide büyüyeabilen bir top. Kont-

rol ettiğimiz tek şey de Katamari. Bunu kullanarak çevredeki her şeyi, "her şey"i toplayabiliyorsunuz. Buradaki "her şey" in sizin için tatmin edici olup olmadığından emin değilim. Bu da daha fazla detaya girmem için iyi bir sebep.

Bölüm başlarında kral size yapmanız gereken Katamari'nin büyüklüğünü ve bunun için ne kadar zamanınız olduğunu söylüyor. İlk başta oyuna 5 cm'le başlıyor ve sadece 10 cm'lik bir Katamari yapmanız isteniyor. Ardından bölümden bölüme bu sayı artıyor. Diğer bölüme 10 cm'le başlıyorsunuz, 20 cm isteniyor. 50 cm'le bir bölüme başladığınızı varsayalım ve oyunu birlikte oynayalım burada. İlk başta çevredeki raptiyeleri, zarları ve benzeri küçük objeleri toplayabiliyorsunuz. Biraz büyüdüğünüzde bu kez silgiler, defterler, kalemler, çiviler, makaslar, patenler devreye giriyor. Çevreye baktığınız zamansa sizden kat kat büyük bisikletler, hayvanlar, insanlar, dolaplar, evler veya fabrikalar görüyorsunuz. Ufak olduğunuz nesnelere çarptığınız zaman geri tepiyorsunuz. Tabii büyüdükçe onları da alabiliyorsunuz. Diyelim ki bir kediyi çarptınız 15 cm'ken, "Ha, sen bekle burada bekle!" diyorsunuz ve 60-70 cm'e ulaştığınızda bu kediyi de Katamari'nize katabiliyorsunuz. Ancak topladığınız her şey Katamari'nin üzerinde kalıyor ve devamlı bü-



Dahilikle delilik arasındaki ince çizgide...



Köşelerdeki göstergeler yanıp sönmeye başladığında rakibinizi de toplayabiliyorsunuz.



33 metre mi? Emin olun, bu hiçbir şey.

üyörsünüz. Bu sırada deniz bozuluyor, bir yere çarptığınız zaman üzerinizdeki parçalar çevreye saçılıyor, yeniden topluyorsunuz ve bir yandan zamana karşı yarışyorsunuz. Kediden devam edelim. Size zamanında büyük görünen kediyi de aldınız, yuvarlanmaya devam ediyorsunuz diyelim. Biraz daha büyüdüğünüzde bu kez kedilerden, köpeklerden daha büyük objeleri veya canlıları da toplayabiliyorsunuz. Gitgide prens ufalıyor, kamera uzaklaşıyor. Bazı şeyleri daha küçük görmeye başlıyorsunuz. Köpeklerden sonra sıra insanlara geliyor. "İnsan" dediysem, yetişkinlerden bahsetmiyorum, abartmayın (!). Küçük çocukları çığlıklarına aldırmadan yutmaya başlıyorsunuz. Yavaş yavaş çevrenizde bir hareketlenme başlıyor. İnsanlar paniklemeye başlıyor, kediler, köpekler sağa sola kaçıyor vs. Neyse ki yeterince büyük değilsiniz. Çocuklarla ve kova, çalı çırpy gibi objelerde biraz daha büyüdükten sonra yetişkinleri de listeye alıyorsunuz. Bağırış çağırışlar içinde çeşitli sınıflardaki insanları toplayarak Katamari'nizi büyötmeye devam ediyorsunuz. Oldunuz mu 1.5-2 metre. Eh, çitlere, sandıklara, sandallara, balıklara gelmiş artık sıra. Ve bir yerden sonra Katamari'niz, prens ve en önemlisi siz çığırınızdan çıkıyorsunuz. Çitler, bisikletler, park kapıları, tuna balıkları, geçitler, arabalar, kamyonlar, tırlar, elektrik direkleri, gaz istasyonlarındaki benzin depoları, ağaçlar, daha büyük ağaçlar, vinçler, köprüler, evler, benzin istasyonları, fabrikalar, gökdelenler, helikopterler derken, şehri yutan, yerle bir eden, hatı haritadan silen bir Godzilla'ya dönüşüyorsunuz. Şehirdeki her şeyi, ama her şeyi toplayabiliyorsunuz. İlk başta size dev gibi görünen insanlar, sonradan sadece çerez oluyorlar. Ve gitgide daha çok şey toplamak, gitgide daha fazla büyümek istiyorsunuz.

Oyun bir yerden sonra gerçekten kopuyor. Evleri, benzin istasyonlarını, fabrikaları toplarken veya bir ormanı yok ederken ne yaptığınızın farkına varamıyorsunuz. Maalesef bu oyun içinizdeki canavarı ortaya çıkarıyor. Bir yerden sonra durmak istemiyorsunuz. Ve durmamanız için de yüzlerce sebep var şehirde. Bir yandan da zaman azalıyor ve panikleme



SEVEN Yedi ölümcül günah...

Katamari Damacy herkesin aklına gelebilecek basit bir oyun fikri değil. Oyunun çıkış noktası, yapımcıların oyunu piyasada tutundurmak için kullandıkları etkenler de o kadar basit değil. Katamari Damacy, insanoğlunun gerçek anlamda birçok zafarını kullanan bir oyun. İşte o yedi zafar, yedi ölümcül günah: Seven.

Açgözlülük Her zaman daha fazlasını istiyorsunuz. Başlangıçta bir fare yeterli olacakmış gibi hissederken, sonradan bir benzin istasyonu bile yetmiyor. İstasyonu topladıktan sonra da gözünüzü gökdelenlere dikiyorsunuz. Ve bunun sonu hiçbir zaman gelmiyor.

Kibir Büyömek için raptiye, çivi gibi başlangıçta sizin için büyük olan şeylere ihtiyaç duysanız da, sonradan bunları tamamen unutuyorsunuz. Bir yerden sonra bu "ufak" şeylere pek ilgi göstermiyorsunuz. Sizin büyümenizde pay sahibi olan bu objelere bakmıyor, yanlarından geçiyor, onların yerine daha büyük objelere, mesela evlere yöneliyorsunuz.

Öfke Birçok şeye sinirleniyorsunuz. Zamanın kalmamasına, sizden daha büyük hayvanların, insanların sizi sıkıştırmasına, sizden daha büyük olan şeyleri yutamamanıza. İşin kötüsü bunlar sizi daha da hırslandırıyor.

Oburluk Açgözlülükle paralel olsa da, devamlı daha fazla büyümek istiyorsunuz. Açgözlülük psikolojik olarak, oburluk ise şekilsel olarak size zarar veriyor. Bu yüzden daha zor hareket ediyorsunuz, denizenizi kaybediyorsunuz. Ancak "büyöme" isteğimize engel olamıyorsunuz.


Kıskançlık Çok oyunculu modda rakibinizin devamlı büyümesi ve sizi de "toplayabilmesi" çıldırtıcı etki yapıyor. Sinirlenseniz de, gamepad'i yerden yere vursanız da boşta. Büyük balık küçük balığı yutuyor. Ve siz bunu kaldıramıyorsunuz.

Tembellik Büyödükçe bazı objeleri toplamaya, uzağa gitmeye üşeniyorsunuz. Çünkü bazı "ufak" objeler için uzağa gitmek size gereksiz geliyor. Bu da tembelliğe yol açıyor ve yakınınızdaki objeleri topluyorsunuz genellikle.

Şehvet İlginç ama, belirli bir büyüklüğü aştıktan sonra "garip" bir zevk duyuyorsunuz ve bu diğer objeleri toplamak için duyduğunuz isteği körüklüyor.

başlıyorsunuz. Oyunda eksik bırakılmış hiçbir şey yok. Unutulan veya boşlukta kalan hiçbir şey yok. Şehir tasarımları inanılmaz, dahice. Başlarda çarpıp kafanızı kaldırdığınızda sizden metrelerce yüksekte olan bir fabrikayı toplamak ve onunla birlikte yuvarlanmak inanılmaz bir duygu. Yapımcılar bu duygunun üzerine gitmiş ve aklınızın alamayacağı kadar serbest bir oynanışla sizi her an şaşırtmayı başarmış. Oyunu birkaç saat oynayıp kapattıktan sonra, çevrenizdeki her şeyi toplamak isteyeceksiniz. Dalgınlıkla PS2'ye, oradan da TV'ye hamle yapmadım değil, yaptım. Hatta PES oynarken bile topla ilerlerken karşımdaki adamı alıp onla yuvarlanmayı aklımdan geçirdim. Abarttığımı düşünebilirsiniz, ama değil. Oyun ciddi bir şekilde bağımlılık yapıyor. Hem de çok ciddi bir şekilde.

DEVASA OFFLINE OYUN

Çok oyunculu modun sınırlı olması ve dönüşlerin biraz zor olması oyunun eksileri. Ama bunların dışında bu oyunun bir eksisi yok. Bir yerden bulun, oynayın. Son yıllardaki en yaratıcı, en bağımlılık yapıcı oyun Katamari Damacy. O değil de, Sinan be, sen var ya, çok iyi adamsın! Cidden bak! 

-Fırat Akıldız



KATAMARI DAMACY

AKSIYON


www.namco.com

Yapımcı: Namco
Dağıtıcı: Namco

Orijinal Olarak: Yok
Fiyat: -

Yaş Sınırı: 3+
Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Oyuna Alışmak: Kolay  

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Artılar/Eksiler
▲ Mükemmel fikir, eğlenceli konu, fazlasıyla eğlenceli oynanış, kurgu, müzikler, sesler, renkli grafikler.

▼ Kontrollerdeki bir-iki zorluk, sınırlı çok oyunculu mod.

LEVEL
NOTU



Alternatif: Ace Combat 4: Shattered Skies

90

Göklerin hakimi

ACECOMBAT5

THE UNSUNG WAR

LEVEL HIT



Macerasıydı, aksiyonuydu, platformuydu derken koskoca bir seneyi de geride bıraktık. PS2'lerimizin başında kah güldük, kah ağladık (yok artık). PS2 dostumuz oldu. Düşmesine her bastığımızda reddetmeden bize cevap verdi. Her oyunu kabul etti. Peki biz ne yaptık? Onu hep aynı şeyler yapmaya zorladık. Sürekli kontrolör tuşlarını yumruklayacağımız dövüşleri bizim için çalıştırmasına neden olduk. 12 saat hiç başından kalkmadan RPG keyfi yaşatmasını sağladık. Fakat onu hiç göklere çıkardık mı? Son sürat bulutları delmesini istedik mi? Soruyorum size, bunları yaptık mı? Haydi biz yapmadık. Ya oyun firmaları? Onlar da bunu istemedi, ama Namco aksini düşündüğü için beşinci kez bizi göklere çıkarıyor.

UNUTULMAZ BİR TECRÜBE

Şu anda tam hatırlayamıyorum, ama Ace Combat serisine ikinci ya da üçüncü oyundan giriş yapmışım. PSOne'da bile görsel olarak inanılmaz bir başarı gösteren seri, Ace Combat 4: Shattered Skies'la PS2'de de ne kadar iyi olabileceğini kanıtlamıştı. 1 yıl öncesinde The Unsung War'un dedikoduları gelmeye başladı. Ekran görüntülerine bakıp bakıp oyunu daha da sabırsızca bekler olduk. Şimdi The Unsung War elimizde ve inanın her yönüyle beklediğimize değişiyor.

Işin içinde uçaklar olduğunu düşünürsek ve Ace Combat'la daha önce hiç alakamız olmadığını varsayarsak, The Unsung War'un ne bin tuşla ve müthiş bir gerçekçilikle başatmeniz gereken bir simülasyon, ne de shoot'em up'tan bozma bir aksiyon olduğunu söyleyebiliriz. Ace Combat'ta olan bitenler bu iki ucun

tam arasında ve böylece her türlü oyuncuyu kolayca kendine çekebiliyor.

Aksiyonun ön planda olduğu bir simülasyon olmasına rağmen, Ace Combat sağlam bir konu da sunuyor. Hatta oyunun bir bölümünden sonra kendinizi senaryoya iyice kaptırıyorsunuz. Ara sinematiklerde yine Namco kalitesi hemen kendini belli ediyor. Burada hem takım arkadaşlarınızı, hem ülkenizin içinde bulunduğu durumu tam olarak takip edebilirsiniz. Sizi konuya bağlayan kısım bu sinematiklerle birlikte havadayken geçen konuşmalar. 20 dakikalık bir bölüm boyunca neredeyse her zaman diğer pilotlar ve düşman pilotları arasında bir takım konuşmalar geçiyor ve eğer oyunun dilini Japonca'ya ayarladıysanız, ne olup bittiğinden hiçbir zaman haberdar olamyorsunuz. Evet, söylenenler ekranda İngilizce olarak da görülüyor, ama gözünüz sürekli ekrandaki düşman uçaklarında olacağından bu yazıları da göremiyorsunuz. Önerim dili İngilizce olarak ayarlamanız yönünde olacaktır.

PlayStation'da görmeye alışık olmadığımız bir türün, en iddialı oyunu.

Bahsettiğim konuşmalarla ilgili sizi direkt ilgilendiren bir diğer olay da, ara sıra size yöneltilen sorular olacaktır. Bu sorulara evet veya hayır şeklinde cevap verebiliyorsunuz. Neyse ki hiçbir hayati bir önem taşımıyor, zira bazen sırf geçiştirmek için evet veya hayır demek zorunda kalabiliyorsunuz.

IMMELMAN MANEVRASI

Bir kez havalandıktan sonra uçağımızı üç farklı açıdan görebiliyoruz: Kokpitten, dışarıdan ve kokpit olmadan açık uçuş görüntüsünden. Her ne kadar kokpitten oynamak en gerçekçi deneyimi sunsa da, kokpitin oyuna yakışmayacak derecede detaysız ve özensiz hazırlanmış olması sizi uçuş kamerasına yönlendirecektir. Her uçağın inanılmaz detaylı, 1 metrekarelik bir bulutun bile rahatça seçilebildiğini düşününce, neden kokpitlerin bu kadar sönük olduğunu anlamak mümkün değil.

Açıkçası havalandığınızda yapabileceğiniz pek bir şey yok. Ben de ne anlatsam bilemedim. Inanılmaz hızlı giden bir uçağınız var ve diğer inanılmaz hızlı giden uçaklarla dalaşıp duruyorsunuz. Füzeleriniz var, makineliniz var desem, herhalde sizinle dalga geçmiş gibi olurum. Onun yerine uçağınızla yapabileceğiniz



Kokpit →
görüntüsü
burada da
gözüktüğü
gibi gayet
yapay.

← Takım
olarak
hareket
edin,
savaşta
sağ çıkın.





Uçak ↗
detaylarına
dikkatinizi
çekerim.



manevralardan bahsedelim. Oyunun Campaign bölümüne atılmadan önce Tutorial'da yer alan her dersi başarıyla bitirmenizi öneriyorum. Burada özellikle füzelerden kaçmak ve düşman uçaklarını takip etmeyle ilgili önemli hareketler öğreneceksiniz. Kuşkusuz ki oyunda en fazla kullanacağınız manevralardan bir tanesi Immelman dönüşü. Gittiğiniz yönün tam tersi istikamete yönelmek ve füzelerin sizi iskalamasını sağlamak için bu hareketi beyninize kazıyın. 360 derece tam dönüş (loop) da füzeleri şaşırtmada hayli başarılı. Daha kolay bir çözüm olarak ta ekseniniz etrafında sürekli dönüşleri deneyin.

nayacağınızı da aklınızda bulundurun. Bazen her şeyi bilmek bile durumu kurtarmıyor, o da başka bir konu. Bu zor görevlerde size ekibiniz yardımcı olacak ve bu ekibe dört farklı emir vermek elinizde. İsterseniz onları savaş alanına yayabilir ve düşman kuvvet-

leriyle tek tek karşılaşmalarını sağlayabilir, isterseniz sizi korumalarını emredebilir, isterseniz de sizin hedeflediğiniz düşmanın üstüne gitmelerini söyleyebilirsiniz.

Daha bitirmedim. The Unsung War'un grafiklerinden bahsetmem gerek, fakat ortada pek grafik yok. Hiçbir uçağa, onun detaylarını izleyecek kadar yaklaşamıyorsunuz. Yakınlaşsanız bile en fazla 2 saniye görebiliyorsunuz. Daha uzun süre bakmayı başırırsanız da (iddialaşmayın benle!) etkileyici bir şey göreceğinizi sanmayın. Asıl grafiksel mükemmeliyet 'Rep- lay' sırasında görülüyor. Görevinizi tamamladıktan sonra tüm görevinizi dört farklı kamera açısının dönder farklı alt bölümünden izleyebiliyorsunuz. Artık buradaki görsellik de sizi etkilemediyse benim yapabileceğim pek bir şey yok.

Her oyunun başında saatlerce oturulmaz, ama böylesine zevkli bir oynanışa ve senaryoya sahip bir Ace Combat'ın başında oturulur. Son sözümdü; sevgiler. ☺

_Tuna Şentuna

DÖRT ATLI

Senaryo gayet kaliteli ve geniş olduğundan ki, size verilen görevlerin çoğu birbirine benzemiyor. Bir görevde düşman uçaklarıyla savaşırken, diğer görevde yine düşman uçaklarıyla savaşıyorsunuz... Düşman uçaklarıyla savaşmak sabit, bunu açıkladığıma inanıyorum. Değişik olan konular arasında bir uçağı radar alanından radarlara yakalanmadan çıkartmak, ona eskortluk etmek, şehire düzenlenen terörist saldırı sonucu ortalığa yayılan zehirli gazları etkisiz hale getirmek, radar alanındaki kilit noktalara senkronize saldırılar düzenlemek gibi bazıları inanılmaz zor, bazılarıysa çocuk oyuncuğai niteliğinde görevler bulunuyor. Radarınızı etkili biçimde kullanmazsanız, görevinizi tam olarak bilmezseniz, bir görevi en az 5 kez oy-



ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR SIMULASYON-AKSİYON www.namco.com

Yapımcı: Namco

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Namco

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

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

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Bir simülasyondan

▲ beklenmeyecek sağlamlıkta

▲ senaryo Aksiyonu bol

▲ oynanış

▼ Bazı bölümler sinir

▼ bozacak derecede zor.

▼ Kokpit görüntüsü

▼ başarısız

Alternatif: Ace Combat 4: Shattered Skies

84

THE LORD OF THE RINGS

THE THIRD AGE

Savaşların perde arkası

LEVEL HIT

Kontrol edelim. The Lord of the Rings aksiyon oyunu? Var. The Lord of the Rings strateji oyunu? Var. Platform? Hobbit var, o da olur. Devasa online oyun da hazırlanıyor. Ne yok peki? Simulasyon yok, yarış yok, bunlar da olmasın zaten. Fakat şu ana kadar bu kadar geniş bir dünyanın nimetlerinden yararlanılması gereken RPG türünü bir türlü LOTR ile yan yana görememiştik. Bunu sezen Electronic Arts uzun süre önce harekete geçti ve herkese uygun bir RPG oluşturma yolunda sağlam adımlar attı. Ortaya çıkan ürün öyle bir şey ki, tam anlamıyla herkese uygun bir oyun.

ARKA PLAN

LOTR: The Third Age'de olan biten şu: Üçlemenin arka planında olanlara RPG stiliyle bakış. Şöyle ki, Aragorn'du, Gimli'ydi, Gandalf'dı, bu ünlü karakterler yüzüğü taşımaktalar ve yolculuklarına devam etmekte. Bizse kendi ve daha ünsüz grubumuzla, yüzük kardeşliği grubunun arkasından ilerliyoruz, zaman zaman onlara katılıyoruz ve bu böyle sürüp gidiyor.

Grup dediğimize göre elimizin altında tam 6 karakter bulunduğunu anlamış olmanız gerekir. Aslına bakarsanız size sunulan grup, yüzük kardeşliğinin modifiye versiyonu. Ana karakterimiz Berethor bir insan ve aynı Aragorn gibi kılıç ustası. Elegost, bir Dunedain (Aragorn'un ırkı) ve ok ustası. Idril'sa büyücü bir elf kadını. Şimdi buradaki mesleklerin ve ırkların yerlerini değiştirin ve evet, yüzük kardeşliğine kavuştunuz. Grubunuza katılan diğer karakterler arasında Hadhod adında bir cüce, Morwen adında son derece hızlı bir hırsız ve Eoaden adında bir kral hizmetkari bulunuyor. Sonra bu grubu alarak uzun ve muhteşem maceramıza başlıyoruz.

BİR GONDOR'LU, BİR ELF VE BİR CÜCE...



The Third Age için RPG yakıştırması yapmak yanlış değil, fakat burada görülen RPG anlayışı sizi yanıltmasın. Bir Final Fantasy, bir Star Ocean veya bu tip ağır bir RPG beklemeyin. The Third Age'de RPG'den çok aksiyona önem verilmiş. Bu, oyundan RPG beklentisi olanları üzebilir, ama bana kalırsa bu haliyle bile oyunun başında hayli uzun zaman geçirmek mümkün.

Lafı fazla uzatmadan -ki yeterince uzadı bile, oynanıştan bahsedelim. Partimiz 3 kişiyi barındırabiliyor, ama savaş sırasında L1 tuşuna basarak, aynı FFX'daki gibi dışarıdaki bir karakteri, içeridekilerden biriyle değiştirebiliyorsunuz. Tüm savaşlar sıra tabanlı ve savaşa girmek oyunun %90'lık bir bölümünde rasgele olmuyor. Orta Dünya'da dolaşır-

ken ekranın sol üst köşesinde Sauron'un gözü yavaş yavaş parlamaya başlıyor. Göz tam şeklini aldığı anda savaşa girmiş oluyorsunuz. Aynı şekilde, gözün yerinde veya tam yanında mavi bir Palanthis küresi görülebiliyor. Sauron'un gözünün aksine, Palanthis oluşmaya başladığı zaman kaçınılmaz bir savaşa doğru sürüklendiğinizi anlamalısınız. Dolayısıyla grubunuzu savaşa her şeyiyle hazırlayın.

Sıra tabanlı savaşlarda Speed stat'i en yüksek olan karakter ilk saldırıyı gerçekleştiriyor. Eğer seviye



Sauron'un ordusu

Oyunda en az bir alanı tam anlamıyla tamamladıktan sonra ana menüye dönüp 'More' seçeneğinden Evil Mode kısmına bakma şansını elde ediyorsunuz. Evil Mode'da, seçtiğiniz alana göre bir dizi savaşa tanık olacaksınız. İşin güzel tarafıysa bu sefer Sauron'un tarafında olmanız. Bir Orc okçusu mu olmak istersiniz, yoksa vahşi bir Uruk-Hai Berserker mi? Veya Orc ordusunun çirkin komutanı Gothmog'a ne dersiniz? Hepsini geçelim, sırf The Balrog of Moria'yı kontrol etmek ve Gandalf'ı ezmek için bile bu moda göz atmanızı öneririm. Evil Mode'un amacı elbette zevkine savaşmak değil. Her alanda yer alan tüm savaşları başarıyla tamamladıktan sonra, normal oyundaki karakterleriniz için gerçekten faydalı silahlara ve eşyalara kavuşuyorsunuz.

atladıkça karakterlerinizin bu özelliğini geliştirmediyse, rakipleriniz her zaman daha hızlı davranacaktır. Sıra size geldiğinde yapabileceğiniz hareketler ekranın sağ alt köşesinde görüntüleniyor. Sıradan saldırılar, silah sanatları, eşya kullanma vb. seçenekler arasından dilediğinizi seçiyorsunuz. Sonra sıra diğer karaktere geliyor, karşı tarafa geçiyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Savaşlarda normal saldırılarınızı kullanmak istemeyeceğinizi söyleyebilirim. Bunun için çok geçerli bir sebepim de var. Her karakterin kendine özel saldırı-





nlarnın gelişebilmesinin yegane yolu bu özel hareketleri kullanmaktan geçiyor. Mesela Elegost'un Bow Craft özelliklerine yeni bir tanesini eklemek istiyoruz. Eklemek istediğimiz saldırının ismi Paralyzing Shot. Bunu kazanmak içinse tam 20 Bow Skill Point'ine ihtiyacımız var. Elimizde bulunan Bow Craft saldırılarını her kullandığımızda 1 SP aldığımızı göre, 20 kullanım sonucunda Paralyzing Shot menüdeki yerini alacaktır. Bu formül her karakter için aynı.

MİĞFER DİBİ

Oyunun RPG'den çok aksiyona yöneldiğinden bahsetmiştik. Bu nasıl sağlanmış? Mesela Orta Dünya'da dolaşabileceğiniz tüm alanlar ve yollar belirli. Bir göreviniz olduğunda bu haritada kırmızı bir noktayla belirtiliyor ve çoğunlukla o noktaya giden tek bir yol var oluyor. Yolunuzun üzerinde görülen sapaklarsa sizi sadece ufak hazinelere götürüyor. Bahsettiğim kırmızı noktalar oyunun ilerlemesi için ulaşmanız gereken kilit noktalar. Bir de hiç farkında olmadığınız ufak questlerle karşılaşacaksınız. Quest sözcüğünü özellikle kullanmıyorum, çünkü ekranda sürekli "Quest Completed" yazdığını göreceksiniz ve zaman zaman sadece bir hazine sandığını açarak bir quest'i tamamladığınızı fark edip geçeceksiniz.

Aksiyon temasının ağır basmasına neden olan ikinci ve son alan olarak da koca Orta Dünya'da hiçbir



THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE RPG-AKSİYON www.eagames.com

Yapımcı: EA Redwood Shores

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 13 yaş üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II, THX DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinim: Az

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Detaylı grafikler Aksiyonu

▲ bol oynanış Oyun içinde

▲ zortuk değiştirilme. Evil

▲ Mode.

▼ Genel olarak oyun

▼ kolay RPG özellikleri

▼ çok arka planda

▼ Çizgisel oynanış

Alternatif: Final Fantasy X-2, LOTR: Return of the King

81



Yüzük Kardeşliği'nden bu kadar kolay kurtulacağınızı sanmıyordunuz değil mi?

zaman alışveriş yapamıyor olmanızı gösterebiliriz. Silah, eşya, zırh ve neye ihtiyacınız olursa bunları ancak hazine sandıklarından veya cesetlerden topluyorsunuz.

Sizi üçüncü nesle baş başa bırakmadan önce, grafiklerin nasıl göz kamaştırıcı olduğunu vurgulamak istediğim içerisindedim. Her karakterin en ince detayına kadar modellenmiş olması ve üstüne giydirdiğimiz her parça eşyanın net olarak gözükmesi, oyunun detaylara ne kadar önem verdiğinin bir göstergesi. Bundan daha iyisiyse Balrog la olan savaşınızda görülüyor. Açıkçası şimdiye kadar bu kadar iyi ateş ve duman efekti görmemişim. Karşınızda gerçekten o ihtişamlı Balrog'u görebiliyorsunuz. Ağzım açık on dakika baktım, yalan söyleyemeyeceğim.

Yaklaşık 20 saate varan oyun süresi, mükemmel grafikleri ve aksiyonu bol oynanışıyla, The Third Age herkesin denemesi gereken oyunlar arasında yerini rahatça alıyor. Eğer ki bu oyunu RPG olarak düşünüp oynamazsanız, hiçbir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Orta Dünya'nın kaderi yine sizin elinizde!

Tuna Şentuna

derindekiler

RAILROAD TYCOON 2

Demiryollarının ve buharlı lokomotiflerin altın çağı

Sanayi devrimi ve ardından gelen demiryolu çılgınlığı tarihin incelemesi en keyifli bölümlerinden biridir. Demiryollarının her yana uzandığı, buharlı trenlerin zamanı oldukça romantiktir. Buluşlar var, elde olan teknolojinin üzerinde kurulan hayaller ve bilim kurgu var. Balonlar var, zeplinler var Jules Verne var! Sanki Jules Verne' ye binip gidebiliyoruz gibi oldu ama neyse, o da bizi hayal âlemlerine taşıyor nitekim.

Railroad Tycoon serilerinde tek yaptığımız taşımacılıktan para kazanmak değil, eğer öyle olsaydı bu oyun 21. yüzyılda geçen bir otobüs işletmeciliği de olsa umursamazdık. Hmm aslında fena fikir de değilmiş,

ama mesele bu değil zaten bu oyunun Second Age isimli, kurgu bir gelecekte geçen görev paketi mevcut. Mesele şu ki lokomotifler büyüdü, güzel araçlar ve eskiden çocukların makinist olmak gibi hayalleri vardı. Railroad Tycoon serisinde de biz koca çocuklar oturup oyuncak trenlerimizi izliyoruz. Herkesin ne kullanabileceği bir yol olup olmadığına bakmadan araba(lüks araba) ya da ihtiyacı olup olmadığını düşünmeden cep telefonu(lüks cep telefonu) istediği bu günlerde ve alacak parası yoksa sahibini bıçaklayıp ondan çalmaya hakkı olduğuna inandığı bu günlerde ne kadar güzel bir düş buharlı lokomotifler çağı...



BİLGİ

Oyun: Railroad Tycoon 2

Tür: Strateji

Yapımcı: Gathering of Developers

Dağıtımçı: Poptop Software

Çıkış tarihi: 1998

Platform\ medya: PC CD

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.poptop.com/railroadtycooninfo.htm>

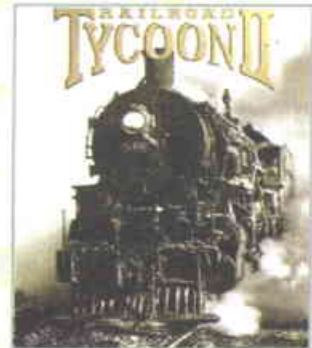
<http://rt2.godgames.com/main.html>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.gathering.com/>,

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

Railroad Tycoon seriyi başlatan oyun ama RT2 kesinlikle seriyi bu kadar popüler yapan oyun. Siyah beyaz haberleriyle gazeteler, rakiplerimizle yapılan hisse savaşları, bir yerlere 'ilk' ulaşan olma isteği ve bunun ödülleri! Şöhret! İzometrik bir bakış açısından kurduğumuz düzenin tıkır tıkır işlemesini izlemek ve burada huzur, güven bulmak ne güzeldi... Aslına bakarsanız oldukça da yeni daha 1998 tarihli! Railroad Tycoon 3 de var ama o bunun tadını veremez, en iyisi yeniden kurmak.



MAGIC THE GATHERING: APPRENTICE

Siz hala Solitaire mi oynuyorsunuz?



Kafa bir arkadaşınız ile akşam vakti birkaç el Magic mi atmak istediniz? Hemen Apprentice'yi açıyor, ICQ'dan birbirinize IP numaralarınızı yollayıp istediğiniz deste ile oynamaya başlıyorsunuz! Tabii yama dosyalarını kurduysanız bile en az birkaç defa oyun çıktuktan, Restart atıp, Firewall'unuzu kapadıktan ve bilimum ayrıntı ile uğraştıktan sonra. Ama inanın uğraştığınızın değecektir. Çünkü MtG bağımlılık yapan inanılmaz bir koleksiyon kart strateji oyunu. Gerçek hayatta uzun vadede kartlara binlerce dolar gömme riski-

niz mevcut. Çünkü ister stratejik değeri için bir Black Lotus'a 500\$ bayılmış olun, ister yirmi milyona tonla kart içeren bir genişleme paketi satın alın bu işin sonu yok. Binlerce ama binlerce kart ve sonsuz sayıda kombinasyon, binlerce strateji var. Kafayı kırmandan akşamları iki arkadaş arasında güzel vakit geçirmek için, ama sağlam İngilizcesi olan ve MtG kurallarını köküne kadar bilenler için harika bir oyun. Kartların resimleri yok, aslına bakarsanız ortada pek oyun namına bir şey bile yok, ama bu arabirim sayesinde bildiğiniz kuralları uygulayarak harika oyunlar çıkartmayı başarabilir çok eğlenebilirsiniz. Farklı stratejiler, farklı desteler ve rakibinizi şaşırtma imkânı! Bu oyun saklı bir cevher! Ama ben kartları görmeden yapamam dersiniz MtG Online, dokunmadan, arkadaşlarımla yan yana olmadan yapamam dersiniz de bir MtG destesi satın almalısınız. Arada bir Pazar gününüzü arkadaşlarınızla aromalı çay içip muhabbetle karışık bir oyuna ayırmak bambaşka bir keyiftir.

BİLGİ

Oyun: MtG Apprentice

Tür: Strateji

Yapımcı: Dragon Studios

Dağıtımçı: yok

Çıkış tarihi: belirsiz

Platform\ medya: PC

İşletim sistemi: Windows

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

www.dragonstudios.com/apprentice

www.magicthegathering.com

www.magic-league.com

www.deck-revolution.com

www.mtgnews.com

<http://www.wizards.com/default.asp?x=judge/resources/banned>

<http://www.wizards.com/default.asp?x=judge/resources/banned>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.magic-league.com/Guides/AppDownload.php>

<http://www.magic-league.com/Guides/AppDownload.php>

Program freeware, yani ücretsiz.

