

108

12 DEMO: QUAKE 4, CIV 4, TOCA 3, UFO AFTERSHOCK - 3 MOD
22 VİDEO: STALKER, SPLINTER CELL 4, HOMAM 5... - VE DAHASI...EN İYİ 5
BEDAVA DEVASA
ONLINE OYUN

LEVEL DVD

OCAK 2006 11,00 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil)
2006-1 ISSN 1301-2134PRINCE
OF PERSIA:
THE TWO THRONES

HAYALLERİNİZİN SULTANI MI, BAŞINIZIN BELASI MI?

PETER JACKSON'S
KING KONG

ELDE SOPA DİNOZOR KOVALAMAK

The
MOVIES

IŞIK, FARE, MOTOR!

HAYALİNİZDEKİ FİLMİ ÇEKMEYE HAZIR OLUN

10
VOGELBURDA

2006'da 10 yaşında...

İNCELEMELER: GUN | BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES | KING KONG | SERIOUS SAM 2 | DRAGON QUEST 8
İLK BAKIŞ: BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2 | SPELLFORCE 2 | AGE OF CONAN | NEVERWINTER NIGHTS 2
ONLINE: EN İYİ 5 BEDAVA DEVASA ONLINE STRATEJİ USTASI: PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
DOSYA: KOJIMA'DAN CARMACK'A, OYUN DÜNYASININ 10 EN BÜYÜK YAPIMCISININ HİKAYESİ

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu,
sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ant Köksal ant@level.com.tr
Berkant Akarcan berkant@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkın jesuskane@level.com.tr
Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr
Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr
Olgay Ertez olgay@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Özden Aliyagıç
ozdena@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA
Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
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.



Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Karlı bir kış günüydü

Günlerden cumartesi, sabah sekiz. Derginin karşısındaki pastanede oturmuş, bir yandan sandviçimi kemiriyor, bir yandan da dün gece konuştuklarımızı düşünüyorum. Tüm ekiple toplandık ve geçen yılın değerlendirmesini yaptık. Son bir yılın tüm dergilerini önümüze açtık ve kendimize sorduk: Neden 2005'te hazırladığımız sayılarda beğenmediğimiz bir şeyler var gibi geliyor bize?

Bu sorunun cevabı ne kadar acı olsa da, sonunda buluyoruz: 2005'te yaptığımız hiçbir sayı bizden beklenecek kalitede değil. Kiminin kapağı, kiminin içeriği Level standardının altında, kiminde olmaması gerektiği kadar yazım hatası var. Yaptığımız hiçbir dergi-yi tam anlamıyla beğenmedik.

Ve ağzımda sandviç, birazdan yazacağım bu yazıyı düşüncelerimde şekillendirirken bir fikir çıkıyor yüze: Belki de Level'in bu kadar sevilmesinin sebebi bu durumda saklı. Hayır, dergide yaptığımız hatalarda değil. Yaptığımız hiçbir şeyi "evet, biz olduk!" diyecek kadar beğenmediğimiz için belki de, kimbilir.

Artık düşüncelerin, fikirlerin şekil alma zamanı. Aralık ayı boyunca boşuna saatlerce toplaşmadık. Bu toplantılarda tek yaptığımız dergilere bakıp "Hımm, hımm!" diye, kuku-mav kuşu gibi düşünmek olmadı. Hatalı bulduğumuz yönlerde saldırmaya, ama aynı zamanda da dergiyi bir sonraki seviyeye taşıyacak yenilikler bulmaya soyunduk (sanat için soyunmadık). Elinizde tuttuğunuz 2006'nın ilk sayısından itibaren bu değişiklikleri hissetmeye ve görmeye başlayacaksınız. Ama biz esas Mart'a hazırlanıyoruz. Eğer her şey planladığımız gibi giderse çok güzel bir şey olacak Mart'ta. Ne olacağını gelecek sayımızda duyuracağız. Az sabredin.

Yeni yılınızı, yaklaşan sömestr tatilinizi ve kurban bayramınızı kutlama parantezine alırım.

• Biz Yaparız, Siz Oynarsınız dosya konusuna muhtemelen çizimleriyle katkıda bulunan Emrah Çıldır'a kocaman teşekkürler.

• Bu ay dergiyi okurken "Davetlisiniz" başlığı altında bir kutucuk göreceksiniz. O kırmızı kutuyu takip edin.

• Mart sayımızı bekleme-nizi söylemiş miydim?



2140, 2150, 2160, 2... TWO WORLDS

İsmi, durumu giderek kötüleşen bir dünyayı anlattığı üç oyunluk Earth serisinden tanıdığımız Topware Interactive, yine gelecekte ama bu kez Kroth isimli uzak bir evrende geçen yeni bir RYO üzerinde çalışıyor. Xbox 360 ve PC için hazırlanmakta olan Two Worlds, klasik ortaçağ tarzı RYO'larını geleceğe uyarlayan bir oyun.

Dünyadan çok uzakta geçse de insanlığın umutsuz hayatta kalma çabasını anlatmaya devam eden Two Worlds'ün konusu hakkında ayrıntılı bilgi yok ama yapımcılar oynamakla bitiremeyeceğimiz uzun bir senaryodan, derinlikli karakterlerden ve birkaç farklı sondan bahsediyorlar. ■



Yapım: Topware Interactive **Dağıtım:** -
Platform: PC, Xbox 360 **Çıkış:** Kasım 2006 **Web:** -

KIRMIZI FERRARİ, SAĞA ÇEK!

OutRun 2006 Coast 2 Coast

Arcade salonlarının en hızlı, en baş döndürücü oyunlarından biri olan Sega'nın OutRun'ı, 2006 model bir sürümle geri dönüyor. OutRun 2006: Coast 2 Coast isimli oyun, en çok 12 lisanslı Ferrari modeliyle dikkat çekiyor (nasıl çekmesin, F430 ve 575 Super America modelleri de dahil listeye).

PC dışında PS2 ve PSP konsolları için de tasarlanan Coast 2 Coast, 30 farklı sahil şehrinde geçiyor (yani Kayseri yok oyunda). Altı oyuncuya kadar multiplayer desteği, lisans modu ve yeni görev modlarıyla, OutRun serisinin aynı zamanda yirminci yıl kutlamasını da temsil eden Coast 2 Coast'un bizleri hayal kırıklığına uğratmamasını bekliyoruz. ■

Yapım: Sumo Digital **Dağıtım:** Sega
Platform: PC, PS2, PSP **Çıkış:** - **Web:** -



BU ALEME GİREN BİR DAHA ÇIKAMAZ PARADISE CITY

Akıl, fikir, zekâ, ahlak gerektirmediği ve aradığı tek mesleki yeterlilik koşulu bir adet ruhsatsız tabanca ve bir miktar kirli sakal olduğu için her yeteneksizin ilgisine mazhar olan mafya kurumu, oyun dünyasının da sevdiği bir alan. Geçen yılın Gangland'ini oynayıp beğenenler için Sirius Games'den bu bağlamda güzel haberler geldi. Haraç kesip ayağa sıkın bir mafya örgütünü yönettiğiniz Gangland'e Paradise City isminde bir devam oyunu yapılıyor.

İsmi oyunun geçtiği şehirden alan Paradise City'de de tıpkı Gangland'deki gibi başlangıçta tek kişilik bir suç örgütünüz var. Hayattaki amacınız yanınıza alacağınız yeni yeteneklerle gelişip, rakip örgütlerin de başını ezerek tüm şehri ele geçirmek

(Paradise City'nin nasıl bir yer olduğu hakkında daha fazla bilgi için sizi ilgili Guns'n'Roses şarkısına yönlendirelim). Oyunu ilginç yapan özelliklerden biri, suç dosyanız (CV'niz) genişledikçe ve kötü ününüz yayıldıkça insanları daha kolay etki altına alabiliyor olmanız. Yeterince güçlenirseniz diğer suç örgütlerini bile kendi işlerinizi yaptırmak için kullanabileceksiniz.

Türünün yine GZS olacağı açıklanan devam oyununu kimin, ne zaman yayınlayacağı ise henüz belli değil. ■

Yapım: Serious Games **Dağıtım:** - **Platform:** PC
Çıkış: - **Web:** www.seriousgames.biz

KARANLIK SULARDA DALGALANAN TERÖR

ACT OF WAR: MANHATTAN TREASON

2005'in ilk çeyreğinde piyasaya çıkan ve sürpriz bir başarıya imza atan (satış olarak değilse de kapsam olarak) Act of War: Direct Action, Manhattan Treason isimli bir genişleme paketiyle geri dönüyor.

Amerikan topraklarının terör saldırıları sebebiyle iyice savaşa alanına döndüğü yakın gelecekte geçen orijinal oyun gibi Manhattan Treason da, "tam donanımlı özel birlikler teröristlere karşı" teması üstüne kurulu. Sadece bu kez kullanacağınız savaş oyuncuları öncekilere göre epey iri olacak. Seahawk ve Harrier gibi özel hava birimlerini kullanıp Typhoon denizaltıları ile denizdeki düşmanları avlayacağınız paket, oynanışa da bazı yenilikler getiriyor. Bunlardan biri paralı asker sistemi. Oyunda her görev için, hayat sigortası bedelini ödeyerek ekibeatabileceğiniz, Sniper'dan F-117 pilotuna, dokuz farklı askeri birim olacak. Bunların yaralanması ya da ölmesi durumunda ciddi para kaybedeceksiniz. Bunun dışında, var olan birimleriniz için de upgrade'ler ve yeni silahlar alıp, gücünüzü artırabileceksiniz.



Eugen Systems'in Mart ayında çıkardığı Act of War: Direct Action, Command & Conquer'u özleyen strateji oyuncularına ilaç gibi gelmişti. Manhattan Treason'ın bu kitleyi ne kadar tatmin edebileceğini de yakında göreceğiz. ■

Yapım: Eugen Systems **Dağıtım:** Atari **Platform:** PC **Çıkış:** Mart 2006
Web: www.atari.com/actofwar



SAVAŞI BİTİRMEME GELDİM

ÜBERSOLDIER

» Bilgisayar oyunları camiasında İkinci Dünya Savaşı yıllardır çeşitli yapımcılardan gelen çoğu birbirine misilleme mantığındaki benzer saldırılarla sürmeye devam ediyor. Ama cepheden gelen son haberlere bakılırsa CDV'nin Burut Creative ekibiyle birlikte geliştirdiği yeni bir silah savaşı bitirebilecek gibi: ÜberSoldier! Bu askeri diğerlerinden ayıran yanı asla ölmemesi çünkü kendisi zaten ölü... Kendisini öldüren kişiden intikam alması için, genetik yapısıyla oynanarak mezarından çıkartılıp ortalığa salınan bir askerin hikâyesinin anlatıldığı ÜberSoldier klasik İkinci Dünya Savaşı silahlarının yanı sıra, ölü askerinizin doğaüstü güçlerini de kullanabileceğiniz değişik bir FPS olacak. Oyuna ilgili pek çok nokta hala karanlıkta ama en çok merak edilen, ÜberSoldier'in eski bir Nazi mi yoksa Naziler tarafından katledilmiş eski bir asker mi olduğu.

Dinamik fizik motoru ve bez bebek (rag doll) karakter animasyonları kullanan oyunun ekran görüntüleri, grafikler konusunda umutlarınızı yeşertecek kadar başarılı görünüyor. Sürprizi bozmak istemeyiz ama ÜberSoldier 2006'nın ilk vurgunlarından birini yapabilir, aklınızda bulunsun. ■

Yapım: Burut Creative Team **Dağıtım:** CDV **Platform:** PC
Çıkış: Mart 2006 **Web:** -

KING'S QUEST'İN DOKUZUNCU CANI THE SILVER LINING

Roberta Williams'ın Sierra için macera oyunları hazırladığı ve hepsinin de büyük başarı kazandığı yılların unutulmaz yapımlarından biri de King's Quest'ti ve oyun sekiz bölümlük bir seriye dönüşmüştü. Yıllar sonra oyunun hayranları tarafından, resmi bir devam oyunu değilse de, dokuzuncu King's Quest için çalışmalar başlatıldı. Ve fakat Vivendi Universal Games'in Sierra'yı satın almasıyla King's Quest IX: The Silver Lining de desteğini kaybetti. İnternette başlayan imza kampanyaları ve fanların baskısı sonunda Vivendi pes etti ve son habere göre KQIX'un hazırlıklarına devam edilmesi kararlaştırıldı. The Silver Lining ismi verilen yeni



oyun Phoenix Online Studios çatısı altında yapımcılarla buluşan hayranlarının desteğiyle (mesela oyundaki seslendirmeler onlara ait) yapılacak ve Phoenix'in sitesinden ücretsiz olarak indirilebilecek. Bunun için ne kadar beklememiz gerektiği ise henüz belli değil. ■

Yapım: Phoenix Online **Dağıtım:** Yok **Platform:** PC
Çıkış: - **Web:** <http://www.kqix.com>

HALO ZERO

Halo'yu PC'nizde iki boyutlu olarak görmek, oynamak, icabında koklamak ister misiniz? HYPERLINK "<http://www.halozero.new.fr>" www.halozero.new.fr adresinden indireceğiniz 21 MB'lık bir dosya ile böyle bir şansınız artık var. Tabii ki Halo Zero, resmi olarak Halo'nun bir parçası değil.