JAPON OYUNCAK SARAYI

PC OYUNLARI - PS2 OYUNLARI

ANKARA DA OYUNCAK BİZDEN SORULUR



VCD



DVD



JOYSTICK VE DİREKSİYON ÇEŞİTLERİ

www.japonoyuncaksarayi.com

ANKARA İÇİNE VE YURDUN HER YERİNE KARGO İLE GÖNDERİM YAPILIR

METRO ÇARŞISI NO:83 KIZILAY/ANKARA TEL: 0312 419 06 54 FAX: 0312 419 39 20

TÜP GEÇİT İÇİ NO:75/1 TÜPGEÇİT/KIZILAY TEL: 0312 433 51 35 FAX: 0312 431 18 68

İŞBANKASI 4218-2199755 DURSUN BÜYÜK GÜZEL

KARNE KAMPANYAMIZ HER TAKDİRE 1 OYUN BEDAVA

BU İLANLA ALIŞVERİŞ YAPANA SÜPRİZ HEDİYELER

TÜM KREDİ KARTLARINA TAKSİT İMKANIMIZ VARDIR



Tam bitti bu iş derken...

COUNTERSTRIKE: SOURCE

Eski köye yeni adet...

Half-Life 2 sonunda çıktı, HL2 ile birlikte Source motorunu kullanan oyunlar da bir bir piyasaya düşmeye başladı. Ama biz ne yaptık? Sallamadık ne HL2'yi ne de nimetlerinden yaralanan oyunları. Aklımız hep ondaydı. Eh rahat rahat uyuyabiliyorsunuzdur sanırım artık. Hoşgeldin CS: Source.

FLASHBANG

Öncelikle betasından günümüze kadar geçen zamanda oyun hatalardan pek sıyrılamamış. Update rapor-



larında giderildiği inatla söylenen birçok bug hala mevcut. Oyunu oynadığınız sistem ne olursa olsun meydana gelen takılma atlama ve Lag canınızı sıktığı gibi canınıza da mal olabiliyor. En kötüsü ise oyunun taze olması hilecileri durduramıyor. Yıllardır baş ağrıtan egoistlerimiz yeni CS'mizde de bizleri yalnız bırakmıyorlar. Oyun sürekli yamalanıyor. CS: Source oynamak için bilgisayar başına her oturduğunuzda uzun uzun beklemek can sıkabiliyor. Sahte kredi kartı kullanımının önüne geçmek için sistemin sürekli down olması da can sıkıcı başka bir nokta.

KÖRLERLE SAĞIRLAR

Orijinal HL2 edindiğinizde CS: Source pakete dâhil geliyor. Yetmiş beş milyar kez söylendiği üzere CS: S muhteşem görünüyor. Benzer mantıklı, online aksiyon oyunlarının eğlence açısından olmasa bile grafik ve teknoloji olarak çok gerisinde kalan CS böylece bu sorunu kökünden çözüyor. Hatta rakiplerinin bir adım önünden yarışa devam ediyor. Uzun süre CS: S hikayeleri dinledim. Bu süre boyunca beni en çok endişelendiren yeni grafik motoruna geçilirken CS'yi CS yapan özelliklerinden ne derece ödün verileceği idi. 03,



CS dinazorundan yorumlar



Çok sevgili Xaero'cuğumuzu sorduk. Nasıl olmuş kardış o da dedi ki:

- ✘ Yenilenen flash efekleri etkili ve gerçekçi olmuş. Fakat ses duymamak oldukça sinir bozabiliyor.
- ✘ Smoke takti yayılma efekti oldukça gerçekçi ve tam olarak yayıldığı zaman aynı derecede etkili.
- ✘ Grenade patlayınca oyuncudaki sarsılma iyi düşünülmüş.
- ✘ Source'ın Scope'ları bakıldığı zaman çıkan ses artık yok. Maçlar için başka bir avantaj.
- ✘ Recoil biraz değiştiği için ilk başta alışması zor olabiliyor.
- ✘ Source takti buçlar henüz tam olarak giderilemediği için silahlar arada sırada tutukluk yapabiliyor.
- ✘ Haritalardaki değişim T ve CT taktiklerini etkileyebilir. Örneğin; de_dust2'deki A base'deki yolun kısılmış olması CT'ler için büyük avantaj. Bu da eski taktiklerin bir kısmının çöpe gideceği anlamına geliyor.
- ✘ Daha önce Health'in 25'in altına düşüğünde kırmızı olup şimdi olmasının avantaj ve dezavantajı var. Health'i 10 olan bir oyuncunun kendine güvenip çatışmaya girmesi rakip oyuncuyu şaşırtabilir, fakat aynı şekilde bu geri de tepelir.
- ✘ Patlamadan dolayı sağa sola uçmuş varillere çarışma sırasında çarpılmak oldukça rahatsız edici.

Kerem "Xaero" Aydın

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ ZAMAN KONUŞMA ZAMANI Artık Oynasana.com sunucuları üzerinden Teamspeak adlı ücretsiz yazılım aracılığıyla oyun içi iletişim kurabilirsiniz. Program özellikle takım içi oyunlarda avantaj sağlıyor. Dosya ve kullanım bilgilerini <http://www.oynasana.com/dosyalar/d3060> adresinden edinebilirsiniz.

@ GELİYOOOO... GELİYOOOOOOOOO... Yeni Dünya'da satışa sunulduğu 24 saat içinde 250.000'den fazla satarak rekor kıran, bir günde 200.000'den fazla hesap açılarak ayrı bir rekor kıran World of Warcraft yeni yıla beraber Avrupa'da hayata geçecek, hafta belki de siz bu satırları okuduğunuz sırada. Oyunun aylık ücreti alınan ay sayısına göre belirlenecek: 1 ay 12.99 ₺, 3 ay 11.99 ₺ (aylık), 6 ay 10.99 ₺ (aylık). Haydi Esen Elektronik, sevindir Türk halkını!

@ İNTERNETTE AZEROTH PAZARI Blizzard Entertainment resmi World of Warcraft web sitesinde eşya ve karakterlerin şimdiden eBay'de satıldığını açıkladı. Yapımcılar olayın yasa dışı olmasının yanı sıra oyun zevkinin korunması amacıyla oyun dışındaki her türlü satışın engelleneceğini belirttiler. Bu nedenle bu tür işlemlere girenlerin hesapları tamamen kapatılacak ve hakkında kanuni işlem yapılacaktır.

@ ÜCRETSİZ EKLER AYI

• NCSoft devasa online RPG Lineage 2 için Age of Splendor adlı ücretsiz bir eklenti yayınladı. 500 MB'lık paket üç yeni bölge, (bir ek paket klasığı olan) su altı alanları, binek hayvanlar, yeni düşmanlar, eşyalar, büyüler ve şans oyunları ile geliyor. Artık atılan zara göre bir hazine kazanmak ya da yarıkların aktığı bir alana ışılanmak mümkün. (Paketin ücretsiz

Unreal gibi dönemin en çok tutulan oyunlarına CS türü modlar yapılmış bu yapımlara ciddi emekler harcanmış olsa bile hiçbirisi ciddi anlamda tutulmamıştı. Her şeyi yerli yerinde olan bu oyunların tek ve en büyük eksiği atmosferleri idi. Ancak ne mutlu ki CS hala CS. Uzun zamandır CS oynuyorsanız alışmanız bir iki dakikadan fazla sürmüyor. Hatta bir iki dakika bile sürmediği söylenebilir. Alışkanlıklarınızdan vazgeçmenize kesinlikle gerek yok. Grafiklerin atmosfer dışında oynanış üstünde de bazı olumlu-olumsuz etkileri mevcut. Öncelikle ışıklandırma ve gölgelendirme her sahneye ayrı bir derinlik katıyor. Zaman zaman güneş altına saklanabildiğiniz gibi düşmanları da saptayabiliyorsunuz. Ayrıca haritaların çok daha interaktif olması aksiyonu artı yönde etkiliyor. İlk bakış yazımızda bahsettiğimiz gibi etraftaki bir yere sabitlenmiş her cismin patlamalardan etkileniyor olması aksiyonun dozajını biraz daha yükseltiyor. Göze hoş görünmesinin yanında alakasız bir yerde saçma sapan bir varile takılıp kalıyor olmak can sıkıyor elbette. Öte yandan oyunun gerçekçiliğini kat kat arttırıyor bu özellikler. Haritalar çok daha oturmuş ve gerçekçi görünüyor. Genel tasarımları aynı olmasına rağmen bazı haritalarda yapılan değişiklikler belli oturmuş taktikleri işlevsiz kılıyor, ama yeni taktiklere de kapıyı aralıyor. Patlama efektleri sis bombası ve patlama efektleri ise bambaşka. Göze hoş görünmeleri dışında akla daha yatkın etkileri olması muhtesem. Bu etkilerin bizlere sunumu ise çok hoş. Flashbang kör ettiği gibi kulaklarımızı da çınlatıyor. Ses dinlemenin önemi oldukça fazla olduğundan oyunun fiziğini oldukça etkiliyor.

Yapımcının "düzelttik kardeşim" demesine rağmen köşelere takılıp patlamayan el bombaları, bir türlü otomatik değişmeyen, zaman zamanda anlamsız seken silahlar, olmadık zamanlarda oyunun çökmesi, dumanı tükenmeyen sis bombası, çınlaması kesilmeyen Flashbang gibi bir yığın hata hala bulunmakta. Zaten tüm olayın en can sıkıcı yanı da bu kanımca. Yıllarca o ya da bu şekilde geliştirilen bir sistemi sıfırdan yapmaya çalışmak. Benzer sorunlarla farklı bir ortamda tekrar başa çıkmak durumunda kalmak. Bütün bunlara rağmen hala oynamaya değer. Şu hep söylediğimiz ama asla istediğimiz şekilde ifade edemediğimiz, buna rağmen hepimizin anladığı "attığımızı vurduğum hissiyatı" hala yerli yerinde. Hele ki headshotları sıralamaya başladığınızda yabancılik ve şaşkınlığınızı üstünüzden atıp "Evim evim güzel evim" moduna geçiyorsunuz.

BİRBİRİNİ KOVALAR

Yeni grafik motorunun en büyük eksisi sistem ihtiyaçlarını bir anda en üst seviyeye kadar çekmiş olması. Her ne kadar detay seviyesini ve çözünürlüğü düşürdüğümüzde FPS mantıklı rakamlara kadar yükselse bile kontrol hassasiyetini doğrudan etkilediğinden ciddi oyuncuların sıcak bir problem çıkıyor ortaya. Ancak HL2 için sistemini yenileyen gruptansanız bir sorun yok ortada. Oyunda bir başka devrim de ses konusunda. Sesler artık çok daha çeşitli. İki üç farklı efekt yerine her zemin farklı bir ses çıkartıyor. Seken el bombası, silah sesleri, suyu yaran kurşunların sesleri ve akla gelecek her şey. Çok daha net olmaları bir yana kulaklık ile pek fark edilemeyen ciddi bir derinlik var seslerde. Yeni nesil bir ses kartına ve 5+1 ses sistemine sahipseniz ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız.

Uzun lafın kısası o kadar laf sokmama, terbiyesizlik yapmama, aşağılamama ve dalga geçmeme rağmen CS gayet sıkı bir dönüş yapıyor. Yeni sistemi sayesinde daha akıcı bir online deneyim sunarken grafikleri ile oyuncuyu büyütüyor. Bu kadar iyi olması canımı da sıkıyor elbette. Başladık yine oynamaya.

_Jesuskane



COUNTER STRIKE: SOURCE

ONLINE AKSIYON

Yapımcı: Valve	Dağıtıcı: Vivendi Universal	Yaş Sınırı: 17 Yaş ve üstü
Minimum	Önerilen	Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet <input checked="" type="checkbox"/> Ağ <input checked="" type="checkbox"/> 2-32 Oyuncu
1.2 GHz CPU 256 MB RAM 32 MB GFX	2.4 GHz CPU 512 MB RAM 128 MB GFX	Hoparlör ve Ses Desteği <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 24 bit HD
Oyuna Alışmak: Kolay	İngilizce gereksinimi: Normal	Zorluk: Az
Grafik:	Ses:	Artılar/Eksiler
Oynanabilirlik:	Denge:	▲ CS nin en büyük eksiği ▲ ortadan kalkıyor çünkü ▲ grafikleri muhtesem.
Eğlence:		▼ Karakter modelleri, ▼ sayısız hata ve Steam'in ▼ varlığı.
LEVEL NOTU		88
Alternatifler: Call Of Duty		

olmasında Koreli yapımcının 4,6 milyon oyuncuyla 2004'ün üçüncü çeyreğinde 16 Milyon Euro kâr etmesinin etkisi var mı acaba?)

• Ek pakete para vermeyen bir başka kitle de Ragnarok Online oyuncularını oluyor. Boyutuyla (67 MB) daha çok geniş bir yamayı andıran paket Umbala ve Niffelheim şehirlerinin yanı sıra, yeni görevler ve eşyalarla geliyor.
<http://www.euro-ro.net/client/download/>

@ MATRIX ONLINE İLKBAHARA KALDI Matrix severleri üzecek haber Monolith'den geldi: Oyunun çıkış tarihi 18 Ocak'tan 2005 ilkbaharına alındı. Warner Bros ve Sega America buna neden olarak 2004 ortasından beri devam eden beta testin oyun kalitesinin artırılması amacıyla daha da uzatılacak olmasını gösteriyor. Oyunun Amerika çıkış fiyatı 49.99 \$ ve aylık ücreti 14.99 \$ şeklinde belirlendi.

@ ÜCRETSİZ ANARCHY ONLINE KEYFİ Funcom'un açıklamasına göre 15 Ocak'a kadar Anarchy Online hesabı açtıranlardan 2006'ya kadar herhangi bir ücret alınmayacak. Bedava versiyon eski karakterleri ve ek paketleri içermiyor. Oyuna <https://register.funcom.com> adresinden hesap açabilir, tam versiyonu http://www.anarchy-online.com/free/ad_campaigns/freecampaign adresinden çekebilirsiniz.

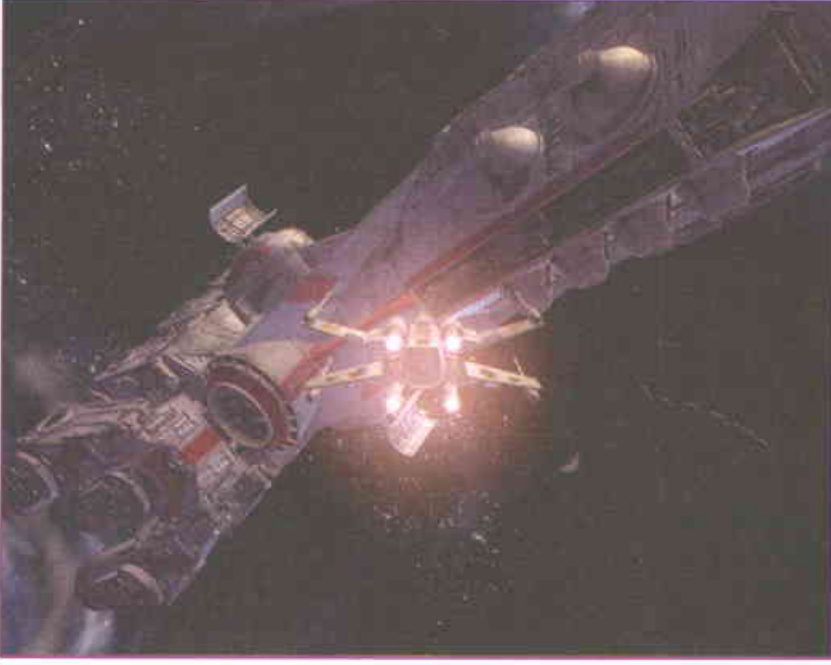
@ KISA KISA

• Avrupalı kahraman adayları hala şubah bekleyedursun Amerikalı oyuncular ek paket City of Villains ile kötü adamlara da kavuşuyorlar. Ayrıca yeni yama ile City of Heroes'un karakter LEVEL' 50'ye taşınıyor.
• Final Fantasy müziklerinin arkasındaki dünyacı ünlü sanatçı Nobuo Uematsu Square Enix'den ayrıldığı açıklandı. Final Fantasy 12 albüm ve konserlerine daha çok vakit ayırmak isteyen müzisyenin belki de son fan-tezi olacak.

STAR WARS GALAXIES:

JUMP TO LIGHTSPEED

Yıldız Savaşları artık adına yakışıyor



↑ Ace pilot olmanın yolu "şu büyük Corellia gemileri"nden birini durdurmak

"Save edeyim, 5 saatte bitireyim, orc olayım, büyücü olayım, elf karım olsun, oyun dediğin böyle olmalı" demeyenlerin oyunu Star Wars Galaxies: An Empire Divided, bir seneden uzun bir süredir dünyada yüz binlerce kişinin sadece "savaşmak" değil, "yaşamayı" tercih ettikleri bir evrendi. Ama yine de herkesin aklında bir soru vardı ki, merakla beklediğimiz "Yıldız Savaşları" oyununun ne zaman gerçek olacağıydı. Cevabımızı aldık ki ne alış.

MMORPG tarihinde (belki de oyun tarihinde) belki de ilk defa bir eklenti paketi bir oyuna bambaşka bir oyunu ekliyor. Görev paketi diyemiyorum çünkü oyun içerisinde tamamen farklı bir oyunu oynuyorsunuz. Geminize bindiğiniz andan itibaren her şey sizin el becerinize kalmış durumda. Çünkü o andan itibaren devasa online oyunların gizli sıra-tabanlı ve zar sistemine dayanan oyun stili yerine, bir uzay simülasyonu ile karşı karşıyasınız.

"BEN BÜYÜYÜNCE PİLOT OLACAĞIM" DEMEKLE OLUNMUYOR

Star Wars: Galaxies oynayanların hatırlayacağı üzere, tüm meslekleri edinebilmek için toplam 250 skill puanını, toplam 18 kutuya harcamak durumundaydınız. Jump to Lightspeed (JTL) görev paketiyle 3'ü pilot, 1'i Shipwright olmak üzere 4 yeni meslek listenize ekleniyor. Pilot olmak herhangi bir skill puanı gerektirmi-

yor. Kısacası var olan karakterinizin mesleklerini bozmadan pilot olabiliyorsunuz. Fakat önemli olan, hangi pilot mesleğini seçeceğiniz. Mesleğinizi karadaki taraf seçiminize göre yapabiliyorsunuz. Oyunda kullanabileceğiniz gemiler ise hangi pilotluğa seçtiğiniz ile bağlantılı. Oyunda eğer herhangi bir taraf seçmediyseniz, seçtiğiniz pilotluğun durumuna göre taraf olmak zorundasınız. Her pilotluğun filonuzu seçeceği 3 ayrı başlangıç görev noktası var ve başta birini seçmek durumundasınız. Bir nevi zorluk seviyesi diyebiliriz. Örneğin Tatooine'de başlayan görev yerleri, her üç pilotluk için de en zor seviye, fakat mesleğinizi tamamladığınızda alacağınız badge buna değer.

Imperial Navy Pilot, sadece imparatorluk tarafında veya tarafsızsanız seçebileceğiniz bir meslek. Hemen hemen kullanabileceğiniz tüm gemiler TIE serisi olacaktır. Bu gemiler hızlı olmaları

için oldukça hafif yapılmış gemiler ve yüksek seviye ekipmanların ağırlığını kaldıramıyorsunuz ama bunu lehinize çevirmeniz tamamen sizin el becerinizde. Kullanabileceğiniz gemiler, TIE Fighter Light Duty, TIE Fighter, TIE/In, TIE Interceptor, TIE Bomber, TIE Aggressor, TIE Advanced, TIE Oppressor, VT-49 Decimator. Bomber ve Decimator oldukça yavaş gemiler olmalarına karşın taşıyabildikleri ağırlık buna değer. Unutmayın ki bu gemilerin çoğunda hayat destek ünitesi yok ve imparatorluk için sadece bir istatistiksiniz, o yüzden hayatınız sadece sizin için önemli.

Alliance Starfighter Pilot, tarafsızların ve Rebel'lerin seçebileceği meslek, belki de her Star Wars hayranının kullanmak istediği Wing serilerini kullanabileceğiniz ve gerek imparatorluğa, gerekse de içerideki imparatorluk ajanlarına karşı savaşabileceğiniz bir hayat sürmenizi sağlıyor. Oldukça sağlam, güçlü, fakat yavaş gemileriniz var. Z-95 Headhunter, Y-Wing, Y-Wing "Longprobe", X-Wing, A-Wing, B-Wing ve YKL-37r Nova Courier kullanabiliyorsunuz. Gemileriniz imparatorluk gemilerine göre yavaş oldukları için (A-Wing dışında ki o da hafif bir gemi olduğu için ateş gücünüz oldukça düşük) değişik stratejiler uygulamayı tercih etmelisiniz. Ağır bombardıman gemileri benim favorim oldu, bunlar yavaş olsalar da, hayli güçlü birer destek ünitesi.

Freelance Pilot (Privateer), adından anlaşılacağı üzere, ne imparatorluk, ne de Alliance tarafında olmak istemiyorsanız, seçebileceğiniz pilotluk. Ortalama bir ağırlık ve iyi bir hız sahipsiniz. Fakat seçeceğiniz üç filodan her biri ayrı bir factiona bağlı. Eğer Mos Eisley'den başlarsanız Smuggler Alliance (Jabba'yla ortak çalışmak da zevkli), Naboo'dan başlarsanız, RSF (Naboo Kralliyet Güçleri) imparatorluk yandaşı olacaksınız. Corellia, Coronet'ten başlarsanız ise CorSec (Corellia Güvenlik Gücü) dahilinde, imparatorluğa pek sıcak bakmasa da, güvenliği elden bırakmayan güvenlik güçlerinden olacaksınız. Kullanabileceğiniz gemiler size pek tanıdık gelmese de, YT-1300 (namı değer Millenium Falcon) hemen hepsine değer bence. Hutt Scyk Starfighter, Dunelizard, Rihkxyrk, Ixiyen, Kimogila, Kihrax Star Fighter ve YT-1300 kullanabileceğiniz gemiler arasında...

YALNIZ PİLOT, ÖLÜ PİLOTTUR

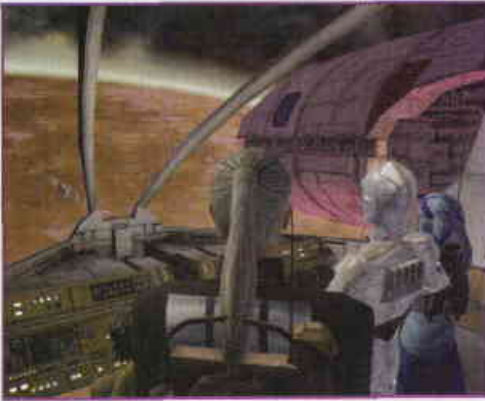
Özellikle Alliance ve Imperial pilotuysanız, en büyük desteğiniz arkadaşlarınız olacaktır. Görevlerinizin büyük çoğunluğunun yalnız başınıza oldukça zor olacağını fark edeceksiniz. Yalnız bir X-Wing pilotunun, imparatorluğun deney aşamasında olduğu ve 8 tane eskortu olan bir gemiye karşı ne kadar şansı vardır? O yüzden arkadaşlarınız en büyük desteğiniz. Kimi gemiler 2 kişi ile idare edilebiliyor. Örneğin B-Wing, Y-Wing ve TIE Aggressor kullanırken, taretinizi arkadaşları-



← Gökyüzünde yalnız gezen Y-Wing'ler... TIE'da sizin kadar yalnız

Hufft → Danelizard, biraz büyük bir kertenkele

↓ Only one man fighter can... Öhöm



Çok yolculu gemilerin en güzel yanı arkadaşlarınızla bu manzarayı paylaşabilmeniz

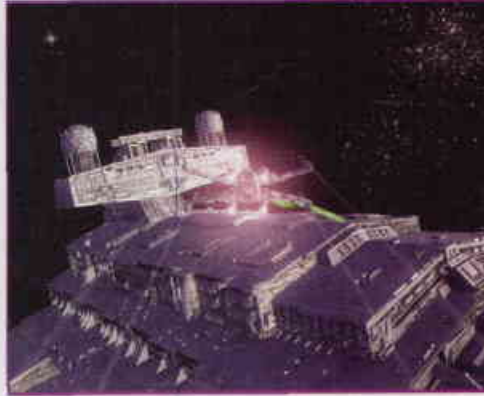
niz idare edecektir. YT-1300, Nova Courier ve Decimator gibi çok yolculu gemiler de ise (Multi-Passenger – MP) mutlaka yanınızda arkadaşlarınızın desteğine ihtiyacınız var. Han Solo, Chewbacca'sız ne yapabiliirdi ki? Siz geminizi kullanırken arkadaşlarınız gemi taretlerine geçip, size saldıranları yok etmek zorundalar. Öte yandan gemi içindeki muhtemel plazma sızıntıları tüm yolcuları ağır yaralayabilir ve öldürebilir, bunlar için de tamir kitlelerini bulundurabilirsiniz. Ama yine de hiç bir şey 20 X-Wing, B-Wing, Y-Wing, A-Wingden oluşan bir flonun bir Star Destroyer'a karşı savaşından daha zevkli olamaz.

BLİBİ BİP BİBÜP

Bir pilotun en iyi yardımcıları olan droidleri ve uçuş bilgisayarlarını da unutmamak gerekir. Gerçi droidler Y-Wing, X-Wing ve Y-Wing Longprobe'larda kullanılsa da diğer tüm gemilerde hemen hemen aynı görevi yapan uçuş bilgisayarları bulunmakta. Uçuşta geminin ve ekipmanların ayarlarını değiştirebileceğiniz komutlar savaş esnasında size oldukça faydalı sağlayacaktır. Örneğin, silahınızın hasar alma tehlikesine karşı onu aşırı yüklemeye almak, sürekli peşinizden gelen düşmanın arka shield'ınıza yaptığı hasarı telafi etmek için gücü arka kalkanlara yönlendirmek, reaktörünüzü aşırı yüklemeye alarak silahlarınızın veya motorunuzun güç ihtiyaçlarını kısa süre için gidermenizi mümkün kılan komutları seviyeniz ilerledikçe kazanabiliyorsunuz. Ayrıca programlanabilir diskler üzerinde bir Imperial pilotundan alacağınız komutları bir Rebel pilotu olarak kendi droidiniz veya uçuş bilgisayarınız üzerinde de kullanabilirsiniz.

PLAYER VS PLAYER

Tıpkı karadaki gibi diğer oyuncularla çatışmak için overt olmanız gerekiyor. Sadece ace (master) pilotların girebileceği Deep Space sektöründe ise giren her-



kes otomatik olarak overt statüsüne geçiyor. Star Destroyer'ı yok etmeye çalıştığınızda diğer Imperial oyuncular size saldırabiliyor ve ortam şenlenebiliyor. Tabii overt olmadan da diğer oyuncularla düello yapabilirsiniz. Ama yine de diğer sektörlerde overt dolaşmak heyecanı artırıyor.

GÖREVLER VE ACE'LİK

Oyunda ilerlemek kimi zaman aldığınız deneyim puanlarına dayansa da, eğitmenlerinizin vereceği görevleri yapmadan kesinlikle skill kutunuzu kazanamıyorsunuz. Ama bazı görevleri tamamladığınızda başarınıza ödül olarak, deneyim puanlarınıza bakılmaksızın skillinizi kazanabiliyorsunuz. Görevler tamamen hikaye akışına dayalı. O yüzden görevlerinizi zevkle tamamlayabilmek ve kendinizi gerçekten orada hissetmek istiyorsanız, bunları iyice okumanızı tavsiye ederim.

Fakat Ace olabilmek için yapmanız gereken görev, karşı tarafın ele geçirdiği ve gunboatlarla destek-

lediği bir Corellian Corvette'i yok etmek. En az 10 kişiden oluşan bir grupta yapabileceğiniz bu görevi tamamlamak tamamen sizin sosyal ilişkilerinize dayalı. Eğer o grupta herkes o görevi almış ise, Corvette'e hasar veren herkes Ace statüsüne yükseliyor ve size özel kaskınızı alıp, gururla giyebiliyorsunuz.

Oyun oldukça zevkli ve heyecanlı anlar geçireceğinizi tahmin ediyorum. Getirdiği yeniliklerle Star Wars evreninde uzay heyecanını bize tamamen yaşatıyor. Kara oyunuyla ilişkisi de oldukça başarılı. Tamamen sizin Mouse veya Joystick kabiliyetinize bakıyor. Yüksek seviye oyuncuları dahi becerenizle aldedebilirsiniz. Her gemi kendi içerisinde ayrı bir kontrol yapısına sahip olmasıyla da "yüksek seviyede kullanım hakkı kazanılan nesne iyidir" mantığına çürütüyor ve müthiş bir it dalaşı zevkini bizlere sunuyor.

"Güç sizlerle olsun"

Selçuk İslamoğlu
sislamoglu@chip.com.tr



STAR WARS GALAXIES DEVASA ONLINE

www.starwarsgalaxies.com

Yapımcı: Sony Online Ent.
Medya: 1 CD

Orijinal: Çıkacak
Dağıtıcı: Lucas Arts

Fiyatı: -
Yaş sınırı: 13 yaş ve üzeri

Multiplayer: İnternet Ağ 2-32 Oyuncu

Minimum	Önerilen
933 MHz CPU, 512 MB RAM, 3 GB HDD, 32 MB GFX, İnternet	MAX: 1,5 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB GFX, 256 KBit ADSL

Hoparlör ve Ses Değiği

- Stereo 24 bit HD
- 4+1 5+1
- Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik
Ses
Dinlanabilirlik
Community
Eğlence

Arılar/Eksiler

▲ Kontroller çok basit, Grafikler içinde yaşar gibi gerçek
▲ Kara oyunuyla entegrasyonu ve ekonomik cıltlanma

▼ Yüksek sistem ve bağlantı gereksinimi
▼ Bazı görevlerde grup desteği gereksinimi

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Ev'e Online, Freelancer

81



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Prince yepyeni bir senaryoyla, biz de yepyeni bir strateji ustasıyla karşınızdayız. Hatırlarsanız ilk oyunu strateji ustası köşemize konuk ettiğimizde takılabileceğinizi düşündüğümüz yerlerin resimleri vermiş ve kısa açıklamalar yapmıştık. İtiraf etmeliyim ki Warrior Within bana ilk oyundan daha kolay geldi, dövüşleri vs. bakımından değil, takılınabilecek yerler bakımından. O yüzden bu sefer yine değişik bir şey yapacak ve 'sağa atla, sütuna tırman, perdeye tutun' demek yerine size elinizin altındaki karakteri detaylıca tanıtacağım, tüm saldırılarını, elinizdeki zaman güçlerini ve nerelerde kullanmanız gerektiğini, karşılaştığınız düşmanları ve onları yenmeniz için kullanacağınız taktikleri vereceğim. Oyundaki tüm patron dövüşlerini ayrı bir kısımda anlatacak, oyunun farklı iki sonu ve yapacaklarınız hakkında bilgi verecek, sağlık geliştirmelerini bulacağınız yerleri gösterecek ve oyundaki birkaç gizle değineceğim. Yani çok çeşitli, dolu dolu bir yazı olacak ve oyunu rahatça bitirmek için gereken tüm bilgilere sahip olacaksınız. İçinizde savaşçı hazırsa başlayalım...

KONTROLLER

Prince çok çeşitli hareketler kullanabiliyor ve bunları bilmek, oyunda takıldığınız yerlerde çözüm yolu bulabilmek açısından oldukça önemli.

Sabit Zıplamak

Sabit bir şekilde zıplamak için zıplamak istediğiniz yöne ve zıplama tuşuna aynı anda basmalısınız. Bu Prens'in küçük boşlukları geçmesini ve karşı tarafa ulaşmasını sağlayacaktır. Eğer boşluk çok da küçük değilse Prince karşı tarafa tutunup kendisini yukarıya çekebilir. Eğer takıldığınız yerde duvardan koşma imkanınız yoksa sabit zıplama kullanmanız gerekiyor demektir ve oyun boyunca böyle yerlerle çok sık karşılaşacaksınız. Zıplama hareketini aşağıdaki hareketlerin hemen ardından gerçekleştirmeniz mümkündür.

Yuvarlanmak

Prens ileri doğru ilerlerken zıplama tuşuna bastığınız taktirde yuvarlanabilir. Bu durum yalnızca zemin devamlı olduğunda ve arada boşluk olmadığında gerçekleşir, aksi halde Prens zıplayacaktır. Prens

Dahaka'dan kaçmayı becerebilecek misiniz?

yuvarlanırken boyunun yaklaşık yarısı kadar yer kaplar, bu yüzden bıçak ve kutuk tuzaklarından kurtulmak için ideal bir harekettir. Yuvarlanma sırasında Prens zarar görebilir ama bu durumdayken vurulması daha zor olacaktır. Ayrıca yuvarlanma hareketi küçük açıklıklardan geçmek için de kullanılabilir. Eğer yakında düşman varsa Prens yuvarlanamaz,

çünkü bu durumda otomatik olarak kılıcını çekeceği için yuvarlanma hareketleri yerini saldırılardan sakınma hareketlerine bırakacaktır. Normal biçimde yuvarlanmak için öncelikle düşmanlardan kurtulmanız gerekir.



Duvardan Zıplamak

Bu hareket Prens'in dar biçimde yerleştirilmiş iki duvar arasında ard arda zıplamalar yaparak yukarıya veya aşağıya ulaşmasını sağlar. Bunun için Prens duvara dayanmışken zıplama tuşuna basın, duvarı tekmeleyip zıplayacaktır. Karşı duvara ulaşırken bir kez daha zıplama tuşuna basın. Bunun diğer bir versiyonu olan gecikmeli zıplayış da aynı hareketi aşağı inmek için yapmanızı sağlar. Ancak bunu için iki duvarın arasının geniş olması gerekir. Zaten iki duvar olan yerlerde ya yukarı çıkabilir, ya da aşağı inebilirsiniz. İkisini birden yapmanız mümkün değildir.

Duvarda Koşmak

Bu oyundaki en önemli hareketlerden biridir ve Prens'in başka türlü erişemeyeceği uzaklıktaki yerlere zıplayabilmesini sağlar. İki tür duvar koşusu vardır, dikey ve yatay. Yatay duvar koşusu sayesinde Prens'in normal biçimde zıplayarak geçemeyeceği genişlikteki boşlukların üzerlerinden geçebilirsiniz. Yatay duvar koşusunun sonunda duvardan zıplamanız mümkündür. Dikey duvar koşusu ise Prens'in zıplayamayacağı kadar yüksekteki çıkıntılara, çubuklar vs. tutunabilmesini sağlar. Yine aynı şekilde dikey duvar koşusunun da sonunda duvar zıplaması yapmak mümkündür.

Tırmanmak

Prens iplere, merdivenlere ve sütunlara tırmanabilir. Merdivenler veya sütunlardayken baktığı yönü değiştirebilir ve bu sayede istediğiniz yöne gidebilirsiniz. Bu öğeler üzerinde istediğiniz kadar yükselelim alçalarak kendinize uygun zıplama noktaları bulmanız mümkündür.

Sallanmak

Prens iplerde ve çubuklarda sallanabilir. İpin uzunluğuna bağlı olarak sallanarak büyük mesafeleri rahatça aşmanız mümkündür. Eğer ileride başka bir ip varsa sallanıp zıplayarak diğer ipe tutunabilir ve buradan da başka bir ipe, sütuna veya platforma ulaşabilirsiniz. Çubuklarda ise zıplamadan önce pozisyonunuzu belirlemeniz gerekebilir. Eğer yukarıda erişebileceğiniz başka bir çubuk veya çıkıntı varsa yüzünüzü ona doğru dönüp sallanarak zıplarsanız, yukarıya erişebilirsiniz. Eğer ters tarafa zıplarsanız aşağı düşerseniz.

Asılarak İlerlemek / Denge Kurmak

Bir çıkıntı veya çubuğa tutunduğunuzda asılı biçimde ilerleyebilirsiniz. Bu sayede köşeli çubuklardan ve çıkıntılardan ilerleyebilir ve zıplama için farklı bir yön belirleyebilirsiniz. Bir kirişin üzerindeyken denge kurabilir veya asılarak ilerleyebilirsiniz. Kiriş üzerinde denge kurarken darbe alırsanız veya eylem tuşuna basarsanız, Prens düşecek ve kirişe asılı kalacaktır. Asılı durumdayken eylem tuşuna basarsanız veya düşman tarafından darbe alırsanız Prens aşağı düşecektir.

Objelerle Etkileşim

Bazı objeler üzerlerine basıldıklarında tepki verirler (yer düğmeleri gibi), bazılarında ise blok tuşuna basılı tutarken bir yöne doğru hareket etmeniz gerekir. Bu yöntemi kullanarak kutuları ve sandıkları itebilir, büyük kolları çevirebilirsiniz. Eğer etrafta düşman varken bu hareketleri yapmanız mümkün değildir çünkü bu durumda blok tuşunu kendinizi savunmak için kullanmış olursunuz.

TEMEL MİMARİ ÖĞELER

Prince of Persia Warrior Within'de sekiz farklı mimari öğe bulunuyor: zemin, duvar, çıkıntı, ip, merdiven, sütun, çubuk ve düğmeler. Dahaka hemen arkanızdayken çevrenizdeki öğeleri nasıl kullanacağınızı bilmek büyük önem taşıyacak.

Zeminler

Üzerinde koşabildiğiniz her şey zemindir. Oyundaki çoğu dövüş zemin üzerinde gerçekleşir. Bazı zeminler "su" ya da "tuzak" olarak nitelendirilebilir. Su ya da su altında kalmış zeminler Prince'in sağlığını yenileyebileceği alanlardır. Tuzaklı alanlar ise yerden çıkan sivri çubuklar, ateş ya da dipsiz çukurlar olarak kendilerini gösterebilirler.

Duvarlar

Dikey zeminler olarak da düşünülebilirler. Üzerlerinde duvar koşusu yapılabilir ve duvardan kuvvet alarak diğer bir yöne zıplanabilir. Bazı dövüşler duvarlarda gerçekleşir, ancak bu dövüşlerde tek bir darbe bile Prince'in aşağı düşmesine sebep olur. Bazı duvarlar aynen zeminde olduğu gibi tuzaklar içerebilir. Duvarlardan kuvvet alarak zıplamak katlar arasında inip çıkmak açısından size büyük faydalar sağlayacaktır.



Çıkıntılar

Zeminin bu ince çıkıntıları üzerinde asılarak ya da denge kurarak ilerlenebilir. Genellikle büyük dikey mesafeleri kat etmek için kullanılırlar. Çıkıntılardaki 90 derece dönüşleri geçebilmek için asılarak ilerlemek ya da denge kurmak gerekir. Bu çıkıntılar dipsiz çukurların ya da geçişin engellendiği alanların üzerinden geçebilir.

Merdivenler

Merdivenler, Prince'in zemin katları arasında güvenle inip çıkmasını sağlar. Prince, ilk oyuna göre daha yüksek mesafelerden aşağı atlayabiliyor olsa da merdivenlerin bulunduğu ortamda gözü kara biçimde aşağı atmanın pek de faydalı olduğunu söyleyemeyeceğim. Merdivenler genellikle ortamın sabit parçalarıdır, ancak bazı kısımlardaki merdivenler başka bir noktaya taşınabilir ya da parçalanabilir. Prince merdivenin her iki tarafını da rahatlıkla kullanabilir.

İpler

İpler oldukça basit bir şekilde duvar koşularının kat ettiği mesafeyi arttırmakta kullanılır. İpe tutunup sallanmak için blok tuşuna basılı tutmalısınız. Bunun dışında iplerden tırmanmanın merdivenden hiç bir farkı yoktur. İpte sallanırken zıplama tuşuna basarak istediğiniz yöne zıplayabilirsiniz.

Sütunlar

Sütunlar özel bir saldırı şekli için kullanılabilecekleri gibi, uzun mesafelerin kat edilmesinde de yardımcı olurlar. Bunun için geçilecek ortamda kirişlerin de bulunması gerekir. Prince sütunların üzerinde dört ana yönden sadece birine doğru yönelebilir. Bir kirişe atlamak için sırtınızı kirişe dönmeniz gereklidir, böylece kirişin üzerine çıkabilirsiniz. Oyunun ileriki kısımlarında yıkılabilen sütunlarla da karşılaşacaksınız.

Çubuklar ve Borular

Çubuklar ve borular genellikle derin çukurların üzerinde bulu-

nurlar. Çubuk ve boru içeren bulmacalarda genellikle çıkıntı ve duvar öğeleri de mevcuttur. Çubuk ya da borular, çıkıntılarda olduğu gibi 90 derecelik dönüşler içerebilir. Oyunun ileriki kısımlarında kırılabilen çubuklarla da karşılaşacaksınız.

Perdeler

Oyundaki kırmızı perdeler genellikle Prince'in yüksek bir yerden aşağıya düşüşünü yavaşlatmaya yarar. Prince, perdeye dokunur dokunmaz aşağı kaymaya başlar ve bu tek yönlü bir yolculuktur, yani yukarı çıkmanız mümkün değildir. Perdeler ulaşmak için çubukları ya da diğer perdeleri kullanmanız gerekebilir.

Düğmeler

Oyunda beş tür düğme bulunmaktadır: zemin, duvar, çubuk, çıkıntı ve turnike. İlk dört tip düğme bulunduğu ortamın basit bir öğesidir. Örneğin zemin ve duvar düğmeleri, üzerinde simgeler bulunan kare taşlar şeklindedir. Çubuk düğmeleri değişik görünümündedir, çıkıntı düğmeleri ise Prince'in ağırlığıyla aşağı doğru hareket ederler. Turnike düğmelerini aktif hale getirmek için ise tutup çevirmek gerekir.

DÖVÜŞ REHBERİ

Sands of Time'in aksine Isle of Time'daki yaratıklar kum yaratıkları değil, Empress of Time tarafından yaratılmış yaratıklar. Kumsaati kapalı olduğundan bu yaratıklar asıl kum yaratıklarından daha güçsüzlere ve öldüklerinde kuma dönüşüyorlar. Ancak insansı düşmanların yanı sıra karşılaşacağınız hayvansı yaratıklar yeni dövüş stilleri geliştirmenizi gerekecek.

Sağ Elle Saldırı

Prens'in hazırda bulunan silahı öncelikli saldırısında kullanılan silahtır. Prens'in silahları geliştikçe sağ elle saldırıyı kullanarak daha da ölümcül vuruşlar yapabilir. Diğer elindeki silahı da kullandığını varsayarsak bir seferde altı vuruş bile yapması mümkün olacaktır.

Sol Elle Saldırı

Prens'in diğer elindeki silahla (varsa) yaptığınız saldırılardır. İster tek başına, ister sağ elindeki silahla birlikte kullanılabilir ve böylece çeşitli kombo saldırılar oluşturabilirsiniz.

Bitirici Vuruş

Eğer yerde yatan bir düşman varsa Sağ Elle Saldırı tuşuna bastığınızda sağ elindeki silahını düşmana sağlayacak ve normalden %50 daha fazla zarar verecektir.

Güçlü Vuruş / Duvar Kıran

Bu hareket için sağ elle saldırı tuşuna basılı tutmanız gerekiyor, böylece vuruş gücünüz %50 daha fazla olacaktır. Bu hareketi yapabilmek için Lion,



Scorpion veya Water kılıçlarına ihtiyacınız var ve bu hareketi yapmaya çalışırken düşmanlar size vurarak engellemeye çalışacaklar. Eğer kalabalık bir dövüşün içindeyseniz bu hareketi yapmayı denemeyin. Bu hareket sayesinde oyundaki bazı duvarları kırarak gizli yerlere erişebilirsiniz.

Silah Fırlatmak / Güçlü Fırlatış

Bu hareket ile elinizdeki ikinci silahı düşmana fırlatabilirsiniz. Eylem tuşuna 3 saniye basılı tutarsanız Prens elindeki silahı tüm gücüyle fırlatacaktır. Eğer ikinci silahınız yeterince iyiyse, bu saldırıyla çoğu düşmanı öldürmeniz mümkündür.

Üzerinden Zıplamak

Prens'in silahları çekik durumdayken düşmanın üzerine gidip zıplama tuşuna basarsanız düşmanın üzerinden zıplayacak ve arkasından ona vura bileceksiniz. Bu hareket aynı zamanda düşmanın saldırısından kurtulup ona zarar vermek açısından çok etkilidir.

Zıplama Saldırısı

Bu kullanılması en kolay saldırıdır. Düşmanın üzerinden zıplarken sağ elle veya sol elle saldırı tuşuna basın. Bu en basit kombinasyon tüm düşmanlar üzerinde etkili olmayacaktır.



Zıplama Kaçışı

Eğer ard arda iki kez zıplama tuşuna basarsanız üzerinden zıplama hareketi, aynı zamanda düşmandan sakınma hareketine dönüşecektir. Prens düşmanın üzerine çıkacak ama tekme yoluyla kendisini uzaklaştıracaktır. Eğer düşmanla aranızda mesafe koymak istiyorsanız kullanabileceğiniz en etkili hareketlerden biri olsa da, etrafta düşebileceğiniz çukurlar varsa yapmanız tavsiye edilmez.

Duvardan Saldırı

Eğer dövüş duvarların yanında gerçekleşiyorsa üzerinden zıplama hareketiyle ilgili bir saldırı veya kaçış yapacağınız zaman, bunun yerine duvara tırmanıp düşmana vurmanız da mümkündür.

Rehin Almak

Eğer Prens'in elinde ikinci bir silah yoksa bu saldırıyı kullanır. Sol ell saldırı tuşuna basarak düşmanın üzerine zıplayın ve basılı tutarak onu rehin alın. Bundan sonra düşmanı fırlatabilir, boğabilir veya karnına vura bilirsiniz, bu hareketler düşmanın sizden uzaklaşmasına neden olacaktır. Prens rehine tutarken diğer düşmanlar özellikler ona saldırmaya çalışacaklardır. Yalnızca insansı düşmanları rehin alabilirsiniz, golemeleri veya büyük düşmanları rehin almanız mümkün değildir.

Düşmanı Fırlatmak

Oyundaki en etkili dövüş hareketlerinden biri düşmanı tuttuktan sonra yine sol elle saldırı tuşuna basarak onu bir yamaçtan veya boşluktan aşağı fırlatmaktır. Bu yöntemle öldürdüğünüz düşmanlardan kum kazanamasanız da zamandan ve enerjinizden tasarruf edeceksiniz.

Boğmak

Rehin almışken ard arda eylem tuşuna basarak düşmanı boğabilirsiniz. Düşman öldüğünde Prens ikinci silahı da alabilecektir. Yalnız düşmanlar üzerinde daha etkilidir çünkü bu savunmasız durumda Prense saldıracak kimse olmaz.

Karnına vurmak

Rehin almışken sağ elle saldırı tuşuna basarak %50 fazla zarar veren bir saldırı yapabilirsiniz. Bu saldırının ardından düşman yere yapışacağından hemen ardından bitirici saldırı da yapmanız mümkün olacaktır.

Karşı Saldırı

Savunma durumundayken (blok tuşuna basılı tutarken) düşmanın saldırısını savuşturduktan hemen sonra sağ elle ve sol elle saldırı tuşlarından birine basarsanız düşmana zarar veren bir karşı saldırı yapabilirsiniz. Karşı saldırılar düşman tarafından bloklanabileceğinden güçlü düşmanlara karşı kullanmak çok riskli olabilir. Ama eğer yeterince hızlıysanız karşı saldırı yapıp gemen geriye taklayla düşmandan uzaklaşabilirsiniz.

Silah Çarpıştırmak / Kilitlenmek

Eğer düşmanla silahlarınızı çarpıştırıyorsanız çok hızlı ve ard arda sağ elle saldırı tuşuna basın, böylece düşmana vurabilir ve kendinizden uzaklaştırabilirsiniz. Bu durum ender olarak gerçekleşse de hemen ardından bir sakınma hareketi gerçekleştirmeniz mantıklı olacaktır.

DÜŞMANLAR

Sand Warrior

Bir çok çeşidi bulunan bu düşmanı genel olarak eli silahlı standart bir düşman olarak tanımlayabiliriz. Sand Warrior'ları ortadan kaldırmanın en kolay yolu ters elinizi kullanarak düşmanınızı yakalayıp yüksek bir yerden aşağı atmaktır.

Sarıklı Sand Warrior'lar bu türün en zorlu örnekleridir. Onlarla savaşırken, Prince'in çevresini sarmalanna dikkat etmeniz gerekir. Gruplaşmalarına izin vermeden onları öldürmek ya da yüksek bir yerden aşağı atmak en iyi mücadele biçimidir.

Shadow Assassin

Assassin kendini odanın çeşitli kısımlarına ışınlanarak Prince'in üzerine bıçaklar fırlatabilir, bu ışınlanma sırasında Prince yere düşebilir ama fazla hasar almaz. Assassin ile dövüşmenin rahat yanı pek güç-

lü olmamasıdır. Ancak Sand Warrior gibi kaldırıp bir yerlerden aşağı atamazsınız.

Ninja

Hızlı refleksleri ve rasgele saldırılarıyla Ninja kadınlar oyunun ilginç düşmanlarındandır. Onlarla baş etmenin en güzel yolu yüksek bir yerden aşağı atmaktır desem yalan olmaz. Grup olarak saldırırlar ve çok fazla miktarda sağlığını götüren saldırıları vardır. Ayrıca hızlı refleksleri sayesinde saldırılarınızdan da kolayca kaçabilirler.

Ninjalarda duvar korusu saldırıları yapabildiklerinden, onlarla fazla tehlikeye girmeden savaşmak için her zaman ikinci bir silah taşımalsınız. Eğer yolunuza devam etmek için karşınıza çıkan ninjalara illa öldürmeniz gerekiyorsa, hiç bulaşmadan kaçmanızı öneririm.

Ghost

Ninjanın diğer bir cinsi olan bu düşmanın en büyük özelliği hemen hemen görünmez olmasıdır. Onları görebilmeniz için yerdeki hafif gölgelerine dikkat etmelisiniz. Görünmezlik özelliklerinin dışında sıradan ninjalara kadar kolay öldürülebilirler.

Raven Swordsman

Kuzgunlardan oluşmuş bir düşmandır. Menzilli saldırılarda zarar vermek zor olsa da duvardan zıplayarak yapacağınız saldırılar etkili olabilir. Ayrıca yine imkanınız varsa bu düşmanla savaşmak yerine kaçmayı tercih edebilirsiniz. Raven Swordsman'ı öldürmek zor olsa da, öldürdükten sonra ödül olarak kılıcını alabileceksiniz.

Crow

Oyunun başında karşılaştığınız küçük kuşla zayıf düşmanlarınızındandır. Tek bir kılıç darbesiyle kolayca öldürebilirsiniz.

Fire Beast

Hayvansı bir görünüme sahip olan bu düşman rahatsız edici saldırılar ve ölümler patlama yeteneği-

ne sahiptir. Oyunun çeşitli yerlerinde bunlar sayısız defa karşınıza çıkacak çünkü Scorpion Sword'u bulana kadar duvarları yok etmek için onlara ihtiyaç duyacaksınız. Onları uzaktan öldürebilmek için her zaman ikincil bir silah taşımak yararlı olacaktır.

Fog Beast

Fire Beast'lerin albino versiyonları olan Fog Beast'ler ateşli kardeşlerinden farklı olarak ölümler patlamazlar ve daha zorludurlar. Gruplar halinde saldırırlar ve bir çok darbeye rağmen ayakta kalmayı başarabilirler. Fog Beast'ler sadece yakın saldırılara sahiptirler. Büyük bir grup Fog Beast'le karşılaşılınca zamanı yavaşlatıp ortamdaki sığınacak çok daha mantıklı olacaktır.

Golems

Oyunun en büyük yaratıkları olan Golemlerle mücadele etmek için en güzel yöntem, bacaklarının arasından geçip arkadan saldırmaktır. Daha sonra dizlerinin üzerine çöken düşmanınızın tepesine zıplayıp başına doğru saldırabilir ve 3-4 vuruştan sonra geldiğiniz gibi geri kaçabilirsiniz. Eğer bunu siz yapmazsanız Golem sizi rahatlıkla tepesinden atacak ve inmediğimize pişman edecektir. Bu yaratıkları patron olarak nitelendirebiliriz, bu yüzden ayrıntılı dövüş bilgisini daha sonraki kısımda bulacaksınız.



Dominatrix

Ninja tipi bir düşman olan Dominatrix, üzerindeki deri giysilerle oldukça dikkat çeken bir rakiptir. İlginc görünümünün dışında standart ninjalardan fazla bir farklılık göstermez ancak duvar koşusu saldırılarından özellikle kaçınmak gerekir.

Nekkid Muscled Warrior

Sand Warrior'un daha kaslı bir versiyonu olan Nekkid Muscled Warrior'lar Dominatrix'in giydiklerine benzer deri giysiler giyerler ve grup halinde saldırırlar. Onlardan kurtulmanın en kolay yolu yüksek bir yerden aşağı atmaktır. Eğer bu mümkün değilse, güçlü saldırılar ve iyi savunmadan oluşan bir kombinasyonun kullanılması gerekir.

Zaman Güçleri

Prens zamanda ileri geri gidip geldikçe, zaman kumları ile arasındaki ilişki ona zamanı çeşitli şekillerde kullanabilme yeteneği verecektir.

Her bir zaman gücü kullanımı en az bir kum birimi götürülecektir. Kumları kırılabilen objelerden veya ölen düşmanlardan toplayabilirsiniz. Zorluk seviyesi arttıkça düşmanlardan da daha ender olarak kum çıkacaktır. Normal

zorluk seviyesinde yaklaşık beş düşmandan biri kum bırakırken, kolay zorluk seviyesinde bu oran ikide bir, zor zorluk seviyesinde ise yaklaşık olarak sekizde bir olmaktadır. Bu yüzden ihtiyacınız olmadıkça objeleri kırarak kumları boşuna harcamayın, aksi halde çok zorluk çekebilirsiniz.

Rewind (Geri Sarmak)

Tek bir kum birimi kullanır. Zaman tuşuna basılı tutarak bu gücü kullanabilirsiniz. Bu özellik sayesinde oyunun yaklaşık 10 saniyelik bir kısmını tekrarlamanız mümkündür. Örneğin bir çukurdaki dikenlerin içine düştüğünüzde veya düşman size ölümcül darbeyi indirdiğinde geri sararak şansınızı tekrar deneyebilirsiniz.

Rewind gücü büyük düşmanların sağlığını çok büyük ölçüde etkileyen saldırılarından kurtulabilmek açısından çok faydalıdır. Zaman tuşuna bastığınızda gösterge tükenen kadar kamera değişimleri dahil herşey geriye sarılacaktır.

Zaman güçleri ortak bir göstergeyi paylaşırlar ve bu beyaz gösterge tamamen dolu olduğunda tam güçlerini kullanabilirler. Yani Rewind'i sonuna kadar kullanıp düşmanın saldırısından kurtulup, ardından başka bir zaman gücünü kullanarak kendinize avantaj sağlayamazsınız.

Slow Time (Zamanı Yavaşlatmak) Tek bir kum birimi kullanır. Zaman tuşuna tek bir kez basarak bu gücü kullanabilirsiniz. Bu güç Sands of Time'daki versiyonuna nazaran biraz değiştirilmiş. Bu güç sayesinde ortamı ve düşmanları yavaşlatabilirsiniz, bu sırada Prens yarı normal bir hızda hareket edecektir.

Bu süre içinde Prens normalde kendisinden çok

SAGLIK GELİŞTİRMELERİ**1. Sağlık Gelişirmesi (Sacrificial Chamber - Geçmiş)**

Siyahlı kız ile ikinci kez dövuştükten sonra büyük yük sunağı çekerek gizli kapıyı ortaya çıkaracaksınız. Tuzaklı koridordan geçince ilk sağlık gelişirmesini bulabilirsiniz. Eğer ilk seferinde kaçırsanız Sand Wraith şeklinde veya platform odasındaki turnike düşmesini saat 12'yi gösterecek şekilde çevirerek tekrar sunak koridoruna çıkabilirsiniz.

**2. Sağlık Gelişirmesi (Courtyard Area - Geçmiş)**

Bu gelişirmeyi Slow Time gücünü kazandıktan sonra bulacaksınız. Prens'in kurtçuk adamla olan ara demosunun ardından merdivenlerinin yanında zamanlı düğme bulunan geniş avluya çıkın. Yerdeki bu düğme merdivenlerin yukarısında bir kapı açıyor. Bu kapıdan girip tuzaklı koridoru geçince sağlık gelişirmesini alacaksınız. Central Hall ve çevresine erişiminiz devam ettiği sürece bu gelişirmeyi istediğiniz zaman alabilirsiniz.

**3. Sağlık Gelişirmesi (Platform Device Room - Geçmiş)**

Bu gelişirmeyi Serpent Sword'u aldıktan sonra bulacaksınız. Clock Tower ile Garden Tower'ı bağlayan merkez odaya gelin. Turnike düşmesini Serpent Sword düşmesinin baktığı yönün karşısında döndürerek yarışın altındaki kapıya platform oluşturun. Prens'in kapıya doğru olan inişini yavaşlatmak için aşağı doğru duvar zıplaması kullanmalısınız. Kapıdan girip tuzaklı koridoru geçince bu gelişirmeyi alacaksınız. Bu gelişirmeyi Prens taht odasına giderken istediğiniz bir zaman alabilirsiniz.

**4. Sağlık Gelişirmesi (Garden Tower - Geçmiş)**

Garden Tower'ı dolaşırken etrafında bir sürü yeşillik olan odaya dikkat edin. Bu oda Garden Tower için ilk su açma düğmesinin bulunduğu oda. Bu odadaki bir çatlak sayesinde aşağı düşebileceğiniz ve çıkıntıları kullanarak aşağıdaki kapıya erişebilirsiniz. Tuzaklı koridordan geçtiğinizde sağlık gelişirmesine sahip olacaksınız. Bu gelişirmeyi Prens ilk kez Empress'le dövüşene kadar alabilirsiniz, ondan sonra almanız mümkün olmayacaktır.

**5. Sağlık Gelişirmesi (Garden Tower - Geçmiş)**

Garden Tower'ın ikinci bölgesinde, Prens'in su açma düğmesine ulaşmak için heykelleri döndürmesi gereken yerde 5. sağlık gelişirmesini bulacaksınız. Suyu açan turnike düşmesini bulunduğu odada yukarı doğru duvar koşusu yaparak tuzaklı koridora girin ve sağlık gelişirmesini alın. Prens heykelleri döndürdüğü odaya eriştiği sürece bu gelişirmeyi istediğiniz zaman alabilirsiniz.



6. Sağlık Geliştirmesi (Clock Tower – Geçmiş)

Clock Tower'da dolaşırken patlayıcı fırlatana üçüncü golemle karşılaşacaksınız. Burada kırılabilen duvarlardan birinin arkasında kayıt çeşmesi, diğerinin arkasında ise sağlık geliştirmesi bulunuyor. Bu duvarı bulmak için sol tarafa gitmelisiniz, golem fırlattığı patlayıcılar duvarın yıkılmasını sağlayacaktır. Bu geliştirmeyi Empress ile dövüşene kadar alabilirsiniz, daha sonra almanız mümkün olmayacaktır.



7. Sağlık Geliştirmesi (Catacombs – Library – Geçmiş)

Scorpion Sword'u ele geçirdikten ve Mummy Golem ile dövdükten sonra golem odasının yukarıdaki avluya çıkan bir merdiven bulacaksınız, burada iki tane kırılabilir duvar bulunuyor. Kırılabilen duvarların birinin arkasında bir düğme, diğerinde ise zamanlı bir kapı bulunuyor. Slow Time gücünü kullanarak kapıya yetişin ve içeri girin. Bu geliştirmeyi bu odaya Sand Wraith şeklinde döndüğünüzde de alabilirsiniz ama daha sonra alamayacaksınız.



8. Sağlık Geliştirmesi (Library - Geçmiş)

Kütüphaneye vardığınızda çubuklara ulaşmak için iki kitaplığı çekmeniz gerekiyor. Bundan hemen sonra iki kırıktan birinde bir ninjaya dövüleceksiniz. Diğer kırığe gidin ve üç sıra çıkıntıya sahip olan duvara zıplayın. Duvardaki kapının hemen arkasında tuzaklı bir koridor ve sonunda da sağlık geliştirmesi bulunuyor. Eğer bu odaya ilk geldiğinizde bu sağlık geliştirmesini kaçırsanız bir daha almanız mümkün olmayacaktır.



9. Sağlık Geliştirmesi (Antechamber - Geçmiş)

Kütüphaneyi geçip platform odasına bir kez daha ulaştığınızda odadaki turnike düğmesini saat 12 yönüne döndürün ve böylece ikinci kat balkonuna ulaşın. Buradan Shadee'yi kovalarken geçmiştiniz. Aynı rotayı izleyin ve kırıktaki ilk ninja ile karşılaştığınız odayı bulun. Köşelerdeki kapıların her birini dikkatlice inceleyin, bunlardan birinde çatlak ve yanında bir kutu göreceksiniz. Bu kutuyu çekerek koridora ulaşabileceksiniz. Bu geliştirmeyi Prens Scorpion kılıcına sahip ve platform odasına erişebiliyorsa, istediğiniz zaman alabilirsiniz.



daha hızlı hareket eden engellerden (örneğin çok hızlı dönen bıçaklı tuzaklar) veya çabucak kırılan objelerden (kırılan sütunlar, zeminler) güvenli biçimde geçebilir. Rewind yaparsanız o süre içerisinde yapmış olduğunuzda Slow Time hareketleri dikkate alınmaz.

Shockwave of Fate (Kaderin Şok Dalgası)

Bir ile üç arasında kum birimi

kullanır. Blok tuşuna basılı tutarken Zaman tuşuna da basılı tutarak bu gücü kullanabilirsiniz, ancak bu sırada Prens'in de silahını çekmiş olması gerekir. Zaman tuşuna ne kadar uzun süre basarsanız, daha güçlü saldırılar için o kadar çok kum kullanılır.

Bu gücü kullanınca Prens'in etrafındaki düşmanları kendisinden uzaklaştıran bir çok dalgası yaratılacaktır. Bu aslında kum

birimlerini harcamanın pek de etkili bir yolu değildir, ama yine de çok zor durumda kaldığınızda kullanabilirsiniz.

Haste (Çabukluk)

İki kum birimi kullanır. Blok tuşuna basılı tutarken Zaman tuşuna bastığınızda bu gücü kullanırsınız, ancak bu sırada Prens'in silahının çekik olması gerekir. Bu gücü kullandığında Prens müthiş bir hızla saldırmaya başlar. Bu güç Prens'i çoğu düşmana karşı zarar görmez hale getirir de, yapacağı saldırılar zayıf olacaktır.

Bu gücü çok sayıda ama zayıf düşmanlar üzerinde kullanarak en iyi sonucu alabilirsiniz, ancak az sayıda zarar görmüş güçlü düşmanın da sağlıklarını onları öldürecek dereceye getirmeniz de mümkün olabilir. Her ne kadar Slow Time ve Rewind güçleri daha faydalı olsa da eğer yakınlarda toplayabileceğiniz kum bulunuyorsa bu gücü de kullanmanızda bir sakınca yoktur.

OYUNUN PATRONLARI

Shadee #1

Siyahlı kadın da diyebileceğimiz Shadee oyundaki ilk patron. Ona gard, zıplayarak saldırı ve sakınma kombinasyonlarıyla saldırmalısınız. Üzerine doğru yürürken bir kez zıplama tuşuna basarak üzerine zıplayın ve sağ el saldırısı tuşuyla bir veya iki kez vurun.

Shadee'ye bir veya iki kez vurduktan sonra, Prens yere iner inmez Shadee'nin ters yönüne doğru basarak zıplama tuşuna basın.

Oyundaki patronlarla dövüşürken Prens'in vur – sakın kombinasyonunu çok iyi kullanmanız gerekiyor. Patron yakındaysa blok tuşuna basın, aksi halde yapacakları tek bir kombo bile ölmenize neden olabilir. Eğer saldırılara blok yapmak zorunda kalıyorsanız patrona çok yakın duruyorsunuz demektir. Mesafenizi yeniden ayarlayın ve iki kılıçla yaptığı saldırısının sonrasına kadar ondan uzak durmaya çalışın.

Zıplayarak saldırma, sakınma ve blok düzenine patron yenilene kadar devam edin. Eğer olur da kılıçlarınız kilitlenirse hemen sağ el saldırısı tuşuna basarak çarpışmayı kazanın. Tabii zorluk seviyesi arttıkça bunu kazanmanız da zorlaşacaktır.

Shadee #2

Tuzaklı bölgeden geçip kayıt çeşmesini kullandıktan sonra bayan siyahlı ile yeniden dövüleceksiniz. Bu sefer onunla dövüşmek basit, kırmızı kız yem olarak kullanmanız yeterli.

Shadee kırmızı kız itmeye kalkıştığında arkasına geçip sırtına vurun.

Alternatif olarak zıplama saldırısını da kullanabilirsiniz ama karşı saldırıya dikkat etmek için hemen oradan kaçmayı da ihmal etmeyin. Bunu bir süre tekrarlayarak onu yenebileceksiniz.

Golem

Golemi yenmek için Slow Time gücünden faydalanabilirsiniz. Golemin bacaklarının arasından yuvarlanın ve zırhsız bacaklarına arkadan vurun, hemen ardından yanlara veya geriye doğru kaçın (karşı saldırısından korunmak için). Yuvarlanmaya ve bacaklarına saldırmaya devam edin, bir süre sonar golem diz çökecektir. İşte tam bu sırada goleme doğru olan yön tuşuna ve zıplama tuşuna basarak sırtına çıkın.

Golemin sırtındayken sağ el saldırısı tuşuna dört veya beş kere basın, daha fazla basmayın ve hemen zıplama tuşuna basarak aşağı inin.

Eğer golemın sırtında kalırsanız sizi öldürebilecek kadar güçlü olan karşı saldırısına maruz kalabilir ve aşağı düşebilirsiniz. Bu işlemi birkaç kere tekrarladığınızda golem ölecektir.

Empress of Time

Bu patronla da Shadee ile dövüştüğünüz gibi dövüşebilirsiniz ama kendisi etrafta ışınlanabilme yeteneğine sahip olduğundan ve birkaç vuruşta Prensi öldürebilen bir kombosu bulunduğundan daha zorlu olacak. Öncelikle patronun ışınlanmasını bekleyin, ışlandıktan sonra çok fazla zarar veren bir tekme saldırısı yapıyor, bu yüzden ışlandığında farklı bir yöne ve zıplama tuşuna basarak ondan uzaklaşın.

Tekme attıktan sonra sağ el saldırısıyla bir veya iki vuruşa açık olacaktır. En fazla iki kez vurduktan sonra geri çekilin.