SNOOPY İT DALAŞINDA

Çocukluğumuzun kabus çizgi-filmlerinden birinin kahramanı olan Snoopy için yine kabus gibi olacağını tahmin ettiğimiz bir oyunun yapımına başlandı: Snoopy vs. The Red Baron. Oyun Birinci Dünya Savaşı'nda geçen bir uçuş simülasyonu olacak ve Snoopy dışında Charlie Brown, Linus, Lucy, Marcy ve Sally'e de yer verecek.

POSTAL 3

Kendini bilgisayar oyunlarını beyazperdede rezil etmeye adanmış yönetmen Uwe Boll'un ilk Postal'ı Running with Scissors ismiyle filme çekeceğini açıklamasının ardından Postal 3'ün yapım aşamasında olduğu haberi de geldi. Postal 3: Catharsis sadece PC'ye değil Xbox 360'a da çıkacak.

STARFALL

Blizzard'ın Diablo ekibinden bir süre önce ayrılıp Hyboreal Games'i kuran arkadaşlar, ilk projeleri Starfall'ı duyurdu. Sadece PC için tasarlanıyor olması dışında hakkında hemen hemen hiçbir bilgi olmayan Starfall için Hyboreal'in yaptığı tek açıklama "teknoloji, sanat ve hikâyenin buluşma noktası" gibi yuvarlak bir laf.

FANTASY EARTH

Final Fantasy'nin yapımcısı Square Enix'in merakla beklenen devasa online oyunu Fantasy Earth: The Ring of Dominion'in çıkış tarihi belli oldu. 23 Şubat. Tabii ki bu tarih sadece Japonya için geçerli.

THE CAPTURE OF SADDAM

Irak'a ne için asker gönderdiklerini bir türlü anlayamayan Amerikalılar, durum hakkındaki kafa karışıklıklarını çeşitli şekillerde yansıtmaya devam ediyorlar. Kuma Reality Games'in interaktif Saddam belgeseli de bu karışıklığın bir parçası. Oyun/belgesel karışımı yapımın The Capture of Saddam: Operation Red Dawn adlı bölümü geçtiğimiz günlerde yayınlandı. Saddam son özgürlük saatlerine tanıklık ederken bir yandan da oyun oynamak için bölümü HYPERLINK "<http://www.kumawar.com>" www.kumawar.com adresinden indirebilirsiniz.

GERÇEK ORADA BİR YERDE! UFO: AFTERLIGHT

Yeni nesil UFO'nun üçüncü oyunu UFO: Afterlight'in yapım aşamasında olduğu açıklandı. Yine Altar Games tarafından hazırlanan oyun, hikâyeyi Aftershock'un geçtiği alien saldırısı altındaki dünyadan Mars'ın çöllerle kaplı topraklarına taşıyacak. Böylece pis düşmanı kendi evinde ziyaret edip, kendi silahlarıyla vurmak gibi alternatif bir çözüm arayışına gireceğiz. İzometrik kamera açısının geliştirildiği, bina içlerine girmenin ve ortama hasar vermenin mümkün olduğu, termal gözlükten geliştirilebilir özel silahlara kadar yeni ekipmanların eklendiği, ekibimize alien ve robotların da katılacağı UFO: Afterlight'in henüz yayınlanmış bir ekran görüntüsü yok. Zaten ne zaman ve kim tarafından da yayınlanacağı belli değil... Şimdilik tam bir X-Files vakası. ■

Yapım: Altar Games **Dağıtım:** - **Platform:** PC
Çıkış: - **Web:** www.ufo-afterlight.com

BEZ BEBEK YUVADAN UÇTU

Lionhead Studios'un kıdemli tasarımcılarından Mark Healey'nin ismini bir süredir hobi niyetine yapıp Steam üzerinden yayınladığı kişisel projesi Rag Doll Kung-Fu ile duyuyorduk. Ama bu projenin ses getirmesi Healey'yi epey coşturmuş olacak ki, tasarımcı Lionhead'den ayrı- lıp kendi oyun stüdyosunu kurmaya karar verdi. Bullfrog yıllarından beri Peter Molyneux'yla birlikte çalışan Healey, yıl sonuna kadar ekibini oluşturup seneye de yeni bir oyunla karşımıza çıkmak istediğini söylüyor.

ICE AGE 2: MELTDOWN

Şirinliğiyle gönülleri fetheden animasyon harikası Ice Age filminin ikincisi Meltdown, Mart sonunda Amerika'da gösterime giriyor. 20th Century Fox bir yandan filmle ilgilenirken bir yandan da filmin oyunu için kolları sıvamış meğerse. Vivendi ile yapılan anlaşmaya göre aksiyon/macera türündeki Ice Age 2: Meltdown oyunu da filmle aynı günlerde piyasaya çıkacak ve sevenlerine çifte bayram yaptırarak. Oyun PC, PS2, Xbox, GC ve DS'e çıkacak.

WOW'DA MOVIES DENEYİMİ

Blizzard ve XFire, World of Warcraft oyuncularını yerlerinden zıplatacak bir yarışma duyurusu yaptı: "En İyi WoW Filmi" ... Tek yapmanız gereken kafanızda WoW evreninde geçen bir senaryo tasarlamak ve bunu oyun içinde canlandırmak. Çektiğiniz sahneleri kesip biçmek, düzenlemek, seslendirmek, müziklendirmek de sizin hünerli ellerinize bırakılmış durumda. Yarışmada üç ana kategori (dans, komedi, drama) altında beş "en iyi" ödülü dağıtılacak. Bunun dışında En İyi Diyalog, En İyi Müzik, Özel Efekt, En İyi Aksiyon Sahnesi gibi 10 alt dalda da ödül verilecek. Başvuru için 21 Ocak'a kadar vaktiniz var: HYPERLINK "http://www.worldofwarcraft.com/contests/xfire/" http://www.worldofwarcraft.com/contests/xfire/

COSSACKS II: BATTLE FOR EUROPE,

Yakın tarihin önemli savaşlarını konu edinen strateji oyunu Cossacks II'nin için bir genişleme paketi duyuruldu. Battle for Europe isimli eklenti, önceki genişleme paketi Napoleonic Wars'da da olduğu gibi 19'uncu yüzyıl başındaki Avrupa'ya odaklanıyor. Bu durumda iki paket arasındaki yedi farktan biri, Battle for Europe'a eklenen multiplayer haritaları. Diğer altı farkın var olup olmadığından emin değiliz.

FREELANCER İŞİ BIRAKTI,

Microsoft Game Studios'a bağlı oyun geliştirici Digital Anvil kapılarını kapattı. 1996 yılında Wing Commander'in tasarımcısı Chris Roberts tarafından kurulan ve Microsoft Games tarafından satın alınan Digital Anvil, birkaç yıl önce Roberts'in ayrılmasıyla ciddi kan kaybına uğramıştı. Roberts'in dışardan destek verdiği, tüm zamanların en ilgi çeken simülasyon oyunlarından biri Freelancer'in altına imzasını atmış olan Digital Anvil'in kadrosu, şimdi Microsoft Games'in çeşitli bölümlerinde görevlendirilmeyi bekliyor.

TOC-MAN

Önüne çıkan her şeyi yiyerek hayatını sürdürmeye çalışan Pac-Man'in azılı düşmanının isminin Toc-Man olduğunu belki bilmiyordunuz ama artık öğrenmek durumundasınız. Çünkü Toc-Man gelecek yıl çıkacak Pac-Man World Rally'de figüranlıktan kurtulup oyunun yıldızlarından biri oluyor. Oyunda Toc-Man'in yanı sıra Pac-Man'den tanıdık tüm karakterler de bulunacak, ayrıca Namco klasiği komik isimli tüm karakterler de yarış çizgisindeki yerlerini almaya hazırlanıyor. Yarış/aksiyon oyunu Pac-Man World Rally, PC, GC, PSP, PS2, ve Xbox için 2006 yazında çıkacak.

GÜZEL DÜNYANIN ZOR İŞLERİ

THE SACRED RINGS

Geçen yıl çıkan ve Myst tarzı macera oyunlarını (ölümüne zor bulmacalar, aynı anda hem korkunç hem güzel bir ıssızlık hissi, sanat eseri gibi grafikler) sevenlerin ilgisini çekmeyi başaran Aura: Fate of Ages bir devam oyununa kavuşuyor. The Sacred Rings isimli yeni oyun da birbirinden çekici ve sırlı mekânlarda geçecek. Ölümsüzlüğü ve sonsuz gücü temsil eden kutsal yüzüklerin kötülerin elinden kurtarılmasını konu edinen standart hikâneyi saymazsak türün sevenlerini yine uzun ve tatminkâr bir macera bekliyor. Oyun üç ayrı dünyada ve 400'den fazla mekânda geçiyor. Çevreyle etkileşimin güçlendirildiği, grafiklerin daha da kusursuz hale getirildiği The Sacred Rings'de sadece 25 bulmaca olması ise oyunun zorluğu konusunda fikir vermeye yetiyor. ■



Yapım: Streko-Graphics Dağıtım: Dreamcatcher Platform: PC Çıkış: - Web: -

DARK SECTOR

Unreal Tournament'in yapımcısı Digital Extremes tarafından son E3'te duyurulan ve büyük ilgi toplayan Dark Sector, uzun arayışlardan sonra bir yayıncıya kavuştu. Geçtiğimiz günlerde yapılan açıklamaya göre oyunu D3 Publisher yayınlayacak. Çıkış tarihi konusunda ise fazla bir gelişme yok; hedeflenen tarih 2007 sonbaharı. Oyun PC'nin yanı sıra Xbox 360 ve PS3'e de çıkacak. ■

ÜÇLEMENİN İLK ADIMI

PROJECT IM

FPS, bilim-kurgu, aksiyon, macera, RYO türlerini ve Unreal 3 motorunu aynı proje içinde birleştiren bir oyun geliyor. Şimdilik hangi isimle piyasaya çıkacağı belli olmayan ama kod ismi Project IM olarak belirlenen oyun, Danimarkalı bağımsız oyun stüdyosu Zero Point'in yapımı. Ağır zırhlarla ve fütüristik silahlarla donatılmış birimlerimizi yöneteceğimiz Project IM'in konusu hakkında birkaç bilgi kırıntısından fazlasına sahip değiliz ama bir üçleme olması tasarlanan hikâye boyunca, dünyanın muhtemel geleceği içinde, özel güvenlik birimleri için görev yapan bir askerin rolünde olacağız. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollara da çıkacak olan Project IM'in dört oyuncunun omuz omuza görev üstleneceği multiplayer modu ve çizgisel olmayan görev mantığı konusunda yapımcı Zero Point oldukça iddialı sözler ediyor. Yapımcılar ayrıca RYO türüne ait öğelerin oyunun fütüristik atmosferiyle çok iyi örtüştüğü konusunda da eminler. Şimdilik tek sorun henüz bir yayıncı bulunamamış olması. Çıkış tarihinin 2007'ye girdikten sonra belirlenecek olması da biraz üzücü tabii... ■



Yapım: Zero Point Dağıtım: - Platform: PC, PS3, Xbox 360 Çıkış: - Web: -

HEY DOSTUM, BİZ BURALARDA HEM YERALTINDA, HEM YERÜSTÜNDE GEÇEN STRATEJİ VE ROL YAPMA KARIŞIMI OLAN OYUNLARI PEK SEVMİYİZ...

STRANGER

Stronghold sevdiğimiz bir seridir. Onu yapan Alman firması Fireglow da sevdiğimiz bir kardeşimizdir. O zaman Stranger adlı bu strateji oyununa neden kem gözlerle bakıyoruz? Çünkü son zamanlarda çıkan tüm yeni GZS'lerde şunu görüyoruz: Üssünü yerin üstüne kur, düşmana saldır strateji olsun; arada bir yeraltına in, questler yap, hero'nu geliştir, rol yapma oyunu olsun. En son Dra-

gonshard'da gördüğümüz bu formülü, çok da fazla sevdiğimiz söylenemez.