Bu patronun blok kırabilen bazı hareketleri bulunuyor, o yüzden sakın ola ki bloğunuza güvenip önünde durmayın, yoksa bir anda kendinizi diğer tarafta bulabilirsiniz. Bu yüzden devamlı olarak sakınma hareketleri yapın ve zamanı geldiğinde darbenizi indirin.

Ayrıca bu dövüş sırasında kum birimi harcamaya özen gösterin, çünkü bu dövüşten sonra buna ihtiyaç duyacaksınız. Patron olduğu yerde durup hortum yaratmaya başladığında size saldırmaları için Sucker çağırıyor demektir, bunlardan zıplama saldırıları ile kurtulup tekrar patrona yoğunlaşın. Eğer patronla silahlarını kilitlemişse hızlıca sağ el saldırısı tuşuna basmanız gerektiğini unutmayın.

Patron ölmeden önce girecek demodan hemen sonra ışınlanacak ve ard arda iki tekme savuracak. Bundan sonra son bir kez daha Sucker çağırarak, temizledikten sonra yolunuza devam edebilirsiniz.

Mummy Golem

Bu dövüşten hemen önce bir kayıt çeşmesi göreceksiniz, oyunu kaydetmeyi unutmanızı öneririm. Önceden karşılaştığınız golemler bu golem kadar güçlü değillerdi çünkü bunun sağlığı diğerlerinin neredeyse beş katı.

Bunda da aslında diğer golemlerle aynı taktiği kullanıyoruz (bacaklarının arasına yuvarlan, diz çökene kadar bacaklarına vur, sırtına çıkıp dört

beş vuruş yap, kaç). Eğer sırtından zamanında inemezseniz ve sizi yakalayıp fırlatırsa ölümünüz garanti, bu yüzden burada elinizden gelenin en iyisini yapmanız gerekiyor.

Sırtındayken öldürücü golem manevrasından sakınabilmek için Slow Time gücünü kullanabilirsiniz, ölmektense kum harcamak daha mantıklı bir seçim olacaktır.

Griffon

Burada sınırsız sayıda kum biriminiz olacağından (diğer zaman güçleri etkin olsalar bile birimler kendilerini yenileyecektir) bu patronu öldürmeniz pek de zor olmayacak.

Griffon'un arkasına yuvarlanın ve herhangi bir saldırı şeklini kullanarak vurun. Unutmayın, Griffon yalnızca arkasına vurulunca zarar görecektir, başka şekilde ona zarar vermeniz mümkün değil.

Griffon pençesini savurmaya hazırlandığında sol tarafa doğru kaçın. Eğer ileri doğru saldırmaya kalkarsa ya yan tarafa doğru kaçarak kurtulun, yoksa Haste gücünü kullanın (bu sayede Prens ge-



çici olarak zarar görmez halde olacaktır). Pek fazla kenarlarda dolaşmamaya özen gösterin, çünkü olur da pençesinden kaçmayı beceremezseniz sizi aşağı atabilir.

Empress of Time

Son patron dövüşleri de ilk dövüşlere benziyor ama bazı farklılıklar var. Örneğin artık arda üç kez ışınlanıyor ve her seferinde de tekme savuruyor. Ayrıca öncekinden çok daha sık biçimde gard aldığını da ekleyeyim. Bu durumda onunla dövüşmenin en iyi yolunun Slow Time gücünü kullanmak olduğunu görüyoruz.

Bu zaman gücünü kullanırken ona bir kez vurabilir, güçlü vuruş için kılıcınızı şarj edebilir ve arka arkaya dörtlü kombo vuruşu yapabilirsiniz.

Bu sayede ona oldukça iyi zarar vereceksiniz. Eğer şanslıysanız zaman gücünün süresi dolmadan bir dörtlü kombo daha vurmanız mümkün olabilir. Zaman gücü tükendiği anda hiç zaman geçirmeden bir kez daha kullanın.

Eğer patron Slow Time gücünü kullanırsa Prensın zaman gücü göstergesi azalacaktır. Bu durumda zeminin kenarından aşağı sarkın ve yalnızca zaman gücünün etkisinin geçmesini değil, kendi göstergenizin de dolmasını bekleyin.

Bir süre sonra ara demo girecek ve patronun saldırıları değişmiş olacak. Zaman hortumları geldiğinde çok çabuk biçimde hortumun aksi yöne doğru kaçmanız gerekiyor. Bazen aynı anda üç tane hortum ortaya çıktığından çok hızlı hareket etmelisiniz. Hortum saldırıları sırasında kum kullanmayın çünkü bunlar size patronla dövüşürken lazım olacak. Eğer hortum kaybolduğunda zeminin üzerindeyse geriye bir miktar kum bırakacaktır.

Hortum saldırıları bittiğinde patron yine Slow Time kullanıp ışınlanma saldırılarına başlayacak. Yine ilk kısımda anlattığım gibi onunla dövüştüğünüzde yine ara dem o girecek ve yine hortum saldırısı başlayacak. Patron üçüncüye ışınlanma saldırısı safhasına geçtiğinde artık onu öldürebileceksiniz. Patron öldükten sonra kötü sonu seyredeceksiniz.

Mr. Dahaka

Taht odasına elinizde Water Sword ile girerseniz, kılıç Prensi Dahaka'dan koruyacak ve iyi sona ulaşma imkanına sahip olacaksınız.

Water Sword için dokuz sağlık geliştirmesini de toplamış olmanız gerekiyor, bunu yaptığınızda "Death of a Prince" isimli kaydın olduğu Hourglass Cham-



ber'da Water Sword'u bulacaksınız. Kılıcı aldıktan sonra oyunu kaydederseniz kaydın isminin "Death of a Prince" yerine "Warrior Within" şeklini aldığını göreceksiniz.

Zeminde sürekli olarak kumlar çıkacak ve eğer kum birimlerin bir veya ikiye düşerse mutlaka kum toplamak için etrafta dolaşmanız gerekecek. Bu patronla dövüşürken zaman güçlerini kullanmanız çok önemli olduğundan buna ihtiyacınız olacaktır.

Dahaka'nın iki saldırısı bulunuyor. Uzun menzilli saldırısında vantuzlarını kullanarak Prensi mıhlamaya çalışıyor ama bu saldırıdan blok tuşuna basılı tutup etrafta zigzag çizerek korunabilirsiniz. Slow Time gücü size bu konuda avantaj verecek ama kum birimi götürecektir. Zeminin kenarından sarkıp beklemek gibi bir seçeneğiniz yok çünkü Dahaka'nın vantuzları sizi uçuruma atabiliyor.

Dahaka'nın kısa menzilli saldırısı için oldukça güçlü ve öldürücü, Dahaka kendi etrafında dönmeğe başlıyor ve bu sırada vantuzlarını da savuruyor. Bu saldırıdan korunmak için yapabileceğiniz tek şey ileriye veya yanlara doğru yuvarlanmak. Eğer geriye takla atarsanız zarar görürsünüz. Bu yüzden patronu yenmek için Slow Time gücünü kullanmalısınız. Prens Dahaka'ya saldırırken Dahaka'nın hareketlerinin yavaş olması çok önemli.

Patron yeterince zarar gör-

düğünde Empress, Dahaka'yı kenara yollayan bir ışın yollayacak. İşte tam bu anda ona saldırmalısınız. Bu ara demo girdiğinde aktif olan zaman gücü kapanacak, hiç vakit kaybetmeden Slow Time yapın çünkü aksi halde patrona yetişebilmek için yeterli vaktiniz olmayacak. Güçlü vuruşun ardından hızlıca yapacağınız dörtlü kombo ile en fazla zararı verebilirsiniz.

Patron kenardan kurtulup tekrar ortaya geldiğinde saldırı düzeni değişecek. Bundan sonra sabit durmak yerine Prensin olduğu yere doğru zıplayacak ve ışınlanacak. Eğer patron sizden uzağa zıplarsa saldırmak için vantuzlarını kullanmak zorunda kalacak. İşte bu zamanı etraftaki kumları toplamak ve sürekli Slow Time gücünü kullanmak için değerlendirmelisiniz.

Patronun kısa menzil saldırısı da değişmiş durumda. Artık Griffon gibi saldırılar yapıyor ama Griffon'un aksine nasıl yuvarlanırsanız yuvarlanın vantuzlar sizi takip ediyor. Sürekli Slow Time kullanırsanız saldırının ne zaman geleceğini görebilir, savuşturabilir ve çabucak karşı saldırı yapabilirsiniz.

Patrona yeterli zarar verdiğinizde Empress ikinci bir ışın yollayacak. Tekrar Slow Time kullanın, patrona doğru koşun ve bir kez daha saldırın. Son darbeyi patron kenardayken indirmelisiniz böylece oyunun size sunacağı en güzel demoyu izleme şansına sahip olacaksınız.

WARRIOR WITHIN'İN GİZLERİ

Oyuncak Ayı Silahı

Evet yanlış okumadınız, oyunda silah olarak kullanabileceğiniz bir oyuncak ayı bulunuyor. Bu silahı Clock Tower'da Scorpion Sword'u kazandıktan sonra bulabileceksiniz. Burada üç ayrı gölemle dövüşmek zorunda kalacaksınız. İkinci gölemle bulunduğu odaya girin, oyuncak ayı için bulunduğunuz zamana olmanız gerekiyor, bu yüzden öncelikle bir zaman portalı bulmanız lazım. Golem odasının arkasındaki suyla dolu çıkmaz yola girdiğinizde sondaki duvarı kırarsanız oyuncak ayı sizin olacak.

Oyuncak ayı kırılmayan bir silah ve düşmanla-

ra kesinlikle zarar veremiyor. E peki neden kullanayım demeyin, bu silahla düşmana her vurduğunuzda Prensin kaybettiği sağlığın bir kısmı tekrar dolacaktır.

Hokey Sopası Silahı

Scorpion Sword'u aldıktan sonra merkez odaya döneceksiniz. Buradaki turnike düğmesini kayıt çesmesinin bulunduğu kapıya doğru döndürün. Yüzünüzü karşı taraftaki kapıya dönün, biraz ileri ve sağa ilerleyin. Bulduğunuz bölgeden bir adım daha aşağıda bir çıkıntı göreceksiniz. Aşağı inin ve ona tutunun. Karşı taraftaki çıkıntıya zıplayın ve duvar zıplaması yaparak aşağı kadar inin. Aşağı ulaştığınızda daha da aşağı inebileceğinizi göreceksiniz. Alttaki çıkıntıya inin, sonraki duvarı duvar koşusu yaparak geçin ve duvar zıplaması yaparak yukarı çıkın. Tekrar duvar koşusu yapın ve duvarın sonuna vardığınızda zıplayarak düşüşünüzü yavaşlatın. Aşağı inerken bir çıkıntıya tutunacaksınız. Yandaki kapıya doğru ilerleyin ama sakın içeri girmeyin. Bunun yerine kayalardan ilerlemeye devam edin, kumların döküldüğü bir yere geleceksiniz. Elinizdeki Scorpion Sword ile duvarı kırın. Silah raflarını kırın ve hokey sopasını alın.

Hokey sopası da kırılmayan bir silah ve eğer fırlatırsanız bir daha alma imkanınız yok. Orta derecede zarar verebilmesine rağmen atak hızı yavaş denebilir.

Işın Kılıcı

Işın kılıcı (hemen aklınıza Star Wars gelmesin) oyundaki en güçlü ikinci silahtır. Mistik mağaralardayken bir düğme ile açmanız gereken bir kapıya geleceksiniz. O kapıdan hemen sonra yerde aşağı inebileceğiniz bir boşluk bulunuyor. Aşağı inin, soldaki duvarı kırın ve silah rafını parçalayarak ışın kılıcını alın.

Bu silah da kırılmayan bir silah ama fırlatırsanız bir daha alma imkanınız olmayacaktır. Işın kılıcı maksimum zarara ve maksimum atak hızına sahip olan bir silah, o yüzden fırlatmayı aklınızın ucundan bile geçirmeyin.

Rayman Yumruğu

Bu silahı Catacombs'ta bulacaksınız. Dahaka sizi kovalarken ortadaki platformu yükseltmek için duvardan üç taş çekmeniz gereken kısma geleceksiniz. İlk taşı çektikten sonra merdivene doğru gidin, sağa dönün, iki duvarı da koşarak geçin ve sağ taraftaki çubuğa zıplayın. Çubukta sallanarak zıplayın ve yolu takip ederek sola dönün. Rayman yumruğunu soldaki silah rafında bulacaksınız.

Rayman yumruğunun atak hızı çok yüksek olmasına rağmen çok az zarar veriyor ve diğer gizli silahlarda olduğu gibi bunu da fırlatırsanız geriye almanız mümkün olmuyor.



Eser Güven

PC hilekar

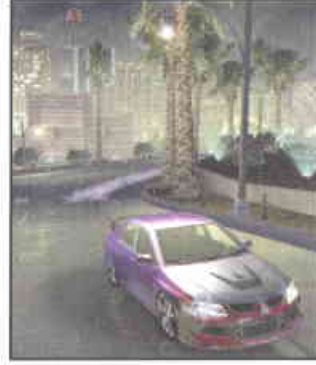
Noel Baba'dan yılbaşı için dilediğiniz şey hile olmamalıdır arkadaşlar. Lütfen buna dikkat edin.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Best Buy'in Amerikan Arabası Ana menüde veya 'Press Enter' yazan ekranda Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

Hileler Aşağıdaki kodları 'Press Enter' yazan ekranda, bir profilin Load etmeden önce girin.

- Edge Spor Vinyl** gottaedge
- Burger King Sponsor Vinyl** gottahavebk
- Cingular Sponsor Vinyl** gotmycingular
- Kariyer modu için 20.000\$** regmebaby
- Best Buy Sponsor Vinyl** needmybestbuy
- Old Spice Sponsor Vinyl** goforoldspice
- Performance Upgrade Tier 1** needperformance1
- Performance Upgrade Tier 2** needperformance2
- Visual Upgrade Tier 1** gimmevisual1
- Visual Upgrade Tier 2** gimmevisual2
- Kariyer modunda 1000\$, Quick Race'de Nissan Skyline ve Mazda RX-8** ordermybaby
- Capone Sponsor arabası** wannacapone
- Chingy Navigator Sponsor arabası** gimmechingy
- D3 sponsor arabası** wintmyd3
- David Choe sponsor arabası** davidchoeart
- Kariyer modunda ekstra 200\$** regmybank
- Japantuning sponsor arabası** tunejapantuning
- Shinestreet sponsor arabası** shinestreetbright
- Snoop Dogg sponsor arabası** yodogg
- The Doors sponsor arabası** opendoors



FLATOUT

Her şeyi açma ve Para Yeni bir oyuncu yaratın ve her şeyi açmak için ismini giveall yapın. Ekstra para içinse bu ismi givecash yapın.

Daha çok Para! Bu hile kayıt dosyanızı değiştirecektir. 0 yüzden öncelikle ilgili dosyanın bir kopyasını alın.

Oyunu yüklediğiniz klasörde \...\flatoutdir\ Savegame\player001.sav dosyasını bulun ve bunu bir Hex Editörüyle açın (notepad olmaz). 86. adresi FF olarak değiştirin ve ekstra para kazanın.

NBA LIVE 2005

Aşağıdaki kodları oyun menüsündeki kod ekranından girebilirsiniz.

- Dallas Mavericks alternatif kıyafetler** AAPSEUD09U
- 50.000 Dynasty puanı** YISS55CZ0E
- New Orleans Hornets alternatif kıyafetler** JRE7H4D90F
- Tüm Hardwood Klasikleri** PRYI234N0B
- Tüm ayakkabılar** FHM389HU80
- Tüm takım aksesuarları** 1NVDR89ER2
- Air Unlimited ayakkabıları** 50059
- Golden State Warriors alternatif kıyafetler** NAVNY29548

- BG Rollout ayakkabıları** 09B4ADF90P
- Seattle Supersonics alternatif kıyafetler** BHD87YY27Q
- Boston Celtics alternatif kıyafetler** 50066
- Atlanta Hawks alternatif kıyafetler** HDI834NN9N
- Zoom LeBron II ayakkabıları** 1KENZO23XZ
- Zoom Generation Low ayakkabıları** 234SDJF9W4
- Nike Shox Elite ayakkabıları** 23B8HDFCBJ
- Huarache 2K4 ayakkabıları** VNBA60230T



VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Sonsuz Stat puanı Oyuna başlarken bir vampir türü seçmeniz istenecek. İsteddiğiniz türü seçtikten sonra karakterinizin gücüne, yeteneğine vb. alanlara belirli sayıda puanlar ekleyebileceksiniz. Bunu göz önünde bulundurarak bir vampir türü seçin ve puanları da dilediğinizce dağıtın. Daha sonra vampir türü seçme ekranına dönün, ama başka bir türe basmayın. Şimdi aynı türü tekrar seçin ve biraz önce eklediğiniz puanlar karakterinizde dururken, yeni puanları dağıtmanın keyfini çıkarın.

Konsole Hileleri Oyunun kısayol'unun özelliklerine girin ve Hedef (Target) bölümünün sonuna -console parametresini ekleyin, değişiklikleri kaydedin. Artık oyun içerisinde ff veya é tuşuna basarak konsolu açarak aşağıdaki kodları çalıştırabileceksiniz.

- godmode** Ölümsüzlük
- freecasting** Discipline kullanımında kan kaybı olmaz
- blood #** Blood pool'unuzu # yerine yazacağınız bir sayıyla artırır
- giftxp #** # kadar tecrübe puanı alırsınız
- give item_a_xxxx** xxxx tipi zırh alırsınız
- give item_w_xxxx** xxxx tipi silah alırsınız



AXIS & ALLIES

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları girin. Eğer bir kodun arkasından noktalı virgül koyarak hileyi tekrar yazarsanız, ilgili hilenin etkisini iki katına çıkarırsınız (örnek: swissbank 100\$ vermektedir, fakat swissbank;swissbank ile 200\$ alabilirsiniz).

- enigma** Sisi kaldırır
- fieldpromotion** 100 tecrübe puanı
- swissbank** 100\$
- isurrender** Yeniği
- veday** Galibiyet
- rosieriveter** Anında inşaat

PSX hilekar

İşin kötüsü ne biliyor musunuz? Buraya spot yapacak yarışma esprisi kalmadı. Neyse...

SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS

Savaş batonu Herhangi bir Versus modunu en az 35 kez oynayın.

Koruyucu Duvar Battle of Komaki-Nagakute bölümünü Honda Tadakatsu olarak oynayın. Tüm görevleri tamamlayın ve erzak ekibi ortaya çıktığında onları da ortadan kaldırın.

Şanslı karakterler Karakter seçme ekranında yeşil imleçle belirtilen karakterler ° şanslı karakterler ± olarak nitelendiriliyorlar. Oyunu her açışınızda imleç yer değiştirmekte ve o karakter beşinci veya altıncı seviye silahlarını, bir düşük zorluk seviyesinde kazanabilmektedirler.

Tüm karakterler Oyuna başlamadan önce eğer Memoiry Card'ınızda Samurai Warriors kaydı varsa, tüm karakterler otomatik açılacaktır.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Tüm bölümler Bu işlem için iki kontrolör gerekiyor. İki kontrolörün de PS2'ye bağlı olduğundan emin olduktan sonra bölüm seçme ekranına gidin ve ikinci kontrolörde Yukarı tuşuna basılı tutarken, diğer kontrolörde sırasıyla Start, Select, Select, Kare tuşlarına basın. Tüm bölümler açılmış olmalı.

Cephane sınırını aşma Normalde bir silahın belirli bir kurşun sınırı var. Bunu aşmak için ölüp tekrar bir checkpoint'ten oyuna devam etmelisiniz. Diyelim ki elinizde bir MP40 varken öldünüz. Checkpoint'ten başladığınızda elinizde bir MP40 olmayacak, fakat MP40 cephanesi almaya devam edebileceksiniz. Ortalıkta bir MP40 bulduğunuzda da fazladan cephaneyi kullanma şansınız olacak.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Quick Mission modundaki tüm haritalar Ana menüde sırasıyla R1, L1, L1, R1, R1, R1 tuşlarına basın.

Ölümsüzlük Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, R2, L2, R1, Select tuşlarına basın.

Tüm silahlar Ana menüde sırasıyla X, Sol, Üçgen, Kare, X, Select tuşlarına basın.

Tüm görevler Ana menüde sırasıyla X, L2, Üçgen, R2, Select tuşlarına basın.



SHADOW HEARTS: COVENANT

Lucia'nın özel aksesuarı Florence'a gidip Carla'yla konuşun. Size Southampton'da Lawrence'la buluşmanızı söyleyecek. Burada Lawrence size evlenme teklif edecek ve bir gelinlik verecek. Bu giysinin herhangi bir özelliği yok, ama Lucia'yı gelinlikler içinde savaştırken görmek isteyebilirsiniz.

Kurando'nun süper silahı Platformdaki Kato'yla ilgili filmden sonra Inugami kasabasına gidin ve Saki'yle konuşun. Size Dog Shrine'da bir iş verecek. Burada Kurando'nun süper silahını bulmak da mümkün.

İyi son Son savaştan önce Jeanne size mutluluğun ne olacağını soracak. Eğer iyi sona ulaşmak istiyorsanız ° to live my life the way I want ± seçeneğini, kötü son için de ° to live a peaceful life ± seçeneğini deneyin.

Film oynatıcısı Oyunu bir kez bitirin ve oyundaki tüm ara videoları izleyin.

Ekstra iki kart Oyuna Memory Card'ınızda Shadow Hearts kaydı olarak başlayın. Böylece ekstra iki kart alacaksınız.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Kolay gol Top kale çizgisini geçtikten hemen sonra, oyuncunuz sevinmeye başlamadan önce oyunu durdurun ve tekrar izleyin. Bunu her izleyişinizde ekstra bir gol skorunuza eklenecektir.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Mothra bölümünü kolayca kazanma Mothra Larva bölümünde düşmanınızla savaştığınız kadar uzun süre savaşın. Enerjiniz bitme noktasına geldiğinde, kelebek aşamasına dönüşün. Böylece enerjiniz tamamlanacak ve bölüme yeniden başlamadan düşmanınızı yenme şansı elde edeceksiniz.

Space Godzilla, King Gidorah ve Jet Jaguar Oyunu Megalon ve Godzilla (2000 veya 1990 versiyonu) ile ikişer kez bitirin ve yukarıdaki isimlere kavuşun.

NEO CONTRA

19 can Ana menüde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, R1, L2, R2, L3, R3 tuşlarına basın.

Ekstra Karakterler

Bill II ve Jaguar II 7. bölümü S derecesiyle bitirin.

Lucia Oyunu 20 dakikada veya daha az bir zamanda herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

Diğer Ekstralar

Galeri Oyunu 2 kez bitirin

Müzik çalar Oyunu bir kez bitirin

Silah seti D Oyunu bir kez bitirin

Silah seti E, F ve Ekstra bölümler

İlk 5 bölümü A derecesiyle veya daha iyi bir derecede bitirin



donanım

UYDU İNTERNET VE TV

sf 108



HABERLER

sf 108



HABERLER

sf 110



UYDULARA BAKMAK

SF 110

Giderek yaygınlaşan çanak antenlerle internete hızlı erişim sağlayın.



SF 108

HABERLER Sony'den yeni VAIO, ATI'den üç yeni model, Laptop bilgisayarlar neden kısırlığa yol açıyor?

SF 110

UYDU İNTERNET VE TV Uydularla yapılabilecek çok şey var ama uğraşmaya değer mi, nelere dikkat etmek lazım? Hepsini sizin için derledik.

SF 115

TEKNİK SERVİS Solucanlar, Windows kullanıcılarının korkulu rüyası oldu.

SONY VAIO U70P MicroPC

"İşte bundan ben de istiyorum" diyebileceğiniz, hiçbir işinize yaramayacağını bilmeniz bile sahip olmak isteyeceğiniz bir ürün "Type U" Standart bir diz üstü bilgisayarından küçük, bir PDA'dan ise biraz daha büyük olan ürün 16,7 x 11 x 2,8 cm ebatlarında ve sadece 550gr. Type U bu kadar küçük ve hafif olmasına rağmen içinde 1GHz'lik Pentium M işlemci 512MB ram (bunun en az 8MB'i ekran kartı için kullanılıyor) ve 20GB'lık bir harddisk barındırıyor. Artık Sony bu kadarlık şeyin içine bunları nasıl sığdırdı bilemiyoruz.

Type U'nun ön panelinde 5"lik dokunmatik TFT ekran ve kontrol tuşları bulunuyor. Standart olarak 800x600 çözünürlükte olan ekranın çözünürlüğü sol alt köşe-



deki tuşlar yardımı ile değiştirilebiliyor. Mouse kontrolü ise "thumbstick" adı verilen joystick benzeri bir tuşla yapılıyor. Ayrıca thumb stick'in biraz üstünde bulunan tuşlar sayesinde tam bir Mouse kontrolü elde ediliyor.

Type U'nun üzerinde 1 x USB, Memory Stick ve Compact Flash slotu bulunuyor. Ayrıca Type U yanında bir Docking Station ile geliyor ve bu sayede ekran masaüstü kullanım için uygun bir konuma ayarlanabiliyor. Ayrıca Docking Station üzerinde 4 x USB, 1 Firewire, başka bir ekrana bağlamak için DSUB, Ethernet ve güç kablosu için yuvalar bulunuyor. Ayrıca kendine özgü şirin bir klavyesi de mevcut.

Gelelim Type U için kötü haberi vermeye şu an için sadece Japonya da satılıyor. Yakın bir zamanda Amerika'da da satışa sunulacağı söyleneceği Avrupa'da satışa sunulması henüz düşünülmüyor.✗

Samsung'dan 512MBit'lik GDDR3

Samsung 512MBit'lik GDDR3 RAM'lerin testlerini yapmaya başladı. Yeni yılın başlarında üretimine başlanacak olan bu RAM'ler piyasanın en hızlısı olma ünvanını taşıyacaklar. Bir yıl kadar önce GDDR3 RAM'lerin 256MBit'lik versiyonunu piyasaya süren Samsung, piyasada liderliğe gözünü diktiğini göstermişti. 512Mbit'lik bu yeni RAM'ler 2005 yılı içinde piyasaya çıkacak yeni ekran kartlarının performans artışına büyük katkı yapacak.

SAMSUNG

ATI'den Üç Yeni Güzel

ATI sene sonunda hepimize güzel bir sürpriz yaparak üç yeni grafik işlemcisi duyurdu. Bu üç yeni işlemciden ikisi dizüstü bilgisayarlar için PCI Express destekli Mobility Radeon X300 ve X800, diğeri ise masa üstü bilgisayarlar için gene PCI Express olan Radeon X850.



Alt seviye için üretilen Mobility X300, DirectX 9 desteğine ve 4 pixel pipeline'a sahip. Ayrıca diz üstü bilgisayarların ekranlarında görüntü kalitesini arttıran LRTC ve LCD-EE teknolojileri ile güç tüketimini optimum seviyede tutan Powerplay 5.0 teknolojilerini destekliyor. Üst seviye dizüstü bilgisayarlar için üretilen X800 ise 12 pixel pipeline ve 6 vertex pipeline ile yüksek performans vaat ediyor. X800 ayrıca 256-bit GDDR3 RAM destekliyor.

Masaüstü sistemlerde yeni hız kralı olması beklenen X850 ise 160 milyon transistöre ve 16 pixel pipeline ile dev bir GPU. Kart 2004'ün son haftasında piyasaya çıkmaya başlayacak. Önümüzdeki ay bu yeni GPU'nun nasıl bir performans vereceğini göreceğiz.✗

Notebook'lar Kısırlığa Neden Oluyor

Amerikalı araştırmacılara göre kucağımızda diz üstü bilgisayar kullanmak erkekliğimize mal oluyor. Araştırmalara göre diz üstü bilgisayarlarda oluşan ısı erkeklerde testislerinin ısısının üç derece artmasına neden olmakta, bu da spermelere zarar vermek için fazlasıyla yeter bir ısı. Uzmanların açıklamalarına göre ısıda bir derecelik bir artış sperm oranında %40'lık bir azalmaya yetiyor. Araştırmacılar yaklaşık 15 dakikalık bir kullanımın testislerin ısısında yaklaşık olarak bir derecelik artışa neden olduğunu söylüyorlar. Uzmanlar uzun süreli kullanımlar da ise bu artışın üç derece civarlarına çıktığını ve bunun da daha önceki çalışmalara dayanarak sperm üretimi üzerinde zararlı etkileri olduğunu söylüyorlar. Bu durumda erkeklerin dizüstü bilgisayar kullanması yasaklanmalı mı acaba?



MP3'te 5.1 Devri

Yakın bir gelecekte MP3 dosyalarımız 5.1 Surround Ses destekleri ile gelecek. Fraunhofer ISS, Thomson ve Agere Systems'in mühendisleri yeni MP3 codec'i ile ses dosyalarının eskiye nazaran yarı yarıya az yer kapladığını ve eski sürümlerle de uyumlu olduğunu söylediler. Yakın bir zamanda, encoder, decoder ve Winamp plug-in'inden oluşan surround ses paketi internet üzerinden dağıtılacak.

Güle Güle Pentium II

İşlemci hızlarında artışların hız kazanmasında büyük bir rol oynayan Pentium II işlemcilerin artık üretilmeyeceği açıklandı. Üretimine son verilmesine rağmen Intel depolarındaki stokları 1 Haziran 2006'ya kadar satmaya devam edecek. Bu arada hiç haberimiz yoktu, Intel niye üretiliyordu ki bunları ha? Yoksa Pentium 4 diye bize Pentium II kalamış olmasınlar Durun su kasayı açayım ben.

Hah Geldi :) Aaa Yine Gitti :(

Yılbaşında evinizi süslemeyi seviyorsanız internet bağlantınıza dikkat edin. Yapılan bir araştırmaya göre evleri süslemek için hem içeride hem de dışarıda kullanılan bazı flaşör lambalar standartlara göre üretilmediği için kontrol üniteleri yüksek seviyeli radyo frekans bozucuları yayıyor ve bu da internet servis sağlayıcınızla aranızdaki senkronizasyonu bozuyor. Bu yılbaşı geçti ama, gelecek yılbaşı ışıklarınızın yanıp sönmeye ile oranlı bir internet bağlantınız olmasını istemiyorsanız aldığınız süslere dikkat edin. Ya da "Hadi canım ne alakası var? Böyle haber mi olur" diyip bildiğinizi okuyun. Zaten yılbaşında interneti ne yapacaksınız.✗



UYDULARA

Televizyon izleyin, radyo dinleyin, kayıt yapın, internette gezin... Uydularla yapılabilecek çok şey var ama uğraşmaya değer mi, nasıl kullanılır, nelere dikkat etmek lazım? Hepsini sizin için derledik...

BAKMAK

Her şey 1957'de Rusların Sputnik'i başarıyla fırlatıp dünyanın yörüngesine oturtmasıyla başladı. Sputnik basketbol topundan çok da büyük değildi ama etkisi ABD ile SSCB arasında uzay yarışını başlatacak ve Amerikalıları korku dolu uykusuz gecelere mahkûm edecek kadar güçlüydü. ABD daha ilk uyduyu atamadan üstüne Sputnik II de fırlatıldı. Üstelik bu sefer bir de canlı, Laika isimli bir köpek taşıyordu.

Bu büyük Amerikan paranoyası oldukça uzun sürdü. Yıllarca Sputnik'in tepelerine bir şeyler atmasını beklediler. Neyse ki sonunda uydularla kıtalararası işgalin mümkün olmadığı ve uyduların bilimsel araştırmalar ve iletişim alanlarında büyük bir devrim olduğu anlaşıldı. Yine de bu korkulan uyduların çatılarımıza, yayınlarının da evlerimize girmesi ise 80'lerde analog televizyon yayınları ile başladı. 25 - 30 yaş civarındakiler ilk özel televizyon Interstar ve onu izlemek için kurulan ilk çanak antenleri hatırlar. 90'larla birlikte dijital uyduların ve Uyduların hayatımıza girdi. Ama dijital uyduların kullanımının ülkemizde yaygınlaşması ancak geçtiğimiz bir iki yılda Türksat 1C uydusunun kullanımına girmesi ve FreeTV'lerdeki patlama ile yaşandı.

Madem dijital uydular bugünlerde popülerliğin zirvesinde. Biz de bu uyduların ne getirir ve bir çanak anteni bilgisayara bağlayarak fazladan neler kazanırız bir bakalım istedik.

FREETV NEDİR?

Genel kanının aksine iletişim uyduları dünya çevresinde dönmezler. Havada öyle hareketsiz asılı dururlar. Bu yüzden biz de bir çanak anten kurup tam onlara nişan aldık mı yayınlarını kesintisiz olarak alabiliriz. Gökyüzünde asılı duran her bir uyduların dijital veri transfer teknolojisi sayesinde yüzlerce televizyon ve

radyo kanalını taşıyabilir. Üstelik Hotbird uydusunda olduğu gibi birkaç uydulara bağlanarak bu sayı binleri buluyor. Böylece tek bir çanak anten ve bir alıcı ile televizyonunuzda yüzlerce kanal izleyebilirsiniz. Sabahın erken saatlerinde uyanırsanız akşam kanal listesinin sonuna zor ulaşabilirsiniz.

Ancak bu kanalların pek çoğu şifreli. Zaten ne zaman güzel bir şeyi bedava verdiler ki? Dijital yayın yapan kanalların çoğu bizdeki Digitürk gibi para ödenerek izlenebilen çok geniş kanal paketlerinden oluşuyor.

Yine de her uydularla ücretsiz TV ve radyo kanalları da mevcut. İşte bu kanallar FreeTV olarak anılıyor. Özellikle Türksat 1C uydusunda hemen hemen tüm yerli kanalları FreeTV olarak bulabilirsiniz.

FreeTV'nin, KabloTV ve Digitürk'e göre üstün yanı bir kere kurulunca aidat ödemenin gerekme-





mesi. Ayrıca dijital yayınların kalitesi standart anten ve KabloTV'ye göre çok daha iyi. Genelde uydu kullanıcıları Hotbird ve Astra gibi bir yabancı uydu ile Turksat 1C uydusunu aynı anda izlemek için iki çanak kullanıyor ve bu ücretsiz kanalları izleyebiliyor. Tüm bunlar kulağa çok hoş gelse de aslında durum o kadar parlak değil. Çünkü yerli kanalları anten veya kablo TV ile zaten izliyoruz. Yabancı kanallarda ise izlemeye değer olan kanalların çoğu şifreli yayın yapıyor. Evet yüzlerce FreeTV var ama içlerinden devlet ve Arap kanalları gibi ilginizi çekmeyecek şeyleri atınca geriye topu topu 3-5 kanal kalıyor. Mesela koskoca Hotbird'de adam gibi bir müzik kanalı bulamıyorsunuz.

Bu yüzden kullanıcılar baştan şifreli kanalları kırmak niyetiyle uydularını kurduyorlar. Bu elbette yasadışı ama uydu yayını tek yönlü olduğu için yakalanmanız asla söz konusu değil. Ayrıca kirdiğiniz kanal paketleri başka ülkelerin paketleri. Bunları çalmak ne derece içinizi rahatlatır size kalmış. Ben için bu kısma hiç bulaşmadan sıyrılıp geçiyorum.

UYDULARA NASIL BAKARIZ?

Uyduyu televizyon ve bilgisayarınızla aynı ayrı kullanabiliyorsunuz. Ancak aynı anda ikisinde birden kullanmak için düzeneği biraz değiştirmek gerekiyor. Uyduyu kullanmanızı sağlayan basit bir düzenek olsa da kendi başınıza uydu takmayı denemenizi tavsiye etmem. Artık her yerde uydunuzu takacak bir ustayı kolayca bulabiliyorsunuz ve 30 milyon gibi bir işçilikle kısa sürede takiveriyorlar. Kendi başınıza yapmaya kalkıp başınıza iş almayın derim. Şimdi gelin Uydu denen meretten istifade etmek için neler alıp nasıl takacağız tek tek bakalım.

ÇANAK ANTEN

Sistemimizi kurarken ilk ihtiyacımız olan elbette çanak anten. 90cm çapındaki standart bir çanak anten her iş için yeterli oluyor. 120cm'lik bir anten ile daha kaliteli yayın alabiliyorsunuz ama bence gerekli değil. Çanak antende dikkat etmeniz gereken tek şey paslanmaz bir malzemeden imal edilmiş (mesela alüminyum) ve fırın boya ile boyanmış olması. Saçtan imal edilip öylesine boyanan çanakların kısa sürede boyası dökülüyor ve paslanıp yayın almamaya başlıyorlar. Ben piyasada çok rahat bulunan NextStar marka çanaklardan kullandım ve hiçbir sorun yaşamadım (Gerçi on gün kullanmışım ne sorun yaşayabilirim ki?).

Aldığınız yayının kalitesini belirleyen çanakta çok LNB aslında. LNB dediğimiz parça çanağın ortasına yerleştirdiğiniz, ondan yansıyan sinyalleri toplayan asıl alıcı parça. Piyasada çok fazla LNB modeli var. Açıkçası hangisi nasıldır çok geniş bir bilgim yok. Ama ben deneme yaparken Sharp'ın LNB'sini kullandım ve bulutlu havalarda dahi sorunsuz çok iyi yayın aldım. Herkese tavsiye edebilirim.

LNB'nin kötü yanı ondan gelen yayını herhangi bir parça ile ikiye bölemiyorsunuz (aslında olması gerekir ama kime sorsam bilemedi). Eğer uyduyu birden fazla televizyonda veya hem TV hem de bilgisayarda kullanacaksanız kullanacağınız LNB'nin çift çıkışı olması lazım. Tabii tahmin edeceğimiz gibi iki misli pahalı bu çift çıkışlı LNB'ler.

Daha önce söylediğim gibi aynı anda iki çanak anten takarak iki farklı uyduyu kullanmanız mümkün. Ancak iki uydunun yayını bir arada kullanmak için Diseq denen parçayı kullanıyorsunuz. Yani LNB'nin yayını ikiye bölen bir parça yok ama iki LNB'den gelen yayını birleştiren bir parça var. Diseq sayesinde 4 çanak anteni aynı anda kullanabiliyorsunuz ama genelde tercih edilen iki çanaklı sistemler olduğundan 4'lü Diseq bulmak zor olabiliyor.

TV'DE KULLANIM

Uydu yayını TV'de kullanmak için televizyonun altına yerleşecek bir Reciever'a ihtiyacınız var. Bu parça LNB veya Diseq'den gelen yayını TV'de izlemenizi sağlıyor. Digitürk kullanmış olanlar zaten bu parçaya aşinadır. Gelişmişlerinin görünümleri DVD Player'ları andırır.



Şifreli kanalları izlemek için Reciever'ın üzerinde kart yuvaları bulunuyor. Şifreleri bu karta yükleyerek şifreli kanal paketlerini izleyebilirsiniz. Uydu takan firmaların çoğu aynı zamanda kullanıcılar için bu şifreleri 5-10 milyona yüklüyor da. Ayrıca bir kart yazıcı olarak kendinizde internette bulduğunuz şifreleri yükleyebilirsiniz. Şifreler düzenli olarak değiştiği için bu daha hesaplı ve pratik bir yöntem. Ayrıca kendisi şifre kırabilen bazı modüller de mevcut diye duydum.

Bizim asıl konumuz bilgisayar ile kullanım olduğu için bu Reciever olayını hiç kurcalamadım. Yukarıda yazdıklarında kulaktan dolma bilgi. Ama uyduyu sırf televizyon izlemek için kullanmayı düşünüyorsanız makul olan yöntem bu. Piyasada pek çok marka ve model Reciever mevcut. Ama denemediğim için bir tavsiyede bulunmayacağım.

BİLGİSAYAR İLE TV İZLEME

Uydunun asıl yetenekleri bir bilgisayar ile birlikte kullanıldığında ortaya çıkıyor. Bilgisayarda kullanmak için sisteminize Reciever görevini gören DVB kartlarından takmanız gerekiyor. Bu kartlar PCI ve USB olarak iki farklı tipteler. Ayrıca piyasada hem USB DVB kart olarak çalışan hem de TV'ye direkt bağlanıp Reciever olarak kullanılabilen modellerde mevcut. Ben PCI kart olarak Hauppauge'ın WinTV Nova-S modelini USB olarak da yine Hauppauge'ın DEC 3000-S modelini kullandım. DEC 3000-S az önce bahsettiğim direkt televizyona da bağlanabilen modellerden. Yazı boyunca anlatacağım her şey bu iki kart için geçerlidir. Başka bir kart alırsanız farklı bir şeylerle karşılaşsanız şaşır-





inyor.

DVB kartların kullanımı geçmiş yıllarda PC'lerimizde kullandığımız TV kartlarından çok da farklı değil. Kartı takip sürücülerini yükliyorsunuz ve çanakten gelen kabloyu karta takıyorsunuz. Ayarları yaptıktan sonra rinle birlikte gelen yazılımı kullanarak TV izlemeye başlayabiliyorsunuz. Elbette TV-Out kullanarak bu yayını televizyonunuzdan da izleyebilirsiniz.

Uydu yayınlarını bilgisayardan izlemenin TV'den Reciever ile izlemeye göre en büyük avantajı yayını MPEG2 formatında kaydedebiliyor olmanız. Ayrıca kayıt fonksiyonundan yararlanarak TV izlerken durdu-



rup geri veya ileri sarabiliyorsunuz da. Yani "Pozisyonu geri alalım", "Oynat Uğurcum", "Şu reklamları geçiverelim" gibi fantezilere açık PC'den uydu TV izlemek.

Ancak kartla birlikte gelen yazılımlar size şifreli kanalları kırma imkânı vermiyor (en azından Hauppauge'in Digital TV yazılımı). Şifreli kanalları izlemek için ProgDVB, DVBDream veya My Theatre gibi farklı yazılımlar kullanmanız gerekiyor. Bu yazılımlara yüklenen şifre kırma plugin'leri sayesinde şifreli yayınları izleyebilirsiniz. Böylece Reciever'lara takılan çok pahalı kart okuma modüllerine de ihtiyacınız olmuyor. Çok daha düşük bir toplam maliyete işi bitiriyorsunuz. Yine bizim konumuzun biraz dışına çıktığı için bu şifre kırma işini anlatmıyorum (Nasıl olur hiç bilmiyorum da). Ama niyetlenirseniz www.dvbsat.org ve www.turkeyforum.com sitelerinin forumlarında gerekli bilgileri bulabilirsiniz.

UYDU İNTERNET NASIL ÇALIŞIR?

Gelelim bizim için en önemli konuya. Bence uydu internet, TV'den önemli bir konu çünkü ülkemiz için bulunmaz bir fırsat. Genişbant internet servisleri ADSL ve KabloNet'in hem yüksek fiyatlarını hem de her yere henüz ulaşamadığını düşününce Uydu internet cankurtaran gibi imdada yetişiyor. Çünkü Uydu İnternet'i yurtdışından satın aldığınız için hem o ülkelerin fiyatlarına göre almış oluyorsunuz hem de Türk Telekom'un sık sık aksayan yavaş omurgasını kullanmaktan kurtuluyorsunuz.

Ama ADSL bağlantısını iptal ettirip çanak antenciye koşmadan önce yazıyı sonuna kadar okuyun. Bu büyük fırsatın çok büyük eksikleri de var çünkü. Bunların başında uydu bağlantısının tek yönlü olması gerekiyor. Yani uydudan data alabiliyorsunuz ama uyduya data yollayamıyorsunuz. Elbette çift taraflı olarak çalışan uydular da var ama bunlar eve alınıp takılmayacak kadar pahalı.

Uydu bağlantısının tek taraflı olması aynı anda

farklı bir bağlantıya da ihtiyaç olduğu anlamına geliyor. Bu bağlantı ADSL, dial-up modem ve hatta GPRS bile olabilir. Yeter ki bir bağlantı olsun ve uyduya hangi data-ları istediğimizi bildirsün. Güçlü bir bağlantı olması da gerekmiyor. Ben denemesem de forumlarda GPRS ile çok rahat uydu bağlantısı kurduğunu söyleyenlere rastladım.

HANGİ UYDU İNTERNET?

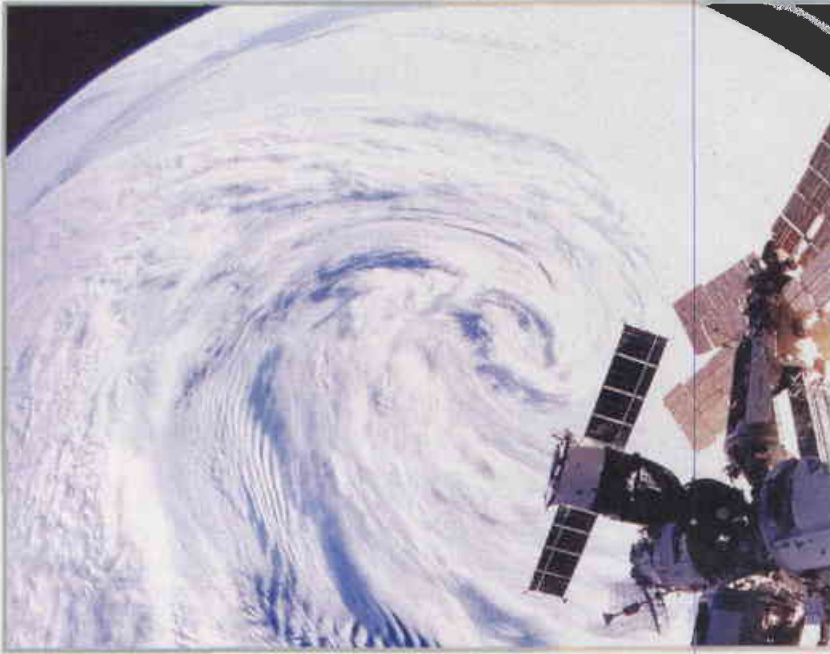
Aynı diğer bağlantılarda olduğu gibi uydu interneti de bir servis sağlayıcıdan alıp aylık ücret ödememiz gerekiyor. Açıkçası bu konuda çok fazla alternatif de mevcut değil. Mevcut sistemler içinde en mantıklısı Eutelsat'ın OpenSKY sistemi. Aynı zamanda Digitürk'ün de yayın yaptığı Eutelsat W3 ve oldukça yeni olan E-Bird uydularından yayın yapan OpenSKY'ya www.opensky.net adresinden ulaşabiliyorsunuz.

Ancak bu sistemin satışını Eutelsat kendisi yapmıyor. Her ülke için belirlenmiş ayrı servis sağlayıcılar var. Maalesef bizim ülkemiz için belirlenmiş bir firma yok. Ancak Avrupa geneline hizmet veren Broadsat firmasından hizmeti satın alabiliyoruz. Elbette diğer ülkelere hizmet veren firmalardan da faydalanabilirsiniz. Ama ben daha ucuz veya iyi görünen bir tane bulamadığım için Broadsat dışında bir firma denemedim.

Eğer OpenSKY kullanmaya karar verirseniz E-bird yerine Eutelsat W3 uydusunu seçmenizi tavsiye ederim. Hem üzerinde fazladan birkaç FreeTV var hem de Broadsat'ın bazı servisleri sadece bu uydudan geliyor.

UNICAST MULTICAST?

Uydu internet konusunda karşınıza sıkça çıkacak iki kavram var. Bunlardan Unicast uydudan sadece sizin bilgisayarınız için yapılan data transferini, Multicast ise bütün OpenSKY kullanıcıları için aynı anda yapılan transferleri ifade ediyor. Bu iki bağlantı birbirinden tamamen farklı olarak çalışıyor. Unicast bağlantıyı OpenSKY'nin programında SatSurf'e bağlanarak kuruyorsunuz. Multicast bağlantı ise SatKiosk ve SatTV isimleriyle iki farklı şekilde karşımıza çıkıyor. Bunlar OpenSKY'nin genel olarak verdiği hizmetler ve bazılarını Broadsat'a ödeme yapmadan da kullanabiliyorsunuz. Hem Unicast hem de Multicast aynı ayrı 2Mbit hızına kadar çıkabiliyor.



SATSURF

OpenSKY'nin temel internet bağlantısı yani Unicast sistemi SatSurf. Programı açtıktan sonra Login oluyorsunuz ve bu noktadan sonra Proxy ayarlarını yaptığınız her programda bağlantınız uydu üzerinden geliyor. Başlangıçta uydu bağlantısını maksimum hız ile kullanabileceğiniz bir kotanız oluyor. Bu kota 300MB ila 2GB arasında değişiyor. Bu miktardaki datayı 400kbit ile 2Mbit arasında değişen hızlarda kullanıyorsunuz. Ben deneme yaparken hız 1.5Mbit ile 2Mbit arasında değişiyordu. Tabi bu hızlarda bu kadar datayı süratle eritiyorsunuz. Kotanız bitince sizi genel kullanıcı havuzuna alıyorlar. Burada tüm OpenSKY kullanıcıları ile artık payınıza ne düşüyse kullanıyorsunuz. Ama kotanız bitince dahi garantisi olmamakla birlikte hızınız 256kbit ile 512kbit arasında değişiyor.

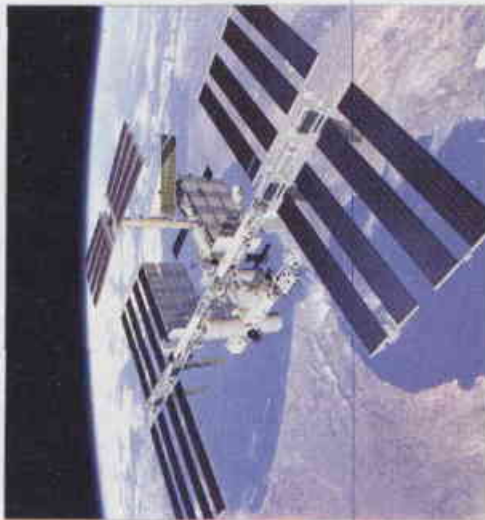
Bu bağlantının en rahatsız edici yanı Latency'nin çok yüksek olması. Yani datanın uyduya çıkıp oradan bilgisayarınıza gelişinin ADSL ve KabloNET'e göre çok uzun sürmesi. Latency'nin bu denli yüksek olması uydunun internetin online oyun oynayamayacak kadar yüksek pingler vermesine yol açıyor. Ayrıca web sitelerinde gezirken de öyle modemden çok da hızlıymış hissi yaratmıyor. Şimdi "E ne anladım bu bağlantıdan ben o zaman?" diyebilirsiniz. Latency'nin etkilemediği ve uydu internetin en başarılı olduğu konu download'lar. Ancak yoğun download yaptığınız zamanlarda uydu internet size hızını hissettiriyor. Ben kota dolana kadar ortalama

200k, havuzda iken de 50k download hızını yakaladım.

SATKIOSK

OpenSKY'da bulunan multicast servisleri bir hayli enteresan. SatKiosk'da önceden hazırlanmış günlük bir program bulunuyor. Burada belli saatlerde transfer edilecek dosyalar belirlenmiş. Siz ilginizi çekenleri seçip sepetinize atıyorsunuz. O dosyanın aktarım saati gelince otomatik olarak çekmeye başlıyorsunuz. Herkese aynı anda yayın yaptığı için SatKiosk'da download hızları hep çok yüksek.

Peki, SatKiosk'dan ne gibi dosyalar çekebiliyoruz? İyi birkaç oyun demosu, ACDSSee veya ICQ gibi ne kadar popüler shareware varsa son versiyonları, ATI ve NVIDIA'nın son sürücülerini, DirectX, basit shareware oyunlar vs. Yani girip Tucows veya Download.com gibi sitelerden ne çekmek isterseniz SatKiosk sayesinde yüksek hızlarda ve Unicast bağlantınızı etkilemeden çekebiliyorsunuz. Üstelik çekebileceğiniz data miktarı sınırlı değil. Bu sistem tek başına uydu internete para vermeye degecek bir sistem. Ama ne yazık ki SatKiosk'un içeriği yeterince sık güncellenmiyor. Sürekli aynı programlar olunca da ikinci günden heyecanını yitirmeye başlıyorsunuz. Zaten üçüncü gün ne



var ne yoksa çektiğinizden tekrar bakma ihtiyacı duymuyorsunuz. Yine de ekran kartı sürücülerini ve DirectX gibi her zaman gerekebilecek şeyleri zahmetsizce çekebiliyor olmak güzel.

SATTV VE SATTORRENT

OpenSKY'nin diğer multicast hizmeti uydu internet bağlantısını kullanarak izleyebildiğiniz televizyon kanalları. OpenSKY üzerinden yayın yapan 30 kadar kanal var. Ama bunlar farklı farklı transponder'lardan yayın yapıyor. Bu yüzden seçtiğiniz transponder'a göre ancak 3-5 tanesini izleyebilirsiniz. Üstelik yayın kalitesi normal Uydu TV kanallarına göre çok düşük. Ben kurduğumdan beri birkaç kere Eurosport haricinde hiç izlemedim bile. Yani çok da ilginç değil bu servis.

SatTorrent henüz beta aşamasında olduğundan kullanamadığım bir sistem. Anladığım kadarıyla bu sistemde çekmek istediğiniz dosyaları sisteme kaydedip internet bağlantınızı kesiyorsunuz. Sipariş ettiğiniz dosyalar otomatik olarak uydudan size geliyor.

ADIM ADIM TV

Uydu internetin kullanımına daha fazla girmeden önce isterseniz gelin, ben sistemi adım adım nasıl kurdum bir gözden geçirelim. Böylece uydu kullanımının temel hatlarını daha iyi kavrarız. Ayrıca sistemi kurmak isteyenler içinde bir rehber hazırlamış oluruz.

Ben yola hem uydu internet hem de FreeTV izleyeceğim diye yola çıktım. İlk iş uyduları seçmekti. İnternet için Eutelsat W3'ü seçtikten sonra TV izlemek için de kanalları bana en cazip gelen Hotbird'ü seçtim (Kablo TV olduğu için yerli yayınları izliyorum zaten). Hangi uyduda hangi kanallar var görmek için www.lyngsat.com adresine bakabilirsiniz. Site biraz karışık ama alışınca hangi kanal nerede rahatça buluyorsunuz. Bu arada unutmadan pek çok uydu sistemi grup olarak çalışıyor. Mesela çanak anteni Hotbird'e çevirince aynı anda Hotbird 1, 2, 3, 4 ve 6 uydularını yani 5 uyduyu birden alıyorsunuz. Herhalde uydular birbirine bağlı veya yakın duruyor.

Uydularımı seçtikten sonra çanak antenleri tak-



ması için bir usta çağırdım. Elbette çanaklar belli bir yöne yani uyduya bakmalı ve o yöne bakacak şekilde bağlanabilmeleri gerekiyor. Çatıya takıldıklarında bu sorun olmuyor, istediğiniz yöne çeviriyorsunuz. Ama çatıya bağlama şansınız yoksa ve bina cephesi veya balkona takacaksanız sorun çıkarabiliyor. Baştan bunu iyi hesap etmekte fayda var. Bende böyle bir sorun olmadı neyse ki. Çanak antenlerim bağlandı ve bir Diseq ile birleştirilerek kaliteli bir kabloyla bilgisayarıma kadar geldi.

Önce Hauppauge WinTV Nova-S'i bilgisayarıma bağlayıp antenden gelen kabloyu karta taktım. CD'de gelen yazılımları kurdum (standart program kurmaktan farksız). Bilgisayarı yeniden başlatıp TV izleyebilmemizi sağlayan DigitalTV programını çalıştırdım. Ayarları yapılmadığından yayın falan almıyoruz elbette. Programın Setup'ına girip öncelikle LNB ayarını yapmanız gerekiyor. Diseq kullandığım için öncelikle bu seçeneği işaretledim. Daha sonra Diseq'in 1 ve 2 numaralı bağlantılarına hangi çanaklar bağlanmışsa o çanakların baktığı uyduları listeden seçtim. Bu yüzden hangi çanak birinci hangisi ikinci kurulum sırasında antenleri takan ustadan öğrenip bir yere not almanız gerekiyor. Bunun dışındaki ayarlar daha çok sizin tercihinize kalmış illa yapmanız gerekmeyen şeyler.

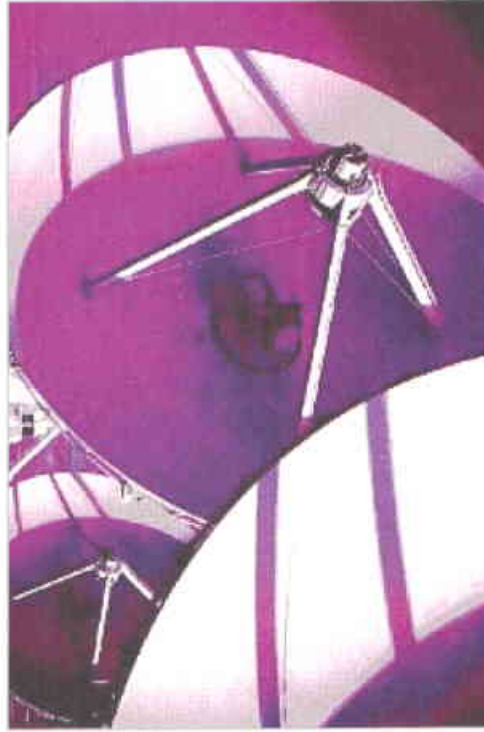
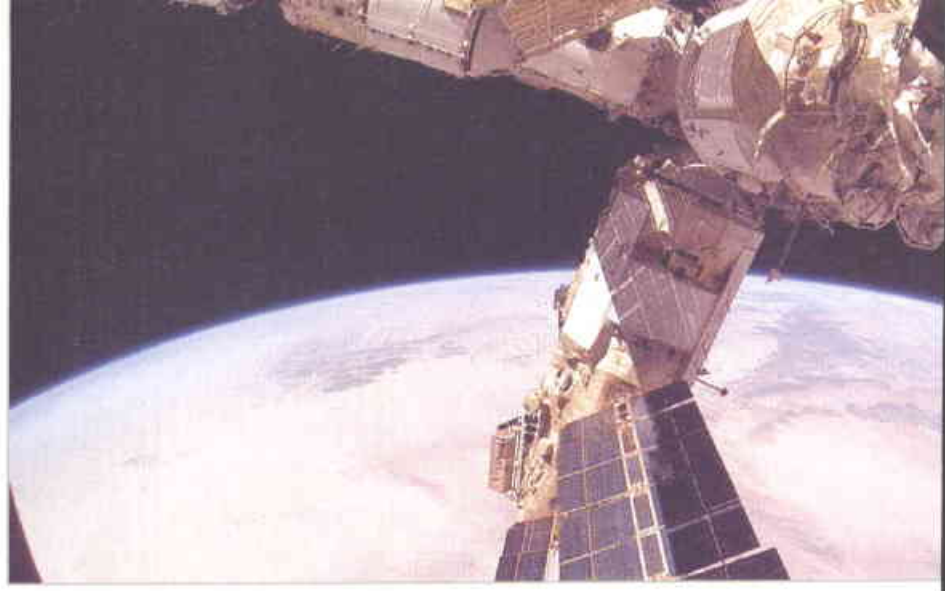
Sonraki adımda Channel Scan tuşuna basıyoruz. Burada sağ taraftaki LNB/Satellite kısmından ilk önce birinci uydumuzu seçip Start Scan'e basıyoruz. Program o uydudaki kanalları tek tek bulmaya başlıyor. Sabırlı olun bu işlem özellikle Hotbird gibi kalabalık uydularda bir hayli uzun sürüyor. Program kanalları bulurken şifreli olanları da buluyor ama boşuna ümitlenmeyin bunlara tıklayınca yayın almıyorsunuz (kırmadığınız sürece). Eğer arama sırasında çok az kanal çıkarsa bu ya LNB ayarını yanlış yaptığınızı ya da uyduların düzgün yerleştirilmediğini gösterir. Ayrıca kanal arama sayfasından hangi kanalın hangi kalitede alındığını görebilirsiniz. Bende bütün kanallar en az %75 Level ve %100 kalitede çıktı. Yağmurlu havalarda bu değerler düşebiliyor ama yine de yayın akışı bozulmuyor. Bu değerler çok düşük çıkıyorsa uydunuz sapmış veya kablolarda, bağlantılarda sorun var demektir. Uydunuzu tekrar çağırıp düzeltirmelisiniz. Bundan sonra televizyon kanallarını izlemeye başlayabilirsiniz. Keyifli seyirler.

ADIM ADIM İNTERNET

İnternet bağlantısını kurmak biraz daha zor bir iş. Ama hali hazırda TV yayınlarını düzgün alıyor olmanız anten düzeneğinin sorunsuz olduğunu gösteriyor. Bu yüzden işin ilk yarısını zaten geçmiş durumdayız.

Uydu İnternet için öncelikle hesap açmalıyız. Uydu İnternet hesabımızı açmak için BROADSAT'ın web sitesine yani www.broadsat.com adresine giriyorsunuz ve OpenSKY'a üye oluyorsunuz. Daha sonra online satın alma sayfasına giriyorsunuz. Burada karşımıza çıkan satın alabileceğimiz farklı paketler var. Paketlerin temel farkı garanti edilen İnternet miktarının farklı olması. SatSurf'de anlattığım gibi bağlantıyı ilk satın aldığınızda BROADSAT belli bir miktar datayı size yüksek hızla sunmayı garanti ediyor bu kotanızı doldurunca havuza düşüyorsunuz. Yani aynı anda binlerce kullanıcı artık herkesin payına ne düşüyorsa ortak kullanıyorsunuz.

Üyeliği satın alırken kredi kartınızı kullanabilirsiniz. Unutmanız gereken üyeliğin otomatik olarak yenilenmediği. Yani satın aldığınız paket bitince yeni-



den girip satın almanız gerekiyor. Paketlerin fiyatı aylık 16'dan başlayıp aylık 120'ya kadar çıkıyor. Benim tavsiyem 24'lik Basic paketini almanız. Bu paket sadece 300MB veriği yüksek hızda vermeyi garanti ediyor. Ama bunu 500MB arttırmak için fiyatı ikiye katlamamız gerekiyor. En ucuz olan E-DSL paketini almayın çünkü o paket sadece hızı garantilenen datayı veriyor sonra sizi havuza almak yerine bağlantınızı kesiyor.

İnternet paketimizi aldıktan sonra OpenSKY bağlantı yazılımını indirip kuruyoruz (www.opensky.net adresinden çekebilirsiniz). Ama programı çalıştırmadan önce yapmamız gereken kart ayarları var. Öncelikle kartın kendi yazılımı olan ve önceden kurulmuş olması gereken DVB Data programını çalıştırıyoruz. Burada Service Selection kısmında New'a tıklayıp rasgele bir isim yazıyoruz. Sonra Tuner Settings kısmından Eutelsat W3'ü seçiyoruz. Frekans olarak 11262000, Symbol Rate olarak 27500 girip Polarization'ı H olarak seçiyoruz. Daha sonra Filters sekmesine girip PID'e e tek tek 2001, 2004, 2010, 2401, 2410 giriyoruz. Ayrıca üyeliğinizi aldığınızda bu sayfaya girmeniz gereken ve 3 ile başlayan bir iki PID daha söylüyorlar. Onları da giriyorsunuz. Bu ayarları yaptığımızda ilk sekmede bulunan Tuner State'de Synchronization açık yeşile dönmeli ve aşağıda Sin-

yal kalite ve seviyesi gözükmeli.

Artık uydu ayarlarımız tamam. Şimdi OpenSKY'ı ayarlayabiliriz. Programı çalıştırınca ilk olarak OS-Wizard çıkacaktır. Buraya paketi satın alırken belirlediğiniz kullanıcı bilgilerinizi girin. Bu bilgileri girerken İnternet'e bağlı olmalısınız. Transponder olarak Eutelsat W3 C12 seçin. Ve Wizard'ı tamamlayıp programın kendisini çalıştırın.

Eğer uydu dışında sahip olduğunuz internet bağlantısını herhangi bir router üzerinden alıyorsanız ve dolayısıyla bilgisayarınız gerçek olmayan sanal bir IP numarası kullanıyorsa bu durumda uydu bağlantısı kurulamıyor. Ben ADSL Router kullandığım için bu başıma geldi. Bu durumda OpenSKY'ın ayarlarından OpenSKY Direct Access'i aktif hale getirmeniz gerekiyor. Bu bağlantınızın biraz karışmasına yol açıyor. Hangi programın hangi bağlantıyı kullanacağını çok rahat ayarlayamaz hale geliyorsunuz. Ama sonuçta bağlantınız tam hızında çalışıyor.

Eğer adımları doğru şekilde takip ettiyseniz artık İnternet bağlantınız kurulmuş olmalı. SatSurf'e Login olabilir SatKiosk'dan bir şeyler çekmeye başlayabilirsiniz.

NE KADAR MANTIKLI?

Bana sorarsanız uydunun en güzel yanı kurup kurcalaması. Ben her şeyini deneyeceğim diye bir hayli vakit harcadım. Yerli TV kanallarının Semra kişisi dışında bir şey göstermeyecek kadar basitleştiği bu zamanlarda izleyecek bir dolu yabancı kanal olması da çok hoş. İnternet bağlantısı ise ancak internette deliler gibi download yapmak isteyenlere tavsiye edebileceğim bir özellik. Sonuçta ayda 43 milyon gibi bir aylık ödeme yapmak durumunda kalacaksınız ve ayrıca fazladan bir bağlantıya daha ihtiyacınız var.

_Tuğbek Ölek

Teknik Servis



Yıllar hızla geçip gidiyor, teknoloji ilerliyor. Bakın 2000 geçeli 5 sene oldu. Şu 5 senede bilgisayarlarımızın hem performansı hem de yapabildiklerimiz ne kadar ilerledi. Ama teknoloji ilerledikçe sorunlar artıyor. Firmalar bu sene performans artışlarını bir kenara koyup daha güvenli ve stabil çalışan teknolojilere yönelse ne olur sanki?

ISASS.EXE BİLGİSAYARI KAPATIYOR

Merhaba, küçük sorum olacak yanıtıyorsanız çok yardımcı olacaksınız bana, İnternette bağlanmak istediğimde sistem şöyle bir hata veriyor "LSA Shell (export version) ... hatayla karşılaştı... " sonra " NT AUTHORITY\SYSTEM ... C:\windows\system32\lsass.exe... Hatayla karşılaştı... bilgisayar kapatılacak " diye ikinci bir uyarı çıkıyor ve bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Bu konuda da yardımcı olursanız sevinirim.

Şimdiden yardımlarınız için çok teşekkürler.