Yine de Stranger'in tuhaf bir çekiciliği var. Bir kere öyle elf'ler, human'lar yok ortada. Hem dostlar hem de düşmanlar alabildiğine tuhaf yaratıklar. İsimleri de tuhaf. Yönebileceğimiz klanların Hasskora, Kradlaug, Bolperid gibi ses efekti tadında isimleri var. Ayrıca, oyunun grafiklerinde çizgi filmi bir

doğallık, bir güzellik var.

Dahasını soracak olursanız, yapımcı firma da çok fazla şey söylemiyor. İki kat arasında geçen, normal ırkların yerini alabildiğine tuhaf olanların aldığı bir Warcraft 3 klonu gibi geldi bize. Ama çıkınca göreceğiz hanyayı Konyayı. ■

Yapım: Fireglow Dağıtım: - Platform: PC

Çıkış: - Web: www.fireglowgames.com/stranger/



Kışın kalbinde FRP

Türkiye'de daha geniş bir kitleye ulaşan fantastik kurgu dünyasında bir convention daha ufukta gözüküyor. 28-29 Ocak ve 4-5, 11-12 Şubat Tarihlerinde Kadıköy Gitar Kafe'de gerçekleşecek olan Hearth of Winter; bu kış tüm Fantastik Kurgu severlerin kalbini fethetme çabası içerisinde bir araya gelen Level forumları kökenli Seraexperia ve de Icon, Frpnet gibi dost toplulukların yardımlarıyla organize ediliyor. Organizasyonda MDCLXVI (kişisel evren), Alien vs Predator, Forgotten Realms, Starwars, Vampire The Masquerade, Warhammer 40k (RPG), Ravenloft, Sorcerer's Crusade Dnd Generic ve Planescape gibi çok tanınmış oyunlar yer aldığı gibi Magic The Gathering kart oyunu ve üç masalı bir interaksyon oyun da mevcut olacak. 7 Ocak 2006'dan itibaren bu oyunlar için başvurularınızı seraexperia@gmail.com adresine yollayabilirsiniz. ■

BUHARLAŞAN OYUNLAR

Şimdiye dek çoğunlukla Rag Doll Kung-Fu ve Darwinia gibi bağımsız yapımların dağıtımını üstlenen Valve'in dijital Steam sistemine artık Strategy First de dahil olacak. Geçen ay çıkan denizcilik simülasyonu Dangerous Waters da dahil olmak üzere bundan böyle çıkacak önemli Strategy First oyunları, Steam kullanıcıları tarafından internette indirilebilecek. Firma bundan önce de kendi sitesinden 20'den fazla oyununun üçer saatlik paketlerini kullanıcılarının bedava kullanımına açmıştı. ■

SİMLERİN İŞ YAŞAMI

Son olarak Nightlife'la bütün kurtlarını döken, sitres mitres her şeyi atan Sims 2 karakterlerimiz için kötü haber. Oyun için geliştirilen yeni paket fena halde iş yaşamını konu alıyor. Open for Business adlı pakette kendi butiğünüzü, manavınızı, barınızı falan açabileceksiniz. Şimdiden "miras değil alın teri" yazılı bir tabela hazırlayıp Sims'in kullanıcı ürünü eşyalarının değişik tokuş edildiği sitesine koymayı düşünüyoruz. ■

ANTİK OYUN'UN YENİ YÜZÜ XOYUN.COM

2001 yılında AntikOyun'u açtıkları web siteleriyle tanındık. Özellikle bir zamanlar çoğumuzun severek ve zevkle oynadığı eski oyunları yeniden görme fırsatına kavuştuk. Zaman içinde konsollara el atıldılar. Özellikle PlayStation ve Xbox gibi konsollara çıkan oyunların incelemeleri, tam çözümleri, hileleri... vs yer aldığı yeni sitelerinde, oyun severlerin aradıklarını bulmaları mümkündür. Geçtiğimiz ay ise 4 yıllık tecrübe birikimiyle, yepyeni bir isimle karşımıza çıktılar: XOYUN.COM....

Konsol oyunlarının yanı sıra, PC oyunlarına da el atmaları ve çok daha dinamik web sayfalarıyla eski AntikOyun ruhunu yaşatmış olmaları bunun kanıtı. Ön inceleme, inceleme, haberler... vs kısacası her şey baştan aşağıya yenilenmiş. ■



level'in seçimi



OBSESSED

MTV'nin hazırlayıp sunduğu adı üstünde "takıntı" yaratan oyunlarla dolu bir site. Oyun tarihinin en eski, en arcade oyunlarından son moda küçük oyun tiplerine kadar tonla oyun bulacaksınız bu sayfada. Bilgisayar karşısında öldürmek istediğiniz vakitler için internette birçok seçenek mevcut, Obsessed de bunlar arasında iyilerden biri.

www.mtv.com/cms/templates/games/video_games/obsessed/flash_game/



MEGA 64

Oyunlardan tanıdığınız tiplerin sokakları doldurmasını ister miydiniz? Mesela L biçiminde bir Tetris parçasının her köşe başında sığışabileceği bir yer araması, Sam Fisher'in kostümü ve gözlüğüyle sokağınızda elektrik tellerine asılması, Solid Snake'in bir kafede, oturduğunuz sandalyenin arkasında saklanmaya çalışması hoşunuza gider miydi? Mega 64 sayfasında bu sorulara video formatında eğlenceli cevaplar var.

www.mega64.com



ADVENTURE LANTERN

Adventure oyunları hakkında Türkçe içerik sunan, yeni oyunların fragmanlarını ve ön incelemelerini, eskilerin incelemelerini ve tam çözümlerini açıklayan iyi bir kaynak. Aylık bir elektronik dergi olarak tasarlanan Adventure Lantern küçük bir grup maceraperest tarafından hazırlanıyor.

www.adventurelantern.com

YKLNİYR

Yılbaşı furcasını atlatmış olabiliriz ama Elder Scrolls ve Prey gibi oyunlar sayesinde bu bahar pek renkli geçecek.

OYUNUN İSMİ	TÜR	PLATFORM	KESİN ÇIKIŞ TARİHİ
American Conquest: Divided Nation	Strateji	PC	28 Ocak
Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji	PC	01 Şubat
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji	PC	15 Şubat
Panzer Elite Action	Aksiyon	PC	17 Şubat
Prey	FPS	PC	18 Şubat
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strateji	PC	21 Şubat
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik/Aksiyon	PC,PS2	21 Şubat
UFO: Extraterrestrials	Strateji	PC	21 Şubat
BLACK	FPS	PS2	22 Şubat
TOCA Race Driver 3	Yarış	PC, PS2	22 Şubat
ÜberSoldier	FPS	PC	24 Şubat
Crashday	Yarış	PC	24 Şubat
Galactic Civilizations II: Dreadlords	Strateji	PC	24 Şubat
FIFA Street 2	Spor	PC, PS2	24 Şubat
Heroes of M&M V	Strateji	PC	28 Şubat
LotR Online: Shadows of Angmar	Strateji	PC	Kış'06
Neverwinter Nights 2	RPG	PC	Kış'06
Seven Kingdoms: Conquest	Strateji	PC	Kış'06
Silent Hunter 4	Simulasyon	PC	Kış'06
LotR: The Battle for Middle Earth II	Strateji	PC	3 Mart
Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure	PC	3 Mart
Bully	Aksiyon	PS2	10 Mart
The Godfather	Aksiyon	PC, PS2	30 Mart
The Game	Aksiyon	PS2	31 Mart
Runaway 2	Adventure	PC	31 Mart
Faces of War	Strateji	PC	31 Mart
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik	PC, PS2	Bahar 06
Gothic 3	RPG	PC	06 Mayıs



NEVERWINTER NIGHTS 2



Rol yapmaya doymayan bünyelere Diyarlar'dan taze kan geliyor. NWN özellikle çoklu oyuncu modları ile çok tutmuş, hâlâ da deli gibi oynanan bir oyun. Fakat daha güzelinin gelmemesi için hiçbir neden yok.

Yeni oyun grafik olarak daha güzel gözüküyor. Fakat Obsidian yapımcıları Bioware'in oyun motoruna güvenerek enerjilerini oyun içine yönlendiriyorlar. Obsidian CEO'su Feargus Urquhart, amacın düzgün olan oyunu değiştirmektense eksiklerini tamamlayarak geliştirmek olduğunu belirtiyor. NWN 2 tek kişilik senaryonun yanında yine ağırlıklı olarak multiplayer seçenekleri ve kendi maceralarınızı yapabileceğiniz kapsamlı bir toolkit ile geliyor. "Yanında" sözümün altını çiziyorum çünkü Obsidian'da tek kişilik senaryo için KOTOR 2'nin iki katı yapımcı çalışıyor.

ÜÇ KİŞİ AĞAÇTAN KEDİ KURTARIRKEN

NWN 1'de ana karakterimize yalnızca bir yardımcı katılabiliyorduk. NWN 2 ile kahramanımıza sonradan değiştirilebilen iki karakter daha eşlik edecek. Ayrıca üç silahşörümüzle iddialı bir grup dinamiği için özel olarak ilgileniliyor. Bunun için Baldur's Gate ve KOTOR 2 arası bir savaş sistemi hazırlanıyor. Dolayısıyla savaşın herhangi bir anında oyunu durdurarak sakın kafayla hareketleri belirleyeceğiz. Ayrıca karakterlere sıralı emirler verilebilecek. Urquhart bu aksiyonlar sürerken diğer karakterlerin hareketleri konusunda yapay zekâya güvenebileceğimizi ekliyor. Oyundaki ana seçimimiz dokuz karakter tipinden olacak ki bunların bir kısmı yalnızca iyi, diğer kısmı ise kötü olarak oynanabilecek. Bu arada yandaşlarımızın karakter değerlerini ve yeteneklerini de aynı anda karakterimizde olduğu gibi belirleyeceğiz.

NWN 2 yan görevlere girmeden 40 saatlik eğlence sunacak. Yok, tadını çıkararak yan görevlere de bulaşırsanız bu rakam 60'a çıkacak. Çünkü görevlerin büyük çoğunluğunu seçmeli yan görevler oluşturuyor ki iyi ya da kötü olmanızı bunlar belirliyor. Ayrıca yandaşlarımızın ve iyi-kötü taraflar arasındaki seçimleriniz iletişim kuracağınız fraksiyonları dolayısıyla olayların gidişatını etkileyecek. Tabiatınızdaki değişimleri KOTOR 2'den daha hızlı iz-

Yan karakterlerimizin yapay zekâsından umufluyuz, bakın ne kadar da zeki bakıyorlar.



Buralara kış hiç uğramaz



Neverwinter 2'de ilk evimiz bataklıklar olacak.

leyeceğiz. Gidişata ters bir harekette bulunduğunuzda bunun etkisi daha fazla hissedilecek, yani bir iyilik abidesinin birine ok atmasının etkisi gül atmasından fazla olacak. Bunlar size yol, su ve tekrar oynanabilirlik olarak dönecek. Görev tarzını daha iyi anlatmak için Urquhart'ın sözünü aynen iletıyorum: "Ağaçtan kedi kurtarma tarzı görevlerle uğraşılmayacak. Görevler oyun dünyası ve karakter yaratımına uygun ilerleyecek."

WOW'DA BAŞLAYAN WARLOCK AŞKI

D&D'nin, masa üstünde değişirken PC'de yerinde durması

beklenemezdi. NWN 2 D&D 3.5 kurallarına uyumlu olacak. Üst seviye sınırı ise 20. Ayrıca karakter yaratımında yedi ırk ve 12 ana sınıf arasından seçim yapıyoruz. Oyundaki yeni ırkımız Sorcerer'ı andıran Warlock. Bunun dışında Bard üzerine özel olarak çalışılıyor. Ayrıca belirli bonuslara sahip alt sınıflardan birini de seçebileceğiz. Ne yazık ki NWN 1 karakterimizi burada kullanamayacağız.

Gördüğümüz gibi NWN 2'de amaç değiştirmekten çok geliştirmek, daha taktiksel ve eğlenceli bir oyun hazırlamak. Özellikle tek kişilik bölümle ilgili bilgilerden sonra beklemek daha zor. ■



Yazan Göker Nurbeyler

Yapım
Phenomic
Dağıtım
Jowood
Çıkış Tarihi
İlkbahar
2006
Tür
RTS
Sistem
PC

Spellforce 2

Gölge oyunları

Yaklaşık iki yıl öncesi: Bakalım alışveriş listemde neler varmış. "Gerçek zamanlı strateji, RYO ve güzel bir grafik motoru, dönerken iyi bir grafik kartı al. Yemek dolapta, ısıtır yersin." İlk iş olarak markete uğrayarak Spellforce aldım. Strateji olmasına rağmen kahraman olarak savaş meydanına inerek çeşitli görevler yapıyor, aynı bir RYO karakteri gibi level atıyoruz. Sonra yukarı çıkarak savaşa devam ediyoruz.

2006'DA GRAFİKSİZ OYUNA KIZ VERMİYORLAR

SF 2'nin ilk görüntülerini gördüğümde aklıma bir dönem önceki oyun videoları geldi. Bu güzelliğe rağmen ekran birimlerle tamamen dolsa bile ortalama bir PC'yi (2,2-2,5 GHz) kasmayacak. Bunu ilk oyunla hemen hemen aynı poligon sayısına sahip olmasına rağmen daha mantıklı adımlar atılmasına bağlayabiliriz. Örneğin birçok oyunun aksine birimlerdeki bazı ayrıntılar azaltılarak (ör: parmaklar) gereksiz poligon kullanımı engelleniyor. Buradan tasarruf edilen güç daha gerçekçi yüz animasyonlarına harcanıyor. Artık dudaklar konuşmalarla senkronize biçimde hareket ediyor. SP 1'de hareketleri mekanik gözükten birimler ardi ardına gelen çok sayıda animasyonla canlanıyor. Böylece savaşlar daha seri ve gerçekçi yaşanıyor. Ayrıca kıyıya vuran ve savaş üzerinde etkisi olan büyük dalgalar gibi doğa olayları da planlanıyor.

SP 2'nin yapısı birkaç değişiklik dışında sabit kalıyor. Oyun abisi gibi üçe bölünmüş: RYO görevleri, yapı ve gerçek zamanlı savaş stratejisi. Yapıdaki en büyük değişiklik yapı tarafına harcanan vaktin kısılması. Bunun için hammaddeye özel işçi olayı ortadan kalkmış. Böylece gıda üretimi hızlanarak üretim binalarının sayısını düşürüyor. Bu özellikle çok oyunculu partiler için iyi haber.

Rün'ler kaldırılarak Avatar'ın savaş alanında ölebilmesi sağlanmış. Bunun özellikle senaryoyu dramatikleştireceği belirtiliyor. Bunun dışında ışınlanma olayı tek tuşa dökülerek teleporter kullanma zorunluluğunu kaldırmış. Ayrıca yapay zekâ kontrolündeki birimler artık hangi birime nasıl saldıracaklarını daha iyi seçecekler.

IRKÇILIK YAPMAM, HEPSİYLE OYNARIM

Spellforce 2'nin tek kişilik görevlerinde yalnızca ışık ırklarına (insan, elf, cüce) hükmedebileceğiz. Bu üç ırktan hangisinin binalarını kuracağımıza ana

Birimlerdeki metalik parlama Bilen Adam'ı kıl etmek için yapılıyor.

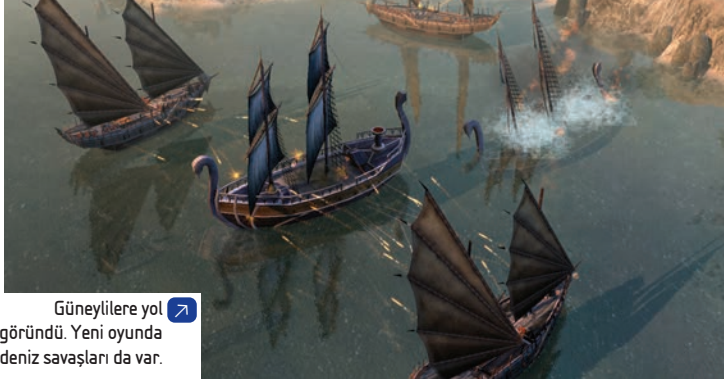


binada karar veriyoruz. Elfler büyü ve menzilli silahlara güveniyorlar, hammaddeleri Lenya denen şifalı bir bitki. İnsanlar Paladin'ler ve süvarilerle bezeli güçlü bir orduya sahipler, hammaddeleri demir. Cüceler ise bildiğimiz baltalı tanklar. Hammaddelerini mithril adıyla direkt Tolkien'den alıyorlar. Bunlar dışında iki fraksiyon daha bulunuyor. Çok oyunculu savaşlarda trol, ork ve barbar ırklarını da seçebileceğiz. Darkelf, gar-

goyl ve gölge savaşçılarından oluşan üçüncü fraksiyon ise bilgisayar yönetimine kalıyor. Liste nihayet tamam, of fena acıktım. Yuhuu doğum günü pastası almışlar!

Not: Beta Test'e katılma karşılığında nüfus cüzdanı fotokopimle oyunun kopyalanması karşılığında 10.000 Euro ödemeyi kabul ettiren bir yazıyı imzalamamı isteyen Jowood'a teşekkür ediyorum. ■





Güneylilere yol göründü. Yeni oyunda deniz savaşları da var.



Goblinler ufak tefek ama bu koca devler onlar için çalışıyor.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

Benim Tom Bombadil'im senin Balrog'unu döver!

Yazan Tuğbek Ölek



Kara süvarileri kullanabilmek kötü tarafın hoş sürprizlerinden.

Yapım
EA
Dağıtım
EA
Çıkış Tarihi
Mart 2006
Tür
GZS
Sistem
PC



Düşman artık avucumun içinde ve nihai bir saldırıyla sonunu getirmeye kararlıyım. Dokuz kara süvarimi düşmanın kuzeyine yönlendirdim. Güneyden akın akın goblinlerim ilerliyordu. Ama Elf oklarının sağanağında eriyip gitmemeleri için onlara destek gerekiyordu. Bu yüzden Balrog'u çağırdım ve onun gelişle saldırı başladı. Balrog elf kapılarını parçalarken Goblin'lerim çıplak elle tırmadıkları duvarlardan üssel olup aktılar. Artık kara süvarilerin saldırma zamanıydı... Süvariler? Süvarilerim nerede!!! Buradaydılar az önce ama şimdi yoklar! Ölmüş olamazlar ya? Nasıl bir güç dokuz kara süvariye birden yok eder?

Derken sislerin içinden insandan kısa cüceden uzunca bir efendi peydahlandı. Hoplaya zıplaya dolanıyor şarkısını söylüyordu:

"Şu bizim Tom Bombadil ne kadar tatlı dilli; Ceketini parlak mavi, sarıdır çizmeleri."

Goblinler, Tom Bombadil'in şarkısıyla ürperdiler ve bir anda hepsi dört bir yana kaçmaya başladı. Öyle bir panikle kaçıyorlardı ki az önce oldukları yerde ölen dokuz kara süvarinin cesedini çiğnediklerinin farkında bile değillerdi. Geriye bir tek Balrog kalmıştı, arkasını döndü kısa boynunun üzerindeki boynuzlu başını Bombadil'in seviyesine kadar eğerek bütün gücüyle gürledi. Gürlemeyle dağılan alevler üssümün girişini kavurmuştu. Ama Tom Bombadil'in cevabı çok daha ölümcüldü:

*"Hey lay! Nay nay nom!
Haydi canlar sekiniz!
Hobbitler! Midilliler!
Konukları severiz"*



Üç ay sonra Battle for Middle Earth 2 belki de siz oynayacaksınız bu sahneyi. Yeni oyun yüzük kardeşliğinin yolculuğundan çok o sırada Orta

Dünya'nın dört bir yanında yaşanan diğer çarpışmalara odaklanıyor. Bu yüzden de BfME 2 gözlerini kuzeye, Elf ve Cüce diyarlarına çeviriyor. Bir tarafta Gimli'nin soyu, diğer tarafta Elrond'un orduları karanlık tarafa karşı mücadele veriyor. Rohan ve Gondor ise tek bir insan ırkı olarak birleştirilmiş. Karşı taraftaki yeni ırkımız ise Goblinler.

Cüceler çok sağlam ama pek bir yavaş olmalarıyla farklı bir renk katacak oyuna. Üstelik çok daha güçlü binalara sahipler. Elfler cücelere göre pek bir hızlı ama kırılabilirler. Binaları sağlam olmasa bile büyü ile yaratılmalarının avantajına sahipler. Goblinler ise hızlı üretilip düzenli olmalarına karşılık düşman surlarına araç kullanmadan tırmanmalarıyla oyunu değiştirecek.

TOM VS BALROG

Yeni ırkların yanı sıra filmde kırılan bazı hoş detaylar BfME 2 ile tekrar hatırlanıyor. Bu detaylar arasında en hoşu Yüzüklerin Efendisi'nin en gizemli şahsiyeti Tom Bombadil'in oyunda süper bir kahraman olarak bulunması. Dağlardan daha yaşlı ve Gandalf'tan, hatta Sauron'dan bile güçlü bu ufak tefek neşeli karakter kitapta hiçbir savaşa karışmamıştı ama ilk oyunda Balrog'u Gondor'a getiren yapım ekibi, Bombadil

için de aynısını yapmaktan kaçınmayacaktır herhalde.

BfME 2'de artık istediğimiz yere binalarımızı dikebiliyoruz. Yani önceden belirlenmiş bina noktaları yok. Ayrıca kaynak binaları her ırk için ayrı (cücelerde maden, elflerde büyü ağaç) ve istediğiniz yere yerleştirilebiliyor. Ancak bunların ne kadar etkili çalıştığı birbirlerine olan uzaklıklarına bağlı. Kaynak binaları birbirinden ne kadar uzak olursa o kadar verimli çalışıyorlar.

Oyundaki diğer önemli değişiklik ana senaryonun iki farklı yapıya bölünmüş olması. İlk oyunda bir yandan bölgeleri ele geçirip güçleniyor bir yandan da hikâyeyi devam ettiren kilit savaşları oynuyorduk. Bu sefer hikâye bölümleri çizgisel ilerliyor ve üst üste görevleri yerine getiriyoruz. Yani herhangi bir klasik GZS ile aynı yapıda. Ama aynı zamanda Rome Total War'a benzer oynanan, büyük haritada bölgeleri ele geçirerek ilerlediğimiz ayrı bir mod var. Aynı Rome'da olduğu gibi elinizdeki bölgelerde bina ve asker üretebiliyoruz.

Sonuçta bana öyle geliyor ki EA bize ilkinden daha geniş ve daha renkli bir Battle for Middle Earth 2 hazırlıyor. Tüm gelişmeler içinde en heyecan verici olanı Yüzüklerin Efendisi'nin fazlasıyla kullanılıp tüketilmiş yanlarından çok bugüne dek geri planda kalmış kısımlarını konu alıyor olması. ■



GOTHIC 3

Grafiğin yapay zekaya doydğu an

Almanya/Essen'da bir iki ailenin ancak sığabileceği bir ev. Fakat burada ejderhalar ve orklar oturuyor. Burası satışlarda milyon barajını geçen Gothic serisinin yapımcısı Piranha Bytes'ın ofisi. İçeride başarılı oyunun üçüncüsü için yoğun bir çalışma var, ne de olsa rakip büyük: Elder Scrolls: Oblivion.

Neverwinter Nights 2'de olduğu gibi G3'te de amaç başarılı olanı bozmadan detaylara ağırlık vererek geliştirmek. RYO'larda "ne kadar özgür, o kadar iyi" inancındaki ben G3'te çok daha özgür olacağımızı duyunca G3'ün doğru yolda olduğuna inandım. G3'te görevler artık istenilen sırayla alınabiliyor. Bunun dışında oyun arayüzü basitleştirilerek karakter yönetimi ve gelişimi daha pratik hale getiriliyor.

BESİN ZİNCİRİNDE OYUNCUNUN YERİ

G3 oyuncuyu G2'nin bittiği yerden alacak. Hatırlarsınız ork-insan savaşı orkun üstünlüğüyle son bulmuştu. Gothic orklarının kendi kültürleri olması, onları insanları köleleştirmekten alıkoymuyor. Daha ilerisi orkları zafere götüren son dünyadaki tüm büyü'nün yok olmasını sağlıyor (FR mı desem Dragonlance mi?). Kahramanımızın ilk oyunlardaki kurtarılmayı bekleyen acemi, ezik haline döneceğini sanmayın. Ne de olsa zamanında ejderha katiliydik. Yani karakterimiz belirli yeteneklere sahip olarak önümüze geliyor. Fakat dünyadaki tüm büyü kaybolduğundan önümüze her çıkana kolaylıkla yararak ilerleyecek durumda değiliz.