Burhan ŞAHİN

Merhaba Burhan,
Bu solucan denen illetin iyice suyu çıktı artık. Sizlerden gelen mektupların neredeyse yarısı bunlarla ilgili. Öncelikle bu meretleri yazanlara bedduamızı edip rahatlayalım; "Hepiniz kurdeşen olun karnlarınız kasım kasım ağrsın inşallah". Evet, böyleli daha iyi.

Bu ayın en popüler Worm problemi seninde karşılaştığın "lsass.exe" hatası veren, Burhan kardeşim. Diğer adıyla W32.Sasser kurtçuğu. Bu minik canavarla ilgili ilk bilmen gereken adının Windows'un hayatı bileşenlerinden "LSASS.exe" (Local Security Authentication Server) ile karıştırılması diye "lsass.exe" olarak konduğu. Büyük ya da küçük ilk harfin "i" olması bunun %100 worm olduğu anlamına geliyor. Orijinal dosya "C:\Win-

dows\System32\LSASS.exe" adresinde bulunuyor. Öncelikle www.spychecker.com adresinden HijackThis isimli programı çekip yükle. Bu programla arattığında az önce tam adı ve yerini söylediğim dışında bir isass.exe veya lsass.exe çıkıyor mu bir bak.

Gelelim temizlemeye. Şimdi sadece W32.Sasser değil tüm Worm ve Trojanlar için geçerli bildiğim metotları anlatıyorum tek tek bu yüzden herkesin pür dikkat okumasında fayda var. İki aydır uzun uzun yazdığımız için muhtemelen birkaç ay bunları anlatmam tekrar.

- Firewall Kurun: Worm'ların bilgisayarı resetleyenlerinin çoğu bunu İnternet'e bağlanma noktasından hemen sonra yaparlar. Eğer bir Firewall kurarsanız temizlemiş olmanız bile Worm'un bilgisayarı ikide bir resetlemesinden kurtulursunuz.
- Shutdown -a: Eğer "Bilgisayarınız 60 saniye içinde kapatılacaktır" mesajı alırsanız hemen Başlat > Çalıştır'a girip buraya "Shutdown -a" yazın. Bu bilgisayarı kapatma işlemini durduracaktır.

CEVAP

raya "Tasklist / svc" yaz. Sistemde çalışan mevcut tüm programların listesini verir. Ne olduğunu bilmediklerini http://www.answerthatwork.com/Tasklist_pages/tasklist.htm adresinden kontrol edebilirsiniz.

• Worm Temizleyen Araçlar: <http://securityresponse.symantec.com/avcenter/tools.list.html> adresinde Symantec'in yayınladığı hemen her Worm'a özel bir temizleme aracı var. HijackThis veya Anti-Virüs programının ile Worm'un adını öğrendiyse buradan temizleyen aracı bulup onunla yaramazın hakkından gelebilirsin. Eğer burada senin Worm yoksa Google'dan arayarak başkasının yaptırdığı bir araç bulma şansın var.

• Doxdesk Parazit Arama: www.doxdesk.com/parasite/ adresine gir. Bu sayfa bilgisayarında parazit varsa tespit ediyor ve temizleme metodunu söylüyor. Maalesef ortaklıkta sisteminize bulaşabilecek çok fazla hasarat var ve hepsinin temizlemesi diğerlerinden farklı. Ama yukarıda sıraladığım 11 silahı iyi kullanırsanız öldüremeyeceğiniz yok. Maalesef bazılarını kul-

Bu solucan denen illetin iyice suyu çıktı artık. Sizlerden gelen mektupların yarısı bununla ilgili.

- Windows Update: İnternet Explorer'ı açıp Tools > Windows Update'e girin. Bütün kritik güncellemeleri yapın.
- Anti-Virüs programı kurun: Piyasada pek çok ücretsiz ve güzel anti-virüs programı var. Eğer içiniz rahat etsin derseniz McAfee, Symantec ve Kaspersky gibi bildik firmaların anti-virüs programlarını kurun. Bunlar pek çok Worm ve Trojan'ı durduramıyor ama durdurduğu kadarı da kârdır.
- Ad-Aware, SpySweeper, Spybot - Search & Destroy, SpywareBlaster kurun: Bu programlar daha çok casus programları durduruyor. Ama sistemdeki parazit ve worm'ları da tanıyabiliyor. Elbette hepsini birden kurmak şart değil. Ama sıkıntılı zamanlarda sıradan deneyebilirsiniz. (Tümü www.download.com adresinde bulunabilir)
- HijackThis kurun: Bu program sistemdeki hasaratı bulmak konusunda en iyi program. Bununla sistemi tarattığınızda uzun bir liste veriyor. Burada şüpheli gördüğün, hemen önünde "Unknown file" gibi dikkatini çekecek bir şeyler yazan dosyaları not al. Daha sonra [computer-cops.biz/forums.html](http://www.computer-cops.biz/forums.html) adresine gir. Burada "Hijackthis - Spyware, Viruses, Worms, Trojans Oh My!" başlıklı bir oda var. Şüpheli dosya isimlerini burada tarat. Genelde worm'un ne olduğu ve nasıl temizleneceğini veriyor. Ayrıca burada yeni bir başlık açıp HijackThis'den aldığın log'u kopyalasan tek tek herkese yardımcı olmaya çalışıyorlar.
- Startup List: Eğer HijackThis'de veya MSConfig'de (Başlat > Çalıştır > msconfig) listelenen ve ne olduğunu bilmediğin şeyler varsa <http://castlecops.com/StartupList.html> adresine gir ve buradan arat. Buradan Startup'ında bulunabilecek binlerce dosyanın ne olduğunu öğrenebiliyorsun.
- LSP List: HijackThis veya anti-virüs programının yakaladığı sisteme yüklü .dll'lerin ne olduğunu görmek için <http://castlecops.com/LSPs.html> adresindeki listeye bakabilirsiniz.
- Task List: Başlat > Çalıştır > Cmd ile Dos Prompt'a gir. Bu-

lanmak İngilizce gerektiriyor. Ayrıca yeni çıkan worm'ların çözümünü hemen o gün bulamayabiliyorsunuz. Birkaç gün bekleyip birilerinin çözümü üretmesini beklemek gerekebiliyor. Ama en önemlisi bir kere temizlediniz mi tekrar bulaşmamasına dikkat etmek. Bunun için Anti-Virüs programı, firewall ve anti-spy programlarını sürekli olarak bilgisayarınızda tutun. Gelen her abudik gubidik e-mail'i açmayın. Gereksiz sitelere girmeyin. P2P programlarının hemen hepsi bir şeyler bulaştırır. İlla kullanacaksanız da en güvenlisi Torrent kullanın.

Son olarak her bulaşan pislik için yapımıcısına beddua etmeyi unutmayın, "Klavnyenze kola döklüsün, işlemcinizi hamam bacağı kemirsin, parmaklarınıza kramplar girsin inşallah". Evet evet! Böylesi çok daha iyi.

GÜÇ KAYNAĞIM YOK

Selam... Nasılsın yüce insan, üstün donanımcı Tuğbek. Sırf nasılsın diye mail atacaktım ama kızarsın veya okumazsın diye soru bulana kadar bekledim.

Sorum şu, ben DVD+RW almak istiyorum NEC 3500'de karar kıldım. Ama benim sistemde Power Supply yok. Güç kaynağı olmadan bir aleti kullanabilir miyim?

Birde sen DVD+RW olarak ne tavsiye edersin? Ekleyeyim benim için dual-layer önemli. Kendine iyi bak üstad. Saygılar...

İbrahim Özbek

Selam Yüce İbrahim, Aslında sırf nasılsın diye cevap yazacaktım ama senin gibi muhteşem bir insana, üstün okuyucuya donanım cevabı da vermezsem ayıp olur diye düşündüm.

Bu nedir? Nasıl hitaptır bu kardeşim? Ne yüceliğimi, üstünlüğümü gördünüz teessüf ederim. Ben de kendi halinde, işinde gücünde bir adamım, üç satır yazmak yüce yapmaz kimseyi. Vur deyince öldürürsünüz valla :)

Öldürmek dedim de, senin bilgisayar da mevta olmuş galiba. Hiç güç kaynağı olmadan bilgisayar çalışır mı? İnşallah Kesintisiz Güç Kaynağı (UPS) ile Güç Kaynağı (Power Supply) karıştırıyorsunuzdur. Güç kaynağı kasanın içindeki bir parçadır. Elektrik direkt ona girer ve arkasında büyükçe bir fan vardır.

Henüz Dual-Layer bir DVD yazıcı test etmek kismet olmadı. Bu yüzden bir şey önermeyeyim. Ama NEC iyi bir markadır sorun yaşayacağını zan etmem.

SEBİL ADSL

Selam Level çalışanları. Birkaç maruzatım olacaktı...

1) Benim sistem P4 1.7GHz, 64MB GeForce2 MX400, 256MB DDR, VIA çipset anakart. Şimdi gördüğünüz gibi haller vasat. P4 520, Gigabyte 8L-PE75G, Asus Radeon 9600XT almayı düşünüyorum, acaba nasıl bir sistem olur? Ya da önerebileceğiniz başka parçalar falan var mı?

Zaten donanım bölümünde bir dolu yabancı kelime kullanıyoruz. Aradaki üç cümlelik Türkçe'mizi bu kadar kolayca harcamayalım

2) ADSL alıp, bizim apartmana dağıtmak istiyorum. Bu yasal mıdır, yoksa yasadır mı?

3) Ben bir şey daha soracaktım ama bak unuttum şimdi.
Esen Kalın!

Eren Bekçe

Merhaba Eren

Maalesef yazdığın parçalara ek olarak RAM de alman gerekiyor. Eğer iyi bir güç kaynağın yoksa onu da ekle. Sürücüler ve monitör dışında komple bir PC alıyorsun yani. Yapılacak çok bir şey yok bu konuda maalesef.

ADSL'i istediğin gibi dağıtırın. Buna kimse bir şey diyemez. Gerçi İstiklal Caddesinde ücretsiz kablosuz İnternet dağıttığı için Kaçnet'e ceza yazdılar. Burası da böyle bir ülke iş-

te. Ama senin sorun yaşayacağını sanmam. Bu arada neden İnternet dağıtıyorsun? Genelde aşure falan dağıtılır apartmanda.

Hatırlarsan son sorunu da sor. Kendine iyi bak...

COULD NOT LOCATE OPENGL

Selamlar Level ailesi. Benim bilgisayarda bi sorun var. Bilgisayarım Call of Duty, Jedi Knight, Jedi Academy, Knights of the Old Republic gibi OpenGL destekli oyunları açamıyor. Neden? Çünkü "Could not locate OpenGL" gibisinden bir mesaj la oyun desktop'a dönüyor. Gıcık oldum walla!!! Ekran kartım 256MB GeForce FX5700. OpenGL'i nerden indirebilirim veya alabilirim?

Yardım edersen sevinirim. Kendinize iyi bakın. Başarılarınızın devamı dileği ile.

Ulaş Can Kozbe

Merhaba Ulaş,

Öncelikle güzel Türkçemizin bol harfli alfabesinde "W" yok. Chat ağzıyla e-posta atmayın lütfen. Zaten Donanım bölümünde özel isimler, teknik ve dilsel engellerden dolayı bir dolu yabancı kelime kullanıyoruz bari aradaki üç cümlelik Türkçemizi bu kadar kolayca harcamayalım... Şeklinde edebiyat hocası kılıklı fırçamı çektikten sonra gelelim sorunu-na.

OpenGL denen API kişisi sistemimize ekran kartı sürücülerini yükler. Bir ara www.opengl.org adresinde kurulumu bulunurdu ama onu da kaldırdılar. Yani tek şansın sürücülerini yeniden kurmak. Kart üreticinin sitesinden yeni bir sürücü çıkmış mı bakıp yenisini kurarsan daha iyi edersin. Sorun hala geçmezse www.nvidia.com adresinden "generic" sürücülerini indirip dene.

OpenGL denen API kişisi

sistemimize ekran kartı sürücülerini yükler. Bir ara www.opengl.org adresinde kurulumu bulunurdu ama onu da kaldırdılar. Yani tek şansın sürücülerini yeniden kurmak. Kart üreticinin sitesinden yeni bir sürücü çıkmış mı bakıp yenisini kurarsan daha iyi edersin. Sorun hala geçmezse www.nvidia.com adresinden "generic" sürücülerini indirip dene.

OpenGL denen API kişisi sistemimize ekran kartı sürücülerini yükler. Bir ara www.opengl.org adresinde kurulumu bulunurdu ama onu da kaldırdılar. Yani tek şansın sürücülerini yeniden kurmak. Kart üreticinin sitesinden yeni bir sürücü çıkmış mı bakıp yenisini kurarsan daha iyi edersin. Sorun hala geçmezse www.nvidia.com adresinden "generic" sürücülerini indirip dene.

medi :)) İşte format atmak istemiyorum. Hatta atmam, bilgisayarcıya giderim ama önce size sorayım dedim. Yani Windows açılmasına rağmen görüntü yok. Sürücülerin tekrar eski haline getirilmesi gerek ve Safe Mode'da çalışmıyor. Virüs var da Scandisk bitmezse ne yapabilirim...

Sağ olun, kolay gelsin, soruma cevap verirsen sevinirim. Gece gece kafelere kadar yürüdüm yoksa bilgisayarcıya gidicem... Kolay gele herkese...

Osman Mustu

Selam Osman,

Ne diyeyim valla işleri tam çorba etmişsin :). Öncelikle sana sorduğunda Scandisk'i ihmal etme. Ne çıkacağı belli olmaz. Ayrıca ekran kartı gibi hassas bileşenlerin kurulumunu Windows'a bırakma. Sürücülerini çekip kendin kur.

Şu an sistemin geldiği noktadan nasıl kurtulur çok da bilemiyorum. Eğer önceden System Restore yaptıysan veya sürücüler yüklenirken otomatik olarak aldıysa geri yüklemenin tam zamanı. Ayrıca bilgisayar açılırken F8 ile Safe Mode için kestiğini "Last Known Good Configuration" seçeneğini seç.

Eğer bu da işe yaramıyorsa ne yapıp ne edip o Safe Mode'a girmen lazım. Eski ekran kartını takip deneyebilirsin. Veya farklı marka mesela Radeon bir ekran kartı ile belki sürücülerini es geçip açabilir.

Öyle ya da böyle Safe Mode'da açık sürücülerini kaldırır ve kartı taktıktan sonra internette kestiğin yeni sürücülerini kurarsan sorundan kurtulabilirsin gibi geliyor bana. Ama içimden bir ses de bu sorunun çözümünü formata kadar gider diyor.

Kendine iyi bak, geceleri dışarılarda çok dolaşma havalar soğuk :) Kolay gelsin...

MONİTÖRDE ÇİZGİLER

Merhaba Tuğbek, iyi olduğunu

düşünerek ve fazla zamanını almamak için hemen sorularına geçiyorum.

Yurt arkadaşım dönem başında (Ekim ayının ortaları) yeni bir bilgisayar aldı. Ona monitör olarak Samsung önerdim. O da Samsung 793MB monitör almış.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayki sorumuz donanım ile alakalı değil ama olsun, bana geldiğine göre burada değerlendiriliriz.

Merhaba ben aslı gta san andreas'da los santos'a dönüldüğünde 3çete lideriyle görüşülecek ama insanlar konuşmuyor bu bölümü nasıl geçebiliriz. Bölüm atlama için bir gifre var mı :) tlf email gönderiyorum bu konuyla ilgili mesaj çekerseniz sevinirim 05xxxxxxx tlfm

Aslıcım sorunda bir sorun yok. Takılmışsın geçememişsin doğal. Anladığım kadarıyla İnternet'in de yok, cepten e-mail atmışsın. Ama insaf artık maillere yetişemezken bir de cepten SMS ile nasıl oyun çözümü yollayalım? Ayrıca koruyor insan, telefon numaram bir yayılırsa her oyunda takılan SMS atar, arar diye. Üstelik ya dalıp da telefon numaranı dergiye yazsam?



Fakat monitörde ara sıra sağdan sola doğru kahverengi çizgiler çıkıyor.

Benim monitörüm Samsung 793S'i ondan 3 ay önce aldım fakat bende böyle bir sorun yok. Hoparlörlerden de olacağını sanmıyorum çünkü iki tarafta da var sadece sağda yok yani. Sence bunun nedeni ne? (Geforce 5200FX, Hoparlör Frisby MS-582)

İkinci sorum hoparlör hakkında acaba bu model cep telefonun gönderdiği sinyallerden çok mu etkilenir.

Son istediğimde donanımların açıkça avantaj, dezavantajlarını ve sorunlarını yazan bir site adresi. Çünkü bu mesajı yazmadan birkaç derginin testlerine baktım, testten daha çok reklamdı sanki.

Cevapların için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar.

Gökhan Yener

Üstelik Abit FragFest yüzünden yatıp dinlenemedim. Şimdi de öyle hasta hasta yazı yazıyorum.

Selam Gökhan, Valla sorma nasıl hastayım. Bu grip salgını beni de yakaladı. Üstelik ABIT Fragfest yüzünden yatıp dinlenemedim. Şimdi de öyle hasta hasta yazı yazıyorum. Yıllardır bu kadar hasta olmamıştım anlayacağın.

Ne mutlu arkadaşına ki hem iyi bir monitör almış hem de garantisi bitmeden sorun yaşamış. Teknik Servis'e götürüp göstermek bence en iyisi. Sorunun kaynağının hoparlörler olması büyük bir ihtimal. Kaliteli hoparlörler içlerindeki mıknatıs çevredeki diğer cihazlara zarar vermesin diye manyetik korumaya sahiptir. Ama benim bildiğim Frisby ekonomi sınıfı düşük özelliklere sahip hoparlörler üretiyor. Bu yüzden manyetik koruması olduğunu sanmam. Sorunun bir tarafta bulunup diğer tarafta olmaması da burada bir gösterge değil maalesef. Hoparlörleri bir süreliğine kaldırmak bize sorunu onun çıkarıp çıkarmadığını gösterir genelde. Ama bazen sorun kalıcı da olabilir.

Bütün hoparlörler cep telefonu sinyallerinden etkilenir. Ama manyetik koruması olmayanlar daha çok etkilenir.

Maalesef öyle bir site yok. Zaten olsa buraya linkini yazar geçerdik bu kadar sayfa uğraşmaya gerek kalmazdı. Açıkçası ben internet sitelerinin güvenilirliğini dergilerden az buluyorum. Tamamen duygusal sebeplerle firmaları üzmeden korkuyorlar sanki.

Böylece 2004 yılının son sorunlarını da arkamızda bırakıyoruz. Umarım hepiniz yeni yıla taş gibi sağlam sistemlerle girmişsinizdir. Malum yeni yıla nasıl girersek öyle gidermiş.

_Tugbek Ölek

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

Geçen ay Donanım Pazarı'na bir sayılık ara verip kendisini garaja çekti. Eh artık 20.000km bakımı da gelmişti. Pazarımızdaki parçaların %90'ı böylece değişmiş oldu. Yeni sistemlere geçince fiyatlarda bir parça yükseldi tabii. Ama yeni gıcır gıcır sistemlerimiz oldu. Gerçi Athlon XP serisi piyasadan iyice kalkınca ekonomide istemeye istemeye düşük cache'li Sempron'a geçtik. Ama onun dışında tam istediğimiz gibi oldular. Yine de dikkat ilk aydır hata yapmış olabiliriz. Ayrıca sistemlerle ilgili görüş ve tavsiyelerinizi tugbek@level.com.tr adresine bekliyoruz. Özellikle sizin yakaladığınız hesaplı ürünler ve piyasada çok zor bulduklarınızı bildirin lütfen.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMD Athlon 64 3200+(754-Pin 1MB) \$248	AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin) \$1,091
Anakart	MSI KT6V-LSR (7021) \$62	Abit KV-8 Pro-3rd Eye \$115	ABIT AX8-3rd Eye \$156
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$67	1GB DDR-400 Kingston (Dual Pack) \$180	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$480
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$73	Samsung SP1213C 120GB \$98	Seagate Barracuda SATA 200 GB \$143
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE \$635
Monitör	"Samsung 793 DF Flat 17"" \$130	"Samsung 797MB 17"" \$207	"Samsung 173P LCD 17"" TFT" \$589
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Audigy DE \$77	Sound Blaster Audigy-II ZS Internal \$97
Kasa	Aopen KA50D \$57	Chieftec Dragon \$89	Coolermaster Stacker \$189
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$65	Logitech MX1000 \$89
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$740	\$1,481	\$3,944

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemeierde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



M. Bärker Güngör

İlkokula başlayıp ta okuma yazmayı söktüğüm zamanları iyi hatırlıyorum. Medeniyetin yazılı tarafını keşfetmiş, kendimi bulabildiğim her tür basılı materyali tüketmeye vermişim. Çok konuşan bir velet olduğumu sanmıyorum, oldum olası sessizliği gürültüye, yalnızlığı kalabalığa tercih etmişimdir. Söyleyecek birşeyim olmadığı için değildir bu seçimim, ama dinleyecek birilerini bulmak zor olduğundandır.

Annem birgün okula gitmiş, ilkokul öğretmenimle konuşup durumumu öğrenmek için. "İyi bir öğrenci," demiş hocam, "ancak bir soru sorulduğunda vermesi gereken asgari bilgidен daha fazlasını ondan almak zor." Sizin anlayacağınız bir cümle gereken yerde iki cümle kurmamışım bendeniz. Daha sonraları işi bol bol yazmak olacak olan biri için komik bir başlangıç doğrusu.

Okumayı, yazmayı, öğrenmeyi, bildiklerimi paylaşmayı seviyorum. Özellikle de dinlemeyi ve anlatmayı bilenlerle birlikte yapıldığında bu iş muhteşem bir hale gelebiliyor. Düşünün, bir grup insan oturmuş binlerce yıllık uygarlığın verilerini paylaşıyorlar. Medeniyet dediğin daha başka nedir ki? Yani bu açıdan bir sıkıntım yok.

Benim sıkıntım gereksiz ritüeller, geleneksel hale gelmiş ayak oyunları, karşılıklı sergilenen yapmacık davranış kalıpları ve benzeri daha bir sürü karrın ağırsıyla uğraşmak zorunda kalmaktan doğuyor. Ben basit bir adamım, böyle olmayı kendim seçtim. Sizinle karşılaşsaksak birgün, sakın benden gereksiz bir samimiyet, anlamsız bir dostluk ya da lüzumsuz bir kibarlık beklemeysin. Kırıcı olmamak için kendimi tutmaya gayret ederim tabii. Sonuçta hepimiz insanız, değil mi? Ama yazılarımı okumak için para vermiş olmanız, ya da benim çevremden biriyle sıkı fıkı olmanız benden güler yüz göreceğiniz anlamına gelmez. Babamın oğlu değilsiniz ki! Kaldı ki babamın oğlu bile bugün benden gördüğü sevgi ve saygıyı, doğduğu günden itibaren tepeme çıkmayarak kazanmıştır.

Etrafımdaki insanların suratlarında sık sık derin bir şaşkınlık ve anlayamazlık olarak görüyorum bu-

BASİT ADAM

Karmaşık hikâyelerinizle yormayın beni...

nun yansımasını. İlk dakikadan kanka muhabbetine sarmayıp, hatta seneler geçse bile soğuk duruşum şaşırtıyor çoğunu, farkındayım. Ama bunun sebebi burnu havadalık değildir. İşin doğrusu, siz insanların gereksiz ayak oyunlarından sıkıntıda olmamdır. Ben olduğu yere diz kırıp "Efendim!" diye Tanrı'sı ile konuşuveren, derdini döken bir adamım. Sizin kına geceleriniz, nikah törenleriniz, karşılama komiteleriniz, dibi gelmeyen bürokrasileriniz, eften püften görgü kurallarınızı anlamıyorum. Anlayamıyorum. Kusura bakmayın ama şuncacık hayatımı erkek ve kadın dergileri denen garabetlerden öğrendiğiniz kalıplara uymaya kasarak tüketecek değilim.

Örf ve adetlerinizin binlerce yıllık olması beni ilgilendirmiyor. Beni seven kadın teklif ettiğim anda ayağına ayakkabısını geçirip motorumun arkasına atlamalı ve imza atmak için hazır olmalı. Birlikte bir hayat kuracaksak eğer, neden bir ton olmadık formaliteyle her ikimizin de hayatını daha da zorlaştırmayı tercih etsin ki? Gelinlik, gelin başı, kuaför, elti, kına, cart ve de curt. Bunların benim için bir anlamı yok. Maalesef bunlara değer veren bir kadının da pek anlamı olamaz. Bu yüzden bekar ölmek zorunda kalabilirim. Ama umrumda mı dersiniz?

Acıktığım zaman yemek yer, susadığım zaman su içerim ben. Karşımdaki adam eğer ısmarladığım yemeği büyük bir iştahla yiyorsa varsın çatalı bıçağı yanlış tutsun, ne olur? Sırf karnı doyan bir insanoğ-

lunun gözündeki mutlu pırıltıyı görebilmek için lokantacılık yapabilirim. Tabii ki ucuz ve temiz bir esnaf lokantası olacaktır bu, ağır çalışanlar hak ettikleri gibi beslenebilmelidir ne de olsa. Bol bahşiş bırakan ama peçeteye bir damla yağ damladı diye yeri göğü inletenler, size kapım kapalı olurdu. Önce insan gibi davranmayı öğrenin. Acıkınca iştahla yemeyi ve doduğunuzda şükretmeyi öğrenin.

Basit bir adamım ben. Basit olmayı seçtim. Benimle yarışmazsınız, egolarınızı üzerimde tatmin edemezsiniz. Sadece çekip giderim ben, ahmaklıklarınıza kahkahalar atarak. Daha öğrenmem gereken çok şey var ne de olsa, ve ben gençleşmiyorum yıllar geçtikçe. Efendime geri dönmeyen önce ilmüne varmam gereken pek çok irfan var. Ayak oyunlarınız ve çiftleşme ritüelleriniz korkarım bunlar arasında yer almıyor. Vaktimi yemeyin benim... ☺



Yanmadan aydınlanılmaz ki...

ALTMİŞDÖRT

Taşlar devrildi, atlar vuruldu. Ve oyun bitti...

Sessizce duruyordu boşluğa çakılmış soğuk duvarlar, oldukları yerde. Birbirlerinin içine geçerek durabiliyorlardı ancak düşmeden. Griydi renkleri, uçsuz bucaksız bir kuyu gibi uzaktaydı uçları. Yukarıya gittikçe derinleşiyordu, gittikçe birbirine daha çok yaklaşıyordu dört duvar. Canlarını acitan açık bir pencere yoktu üzerlerinde. Sıkıca örtmüşlerdi üstlerini karanlıkla. Kimse giremiyordu içeriye, kimse cesaret edemiyordu olmayan pencerelerden dışarıya bakmaya, kimse yoktu içeride Vosviddin'den başka. Göz kapaklarını araladı uykusuzluğunun arasından. Dizlerini çekmiş, bir eli kafasının yanında, diğer eli boşlukta, yatıyordu gri duvarların yatağında. Bitkindi, yorgundu, gitgide uzayan yaşlı duvarlar gibi. Yavaşça kalktı yerden. Arkasına yaslandı, dizlerini kendisine doğru çekti elleriyle. Kafasını kaldırdı, uzağa baktı, soluk duvarların sıkıştırdığı siyah noktaya. İçine giremeyeceği kadar derin, dokunamayacağı kadar soğuktu dört duvar. Pencereyi kapatmaya çalıştı soğuktan korunmak için, pencere yoktu. Çıkmak istedi dışarıya oynamak için, dışarıda oyun yoktu. Tüm oyunlar bozulmuştu, tüm taşlar devrilmişti siyah-beyaz karelerin üzerine, ve atlar vurulmuştu. Nasıl girdiğini bilmiyordu buraya, nasıl toplayacağını bilmiyordu taşları. Üzerine gelen dört duvar vardı. Donmuştu sanki hayatı, nefes alamıyordu, hareket edemiyordu, kaçamıyordu, duvarlara çarpıp yeniden önüne düşüyordu düşünceleri. Kaç defa saklamaya çalıştı düşüncelerini, kaç defa kaydılar ellerinden hayatı gibi. Bir kar tanesi süzüldü duvarların arasından, onu izledi uykusuzluğuyla. Dizlerinin üzerine koydu kafasını, ağır ağır kapandı yorgun göz kapakları, yığıldı çevresinde duran düşüncelerinin üstüne. Uykuya daldı, soluk siyahın içinde.

Sessiz bir sese uyandı, kafasını kaldırdı yerden. Beyaz saçlı, donuk bir kız vardı karşısında oturan, kendisi gibi duvara yaslanmış, ufak ayaklarını elleriyle tutmuş. Kafasını kaldırdı Vosviddin yeniden, yukarıya, uzaktaki siyah noktaya baktı. Duvarları inceledi şaşkınlıkla. Kızın içeriye nasıl girdiğini anlamaya çalıştı, yapamadı. Yanağından düşen göz yaşını yakaladı kızın. Nereden geldiğini sordu ona, kız "Dışarıdan..." diye cevap verdi, sessizce. Dışarıda ne olduğunu sordu, cevap alamadı. Nasıl girdiğini sordu buraya, cevap vermedi donuk kız. Duvarların arasına sıkışıp kalmıştı o da, daha

hızlı nefes alıp veriyordu hayatından, kaçmaya çalışıyordu boşluktan siyaha takılmadan. Vazgeçti Vosviddin, soru sormadı başka, başka cevap vermedi küçük kız. Yeniden yaslandı siyah noktayı tutan duvara, korkusu ellerinin arasında. Kafasından pencereler çizdi yamuk çizgilerle. Siyaha boyadı bacalı evleri, gökyüzünü de beyaza. Kahverengi bulutların içinden geçti gökyüzüne dokunmak için uzattığı elleri, teğet geçti bilerek cebinden düşürdüğü kâbuslarına. "Kar tanesine dikkat et" dedi tiz bir sesle donuk kız, Vosviddin irkildi. Kıza baktı. Hareketsizce duruyordu saatlerdir, hiç kaçmaya çalışmadan, duvarlara çarpmadan. Yere baktı Vosviddin, kar yoktu. Hiçbir yerde yoktu. Anlam veremedi. Konuşmaya çalıştı kızla yeniden yerdeki düşüncelerini toplayarak, yapamadı; gülümsemeye çalıştı, duvarlara çarptı, dondu, kaldı. Ne olabilirdi dışarıda devrik taşlardan başka, ne vardı farklı olan. Çıkmak istiyordu dışarıya, küçük, sessiz kızın geldiği yere. Taştan bir kapana kısılmıştı, ne kaçabiliyordu bu tuzaktan, ne de çırpınabiliyordu. Daha



Çıkmak istedi dışarıya oynamak için, dışarıda oyun yoktu. Tüm oyunlar bozulmuştu, tüm taşlar devrilmişti siyah-beyaz karelerin üzerine, ve atlar vurulmuştu.

çok acıyordu canı her geçen saniye, daha fazla kırmızıya bulanıyordu duvarlar. Kıza elini uzattı, kız tepki vermedi, belki de kaçamayacağını bildiği için, kim bilir, belki de. Bir yağmur damlası belirdi gri duvarların tepesinde, düşmeye başladı yere doğru, acele etmeden. Küçük kız kaldırdı kafasını ilk defa, ellerini iki yana açarak. Damlanın düşüşünü izledi korkuyla. Yüzüne çarptı damla. Ve kız bir anda yok oldu, gri duvarların arasından, hiç ses çıkarmadan.

Uyandıığında dört duvar arasında buldu kendisini çelimsiz çocuk. Şaşırmıştı, nerede olduğunu veya nasıl buraya geldiğini bilmiyordu. Kafasını kaldırdığında, uçsuz bucaksız duvarların taşıdığı siyah noktayı gördü. Gidecek bir yeri yoktu, kapana kısılmıştı. Gri odanın tam ortasındaysa bir dört duvar daha vardı, yine ucu görünmeyen. Bir kar tanesi süzülerek girdi karşısındaki penceresiz duvarların arasından. Ve gözden kayboldu. ☺



Fırat Akyıldız

İNANILMAZA İNANMAK

En son Finding Nemo ile hepimize 'Nimo!' çığlıkları attıran Pixar Studios, The Incredibles (İnanılmaz Aile) ile tekrar karşımızda. Pixar'ın işlerine hayran kalmamak gerçekten elde değil. Toy Story, Monsters Inc. ve Nemo adeta birer başyapıt; her biri hem gişeyi salladı, hem de en önemlisi kalpleri kazandı (ayrıca Disney'i de iflastan kurtardı). Kişisel olarak bana tekrar uzun metraj animasyon izleme alışkanlığını kazandırdı. Peki, nedir bu filmleri bu kadar özel kılan? Görsel ve işitsel anlamda gerçekten kaliteli animas-

yonlar ama bu açıdan bakarsak Dreamworks'ün işleri de hiç yabana atılır değil. Pixar'ın başarısı insanlık işler çıkarmasında. Bir oyuncağın veya bir balığın hikâyesi olması hiç fark etmiyor çünkü anlatılanlar çok insani ve samimi; karakterler, insana özgü hatalar, egolar ve ironilerle dolu.

Pixar bu sefer de Brad Bird (The Iron Giant, The Simpsons) ile beraber süper kahramanlara el atıyor. Bird projenin hem yazarı, hem de yönetmeni. İnanılmaz Aile, yıllar boyunca kurtardıkları insanların nan-

körlükleri yüzünden, zorla emekli edilen süper kahraman bir çiftin ve süper çocuklarının, yeniden güçlerini keşfedişini anlatıyor. Özellikle Mr. Incredible yeni kimliği ve yeni işinden çabucak sıkılmış, ailesinin bu duruma kolayca adapte olmasına ise anlam verememiştir. Süper kahraman olduğu günlere geri dönmek isteyen Mr. Incredible, aldığı gizemli bir yardım çağrısıyla kostümünü tekrar giyer. Ama bu çağrının, eski bir düşmandan geldiğini bilmemektedir... Yurtdışında çoktaaan gösterime giren İnanılmaz Aile, inşallah 14 Ocak'ta sinemalarımızda. Bir Pixar fanatigi olarak, bu capcanlı, rengârenk ve inanılmaz komik filmi sabırsızlıkla bekliyorum!



SIRA DRAKULA'DA

Blade serisi Trinity ile üçleniyor. İlk filmin kanlı disko sahnesi ve ikincinin Prag ortamları öncesinde dair aklımda kalanlar. Blade, bir vampir avcısı. Ona 'Daywalker' da diyorlar. Çünkü o bir yarı insan, yarı vampir. Ayrıca Wesley Snipes olur kendisi. Blade, bu sefer de vampirlerin şahı Drakula ile karşı karşıya. Vampir klanlarının liderleri bir araya gelir ve vampir ırkını başlatan Drakula'yı hortlatırlar. Zamana uyulmuş hesabı Dra-

ke adını alan Drakula, hem emrindeki vampirleri, hem de FBI kuklalarını Blade'in peşine salar. Yardıma ihtiyacı olan Blade, Nightstalkers adlı vampir avcısı grupla takılmaya başlar... Hikâye, yine adrenalin ve aksiyon yüklü; görsel efektleri de unutmamak gerek. Filmin yönetmeni David S. Goyer üçlemenin de yazarı aynı zamanda. Merakla beklenen Blade: Trinity kana olan açlığımızı bir süre giderecek gibi...



sinema defteri

buluntu | derinim | namlı | öfkeye? | ama sayfa



Sinema üstüne yazmak, okumak ve paylaşmak için yeni bir web sitesidir 'sinema defteri'. Sitenin editörü Serkan Mutlu sevdiğimiz bir arkadaşımız ve aynı zamanda dergimizin müdavimlerindedir. Kendisine sordum nasıl ve neden diye, o da dedi ki kısaca: "Sinema ile bir şekilde alaka kurmuş, bu alakayı bir şekilde yazıya dökmeye çalışmış bir grup genç olarak çıktık yola. Herhangi bir konsept, zorlama ve deadline belirtmeden sadece fikir paylaşmak istedik. Böylece övündüğümüz heterojen bir yapı ortaya çıkmış oldu. Site yazarlarının her biri farklı bir dile, anlayışa ve yorum kabiliyetine sahip; 'sinema defteri'ni oluşturan da bu farklılıklar bütünü zaten. Bir yazar Hollywood'a inanırken, diğeri nefret ede-

biliyor. Tek ortak noktalarıysa sinemayı sevmeleri, çok film izlemeleri ve aynı çatı altında toplanmış olmaları." Gerçekten de öyle; site, tasarım açısından tekdüze gözükse de içerik bakımından birbirinden oldukça farklı metinler ve bölümler içermekte. Düşüncelerinizi, denemelerinizi, kısaca aklınıza geleni rahatlıkla paylaşabileceğiniz, egoların çarpışmadığı sakın bir cep sineması gibi sinema defteri. Herkes bu sinemaya gidebilir. Matineler devamlı. Biletler ücretsiz. www.sinemadefteri.com



ESKİ ÇİN'DE OLMAK VARMIŞ

lık kez 2003 Film Ekimi'nde gösterilen 'Hero' en sonunda vizyona giriyor (31 Aralık). Şahsen evde izlemiş ve bayılmış olmama rağmen (hatta iki kere), sinemada da gitmeyi düşünüyorum. Çünkü Hero, şiirsel görseelliği ve işitselliğiyle kesinlikle beyaz perdede izlenmesi gereken bir film. Hikâye (yoksa efsane mi demeliyim) çok uzun bir zaman önce Eski Çin'de geçmekte. Çin, yedi krallığa bölünmüş ve yıllar süren bir savaş başlamıştır. Qin bu krallıklardan en güçlü olanı ve aynı zamanda en çok suikasta maruz kalandır. Kırık Kılıç, Uçan Kar ve Gökyüzü yenilmez diye bilinen suikastçılardır. İsimsiz bir silahşor, üçünü de öl-

dürdüm diyerek, Qin kralının karşısına çıkar...

Hero, kesinlikle tarihi bir film değil. Aşk ve intikam filmin ana çıkış noktaları. Çin kültürü ve estetiği filmin her karesinde kendini belli ediyor. Dövüş sahnelerinin şiirselliği ve akışkanlığı insanı adeta büyütüyor. Özellikle renk ve mekân kullanımı o kadar özenli ki hayran kalmamak elde değil. Kadro tam anlamıyla Asya sinemasından bir yıldızlar geçidi. Malumunuz Jet Li başrolde ve 'İsimsiz' diye geçen karakteri canlandırmakta. 'In the Mood for Love'ın unutulmaz çifti Tony Leung ve Maggie Cheung, Kırık Kılıç ve Uçan Kar rollerinde; 'Kaplan ve Ejderha'nın genç yeteneği Zhang Ziyi ise 'Ay' rolünde. Filmin görüntü yönetmeni Cannes'dan özel ödüllü Christopher Doyle. Yönetmen koltuğunda ise Hong-Kong sinemasından tecrübeli bir isim var: Zhang Yimou (yönetmenin son filmi 'House of the Flying Daggers' bu yıl En İyi Yabancı Film dâhilinde oskara aday). Bu her şeyiyle dört dörtlük olan filmi sakın kaçırmayın derim.



TADI DAMAĞIMIZDA KALDI

Geçtiğimiz ay dünyaca ünlü dijital film festivali 'Res Fest' İstanbul'daydı. Birden geldi ve birden gitti. Üç gün yetmiyor tabii insana. Absürd kısa filmler, sıra dışı video işleri, dijital ortamlardan uçuk kaçık tasarımlar, kült olmuş video klipler ve daha neler neler izledik; hatta alkışladık bile. Dedim ya yetmedi işte üç gün, görüntüye olan açlığımızı gidermek için. (festival hakkında ayrıntılı bilgi için www.resfest.com.tr) Ayrıca artık çıkmasına çok az kalan 'Pusu' da festivalin

bir parçasıydı. 3TE Games (Cem & Hakan) ve Yogurt Technologies (Cemil), Türkiye'nin ilk 3D aksiyon oyununu tanıttılar; soruları cevapladılar. Bir çatlak ses hariç (o da yanımda oturuyordu, şımarıkça soruları karşısında kendimi zor tuttum suratına püskürmemek için), herkes harcanan emek ve gelinen nokta bakımından Pusu ekibini gönülden kutladı. Pusu, neredeyse bitmiş durumda; en son sesleri eklemekle uğraşıyorlardı. Ha gayret, az kaldı!

YENİ BİR DERGİ

Geçtiğimiz ay tanıştım Bant dergisiyle. Gerçi sessiz *sedasız* dördüncü sayısı çıkmış olsa da benim için yepyeni bir dergi. Bant'ı elinize ilk aldığınızda dikkatinizi hemen tasarımı çekiyor. Her haliyle özenildiği belli. Kendisini bir "müzik.sinema.sanat.vesaire..." olarak tanımlıyor Bant. Her sayının bir konusu var. Örneğin geçen sayının konusu 'yalan'dı ve yalan üstüne birçok serbest yazı ve illüstrasyon içeriyordu. Illüstrasyonlar ve fotoğraflar Bant'ın vazgeçilmezleri. İlk bakışta derginin görsellerine takılıyor ama okudukça yazıları da seviyorsunuz. Samimi bir havası var; sizinle muhabbet eder gibi. İlginç konulara el atıyor ve bu konular hakkında ilginç şeyler söylüyor. Oyunlara da yer

vermiş ama favorilerim fotoroman, çizgi ve buluş bölümleri. Bence bu ay bir bant alın ve şöyle bir sayfalarını karıştırın. Bakalım ne olacak?



1. Sony yeni dijital foto makinesi reklamı
2. Franz Ferdinand Auf Achse
3. Nancy Sinatra Let Me Kiss You
4. Res Fest dijital rüyalar
5. Arka Oda asmalı mescit şubesi



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



"Vader?!" diye haykırdı Hayalet. Hayalet görmüş gibiydi.

Yerdeki silüet yavaşça doğruldu, siyah perlerini yerde sürünerek toplandı. Hayalet bir adım geriye gitti, hâlâ kafasında neyin bu kadar ters gitmiş olabileceğini düşünüyordu. Çözemedi.

"Sen kimsin?" dedi hırıltılı bir ses. Maskesini çıkarttığı için o önlü tok sesiyle konuşmuyordu. Şimdi ayağa kalkmıştı ve elindeki maskeyi tekrar o Alman kasklarına benzer başlığına monte ediyordu.

"Burada olmaması gereken lakin olan biri." Beyni hızla çalıştı. Buraya gelmeme O sebep oldu! Bir şekilde yolculuklarına katılacak güce ve bilgiye ulaşmış, Sith ile kapışmamı istiyor.

"Luke nerede?" diye çıkıştı. Aklına ilk gelen şey buydu çünkü, Sith'in kafasını karıştırıp zaman kazanmaya, bir çıkış yolu bulmaya niyetliydi.

Ve Darth Vader durdu. "Bana soru değil cevap vereceksin yabancı." Elini kaldırarak Hayalet'i sıkıştırarak Güç'ü kullanmaya başladı. Genç adam süratle Güç'e sarıldı. Şimdi nerede olduğunu bildiği için gereken kaynağa uzanarak eşit şartlarda mücadele edebiliyordu. Eşit şartlarda?.. Düşünmesi güzeldi ama gerçekçi değildi. Lord Vader evrene ve Güç'e dengeyi getirmesi gerekirken Karanlık Tarafa düşerek kötülüğün bir uzvu olmuş, gelmiş geçmiş en kudretli Jedi'lardan biriydi.

Hayalet, Güç'ü kullanarak Vader'ı öteye savurdu. Sith'in ışın kılıcını göremiyordu. Bu iyiydi, o silaha karşı büyüdü de olsa kendi kılıcılarını denemek istemezdi. Siyah kıyafetli Sith ayakları üzerine konarak Hayalet'in üstüne geldi.

"Bekle Vader, ben Luke'un arkadaşayım. Bana ona ne olduğunu söylemelisin!" Hayalet'in içinde gittikçe şiddetlenen bir uyarı hissi hâkimdi. O'nun bir şeyler yaptığına emindi ama ne yaptığını hatırlayamıyordu. Sadece bu evrene ne kadar müdahale ettiğini merak ediyordu. Da-

ha şimdiden her şey geri döndürülemez kadar karışmış olabilirdi.

Vader konuştu: "Luke "arkadaşını" beklemeden gitti. Birazdan biz de yok olacağız yabancı. Ölüm Yıldızı kendini öldürmek üzere..."

Hayalet her şeyin yerine oturduğunu hissetti ama üzerinde düşünecek kadar zamanı yoktu. Şimdi her şey birkaç nanosaniye içinde vereceği karara bağlıydı.

"Buradan çıkmalısınız Vader. Benimle gel, sana her şey anlatayim."

Sith birkaç adım daha gerileyerek karanlık lara girdi. "Yolumun sonuna geldim. Uzun zaman önce yaptığım seçimlerle girdiğim yolun. Bir yere gelmiyorum lakin sen kaçmak istiyorsan bunu deneyebilirsin yabancı."

"Bekle Vader. Benimle gelmen gerek. Bir

şeyler değişti. Kudret sahibi biri olaylara müdahale ediyor. Ne Luke ne Leia ne de geri kalanlar güvende değil." Barbar'da işe yarayan taktiğin Sith'de işe yarayıp yaramayacağından emin değildi ama son kartını saklı tutuyordu.

"Luke ve Leia başlarının çaresine bakabilirler. Lord Vader ölmeli."

"Vader ölecek ama Anakin yaşayabilir!" diye haykırdı Hayalet. Sith durdu. "Adımı biliyorsun" dedi.

"Biliyorum. Herşeyi biliyorum. Padme'yi, Qui Gonn Jinn'i ve... ve Obi Wan'ı da... Şimdi benimle gelmelisin Anakin."

"Neden?"

"Çünkü sen hesapta yoktun. Çünkü kalbi bir Sith kadar karanlık olan biri beni öldürmen ya da Ölüm Yıldızı infilak edene dek oyulaman için beni buraya yönlendirdi. Çünkü onu şaşırtmam gerek. Çünkü o kazanacak olursa Palpatine'in ölümü hiçbir şey ifade etmeyecek inan bana." Ve durdu. Her an atomik patlamayla toza dönüşebilirlerdi. Ama şimdi Vader'ı aceleye getiremezdi. Hayır, şimdi olmazdı.

"Nereye?" dedi bir zamanlar Darth Vader olarak tanınan ve herkes tarafından korkulan adam.

"Kısa vadede bu cehennem tuzağından dışarı, sonraysa bu tuzağı kuran varlığın peşine. Bunu unutma Anakin, içinde olduğumuz tuzak benim için olduğu kadar senin için de. Birileri yaşamının son anlarını kukla misali kontrol etmeye çalışıyor."

Bir zamanlar Darth Vader adındaki Sith Lordu, şimdi Anakin olarak bilinen Jedi yavaşça başını salladı. "Gemime gidelim" dedi ve dönerek koridora yöneldi. Hayalet derin bir nefes alarak, açıkça rahatlamış bir şekilde Anakin'i izledi. Hızla hareket ediyorlardı, hiçbir şey için oyulanmadan kavşaklardan geçerek geniş limana geldiler. Hayalet gayet iyi hatırladığı Tie



Advanced'ı gördüğünde hızlandı. "Senin gemin... Tanıyorum." Diye seslendi. Göz ucuyla bir an Anakin'i kontrol etti. Onu yanında götürmesine gerek olmadığını biliyordu, Hayalet başka bir Jedi Ustası için gelmişti ama ne olursa olsun vaziyeti hasat edip çıkarlarına daha çok uyacak bir sonuç hesaplamalıydı. Bu hesapta Anakin grubun beşinci üyesiydi, öyle olmak zorundaydı.

Tanıdık tasarımıyla panellerin arasına sıkışmış gri gövdeye yaklaştılar ve bindiler. Anakin'in yerleştiği kabinin ışıkları vızıltilti yandırlar ve panel aydınlandı. Tie Advanced, benzerlerinden çok daha büyük bir ivmeyle hızlanarak Ölüm Yıldızı'nın liman kapısından dışarı attı kendini.

"Yeterince hızlı değiliz. Sıkı tutun" dedi Anakin ve gergin bekleyişleri, müthiş bir şok dalgası etraflarından akarken, onları karanlığa yuvarlayarak son buldu.

Half-Life 2 – Yeni bir dystopia klasiği ve umutsuzluk tasarımları.

Baskıcı rejim, tamam; umutsuzluk, tamam; yıkık dökük bir dünya, o da tamam. Bir dystopia, yani anti-ütopya dekoru için her şey hazır. Üstelik bildik şeyler bunlar dostlar. Peki ama Barney'in sürpriz yardımıyla damlara çıktığım vakit; etrafımda seken kurşunlardan ve fotoğraflarımı çeken pozitronik makinelerden kaçarken ufukta yükselen ve bulutların arasında gözden kaybolan Citadel'i ilk defa gördüğümde tüylerimin diken diken olmasını, 18 yaşıma geri dönmemi nasıl açıklarım? Açıklayamam. Sebepleri-



ni sayabilirim ama hissettiğim şeyleri yalnızca hissederseniz anlayabilirsiniz.

Şöyle söylemek mümkün, yıllar yıllar sonra, benim gibi bir oyun kaşarını efsunlayacak atmosferde bir oyun gördüm. O damlarda kaçarken kurşunların hakikaten canımı yakacağını sandım, Alyx'in "Köpeği" oynarken sessiz ve loş evimde salak salak güldüm, post-apokaliptik otoban tünellerinde birbirine girip yolu kapatmış araçların arasından yükselen silüetleri gördüğümde Roland'ın yanındaymışçasına tedirgin oldum, ser verip sır vermeyen hikaye ilerledikçe beynimi kemiren şüphelerin ve büyük bir merakın tutsağı oldum.

Özellikle teknolojinin gelişmişliği, tasarımlardaki yabancılik herhangi bir bilimkurgu meraklisini kendine hayran bırakabilir. Son derece yüksek manevra kabiliyeti olan ve süzülme teknolojisini bitirmiş diyebileceğimiz avcı helikopterleri, Robotech'ten fırlanmış gibi duran indirme gemileri, yüzünden maskeleri eksik olmayan ve doğaları hakkında sürekli şüphe uyandıran askerleri, şehirleri yiyen dev metal çeneleri, her daim arzın merkezine doğru darbeler vuran, başı gökyüzünde yok olmuş Citadel'i ve küçük detayların yarattığı şüpheyle Half-Life 2 bir tasarım harikası gerçekten.

Hikâyenin tamamen açıklanmaktan aciz kaldığı doğru. Bunca zaman neredeydik? Bunlar kim? Bunlar ne? Vesaire gibi bir sürü soru var kafamızı kurcalayan ve oyun boyunca dikkatli oyuncular haricinde herkesin gözlerinden rahatlıkla kaçabilecek birkaç nokta dışında bu kadar soruya karşılık gelen pek az cevap var. Peki, bu ne demek? Kanımca bu, Half-Life 2'nin bir atımlık kurşun olarak düşünülmediği, üstünde uğraşılın bu kadar detay, yaratılan bu kadar derin atmosfer ve tasarlanan bunca harikanın en azından bir – büyük ihtimale birkaç – eklentide daha kullanılacağı, bizi yiyip bitiren soruların yavaş yavaş cevaplanacağı anlamına geliyor.

Suratlarında, sanki dünya atmosferini soluyamıyorlarmış gibi maskeyle dolaşan sözde insan askerleri düşünün. Citadel'de tabut içinde belirsiz bir yere doğru götürülürken iki saniye için gördüğünüz, dört ayaklı garip yaratıkları ve deforme olmuş, gri derili – belki de ötelerdeki var oluşlara ulaşmak için kaçırılmış – insanları düşünün. Işınlanma ters gittiğinde Dr. Breen'in sanki kendi zekâsı varmış gibi size tepki veren monitörlere dert anlatmasını hatırlayın. Ve yine Dr. Breen'in insanların kimi temel güdülerini ayıklayarak daha üst bir varlığa dönüşmek için feda etmesi gerekenleri sıraladığı monologları kafanızdan geçirin.

Hayır hayır. Half-Life 2'de anlatılardan ÇOK daha fazlası var. Bazıları onları keşfedecek dikkatli oyuncuları bekliyor, bir kısmı da o sırrını açık etmeyen sinema filmleri gibi büyük ve derin bir esrar yaratmak için gelecekteki maceralara saklanıyor. Her ne olursa olsun böyle radikal, cesur ve yenilikçi bir karar vermiş olmak bile Valve'a yakışıyor. Half-Life 2'nin gecenizi gündüzünüze katıp oynadığınız ve üç-beş günde bitirdiğiniz – gerçek bir klasik de olsa - bir oyun olmayacağı açık. Half-Life 2 besbelli çok daha uzun süreli bir macera ve inanın bana, zaman içinde esrarlarının aydınlanacağı Citadel'i, "avukatı", "kedi'si, akıllı makineleriyle daha ay-larca kendinden söz ettirecek bir efsane.

N.

www.lostlibrary.org
aliaksoz@level.com.tr

Jukebox:

- Sly Boogy – That's My Name
- 50 Cent – Don't Push Me
- Dr. Dre feat Snoop Dogg – The Next Episode
- Heavy D & The Boys – Black Coffee
- Luniz – I Got Five On It

Rivayetler

✳️ <http://www.empiremovies.com/movies.php?id=1400> Bu adresi iyi saklayın, Spielberg ve Cruise birlikteliğinden bize bekleyecek yeni bir efsane çıktı çünkü. Uzun zaman evvel duyduğumuz Wells üstadın War of the Worlds'ü peliküle yansıyor. İşte bu adreste de müthiş filmin ilk görüntüleriyle bezeli teaser var. Afiyet olsun.

✳️ Kış Kralı Phoenix'den, Kaçık Kafe ve Büyünün Kuklası Artemis'den, Kışyurdu Ankira'dan raflara düştü. Çok yakında Perg Efsaneleri 4 de fırından çıkmış olacak.

✳️ Chronicles of Riddick üçleme olacak demiştik, işte Twohy ve Diesel üçlemenin geri kalan iki filmi hakkında biraz daha bilgi verdiler. İkinci film hakkında çok şey duyduğumuz Undervers'e, üçüncüsü ise Riddick'in anavatanı Furya'da geçecek.

✳️ Orson Scott Card'ın eşsiz kurgusu ile yarattığı, Hugo ve Nebula ödülleri sahibi Ender serisinin ilk kitabı Ender's Game sinemaya aktarılıyor. Yönetmen Wolfgang Petersen. Gümüş perdeye yansıtılacak bir başka Efsane ise Matheson'inki. I am Legend'in sinema versiyonunu Constantine'i yöneten Francis Lawrence hazırlayacak.

INBOX & OUTBOX

Yeni bir yıl, yeni bir ay, yeni bir sayı ve tabii yeni bir Level. 1997 yılının Ocak ayıydı galiba, Level denen maceraya girmiştik, giriş o giriş... Neyse, bakalım bu ay neler döktürmüşsünüz...

ORKZ ARE READY!

Selamlar Level halkı ve sen de Berker abi. Öncelikle bunca zaman hiç kalite düşüşü yaşamadan her ay farklı Level çıkarttığınız için sizi kutluyorum.

Derginizi 2 yıldır takip ediyorum ve daha önceden

hiç almadığım için pişmanım. Şimdi sorularına geçeyim:

1) Warhammer yazınızı (biraz geç de olsa) okudum, çok beğendim. Hatta bu yazı sayesinde Warhammer 40.000:Dawn Of War'ı aldım ve şu anda sadece onu oynuyorum. Fakat bu yazı dizisinin sadece o Level'la sınırlı kalmasına üzülüm. Bundan bir daha yayınlar mısınız? Warhammer olmak zorunda değil

Bu konuda yardım eder misiniz?

Sorularım uzun oldu kusura bakma ama World of Warcraft'ı duyunca yaşadığım şok ve hüznü beni bu hale getirdi. Lütfen bu konuda birşeyler yapın! Sağlıcakla kalın.

Yeldar Bursa

SORU

Merhaba Yeldar, elimizden geldiğince iyi bir iş yapmaya gayret ediyoruz, beğenilmesi de tabii ki bizi mutlu ediyor. Gelelim sorularına:

1) **Adı üstünde, Evrenler bir yazı dizisi olacaktı. Ama gel gör ki, tam biz bu yazı dizisine başladığımızda aylardır uyuyan oyun piyasasının uyanacağı tutuverdi! Hatta uyanmak ne kelime, adeta hortladı mübarek! Ödümüz patladı lan! O ne öyle oğlum, tepemizden aşağı kamyonla oyun başlattılar, az daha geberiyorduk! E halıyla o kadar oyun yığılınca yazı dizisine ara vermek zorunda kaldık, ama merak etme farklı dünyaları tanıtan yazılarla devam edeceğiz. Pek kesin konuşamıyorum tabii, şu sayıda şu evrenle tekrar başlarız diye, bekleyip göreceksin artık (devam edeceğiz, merak etmeyin – Sinan).**

Tam biz yazı dizisine başladığımızda aylardır uyuyan oyun piyasasının uyanacağı tutuverdi.

tabii ki Warcraft olabilir mesela.

Veya Warhammer'in tam çözümünün yayınlayabilirsiniz.

2) Geçenlerde Blizzard'ın sitesinde gezerken World of Warcraft'ın çıktığını öğrendiğimden şok oldum. Daha Betaları bitmez dediğim oyun şimdi raflarda. Ama ben oyunu alamayacağım. Nedenleriyle sizi sıkımayayım, ama bu oyunu alamayacağımdan sizden ricam: World of Warcraft'ın 1 aylık (Ragnarok gibi) hiç değilse 24 saatlik kurulumunu verebilir misiniz? Hiç değilse ön bakış olsun, online oynayamayanlar sayenizde çok güzel bir oyuna kavuşur.

3) Bir de özel sayınız var. Bu işi anlamıyorum. Özel sayınızın içeriği vs. sitenizde var, ancak dergi hiçbir kitapçada yok! Acaba siz mi göndereceksiniz? Eğer bulursam (parayı da denkleştirirsem) almak istiyorum.

2) **Doğru, World of Warcraft çıktı, çıktı ama şimdilik sadece Amerika'da çıktı. Oyunu alıp oynayabilmek için her şeyden önce Amerika kökenli bir kredi kartına ihtiyacın var. Neden böyle dersen, Amerikalılar sunuculara giren yabancı oyuncuları istemiyorlarmış. Özellikle de Fransızların dö la, dö la diye konuşması sinirlerini bozuyor, oyunlarını rezil ediyor. Malum, şu aralar Amerikan halkı Avrupa'ya ve özellikle de Fransızlara karşı kıskırtılıyor ya bazı sebepler ve güçler tarafından, işte bu düşmanlık da o çabaların bir meyvesi. Tabii sunucuda Fransız'a tahammül edemeyen zihniyet, Doğululara hiç hoş görü göstermiyor. Bu sebeplerden dolayı World Of Warcraft için ayrıca Avrupa ve Uzak Doğu sunucuları açılacak. Türkiye'ye gelince, kendi sunucusuna kavuşur mu, yoksa Avrupa'dan mı atlanır, arasını bilemem. Bunları zaman gösterecek, ama şahsen çok da delisi değilim. Alıp başlarına çalabilirler gönül rahatlığıyla, madem bir kış kırık oyunda bile böyle düşmanlık sergileyecekler!**

3) **Özel sayılar adından anlayacağın gibi özel hazırlanan ve nispeten az miktarda hazırlanan hayvancıklardır. Bunlar her bayıya gitmez, gittiği bayıerde de az olduğundan çabucak bitiverir. Derginin**

künyesinde telefon numaramız var, onu arayıp abone servisiyle görüşürsen, dere tepe koşturmadan bu hayvancıklardan edinebilmede sana yardımcı olacaktıdır.

Haydi bakayım, takmayın kafanıza bu kadar. World of Warcraft olmaz başkası olur, sonuçta hepi topu bir oyun, ortada öyle oturup ağlayacak bir durum yok.

100 YIL!

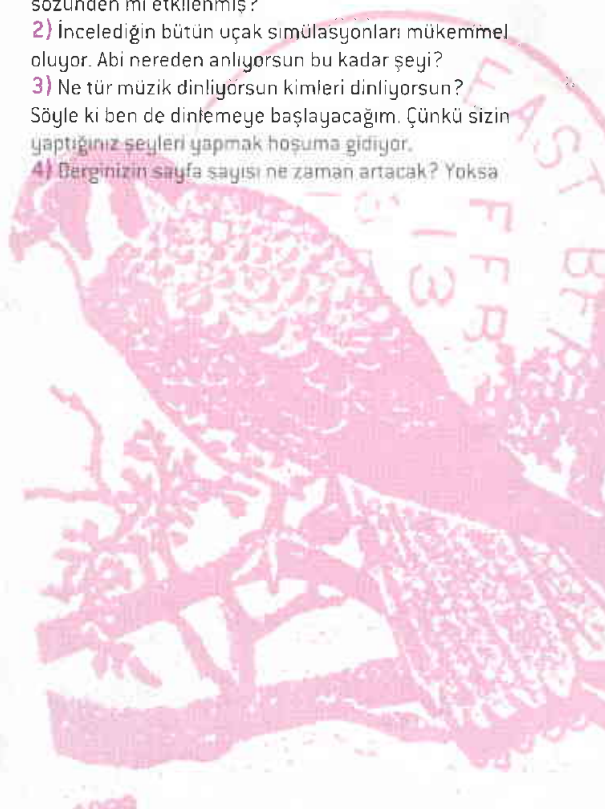
Merhaba tüm Level camiası, ben Akhisar-Manisa'dan Özgen Sütcü. Ben ve burada sizin derginizi okuyan arkadaşlarım, derginin başarısını takdir ediyorum. Gerçekten böyle mükemmel, okuyanı aydınlatan, çok kişiyi kendine hayran bırakmış ve bayağı geniş bir hayran kitlesine sahip bir dergi yapmak her insan evladına nasip olmuyor. Benim bilgisayarım o kadar mükemmel değil bu yüzden yeni çıkan ve sizin "hit" damgası vurduğunuz birçok oyunu internet cafe de oynamak zorunda kalıyorum. Ama bu oyunlar tam bir sistem canavarı, bu yüzden ben de o oyunu takıla takıla oynamaktansa oradan çıkıp bir LEVEL alıyorum. Ve de o oyunu oynamış kadar oluyorum. Çünkü siz oyunun incelemesini öyle bir anlatıyorsunuz ki ben bunları okuyarak tatmin oluyorum. Bunları anlattıktan sonra müsaadenle bir iki soru soracağım:

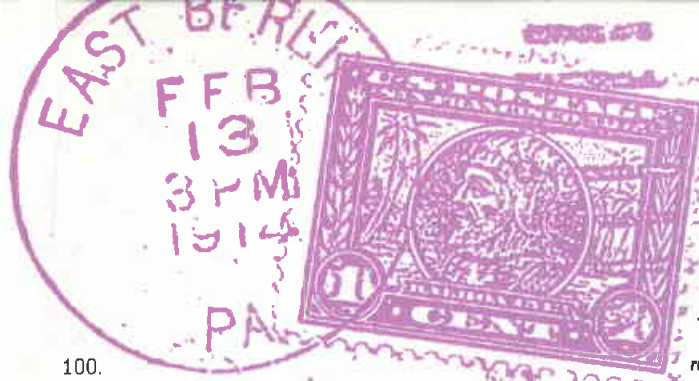
1) Sinan abi neden Kendimle Diyalog bölümünü yapmayı bıraktı? Yoksa "kendiyile konuşana deli derler" sözünden mi etkilenmiş?

2) İncelediğin bütün uçak simülasyonları mükemmel oluyor. Abi nereden anlıyorsun bu kadar şeyi?

3) Ne tür müzik dinliyorsun kimleri dinliyorsun? Söyle ki ben de dinlemeye başlayacağım. Çünkü sizin yaptığınız seyleri yapmak hoşuma gidiyor.

4) Derginizin sayfa sayısı ne zaman artacak? Yoksa





100. yıl sürpriziniz bu mu olacak?

5) Dergide şu ana kadar çıkardığımız bütün sayılarda görev alan isimleri sayabilir misin?

Sorularım bu kadar Berker abi yayınlamasan bile cevap yazar mısın? Biliyorum şu anda işiniz başınızdan aşkın çünkü tam ay sonu yaklaşıyor, yani derginin çıkma zamanı. Ama bu size ilk mailim ne olur cevapla abi. Bütün çalışanlara selamlar.

Özgen Sütcü

Merhaba Özgen, dergiyi beğenin, alın, okuyun, okutun, hepsi güzel tamam da, lütfen kendinize idoller yaratmayın. Sonuçta bu bir oyun dergisi ve bizler de es kaza buraya yığılmış bir grup keltoşuz. Yani keltoş olan benim, geri kalan herkesin lüle lüle saçları var. Öhüm, ne demek istediğini anladığını umuyorum. Neyse, konu daha fazla dağılmadan şu sorulara geçeyim:

1) Sinan abin zaten delidir ve kendiyile olur olmaz diyalog kurar. Aslında hepimiz öyleyiz zaten, ama bunda asil suçlu benim. İnsanlar etrafımda dura dura kayışı sıyrılıyor. Zaten herkes deliye muhtaçtır, bu millet akıllıya. Of be yahu!

2) Soru biraz tuhaf, bir durup düşün bak. İncelediğim simülasyon güzelse güzel diyorum, kötüyse kötü. Eh, pek fazla kötü sim çıkmıyor, çünkü zaten fazla sim çıkmıyor! Bu durumda benim oyunun güzel olup olmamasına bir katkı olamaz, çünkü sadece inceliyorum. Eğer oyunları yapan ben olsaydım bu dediğin olurdu ama. Yok eğer iyi yazdığımı ima etmeye çalışıyorsan, o zaman sorarım, sadece sim yazılarımı beğenip diğerlerini okumuyor musun? Nasıl, düşüncelerin inceden çorba gibi oldu mu? Ehaha...

3) Şimdi, endüstriyel-nükleer-enformatik çağın çocuğu olduğumdan, haliyle ses dalgaları konusundaki zevkim de buna uyum gösteriyor. Arka planda fazla kafa ütülemeden çalışan elektrikli, hidrolik, pnömatik, mekanik ıvır zıvırın yaydığı timbirtıları severim mesela. Uzun koridorlar boyunca yankılanan ve derinlerden gelen dimbırdamalar bana hayatta olduğumu hatırlatır. Benzer şekilde içten yanmalı dört zamanlı fosil yakıtlı motorların çeşitli

konfigürasyonlarda üretilmiş modellerinin çalışırken çıkardıkları mekanik gümbürtülere de hastayım. Arada bir de çayıra çimene çıkıp rüzgârın ekinleri ve denizi dalgalandırmasını dinlemeyi severim. Gerisi

de garnitürdür zaten.