Zindanlardan içi bayılanlara, çoğunlukla dış dünyada olacağımızı müjdeleyebilirim. G3'ün şehir sayısı (20) G2'yi ikiye katlıyor. Artık yolumuz kuzey buzullarına, büyük çöllere ve köleleştirilen insanların tutulduğu kale-

← G3'te Scavenger gibi tanıdık canlılara da rastlayacağız.

Yapım
Phenomic
Dağıtım
Jowood
Çıkış Tarihi
İlkbahar
2006
Tür
RYO
Sistem
PC

→ -Bey uyan, işe geç kalacaksın.
-5 dakikacık daha yatayım yaa...

Yazan Göker Nurbeyler



→ -Yine mi bodrumu ilaçlamadan tatile çıktın?!

-N'oldu? Nereden anladın?

re düşecek. Favori yeniliklerden biri de çevrenin gerçekten yaşadığı havasını veren etkileşimli yapay zekâ. İrksal çeşitliliklerle birlikte her bölge yaklaşık 40-50 canlıya ev sahipliği yapacak. Canlılar arasındaki besin zincirini izlemek de mümkün olacak. Piranha Bytes oyun kontrollerine de özel ilgi gösteriyor. G1'de kullanılan konsolvari kontroller yerini nihayet fareye bırakıyor. Böylece envanter kullanımında saçlarımız ağarmayacak. Etkileşimler fare tuşlarına dağıtılmış; bir meşaleyi sol tıklı söndürmek veya sağ tıklı almak gibi.

DEVASA OFFLINE OYUN

G3'te dost seçiminde özgürüz. Bize katılacak dost yoldan geçen biri veya parayla tutacağımız bir asker de olabilir. G3'te grup sayısı altıya çıkıyor: Kiralık katiller, esir av-

cıları, göçebeler, orman halkı, krala sadık asiler ve orklar. Birine bağlı kalmak ve sırayla gitmek zorunda olmadığınızdan önümüze çok sayıda görevle dolu uzun bir yol çıkıyor. G3'te genel olarak hemen her görevin üçer çözüm yolu bulunuyor fakat yapımcılar bu sayıyı daha yukarıya çekmeye çalışıyorlar.

G3'ün grafikleri resimlerde görebileceğiniz gibi gayet çirkin (yalan). Yetenekli motor sayesinde bir bitki diğerine benzemiyor. Ormana girdikçe Jurassic Park'a daldığınızı hissedebilirsiniz. Kapanışa doğru bomba bir haber vereyim: G3 görev bazlı bir multiplayer moduyla geliyor ve bu mod devasa online oyunlardaki gibi kim kimi kesecekten çok daha fazlası olacak. Evet, G3 çok çok iyi olacak. Geç zaman geç. ■



Seksi kadınlar,
yırtıcı hayvanlar;
kılıç, büyü ve sonsuz macera:
İşte online Conan!

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

Yapım
Funcom
Dağıtım
EA
Çıkış Tarihi
10 Mayıs
2006
Tür
Devasa
Online RPG
Sistem
PC

Yazan Mehmet Kentel

Arnold Schwarzenegger'ın Kaliforniya Valisi olup saçmalamaya başlamadan önce yaptığı anlamlı işlerden biri, Barbar Conan'ı çekmek olmuştur. Filmden yıllar sonra, Conan bilgisayarlarımızda yeniden hayat buluyor. Robert E. Howard'ın romanlarından önce çizgi roman olan, sonra sinemaya atılan, vahşi kahraman Conan, valilik macerasından sonra şimdi de bir bilgisayar oyununa adını veriyor.

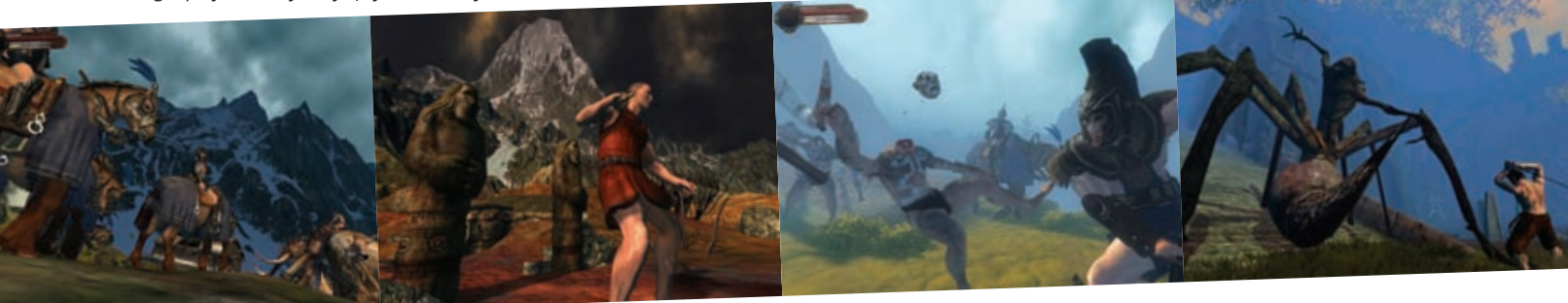
Age of Conan daha önce görmediğimiz bir oyun yapısına sahip. Oyunu alıp kurduğunuzda, gayet güzel bir single player deneyimi yaşayacaksınız, yakla-

oyunda, oyuncular Aquilonialı, Cimmerialı ve Stygialı olabilecek. Bir köle olarak, herhangi bir sınıf seçmeden başladığınız oyunda, 5. level'a geldiğinizde Warrior, Mage, Rogue ve Priest sınıflarından birini seçeceksiniz. Ayrıca 40. level'a vardığınızda dört tane lonca sınıfı seçebileceksiniz ki bunlar; el işi üretiminde ustalık, taktiksel uzmanlık, stratejik uzmanlık ve lordluk (sonucusu size kalıcı bir NPC yar-

zu anlayıp, buna göre tepki verecekler.

Oyunun asıl yoğunlaştığı alan savaşlar. Bunun için kale kuşatmaları bile kurulmuş AOC'a. "Ancak yine de savaş dışı aktivitelerde de oyuncuların sıkılmaması için her şeyi yapıyoruz" diyor yapımcılar, ben de onların yalancısıyım.

Teknik detayları unutmamalıyım çünkü AOC harika gözükten bir oyun. Gerçekten gerek insanlar, yaratıklar;



şık 20 saatlik bir süre boyunca. Tek kişilik modu bitirip "bana yeter" diyenler PES oynamaya dönecek, sizse araştırmacı yönünüzü göstererek, "bu işte bir iş var" deyip (neden ki?) AOC'un büyük sırrına ereceksiniz: Tek kişilik oyunda yarattığınız ve büyüttüğünüz kahramanınızı, AOC'un multiplayer evreninde oynayabileceksiniz. Yapımcılar bu fikirle, hem single player oyuncularını kazanmaya hem de multiplayer evreninde acemi oyuncuların başıboş dolanmasını engellemeye çalışıyor. Yalnız hileleri engellemek için single player da sunuculara bağlıyken oynanacak, oyuncular sürekli kontrol altında tutulacak.

"YALAN SÖYLEYECEK KADAR UYGARLAŞMADIM"

Oyunumuz, Conan'ın Aquilonia kralı olmasından hemen sonraki zaman diliminde vuku buluyor. Conan'ın yönetilemediği ama zaman zaman karşınıza çıktığı

dimci kazandırıyor).

AOC'un en iddialı olduğu alan, dövüş sistemi. Bugüne kadar yapılan devasa online oyunlarda sıra tabanlı denilebilecek bir dövüş sistemi vardı. AOC ise bunu tamamen değiştiriyor. Hamle yaptığınız altı farklı yönde, gerçek zamanlı olarak etkileşimde bulunabileceksiniz düşmanınızla. Bunun dışında, oyuncuların hareketlerine göre gelişen, değişen, büyüyen şehirler var oyunda. NPC'ler de diğer devasa onlinelardan alışık olduklarımız gibi hareketsiz duran ve siz yanlarına gelince konuşan tipler değil. Hepsinin belli bir ihtiyacı olacak ve bunlar için yanınıza gelip konuşacaklar. Ayrıca üstünüzde taşıdığınız silahlardan ya da giydiğiniz giysilerden, sizin düşman ya da dost olduğunuzu

gerekse de çevre çok çok iyi hazırlanmış. Conan'ın o karanlık, korkutucu, karışık, çok çeşitli atmosferini yaratmakta oldukça başarılı olacağını düşünüyorum.

Sonuç olarak, bir Conan hayranı değilim ama bu oyunun hayranı olmak için elimde çok sebep var. Çok fazla yenilik taşıyor içinde, üstelik de arkasından dersine çok iyi çalışmış gözükten bir yapımcı ekip var (Longest Journey ve Anarchy Online gibi de bir geçmiş var ekibin). Sayamadığım daha bir sürü özelliği var ki, bu oyunu 2006'nın en iyilerinden biri yapmaya yeter. Ama yakın bir arkadaşım şöyle der: "Bu işler -cek'le, -cak'la olmaz!" Haklı, beklemek ve görmek lazım... ■

BİZ YAPARIZ S



İZ OYNARSINIZ

Oyunları yapanları sizlerle tanıştırmak için Olympos Dağı'na tırmanıyoruz. Tutunun!

Başlangıç yemeği niyetine işte birkaç soğuk istatistik: Uluslararası Oyun Tasarımcıları Birliği'nin (IGDA) 3128 oyun tasarımcısıyla yaptığı bir ankete göre, oyun tasarımcılarının yüzde 83.3'ü beyaz, yüzde 88.5'i erkek, yüzde 92'si heteroseksüel, yüzde 64.3'ü üniversite mezunu. Ankete katılan 3128 tasarımcının yaş ortalaması 31 ve ortalama beş yıldır bu sektörde çalışıyorlar. Yıllık kazanç ortalamaları 57 bin dolar.

Böyle bakınca herhangi bir bankanın üst düzey yöneticileri arasında yapılmış bir anketten çok da farklı görünmüyor değil mi? İstatistikler yanlır diye boşuna söylemiyorlar. Birazdan okuyacaklarınız, oyun yaratma işinin bankacılığa, tasarımcıların da bankacılara pek benzemediğini ortaya koyacak. Ama okuyacaklarınızın asıl işlevi bu farkı açıklamak değil. Sadece bizi yıllarca kendi koyduğu kurallara göre oynatan bu adamları Olympos'un tepesinde ziyaret edelim istedik.

Her biri ayrı bir efsaneye imza atmış tasarımcılar arasından seçim yaparken ne kadar zorlandığımıza değinmeyeceğim. Çünkü hiç de zor olmadı... Tüm mitolojilerde olduğu gibi oyun evreninde de büyük tanrıların sayısı çok fazla değil. ■

Yazan Serpil Ulutürk İllüstrasyonlar Emrah Çıldır





SID MEIER (ATLAS)

Dünyayı sırtında taşıyan adam

Oyun zevki denen şey son derece öznel yargılara dayanır. Birinin yıllarca oynamaya devam ettiği oyun, bir başkası için 15 dakikada mazi olabilir. Ama konu Sid Meier ve onun

yaptığı oyunlar olunca oyuncular mucizevi bir şekilde uzlaşıyor. Kendisi oyun dünyasında “baba”, “yaşayan efsane”, “oyun dâhisi” gibi sıfatlarla anılıyor. Yani; bu âlemin en kral oyun tasarımcısı! İlginçtir ki Sid bütün bu yıldız sıfatları karşısında gaza gelip “dükkânı büyütmek” yerine Firaxis’teki odasında, en sevilen oyunu Civilization’ı geliştirmeye devam etmekle yetiniyor.

Otuz yıla yakın geçmişle bu sektörün en tecrübeli isimlerinden biri olan Sid Meier, ilk oyun stüdyosu MicroProse’u 28 yaşındayken (1982) kurdu. O günden beri de Solo Flight’dan başlayarak Pirates!, Railroad Tycoon, Colonization, Alpha Centauri ve tabii ki Civilization gibi hepsi de kendi çaplarında birer efsane haline alan birçok oyun yaptı.

Sid’in strateji oyunları konusundaki dehası hemen her oyunu için kazandığı saygın ödüllerle de tescillenmiş durumda. Özellikle de ilki 1991 yılında yayınlanan Civilization serisi. Oyun, çeşitli kereler “Dünyanın En İyi Oyunu” seçildi. Düşünerek, her türlü detayı kurcalayarak ve değiştirerek, yeni bir şeyler öğrenerek oynamayı sevenler için sadece Civilization değil, isminin önünde Sid Meier’s eklentisini barındıran tüm oyunlar birer cevher değerinde. 1985’te, daha oyun dünyası bir tilt ve arcade bulutu iken tasarladığı Silent Service ve devamı



Sid Meier’s Civilization

Bir turn daha!

Civilization serisi hakkındaki hissiyatımızı detaylı bir şekilde geçen ay incelediğimiz CivIV’ün yazısında zaten gördünüz ama bir oyun tanısından bahsederken en büyük mucizesini es geçemedik. Civilization, sıradan bir masa üstü oyundan yola çıkılarak tasarlanan ve ilk oyunun çıktığı 1991’den beri milyonlarca bilgisayara yayılmış müzmin bir hastalık. M.Ö. 4000 yılında ve dünyanın herhangi bir köşesinde tek bir şehir kurarak başladığımız oyunu 2050 yılına (eskiden 2020’ydi) kadar taşıyorsunuz. Oyunda sizin kararlarınızla şekillenen o kadar çok şey var ki, kimi zaman gerçek hayatınızı bu kadar ince düşünseniz Fizan’a vali olabileceğinizi fark ediyorsunuz. Ama Civilization’da imparatorluk kurmanın Fizan valiliğinden daha çekici bir tarafı var; oyunu bırakıp da işinize gücünüze bakamıyorsunuz. ■

niteliğindeki Red Storm Rising’le denizaltı kullanmanın ince-liklerini zorla öğreten, Gettysburg’la Amerikan İç Savaşı hakkında doktora tezleri yazacak kapasiteye ulaşmamızı sağlayan, Railroad Tycoon’la demiryolu işletmeciliğinin sırlarını, Alpha Centauri’yle uzayın sınırlarını düşündüren Sid Meier bir yönüyle hep farklıydı: Kafa yormayı gerektiren, zorlayan ama bu sırada ilginç bir şekilde zamandan ve mekândan kopacak kadar bilgisayara gömülmenizi sağlayan oyunlar yapıyordu. İlgi alanlarını (uçaklar, trenler, denizaltılar, dünya tarihi, İkinci Dünya Savaşı) oyunlarla o kadar iyi bir şekilde birleştirdi ki dünyanın her tarafından milyonlarca insanın aynı konulardan anlar hale gelmesini sağladı. Sid Meier’a kafamızı çalıştırmamın eğlenceli bir şey olduğunu kanıtla-dığı için öylesine minnettarız ki oyunları yüzünden işittiğimiz azarlar, kaçırdığımız sınavlar, alamadığımız terfiler, kavga ettiğimiz ev arkadaşları, terk edip giden sevgililer o kadar da umurumuzda değil. ■

TAKIMDA “BEN” YOKTUR

Yoktur evet. Bir takım- da Sid varsa, o takım genel olarak Sid’in takımı diye anılır ve di- ğer isimler onun geniş gölgesi altında kaybo- lur. Sid Meier’in başa- rısında her zaman doğru insanlarla çalış- mış olmasının da kat- kısı var. Bunlardan biri Bill Stealey. MicroPro- se’un iki kurucusun- dan biri olan yani Sid’le daha işin başında birlikte çalışmaya başlayan Stealey, MicroProse döneminde çıkan tüm oyunların tasarımında rol aldı. Birleşik Devletler Hava Kuvvetleri Akademisi mezunuydu ve Sid Meier imzalı uçuş simülasyonu oyunlarına gerçekçilik kazandıran esas isimdi.



Brian Reynolds da Sid’in birkaç yıl önce- sine kadar hiç yanından ayırmadığı bir baş- ka isimdi. Biz sadece hangi oyunlarda “baş tasarımcı” olarak görev aldığını söyleyelim, önemine siz karar verin: Colonization, Civilization II, Alpha Centauri, Gettysburg... Big Huge Games’i kurup Rise of Nations isimli şaheseri yaratma işine gömülmeseydi muhtemelen CivIII ve IV’te de ismini büyük har- flerle görecektik.

Bruce Shelley’yi sadece Ensemble Studi- os ve Age of Empires serisiyle tanıyanlara Civilization’ı Sid Meier’la kafa kafaya verip ilk tasarlayan kişi odur desek? Hatta yetin- meyip Railroad Tycoon’u ve Covert Action’ı da sırtladığını söylesek? Eski MicroProse’un bu gedikli ismi de 1996’da Age of Empires’i tasarlamak üzere Ensemble’a katılıp Sid’le yollarını ayırdı. ■



PETER MOLYNEUX (NARCISSUS)

Her ipin cambazı

Peter Molyneux’yu herkes “god game” denen ve oyuncuya tanrı rolünü veren türün ilk ve tek daimi temsilcisi olarak tanıyor. Populous (1989) çıktığında herkesin şursuzca kendini bu oyuna

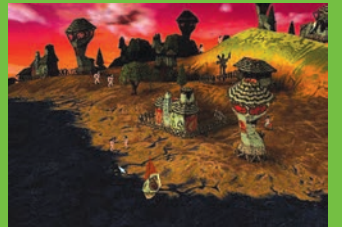
kaptırması, Molyneux’nun ne kadar isabetli bir fikir yarattığını herkese gösterdi zaten. Ancak hedefi 12’den vurunca yeni projelerden uzaklaşıp tüm enerjisini başarılı olmuş oyununu geliştirmeye adanmış bir çok geli-

tiriciden farklı olarak Molyneux, vak- tinin kalanını Populous’a on tane devam oyunu hazırlamakla geçirmeye- di. Kurucusu olduğu Bullfrog döneminde Powermonger ve Syndicate gibi Populous kadar meşhur olama- mış ama en az onun kadar takdire şayan strateji oyunları sundu oyun- culara. Hi-Octane’da yarışıyor, Theme Hospital ve Theme Park’ta işlet- mecilik yapıyorduk. Yine Bullfrog yıl- larında tasarladığı Dungeon Keeper görebileceğiniz en eğlenceli strateji oyunlarından biriydi. Bir zindana ►

Populous

Dünyaya tepeden bakmak

“Her tanrının bir mucizesi vardır” fikriyle, dosya konumuz içinde yer verdiğimiz her tasarımcının başyapıtı için bir bölüm ayırmayı kararla- ştırdığımızda Peter Molyneux’un işleri karıştıracığını hesaplaya- mamıştık. Molyneux’un sürekli farklı yönlere sapan çizgisi üzerinde tüm gidişatı belirleyen bir oyun saptamak hayli tartışmalı bir mesele. Ama tanrıçlık oyununun çıkış noktasında durması sebebiyle Popu- lus’u bir adım öne çıkarıp, “işte budur” demek mümkün. Molyneux’ya “dahi” ünvanını kazandıran Populous, kendi saflarına daha fazla kul ve daha fazla toprak katmak için birbi- riyle savaşan duran tanrıların hikâyesiydi. Göz alan dünyası ve farklı konusuy- la kendi zamanının ötesinde bir oyundu ve Black & White çıkana kadar dünyaya tepeden bakma arzumuzu doyurabilmişti. ■



bekçilik yaparken ne kadar kötü ve acımasız olunabilirse o kadar kötü ve acımasız olan bir karakteri oynuyorduk.

Derken Peter Molyneux'nun aklına Dungeon Keeper'da bizi temsil eden "eli" Black & White diye bir oyuna taşımak geldi. Lionhead Studios'u kurduktan sonra yayınladığı bu ilk oyunda Populous'la başarısı kanıtlanan "god game" fikrini sanal hayvan bacaklığıyla birleştirmek gibi fantastik bir iş yaptı. Tüm çocuklu-

ğunu babasının oyuncakçı dükkânında binbir türlü oyuncakla geçiren Molyneux için bu fikir belki de her gün düşündüğü sıradan şeylerden biriydi...

Black & White 2'nin çıkmasını beklediğimiz yıllarda Xbox için tasarladığı Fable'la bir kez daha şaşırttı Molyneux. Geçtiğimiz aylarda PC için genişletilerek Fable: The Lost Chapters ismiyle tekrar yayınlanan bu oyunla RYO türünde de ne denli incelikli çalışabildiğini gösterdi. Molyneux'ya yakıştırılan "Tanrı kompleksi" teşhisi, birbirinden farklı türlerde birbirinden yaratıcı oyunlar tasarlayan bu adam için kısmen yanıltıcı bir teşhis. Zira oyunlar söz konusu olduğunda, onun kadar tür ve içerik zenginliği yakalayabilmiş başka tasarımcı yok. En son eseri The Movies'de bunu bir kez daha gördük. ■



JOHN CARMACK (HADES)

Ve tanrı cehennemi yarattı...

John Romero, Adrian Carmack ve Tom Hall'la birlikte id Software'i kurduğunda 21 yaşındaydı (1991) ve herkes gibi o da Dallas'ın bir köşesinde kurulan bu küçük yazılım evi-

nin oyun endüstrisinin geleceğini belirleyeceğinden habersizdi.

John Carmack iyi bir tasarımcıdan ziyade, iyi bir yazılım mucidi. id'yi kurmadan önce aynı kadroyla birlikte hazırladığı ve bütün teknik altyapısını üstlendiği Commander Keen serisinden başlayarak altına imzasını attığı her oyun için daha önce denenmemiş yenilikler getirdi Carmack. 1992'de Wolfenstein

3D'den başlayarak PC oyunları dünyasına first-person shooter türünü ve "deathmatch" kavramını kazandıran, 3D grafik akımını başlatan, Doom ile tüm dengeleri altüst eden Quake'ten itibaren de kesin bir şekilde oyun teknolojileri konusundaki bir numaralı isim haline gelen Carmack, getirdiği yeniliklerle övüldüğü kadar eleştirilen de bir isim. Özellikle Quake'ten sonra piyasanın birbirinin kopyası, içeriksiz ve ruhsuz 3D shooter'larla dolmasının sorumlusu ilan edildi (ki öyleydi). Öte yandan, yazdığı oyunların kaynak kodlarını oyuncuların kullanımına açması, Linux gibi serbest yazılımları desteklemesi ve geliştirdiği oyunlar çevresinde oluşan topluluklarla yeni modlar için sürekli etkileşim halinde olması Carmack'a duyulan saygının büyümesini sağladı.

Yeterince Ferrari edindiğine karar veren Carmack 2000 yılından beri oyunlarının yanı sıra kurucu ortağı olduğu Armadillo Aerospace isminde, uzay roketleri üzerine çalışan bir şirketle de meşgul. ■



Doom

Herkes kendi cehennemini yaşar id Software'in ve tabii John Carmack'ın hemen her oyunu 3D FPS'ler evriminin en önemli basamakları olmayı başardı ama Doom'un yeri ayrıydı. 1993'te yayınlanan oyun o ana dek hiçbir oyunda görmediğimiz kalitede 3D grafiklerle donatılmış, ağ üzerinden çok oyunculu oynanabilen, ekstra kan, ekstra şiddet dozuyla oyunlarda şiddet tartışmasının çıkış noktası haline gelen, mod geliştirme işini oyunculara bırakan, başlı başına bir ilk'ti. Shareware olmasının da katkısıyla iki yıl içinde 10 milyon bilgisayara yayıldı. Doom'dan sonra da hiçbir şey eskisi gibi olmadı. ■



SHIGERU MIYAMOTO (KİBELE)

Her tarafından oyun fıskırıyor!



Shigeru Miyamoto'yu, cinsiyet engeline rağmen bereket tanrıçası Kibele ile özdeşleştirmemiz kaçınılmazdı (Priapos isminde

bir bereket tanrısı da var ama onun resmini yayınlamamız biraz zor). Çünkü oyun dünyasının bu en bereketli adamı her şeyden çok yaratıcılığıyla ve bereketiyle öne çıkıyor.