4) Bak sen korkunç bir hata yapmışsın bu soruda, ben de düzeltmedim. Çünkü editörler dâhil pek çok kişi zırt pırt aynı hatayı yaptığında (konuşurken Fırat da Berker de inatla söze "abi 100. yıl sayımızda..." diye başlıyor da - Bix), bu bir kehanet midir yoksa diye feci kılınmaya başladım. Hata nedir? "100. yıl sürprizi" demişsin, "100. sayı" diyeceğine! Dergi başlayalı neredeyse 8 yıl olduğuna göre, bu kehanet uyarınca bizim daha 92 yıl bu işi yapacağımız sonucu ortaya çıkar! Hemen Sinan'a bağlanıp yorumunu alıyorum. Sinan? "HAAAAAGGGGG-YYYYIIIIIRRRRRR!" Teşekkürler ve katılıyorum!

5) En başından beri gelip gidenlerin isimlerini soruyorsan hiç sormamış ol! O liste buraya sığmaz. Ama en başından beri burada olan kim var dersen, bir ben varım işte. Beni de herhalde burada unuttular, ne arayan var ne de soran çünkü. Ühü...

FUTBOL SORMAYINI!

Selam Berker abi, Level'ı üç senedir takip ediyorum. Fazla lafa tutmadan sorularıma geçeyim:

1) Bu aralar televizyonu ne zaman açsam karşıma bir çöpçatan yarışması çıkıyor. İnsanları bilgilendiren

Dergi başlayalı neredeyse 8 yıl olduğuna göre, bu kehanet uyarınca bizim daha 92 yıl bu işi yapacağımız sonucu ortaya çıkar!

programlar varken bunları izleyenlere uyuz oluyorum. İnsanlar salak gibi baştan sona kurgu olan bu programları izliyor. Evet, kurgu dedim çünkü bana göre bunların hepsi kurgu. Bu programları izlemek yerine insan oyun oynasa daha çok şey öğrenir. Sence de öyle değil mi?

2) Bir arkadaşım Counte-Strike Source almış. (korsan) Oyunda sadece 7 bölüm var. Sence bu betası olabilir mi? Ya da sahiden diğer bölümler yapılmadı mı?

3) Football Manager 2005 için takımların armalarını

indirebileceğim bir site söyler misin? (cmturkey.com'dan denedim oradakileri indirmiyor.)

Sorularımı cevaplarsan sevinirim her ne kadar birincisi soru olmasa da kusura bakma içimi dökmek istedim. Sana ve tüm LEVEL ailesine başarılar. MUTLU YILLAR.

Sinan Deniz
"FunFighter"
Yorulmaz

Merhaba Sinan, biz de Level olarak seni 3 yıldır takip ediyoruz. Sabah kahvaltıda ne yedin, akşam kankalarla hangi sinemaya gittin, bunların hep-

sini ezberle biliyoruz Sinan. Bizde aha böyle kolum kadar dosyan var Sinan. Yarın öbür gün bizi okumaktan vaz geçersen bir öteriz çok kişinin kellesi gider Sinan. Nihah, arada bir böyle korku tohumları saçırım mis gibi demokratik ortamlara, ne de olsa Vader'ı pir tutmuşuz. Yaşasın İmparatorluk! Geçelim sorularına:

1) Valla pek televizyon seyreden bir hümanoid değilim. Ben günde 4 saat yayın yapan, onun da yarısını haber, yarısını türkü, belgesel vs ile dolduran devlet televizyonu ile geçirdim çocukluğumu. Belki de o yüzden bilemiyorum, ama 4-5 saat aralıksız TV seyretmek bende müthiş bir zaman kaybı hissi uyandırıyor, bunalm yaratıyor. Zaten kolay sıkılan bir adamım, o dediğin türden programları oturuş saatlerce seyretmek fikri bile beni benden alıyor! İnsan onları seyredeceğine bir duvarın önüne dikilip saatlerce kafasını duvara vursa bile daha fazla şey öğrenir. En azından duvara kafa atmaması gerektiğini öğrenir ki, o da bir şeydir.

2) Her şey olabilir doğrusu kendim görmeden bir şey söyleyemem. Seneler senesi korsanların öyle olaylarına, hikâyelerine şahit oldum ki artık şaşırıyorum. Mesela satacak CD kalmayınca çöpten topladıkları CD'lerin üzerine çok aranan oyunların isimlerini yazıp millete sakmaları en bildik tezgâhçı ayaklarındandır.

3) Sana Google derim. Niye? Çünkü benim futbolla işim olmaz, işin kötüsü şu an etrafımda soracak bildik adam da yok. Sen en iyisi arat abisi, arat.

DAWN OF ERROR

Merhaba, ben İstanbul'dan Emir. Derginizi her ay zevkle alıp okuyorum. Size bu maili atma nedenim CD'nizde verdiğiniz Warhammer 40k: Dawn of War yaması ile ilgili. Benim oyunum orijinal fakat CD'deki yamayı yüklemeye çalıştımda şöyle bir hata veriyor:

Warning: Error

Patching error: This patch should not be applied to your version of Dawn of War

Fakat ben daha hiç bir yama çekmedim ve oyunum orijinal, neden böyle olduğunu çözemedim. Sağlıcakla kalın. Hepinize selam ve iyi çalışmalar.

Emir

Merhaba Emir, hata mesajından da bariz olduğu üzere elindeki oyun ve kurmaya çalıştığın yama arasında sürüm uyumsuzluğu var. Buna korsan sürüm dışında iki unsur daha

sebeb olabilir. İlk olarak elindeki oyun farklı bir bölge için hazırlanmış olabilir. Pek çok oyun farklı ülke ya da kıtalar için üzerinde değişiklik yapılarak çıkarılır, tabii bu durumda yamaların da buna göre hazırlanması gerekir. Amerikan sürümüne Avrupa yaması kurmak mümkün olmayacaktır. Ancak ikinci ve daha mümkün görünen bir seçenek daha var. Bazen bir oyun çıktıktan sonra kısa süre içinde birden fazla yama yer ve bu yamaların birbiri üstüne kurulması gerekebilir. Arada bir yamayı atlarsan sonrakini kurmak mümkün olmayabilir. Sen en iyisi oyunun web sitesine gir, oradan kendi sürüm numaranı ve halî hazırda yayınlamış oldukları yamaların numaralarını kıyasla. Elindeki Dawn of War'ın sürüm numarasını ana menü ekranında görebilirsin.

AMAN KIZLAR, YÜREĞİM SIZLAR!

Merhaba Burak abi, sana bir şey soracağım. Ben NFS Underground2'yi aldım. Oyun çok hoşuma gitti. Arkadaşımın oyununda yarışın startını kızlar veriyor ama benimkindede startı (3,2,1) diye bilgisayar veriyor. Bunun nedeni nedir? Yardım edersen sevinirim:-))

Avni

Merhaba Avni, mektubu Burak'a atmışsın tabii ama bu onun Inbox sayfalarında görmeyeceğin anlamına gelmiyor. Gelelim senin "kız problemine", bunun çözümü çok basit. Kendine çok süper bir araba topia, bal para kazan, güzel giyin, jilet gibi delikanlı ol ki oyundaki kızlar gelip senin de yarışının startını versinler! Ya da oyunun grafik detaylarını sonuna kadar açmayı deneyebilirsin, bu da derdine derman olabilir. Hadi bakayım, şeytanın boi olsun!

ANCIENT MARINER

Selam Level, derginizi 80 senedir okuyorum diye

Bu konuda mantıklı bir fikri olan varsa dinlemeye hazırım, ama kalkıp önüme TOEFL standartlarını da koymayın hani!

nutuk çekecek değilim. Okuyucu bu, bunun 5 yıllığı, 2 aylığı olmaz. Derginiz hoş güzel de kafama takılan bazı şeyler oldu:

1) Oyun değerlendirmelerinde bu oyuna alışmak, İngilizce gereksinimi ve zorluk gibi kriterler gerçekten berbat. Yani sadece bir aydaki şu değerlendirmeleri size göstermek isterim: Oyuna Alışmak: Kolay, Orta, Normal, Zor, Düşük(?) İng Gereksinimi: Yok, Az, Normal, Orta, İyi(?), Yüksek, Düşük Zorluk: Zor, Kolay, Orta, Normal, Yüksek, Düşük Yani gördüğünüz gibi ben bunları anlayamadım. Kolay, az, düşüğün, yüksek ile zorun, orta ile normalin farkını anlayamadım. Bu karışıklığı çözmeniz umuduyla.

2) Birazda ülkemizdeki bilgisayar anlayışından bahsetmek istiyorum. Babamın çalıştığı bankadaki (isim vermek istemiyorum) PC'lerin halleri içler acısı. Tamam, çok süper, son model sistemler olmayabilirler, ama desteklerinin olması şart. Birde pceler yıllardır temizlenmemiş, monitör, klavye ve mouse'ların temizlikleri yapılmamış ki bu çok iğrenç geliyor bana, mouse'ların topları yıllardır temizlenmemiş, klavyedeki tuşların araları siyah pisliklerle dolu falan filan. Neyse, babam cep telefonu ile kızlotesi iletişim kurmak için bir Usb cihaz aldı. Bunun CD'si bilgisayarı bozunca -hayır bozması sorun değil- gelen sözde teknik eleman -bu tip heriflere de sinir oluyorum çevresinde "bilgisayarıcı" olarak tabir edilen ama hiçbir şey bilmeyen denyolar- gülünç bir çözüm

üretiyor: Git bu bilgisayarın aynısından bul onun HDD'sini getir kopyalayalım. Zaten PC'lere uzun yıllar boyunca format atılmamış, birde böyle maymunluklar yapıyorlar. Sonra kopyalıyorlar -Allah'tan onu biliyormuş- ama tüm dosyalar silinmiş, ayarlar bozulmuş, diğer PC'ye sahip olan adamın özel dosyaları özel olmaktan çıkmıştı ve sistem Win98'den WinNT olmuş, tüm donanımlar çakışmaya uğramış ve dosya uzantılarının kaydı sıfırlanmıştı. Yani ben harbiden oha oldum -gülemedim bile- donup kaldım. Yani ben anlamıyorum insanlar nasıl bunlara müsaade ediyorlar. O PC'lere yıllardır format atılmamış ya bi düşünün. Çok mu zor yani, sanki kopya işletim sistemi yükleyeceksiniz. İnternet zaten yarım yamalak birşey, dial-up'tan bile yavaş kalıyor internetleri. Ve gazetelerin resmi sitelerinden başka siteye girmek yasaklanmış. Zaten bu sitelerde IE'nin 4.0 sürümü yüklü olduğu için çarpık sütunlar ve kaymış görüntüler oluşuyor. Ve ağ denen birşey yok. Bir belgeyi yazdırmak için ilk önce diske kaydedip, sonra başka bilgisayara aktarıyorlar. Uzun lafın kısası ülkemizdeki durum tamamen içler acısı.

3) Kısa Kısa'da başlığın yanında yazan şeyleri yapan okurlar oldu mu hiç çok merak ediyorum. Yaptılsara



8) Derginin dağıtımı hayli bir gecikiyor. Sizin suçunuz değil elbette ama bari Next Level sayfasına "1 Aralık'ta bayilerde" gibisinden şeyler yazmayın da bizimde sinirlerimiz allak bullak olmasın

Başarılar!

Eren "Seb_Gymn" Bekçe

Merhaba Eren, bizim eski-yeni okur ayırımı yaptığımız yok zaten. Ama insanlar nedense dergiyi ne kadar süredir okuduklarını söyleme ihtiyacı duymuyorlar. Tabii arada baltayı taşıyanlar da olmuyor değil, bir arkadaş mektubuna dergiyi 10 senedir takip ettiğini söyleyerek girmişti mesela, gülmekten kıvranırcan kaza-yla Delete tuşuna basıp siliverdim. Oluyor arada böyle işte. Geçelim sorularına:

1) Aramızda kalsın, şahsen ben de karne kısmının yeniden düzenlenmesi gerektiğini söyleyip duruyorum. Öte yandan lisan gereksinimi, oyun zorluğu ve benzeri muallak konuları

zaten neye göre ölçüp biçip bir miktar verebiliriz

ki? Yani 3 kilo İngilizce, 4 metre zorluk seviyesi olmayacağına göre? Bu konuda mantıklı bir fikri olan varsa dinlemeye hazırım, ama kalkıp önüme TOEFL standartlarını da koymayın hani!

2) Kişisel çabalarımızla bilgisayarlarımızı ayakta tutmak için yaptığımız maymunlukların, attığımız taklaların haddi hesabı yoktur şüphesiz. Ama senin de altını çizdiğin gibi, bu tür olaylara kurumlarda rastlamakta insanın canını fena sıkıyor. Misal, daha dün sabah fatura ödemek için gidip bir bankada sıra numarası aldım, beklemeye başladım. Tabii teknolojiye çok yabancı olmadığım, çalışan elektronik aletlerin ve tıkırdayan klavyelerin sesinin eksikliğinden yola çıkarak, bankanın bilgisayar sisteminde bir sorun yaşandığını bankonun adına

cevap

bile geçmeden fark etmem güç olmadı. Yine de ses çıkarmadan beklemeye devam ettim, ne de olsa bilgisayarları düzgün çalışan bir kuruma daha denk gelmemiştim. Ama sıra ilerlemeyince insanlar işyana başladılar. Banka müdiresinin getirdiği açıklama ise ilginçti. "Ekranlar çalışmıyor efendim, biz de o yüzden bekliyoruz!" Ekranlar çalışmıyor? Eh, daha ne denebilir ki?

3) O şeyleri Fırt Fırt oraya kafası güzelken yazıyor tahminimce. Bu arada evet, Mad Dog almak için kalkıp kupon gönderen oldu ki ben bu duruma sevineyim mi, üzüleyim mi

cevap bilemedim. Çıkıp peluş köpek filan

aradım göndermek için, ama hava bozuktu ve araya başka şeyler girince o da öyle kaydandı. İyi hatırlattın, gidip Fırt'a kafa atayım. Fıraaaaat, baksana bir beş dakika işin yoksa?

4) Ya zaten bizim de sizlere farklı âlemler yaşatmak, farklı lezzetler tattırmak, bambaşka ortamlara sokmak gibi bir iddiamız yok. Şurada iki kalas, bir heves idare edip gidiyor, ortak oyun zevkimizi ve bilgimizi bu sayfalarda paylaşıyoruz. Daha da ne olacaktı ki?

5) Takdir ettim! Uzun bir aradan sonra ilk defa bir insan evladı kalkıp bana ihtiyaçlarını karşılamak için şunu bunu sömürmekten değil de, projesini uygulayıp para kazanmaktan bahsetti! Valla takdir ettim!

6) Bu sayı öyle olur, önümüzdeki sayı gene değişir, takılmayın böyle ufak detaylara. Durağan değiliz!

7) O iş için tüm çıkmış sayılardan bir tane, bir tarayıcı, bir bilgisayar, bolca zaman ve bir de keriz, öhüm, yani bu işin altından hakkını vererek kalkacak babayığit delikanlı gerekli.

Diğerleri neyse de, zamanı olan kerizi bulmakta zorlanıyoruz. Hoş, ben bir ara yaparım filan diye atıldığımız genç kaplan misali ama, neyse ki unutuldu o. Şşşşşt, aman diyim açma mevzuu!

8) O tarih oraya yazılmak zorunda, çünkü ona bağlı olan bazı yasal yükümlülükler var. Dergi o ayın sonunda bile dağılsa ki başımıza bir kez o da geldi, yasal çıkış tarihini söylemek durumundayız. Oyun dergisi hazırlıyor olmamız, üçüncü şahıs ve şirketlere, ya da devletin kurumlarına karşı çeşitli sorumluluklarımız olmadığı anlamına gelmiyor. Ve tabii ki bunların cezai müeyyidelerini de

unutmamak lazım, değil mi?

SWAMPED

Merhaba Berker ağabey nasılsın, iyi misin? Bu Inbox'a ilk mailim. Daha önce Tuğbek ağabeye yazmıştım. Sağolsun cevapladı ve yardımcı oldu. Berker abi sana birkaç sorum olacak cevaplarsan ve dergide yayınlarsan sevirim.

1) Son bir yıldır derginin arka kapağına komik komik cep telefonu oyunları reklamları koyuyordunuz. Bunlar dergiyi daha basitleştiriyordu ve dergiyi sanki çocuk dergisi gibi gösteriyordu. Bu Philips reklamları dergiyi daha da asilleştiriyor.

2) Ya şu Mafia 2'nin çıkacağına dair bir haber var mı, varsa nereden bulabilirim. Vallaha şu ana dek oynadığım en iyi oyundu. Ve senaryosu müthiş idi.

3) Berker ağabey senin şu ana dek oynadığın en iyi BİR TEK OYUN hangisi?

Mafia 2 haberi çıkarsa tabii ki dergide ve web sitesinde yerini alacaktır.

çıkarsa tabii ki dergide ve web sitesinde yerini alacaktır.

3) 20 seneden uzun bir süredir bilgisayar oyunları hayatımda bir yer tutuyor. Kimi zaman kendi bilgisayarımda, kimi zaman oyun salonlarında, kimi zamanda kankaların sistemlerinde sayısız oyun oynamışım. Mesela Boulder Dash'in orijinalini bilir misin? Army Moves? Arcanoid? Uridium? Yani öyle tek bir oyun yok hafızamda yer eden. Her zaman ilgimi çeken bir ya da iki oyun bulmayı başarmışım. Üstelik o "nerede eski oyunlar" geyiğine de inanmam. O lafi eden adam yaşlanmış, olgunlaşmış, oyunla filan alakası kalmamıştır. Başka âlemlere akma ihtiyacı içindedir öyle konuşan yürekler, yolları açık ola.

4) Burada çalışan herkesin ofis dışında bir hayatı, oyun dışında farklı ilgi alanları var. Ama tabii oyunlardan ve yazmaktan çok hoşlandığımız için, ister istemez hayatımızdaki en büyük paya bunlar sahip oluyor. Mecburen değil gönüllü olarak veriyoruz bu vakti biz bun-

4) Sen hiç yorulmuyor musun Berker ağabey? Her gün ofise gel, bilgisayarın başından kalkma, bir sürü oyun incele, maileri oku... Hiç dışarıya çıkıp, piknik yapıp, temiz hava alıp, sinemaya gitmez misin?

5) CM5 ne zaman çıkacak kesin bir tarih var mı? 5-6 ay içinde çıkar mı?

6) FM 2005 sence iyi mi? Bir CM fanı olarak FM 2005 çok zevksiz ve karışık geldi. Ama oyuncu fotoları iyi olmuş. Keşke CM5'e de foto koysalar...

7) Bir de şu Cenk'le Erdem'e ulaşabileceğim bir mail adresleri var mı?

Neyse sorularım bu kadar, kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar...

TURKIYE'NİN SİZE İHTİYACI VAR...

Efe Dikici

Merhaba Efe, sana birkaç cevabım olacak, oku bakalım neler yazmışım?

1) Gerçekten ilginç ve bir o kadar da tuhaf bir bakış açısı sergilemişsin reklamlar konusunda. Unuttuğun bir şey var, dergiler para kazanmak için reklam alır, çünkü etiket fiyatı sadece maliyeti karşılamaktan pek öte gidemez. Yani biz burada oturup önümüze yığılan reklamların arasından kafamıza göre seçim yapmıyoruz, reklam bölümündekiler deli donalar gibi kaşturup çıkarılan dergilerde yayınlanmak üzere firma sahiplerinden reklam almaya çabalyorlar. Tabii ki bir oyun dergisinde bolca oyun ve donanım reklamı olmalı, biz istemez miyiz yabancı dergiler gibi sayfalarca gayet karizmatik Unreal 3 ya da Half Life 2 ilanı almayı? Ama bu ülkede ve bu piyasada işler öyle yürümüyor, yani sayfaların boş kalmasındansa, tuvalet kağıdı gibi alakasız bir ürünün reklamını alabilmek bile yeğdir. Dergi hayatta kalır.

2) Sen bizi okumaya devam et, Mafia 2 haberi

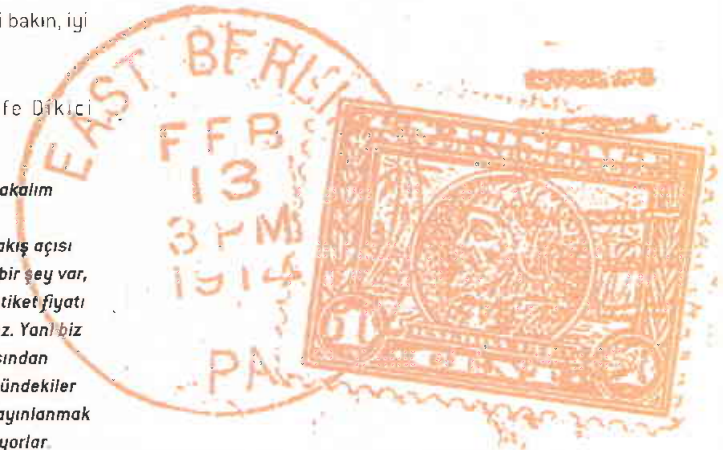
lara, şikâyet te etmiyoruz haliiyle.

5) Oyunlar için şu gün çıkar demeye korkar oldum ben çok uzun zamandır. Günü ayı bıraktım, senelerle geciken oyunlar var yahu, nasıl korkmayayım?

6) Futbola ilginç olmadığımı kaç defa yazmam gerek bilemiyorum ki. Haliiyle menajerlik oyunlarına da dönüp bakmıyorum bile.

7) Cenk ve Erdem'e ulaşabileceğin bir mail adresi bilmiyorum, kusura bakma.

Son sözüne gelince, bu ülkenin bize gelene dek çok daha başka şeylere ihtiyacı var, hem de acilen. Ama başver, hiç girmeyelim. ☺



Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Vay canına, yer bitmiş bile! Eh, demek ki dükkânı kapatma zamanı gelmiş. Bu arada kendinize iyi bakın, üşütmeyin. Üşütseniz bile kibarlık edin, eşşek kafalı Fırt Fırt gibi getirip virüsü ofise yaymayın. Bir de ben yapmadım diyor yaaa! Allah'ın kısa kisası!

NASIL YAPILDI?

DUNE 2

Çöl kumlarından doğan bir efsanenin öyküsüdür bu...

Strateji oyunları eskiden beri bilgisayar oyunları içindeki en temel türlerden biri olmuştur. Ancak ister bilim-kurgu konulu olsun, ister gerçek tarihe dayansın, bu türde yapılan tüm oyunlar istisnasız sıra tabanlı oynanışa sahiplerdi. Üstelik bu durum 1992 yılına kadar değişmeden gelecekti ki bu dönemde pek çok tür olgunlaşmaya başlamıştı. Yeni teknolojiler oyun dünyasında kabul görüyor, pek çok tür bugün bildiğimiz şekillerine kavuşuyordu. Bu açıdan bakıldığında strateji oyunları çok geride kalmış gibiydiler. Ancak buna rağmen Dune 2 çıktığında öyle büyük ilgi çekti, kendi türü için öyle bir ileri atılım oldu ki bugün bile adından saygıyla anılır.

Fakat her hikâye gibi bunun da bir başlangıcı var. Bu öykü mimarlık ve felsefe eğitimi almakta olan genç Brett Sperry'nin kafasındaki bazı sorulara cevap ararken kendini Las Vegas şehrinde bulmasıyla başlar. Genç adam aslında oyun yapımcılığı hayalleri kurmaktadır, ancak oyun endüstrisinin geleceğiyle ilgili bin bir şüphe içindedir. Öte yandan kendisinin bu gelecekte olup olmayacağı da belli değildir, çünkü ne parası ne de bir bilgisayarı vardır. Sonunda Las Vegas kökenli bir firmanın eğitim yazılımlarında kullanılacak grafikleri tasarlama işine bulaşır ve hem hayaline yaklaş-

mış, hem de bu işten biraz para kazanır hale gelmiş olmaktan dolayı mutludur.

Las Vegas'ta pek çok insanla tanışır, bunlardan biri de Louis Castle'dir. Castle grafik tasarıma hayli ilgi duymaktadır, ancak bu konuda programlamada olduğu kadar bilgili değildir. Sperry ise programlama bilgisinin eksikliği yüzünden grafik tasarımda zorluklar çekmek-



tedir. Çünkü o günlerde grafik ve programlama aynı potada eritilmesi gereken iki uğraştır, birini bilmeden diğerine vakıf olmak mümkün değildir. Sonuçta birbirlerine bildiklerini öğretmeye başlarlar. Sperry boş zamanlarında Dragonfire adındaki bir oyun üzerinde çalışmaktadır, Castle ise Bloodstone diye bir oyun hazırlamaktadır. Kısa sürede bu çabalarını profesyonel bir oluşumda birleştirmeye karar verirler ve böylece Brelous Software kurulur. Ancak aradan fazla zaman geçmeden yeni katılımlar da olacak, firmanın adı Westwood Associates olarak değişecektir.

"Aslında gerçek zamanlı bir

strateji yapma fikri bana Eye of the Beholder serilerinden kaynaklanıyordu" diye çıkışı noktasını açıklıyor Sperry. "İlk bakışta tuhaf gelebilir, ancak o oyundaki gerçek zaman akışını bir stratejide kullanmak ilginç olabilir diye düşünüyorduk. Tek sorun bunu düzgün bir biçimde nasıl yapacağımız idi. Üstelik o zamanlar Meier'in oyunları dışında kalan stratejilere pek fazla ilgi yoktu ki bu da canımızı sıkan ayrı bir konuydu." O zamanlar önlerindeki tek seçenek olan Virgin Interactive yeni fikirleri pek seven bir yayıncı değildi. Ancak Legend of Kyrandia piyasaya çıktığında Westwood'un yeteneklerine bir fırsat vermesi gerektiğini anlayacaklardı.

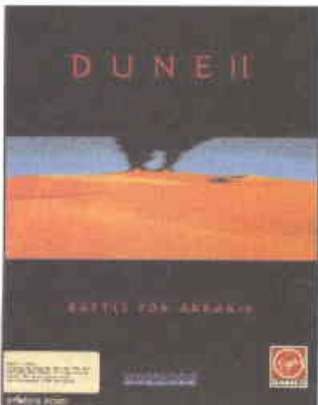
Virgin ile Westwood arasındaki ilişkinin pek de pürüzsüz işlediği söylenemez. İlk toplantıları için Las Vegas'a gelen Virgin temsilcisi Stephen-Clark Wilson daha havalandırma limuzin şöförleriyle kavga etmiş, toplantı da haliyle gergin bir havada başlamıştı. Wilson onlara Sega Genesis için yapılmakta olan Herzog Zwei diye küçük bir oyunu örnek gösterdi, ayrıca oyunu Dune adlı romanın üzerine kurmalarını önerdi. Bunlar iyi fikirlerdi ve Westwood tarafından benimsendiler, ancak Virgin ve bir Fransız firması olan Cryo arasındaki anlaşmazlık işleri daha da karıştıracaktı. Cryo zaten Dune adında bir taktik-macera oyunu yapıyordu ve bitirmek üzereydiler. Virgin ise bir toplantıda

oyunu iptal etme kararı almış, ancak bu karar asla Cryo'nun eline geçmemişti. Sonra birgün Fransızlar tamamladıkları oyunu üzerinde "Paramızı istiyoruz!" yazan bir notla beraber Virgin'e postaladılar ki bu durumda Westwood'un projesi Dune 2 adını almak zorunda kalacaktı. Bu da yetmezmiş gibi Virgin ve Westwood arasında oyunu nasıl tanıttıklarını konusunda da hayli çekişmeli geçen tartışmalar yaşandı. Westwood haklı olarak oyun hakkındaki kararları Virgin'e bırakmak istemiyordu ve tabii bu da sorun yaratıyordu.

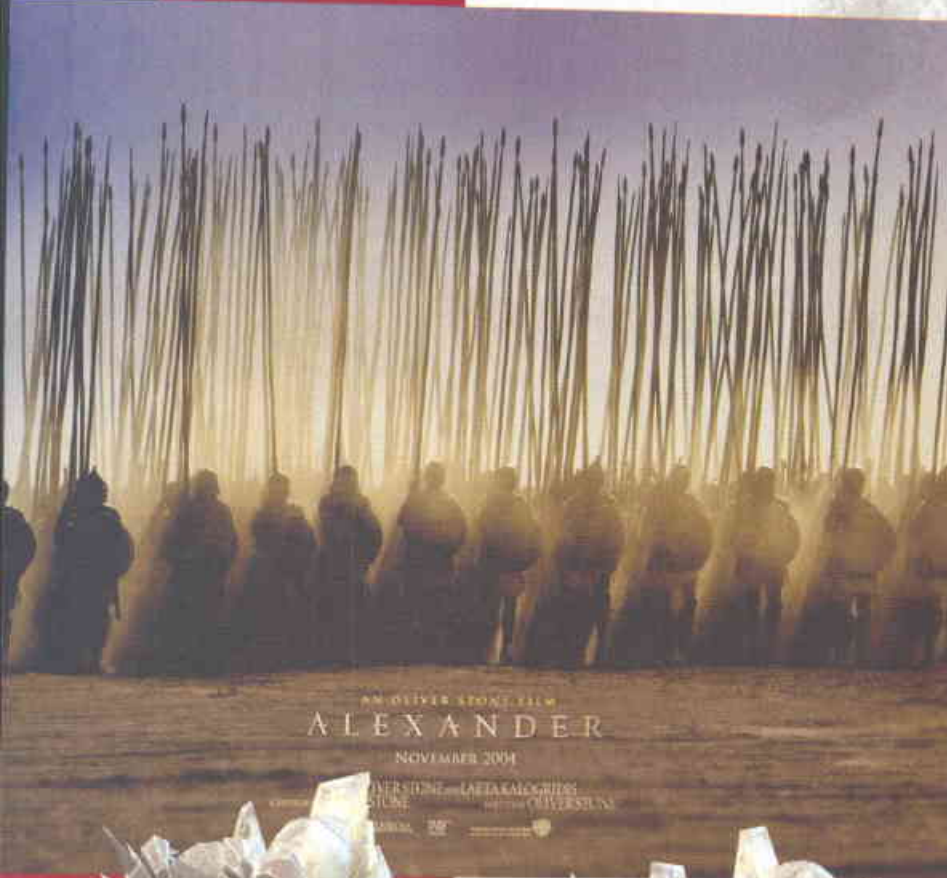
Dune 2 her şeye rağmen piyasaya çıkacak ve "gerçek zamanlı strateji" terimini lügata sokmayı başaracaktı. Ancak o gün kimsenin farkında olmadığı başka şeyler de vardı. Westwood programcıları Dune 2 üzerinde çalışırken pek çok şey öğrenmiş, fikirlerini bir sonraki oyunları için geliştirmeye başlamışlardı. Bu oyun Command & Conquer adıyla piyasaya çıkacak, Westwood adını tarihe geçirecekti.

Eva Dvorackova Bekdemir
M. Berker Güngör

Dune 2:
Battle for Arrakis
Strateji
286/2 MB RAM/DOS
3.0/VGA
Westwood
Studios/Virgin
Interactive Ent.
1992 (disket)



NEXT LEVEL



AN OLIVER STONE FILM
ALEXANDER

NOVEMBER 2004

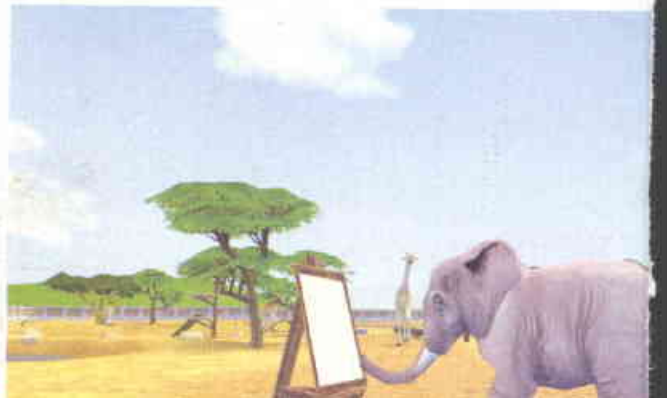
VERSİYON: LAZARAKOĞRUS
SİYEM
MUTLUKUN
OLIVER STONE



**CHRONICLES OF RIDDICK • PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL • NEXUS: THE
JUPITER INCIDENT • SCRAPLAND • ALEXANDER • ZOO TYCOON 2**

GELECEK AY:

Gelecek ay, 9. yaşımızı kutluyoruz. Nintendo Gamecube ve X-Box sahipleri için Konsol bölümünde de ayın oyunu seçimlerine başlıyoruz.



ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamo@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, alaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, gali@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Emin Barış, megaemin@level.com.tr

Eva Dvorackova, eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr

Savaş Alagöz, savas@level.com.tr

Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesığır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkasap

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

Vefa Bayırı 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, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASİR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Cto Sanayi

4. Levent - İstanbul Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi: Hasan Sarı

Dağıtım: DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık



Şubat sayısı 1 Şubat'ta, CD ve DVD'li versiyon olarak piyasada.