Miyamoto'nun oyun dünyasına girişinin ilginç de bir hikâyesi var. Nintendo'nun başkanı, babasının arkadaşı olduğu için torpille, o zamanlar sadece oyuncak üreten Nintendo'ya alınmış Miyamoto (1977). Başlangıçta şirkette ona verecek bir iş bile yokmuş ve Miyamoto üç yıl boyunca hemen hemen hiçbir şey yapmadan Nintendo'da asistan olarak takılmış. 1980'de, kadroda ki herkes başka işlerle çok meşgul olduğu için

Amerika'dan gelen bir dijital oyun siparişi Miyamoto'ya verilmiş. Ve Miyamoto hem kendisinin hem Nintendo'nun, hem de oyun tarihinin kaderini etkileyen ilk hamlesini yapmış: Donkey Kong... Çıktığı andan itibaren hit olan Donkey Kong'un ardından

diğerleri de gelmiş. İlk ismi Jump Man olan Mario, sonra Zelda, Yoshi, Wario, Luigi, Pikmin ve bu karakterler çevresinde dönen onlarca oyun... Tümü de Shigeru Miyamoto'nun mutedil dalgalı zihninden ortaya

saçıldı ve hem Nintendo'yu hem oyuncuları ihya etti. Herhangi biri olarak işe başlayan Miyamoto ise şimdi Nintendo'nun en büyük kolu olan EAD'ın (Entertainment Analysis and Development) başkanlığını yürütüyor. ■



Super Mario Bros.

Her kapıyı açan anahtar

Miyamoto'nun yarattığı tüm karakterler Nintendo markasının gelişmesinde ve daha çok oyuncunun konsollara yönelmesinde çok önemli katkıya sahip ama Super Mario Bros.'un (1985) oyuncuyla buluştuğu gündün itibaren Nintendo için doğal bir maskot haline geldiği de bir gerçek. Elbette hiç Game Boy almamış oyuncular bile bu kırmızı şapkallı, İngiliz anahtarlı musluk tamircisini ve kardeşi Luigi'yi tanıyor. Super Mario Bros. sadece bu yüzden değil, görüntüyü yana kaydırarak (side-scrolling) oynanan platform oyunlarının ilki olması (ve ardından yüzlerce gelmesi) sebebiyle de ayrı bir öneme sahip. Birçok oyuncu ilk prensesini bu oyunda kurtardı, ilk kez Mario biraderler sayesinde bir düşmanı üstüne zıplayarak tepeledi ve mantarların yan etkilerini ilk kez burada fark etti. ■



RON GILBERT (HERMES)

Sağlam kafa, sağlam vücut



The Secret of Monkey Island

Guybrush'tan korsan olur mu?

Monkey Island serisinin ilk oyunuydu The Secret of Monkey Island. Ve oyuncular üzerinde öyle kalıcı etkileri oldu ki, getirdiği standartlar bugün bile adventure türünün oyunları için geçerliliğini koruyor (ve bir türlü yükseltilemiyor). Ron Gilbert'in hem senaryosunu yazdığı hem de tasarımını üstlendiği The Secret of Monkey Island'la eğlenceli bir hikâyenin, özgün karakterlerin, zeki ve komik diyalogların ne kadar belirleyici olduğu görülmüş oldu. Bu formüle bir de SCUMM eklenince tadına doyumlanmayan Lucas adventure'ları ve Monkey Island serisinin üç oyunluk devamı ardı ardına eklendi. Ancak Monkey Island'ın sırrı hâlâ çözülmüş değil. Serinin isim haklarını elinde tutan Lucas'ın adventure'a yatırım yapmayı keskinliğini düşünürsek, asla da çözülemeyecek. ■



Öncelikle bilmeyenler için Hermes'i hatırlatalım. Yunan mitolojisinin en renkli, en eğlenceli, en zıpzır, gezginci, maceracı tanrısıdır Hermes. Ron Gilbert'ti tipi sebebiyle Dionysus da ilan edebiliriz ama oyun endüstrisine katkıları, onu Hermes yapıyor. Gilbert, henüz oyunlarda grafik kullanılmadığı, her şeyin yazı tabanlı olduğu günlerde komut girerek ve grafiklere tıklayarak oynanan devrim niteliğindeki Maniac Mansion'la ortaya çıktı (1987). Gilbert'in tasarladığı ve ►

Adventure türünü yıllarca zirvede tutacak SCUMM sistemiyle (Script Creation Utility for Maniac Mansion) LucasArts'ın (ki o zamanlar ismi Lucasfilm Games'di) altın çağı başlamış oldu.

Gilbert SCUMM motorunu kullanarak Lucas için her biri birer efsane halini alan ve hala hasretle andığımız adventure oyunları tasarlamaya başladı. Indiana Jones, Full Throttle, Loom, Sam & Max, Day of the Tentacle gi-

bi oyunların hepsi Ron Gilbert'in elinden çıktı ve hiç unutulmadı. Ama en çok da Monkey Island... Bu oyunların SCUMM dışındaki ortak noktaları hepsinin de ruhuna sinmiş olan müziplikleriydi.

Ron Gilbert 1994'te Lucas'tan ayrılıp Humongous Entertainment'ı kurdu ve çocuklar için birbirinden güzel oyunlar yazmaya başladı. Tüm hayranları gibi o da Monkey Island 5'i yapabileceği bir günün gelmesini diliyor. ■



HIDEO KOJIMA (METIS)

Bilgeliğin can veren dokunuşu



Bir tanrı yerine tanrıçaya denk düşen diğer bir dahi tasarımcı (ikisinin de Japon olması tamamen tesadüf, vallahı bir kasıt yok). 1986 yılında, üzerinde çalıştığı ilk oyunu Lost World (evet, böyle yazılıyor) Konami tarafından iptal edilmeseydi belki de Kojima'yı bambaşka biri olarak tanıyacaktık. Lost World, maskeli bir kadın güreşçinin kötülükle savaşı temasına dayanan bir platform oyunuydu ve MGS'yle hiç alakası yoktu... 1987'de Metal Gear Solid serisinin ilk oyunu Metal Gear'ı yaptı ve bir anda oyun Japonya'nın hiti oldu. Hırslı bir sinema yönetmeni adayı iken kendini Konami'nin MSX kolunda oyun geliştirirken bulan Kojima

için bu, ikinci yol ayrıımıydı.

Hayatı boyunca bir şekilde ilk tercihlerini ıskalayıp biraz da tesadüflere mahkûm kalan insanların hiçbir zaman çok da mutlu ve başarılı olamayacağı söylenir, ama Kojima yaratıcılığı, bilgisi ve azmiyle bu inanışı yalanlıyor. Yaptığı her işe, sanatçı dokunuşuyla can veren Hideo Kojima'nın, tüm kariyerini adadığı MGS serisi dışında Snatcher ve onun devamı sayılabilecek Policenauts isimli iki adventure oyunu, 90'ların başında Japonya'yı sallamaktaydı. Derken Sony, Metal Gear 2: Solid Snake'in (1990) üstünden geçen sekiz yılın ardından, PlayStation için ilk Metal Gear Solid'i yapması için Kojima'yla anlaştı ve MGS2: Sons of Liberty, MGS3: Snake Eater derken en son PSP için yayınlanan Metal Gear Ac!d'e kadar gelindi...

Hideo şimdi kendi şirketi Kojima Productions ekibi ve yine Konami'yle birlikte, tanık olacağımız son Snake macerası MGS4: Guns of Patriots için çalışıyor. ■



Metal Gear Solid

Çaylak askerinin büyük zaferi

Efsaneyi başlatan Metal Gear isimli oyundu. Oyunda, Solid Snake isiminde genç bir askeri yöneterek Metal Gear denen ölümcül silahı durdurmaya çalışıyorduk. Ardından Metal Gear 2 geldi. İki oyun da Japonya'da ve kısmen Avrupa'da çok tutuldu. 8-bitlik platformlarda ne kadar olabilirse o kadar görkemli bir tarzı, kafa kurcalayıcı, sürprizli bir hikâyesi ve daha önce görülmemiş oynanış özellikleri vardı Metal Gear'ın.

PlayStation'ın şefkatli kollarına doğan Metal Gear Solid ise hem üstün bir platformun hem de daha kalabalık bir meraklı kitlesinin tüm avantajlarını kullanmayı başardı. MGS'yi oynayan herkes için "oyun" tanımı artık eskisinden farklıydı. Kojima'nın ortaya koydukları, sadece oyuncularını değil diğer tasarımcıları da derinden etkilemişti ve oyun dünyası sinemaya ait değerlerden faydalanmayı MGS'yle öğrendi. ■





WILL WRIGHT (MORPHEUS)

Rüyalarımıza dokunan dahi

Bana sorarsanız (ki sormasanız da söyleyeceğim), Will Wright Aristo'nun "Sanat, hayatı taklit eder" sözünü oyun dünyasında en iyi yorumlayabilmiş insandır. Yazılmış yüzlerce simülasyon oyunu arasından Wright'ın imzasını taşıyanların sıyrılıp çok özel bir yere oturmasını sağlayan şey, yaşadığımız günlük hayatı (The Sims) ve yaşadığımız alanları (SimCity) önümüze sürüp, "şimdi bunu istediğiniz gibi değiştirin" fikrini kullanmasıydı. Sürüp giden gündelik yaşam gibi bu oyunlarda da belli bir son yoktu ve sıkılana kadar oynanabiliyordu. 1987'de Maxis'i kuran, 89'da ise ilk SimCity'yi yayınlayan Wright'ın bu yaklaşımı öylesine başarılı oldu ki maddi sıkıntılarla zar zor kurulan firmanın kasasında 1995'te tam 50 milyon dolar vardı (ve 50 milyonu olan her geliştirici firma gibi Maxis'i de EA satın aldı). Bu arada SimEarth, SimAnt, SimCity 2000 ve SimCopter de bir bir yayınlanmış ve Wright kendi oyun türünü; "Sim oyunu" denen akımı herkese kabul ettirmişti.

Asıl kıyamet ise 2000'de The Sims'le koştuktu. Wright "en çok satan oyun" formülünü çözmüştü: En sıradan oyuncunun, hatta bilgisayar oyunlarına hiç ilgisi olmayanların bile kolayca ısın-

The Sims

Bu "şeyler" yaşıyor!

Aslında Wright'ı anlatırken Sims'den bağımsız tutmak mümkün olmadığı için, Sims'i özel yapan yanlarından yukarıda bol bol bahsettik. Ama çocuk, kadın, erkek, genç yaşlı herkesi bilgisayar başına çekebilen bir oyun söz konusu olduğunda, hakkında söylenebilecekler de öyle kolayca bitmiyor. The Sims'in özellikle ikinci oyunla ulaştığı nokta, kendinizin (yetmezse tüm ailenizin) bir kopyasını dijital olarak yaratıp orada alternatif bir hayat sürdürüyor gibi hissetmenizi sağlayabiliyor. Tabii bu arada gerçek hayatınızdan The Sims oynamak için çaldığınız saatlerin bedelini, oyunu kapatmayı başardığınız andan itibaren ödemeye başlıyorsunuz. The Sims'in kimilerine göre tek kötü tarafı, bir şekilde gerçek hayatınızı sürdürmeye devam etmek zorunda olmanız (manyak bunlar!). ■



cağı basitlikte, herkesin kendini içinde hissedebileceği bir içerikle ve sürekli eklentilerle genişlemeye açık bir oyun... The Sims tüm zamanların en çok satan oyunu oldu. Wright şimdilerde Spore isminde ve bu kez insanlar yerine tek hücreli canlılarla başlayan bir evrim projesi üzerinde çalışıyor. "İyi oyunlar size Luke Skywalker gibi hissettirebiliyordu" diyor Wright, "Spore, George Lucas gibi hissetmenizi sağlayacak." ■



SAM HOUSER (ARES)

Ateşle oyun olur mu?

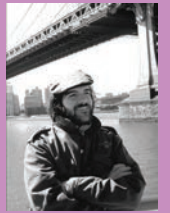
bilen çok fazla insan olmaması sizce de şaşırtıcı değil mi? Şimdiye kadar saydığımız bütün dahiler, imza günleri senin, konferanslar benim, oradan oraya koşturup hayranlarıyla buluşurken Sam Houser, Rockstar ekibi içindeki herhangi biri olmayı tercih etti.

Mart 98'den itibaren Take-Two'ya başkan yardımcısı olarak çalışan Houser, aynı zamanda Rockstar'ın kurucu ortağı ve başkanı ola-

GTA: San Andreas

Arka sokaklarda neler oluyor!?

Ne GTA 3 ne de GTA 4. İki oyun arasında bir köprü gibi duran ve GTA 4'le ilgili beklentileri hayal gücü sınırlarının ötesine taşıyan bir başyapıt San Andreas. Defalarca bitirseniz bile yeniden başladığınızda daha önce karşılaşmadığınız küçük oyunlarla, sürprizlerle karşılaşabileceğiniz, yapamadıkları yapabildiklerinden daha az olan bir oyun karakteriyle ilk kez tanıştığınız, radyo istasyonlarını ve çalan şarkılarını ezberlediğiniz bu nadide oyun, Houser'ın hin fikirlerinden fırlamış detaylarla dolu. Artık bazıları şehir efsanesi haline almış gizli bölümleri, çoğumuzun görmediği haritaları, sonu gelmeyen "easter egg"lerinin yanı sıra Hot Coffee skandalıyla hâlâ konuşulan San Andreas'ın oyun endüstrisini ve Amerikan Senatosu'nun muhafazakârlarını karşı karşıya getirdiğini de unutmamak lâzım... ■



Kısacık bilgisayar oyunları tarihinin son yedi yılına damgasını vurmuş Grand Theft Auto serisinin son harikası San Andreas'ta bayrağı taşıyan tasarımcı kimdir? Bu soruya cevap vere-

rak da görev üstleniyor. İlk GTA'nın (1997) çıktığı yıllarda oyunun yayıncısı BMG Interactive'in Londra ofisinden sorumlu olan ve GTA'nın bugüne kadar çıkmış tüm sürümlerinde bir şekilde bulunan Sam Houser, nihayetinde San Andreas'da "baş tasarımcı" payesini ele geçirdi.

Sam Houser ismini sadece GTA'yla anmak haksızlık olur. Midnight Club II'den Max Payne'e, Tropicó'dan Mafia'ya kadar çok sayıda başarılı oyunun künyesinde yer alan bu ismi ortalıkta pek görmesiniz de yaptığı işlere bakarak dehasını rahatlıkla hissedebilirsiniz. ■



RAY MUZYKA & GREG ZESCHUK (TİTANLAR)

"Rol yapmanın" incelikleri

Shattered Steel isimli nispeten başarısız bir ilk oyunun ardından Infinity adlı grafik motorunu yazarak RYO türünün yeni standartlarını belirledi. Baldur's Gate, bilgisayara bir türlü ısınmayan RYO'lar devrini kapatan oyundu. Sadece BioWare'in değil, Planescape Torment, Icewind Dale gibi Black Isle oyunlarının da kullandığı Infinity, uzun yıllar RYO türünü sırtında taşıdı. Neverwinter Nights çıktığında ise oyuncular masaüstü FRP ruhunu bilgisayara olabilecek en iyi şekilde taşıyan oyunla tanışmış oldular. Sonsuz varyasyona açık NWN üzerinden, kıtalar ötesindeki insanlar birlikte kendi maceralarını şekillendirip oynadı.

Ray Muzyka ve Greg Zeschuk ikilisinin tek başarısı güzel oyunlar yapmak da değil. BioWare'in bağımsız bir oyun stüdyosu olarak ayakta durabilmesi, kaymağını bütün oyuncuların da yediği özel bir çabanın ürünü. Geçtiğimiz ay, bir başka bağımsız firma olan Pandemic'le güçlerini birleştirerek bu konudaki kararlılıklarını ortaya koyan BioWare'in ayrılmaz patronları ve tasarım dehaları Ray ve Greg'i saygıyla selamlıyoruz (cümleyi bağlamak gerekiyordu). ■

O lur ya, iki tane tıp doktorunun birlikte yapabileceği şeyleri listelemeye karar vererseniz, araya bunları da eklemeyi unutmayın: Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic ve Jade Empire. 1995 yılında BioWare'i kuran ikili,



Baldur's Gate

FRP'nin RPG'ye dönüştüğü an

Hem teknik özellikleri hem de yüzlerce yan görevle genişleyen, doğrusallıktan uzak hikâyesiyle bir dönemin rol yapma açlığını sonuna kadar doyurmuş bir seriydi Baldur's Gate. BioWare'in geliştirdiği Infinity grafik motoru ilk kez BG'de ortaya çıktı ve izometrik bilgisayar RYO'larının çıkış noktası oldu. AD&D'nin sıra tabanlı oynanış kurallarını gerçek zamana uyarlayan ve beklenenin aksine evrene zarar vermek bir yana onu çok daha cazip bir yere dönüştüren Baldur's Gate, aldığı bütün riskleri olumlu sonuçlara dönüştürdü. Masaüstünden vazgeçmeye niyeti olmayan FRP'çiler bile oyunu sabahlara kadar oynar hale geldi. Ve sonuç, art arda çıkan kötü örnekler yüzünden AD&D'ye dayalı bilgisayar oyunları yapmanın kötü bir fikir olduğuna giderek daha keskin bir şekilde inanmaya başlayan tüm yapımcılar, yayıncılar ve oyuncular fikir değiştirdi. Makus talih yenilmiş oldu... ■

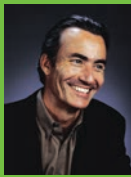


ACHILLES'İN TOPUĞU

Oyun dünyasının Olympos Dağı tüm başvurulara olumlu cevap veren ve herkesi kabul eden bir yer değil ne yazık ki (ya da iyi ki). Bazı isimler var ki bir takım talihsizlikler ve yanlış hesaplar yüzünden, zirveye çıkmaya çalışırken paldır küldür yuvarlandılar ve hiç ummadıkları yerlerle yetinmek zorunda kaldılar. Olsun, biz onları böyle de seviyoruz...

Trip Hawkins

Oyun endüstrisinin geleceği en parlak görünen isimlerinden biriydi Hawkins. İşin özellikle finans yönüyle ilgiliydi ve birkaç doğru hamlenin ardından kariyerini garantiye alacak bir kararla Electronic Arts'ı kurdu. Ancaaaak... Gün geldi (1991), Hawkins kendi elleriyle kurduğu EA'ı "daha iyisini yapabiliyim" diye düşünerek terk etti, yeni bir oluşuma gitti: 3DO! 90'ların başında oyun değil ama, aynı isimli oyun konsolları üreten firma, 94'te PlayStation'ın piyasaya girmesiyle oyun geliştirme işine döndü. Maalesef bu da işe yaramadı. Altında imzası olan Might & Magic ve Heroes gibi isimler yeterli olmadı. Hawkins, 3DO iflas edip kepenkleri indirdiğinden beri cep telefonları için oyunlar tasarlıyor...



John Romero

John Carmack'la birlikte id Software mucizesinin ardındaki iki önemli isimden biriydi. Wolfenstein 3D ve Doom efsanelerinden sonra ilk Quake'te de önemli bir rolü vardı. Ancak biraz tatsız bir şekilde id Software'den ayrıldığı andan itibaren işler renk değiştirmeye başladı. Romero



1996'da id'den ayrılıp Ion Storm'u kurdu. Firma Deus Ex ve Thief III gibi çok önemli yapımlara imza attı ama Romero'nun asıl görevi Daikatana'yı hazırlamaktı. Eidos'un da katkılarıyla oyun için son derece gereksiz bir şişirme kampanyası yürütüldü. Amerikan dergilerine verilen çarşaf gibi reklamlarda, üstünde 72 punto yazıyla "Sizi fahişem yapacağım - John Romero" yazacak kadar saçmalandı. Ve dört yıllık gecikmeyle, ortaya kimseyi memnun etmeyecek bir yapım çıktı. Ion Storm kapandı, Romero büyük oyunlardan elini eteğini çekti. Şimdi ne mi yapıyor? İsterseniz HYPERLINK "http://rome.ro" http://rome.ro adresine bir uğrayın...

Howard Scott Warshaw

Atari'nin oyun sistemleri en parlak yıllarını yaşarken Howard Scott Warshaw da iyi bir programcı olarak oradaydı. Yars' Revenge, Star Castle ve Raiders of the Lost Ark gibi birbirinden başarılı oyunlara imza attı. Ancak hiç hesapta olmayan bir şekilde E.T.'nin gazabına uğradı. Filmin piyasaya çıktığı ve büyük ilgi çektiği günlerde Atari hiç vakit kaybetmeden bir E.T. oyunu çıkartmak istedi. Tabii ki iş en tecrübeli isimlerden biri olarak Warshaw'a teslim edildi. Warshaw'un oyunu baştan sona tasarlamak için sadece altı haftası vardı ve o kısa süre sonunda ortaya kâbus gibi bir oyun çıktı. Atari büyük bir maddi zarara uğramıştı. Sonuçta ne firma ne de Warshaw'un programcılık kariyeri iflah olmadı. Atari kapandı, Warshaw kitap yazmaya başladı...



Derek Smart

Bu adamın hikayesi diğer üçünden de ilginçtir. 8bit zamanının muhteşem oyunu Elite'dan ve devamı olan Frontier'dan esinlenerek 1992'de "öyle bir uzay oyunu

yapacağım ki, içinde hiçbir şey eksik olmayacak" diye Battlecruiser 3000 AD adlı bir oyunun yapımına başladı. O zaman için ağza alınmayacak özelliklerden bahsediyordu: Sinirsel ağlardan faydalanan bir yapay zeka, bugünkü devasa online oyunlara yakın bir multiplayer özelliği... Aradan 4 yıl geçti ve oyun hala ortada yoktu. Oyuna tomarla para akıtan yayıncı Take 2, artık yeter deyip Derek Smart'a sormadan oyunu piyasaya çıkardı. Tabii ki, oyun daha tamamlanmamıştı ve harap haldeydi. Arabirim, kontroller ve oynanış o kadar karışık ki uzayda başladığınız oyunda, gemiyi bir metre hareket ettirmeden oyunu silenlerin sayısı, oyunu daha sonra bedava olarak internete verildiğinde indirenlerin sayısından fazlaydı.



Derek oyun yapımcılığı hayatı boyunca Battlecruiser'ı yapmaya devam etti. En son Dreamcatcher'la anlaşta, oyunun ismini Universal Combat olarak değiştirdi. Ama yine 3 senede bitiremeyince Dreamcatcher da oyunu olduğu gibi piyasaya sürdü. Derek yine mahkemelik oldu. Oyun yine rezalet çıktı. Yani oyunu için 14 yıl zaman harcamış, karşılığında rezil olmaktan başka bir şey elde edememişti.

Bugün bizim Mahir gibi, Derek Smart da bir internet efsanesi olmuş durumda ve oyun yapımcılığında ismi asla unutulmayacak bir şaka olarak anılıyor. Kendisiyle yapılan en son röportajda "Bu kadar uzun süredir oyun endüstrisinde olmak nasıl bir duydu?" diye sorulduğunda bakın nasıl cevap vermiş.

"Bilmem ki, ne zaman bunu düşünsem depresyona giriyorum. Neden bir inşaat işçisi veya itfaiyeci olmak gibi daha az tehlikeli bir iş seçmedim diye merak ediyorum..." ■

BilenAdam

BU SORUNUN TEMELİNDE YATAN... BROĞLORP... BLOP...

İlk başta kaset vardı... Ve her şey güzeldi. Kasetlerimiz, oyun oynayacak iki üç arkadaşımız ve çift kaset çalarlı müzik setlerimizle birlikte gayet mutluyduk. Okulumuza gider, oyunlarımızı cayır cayır kopyalayıp paylaşırdık. Orijinal diye bir şeyin varlığından habersizdik ve mutluyduk.

Daha sonra disketler girdi hayatımıza. 5.25"likler olsun, 3.5"likler olsun, hepsini sevgiyle karşıladık. Çünkü bizi kafa ayarı derdinden kurtarmışlardı, bir diske onlarca oyun sığabiliyordu ve oyunların yüklenmesini yarım saatten yarım dakikaya inmişti. Ama o da nesi? Bazı oyunlara başlamak için kitapçığın belli bir sayfasındaki bir kelimeyi girmemiz veya karton bir çemberden bir şifre bulmamız isteniyordu. Kitapçık mı? Çember mi? Onlar da neydi? Tam bu sırada oyun dünyamızın tamamlayıcıları oyun dergilerinde "orijinal" oyunlarla ilgili reklamlar çıkmaya başlamıştı. Bir şeyler oluyordu ama ne?

Daha sonra CD'ler girdi hayatımıza. İlk başta "olamaz" dedik. "700 MB mı? Hadi canım!" Kim, nasıl dolduracak ki bu kadar yeri? Oyun dediğin en fazla iki disket olurdu. Daha fazlası-

na ne gerek vardı ki? Hem oyunların ulaşabileceği son noktaya Amiga 1200'le zaten ulaşmıştık. Daha ötesine de asla ihtiyacımız olmayacaktı... Bu PC'lere de ne oluyordu öyle? Babalarımızın ofisindeki sıkıcı iş makineleri lütfen hadlerini bilsinlerdi.

İki yıl sonra hepimizin PC'si vardı. Tabii bir de CDRom'u. CD'lerle birlikte önce CD-Key'ler girdi hayatımıza, ardından Crack.Exe'ler. Artık nerede yanlış yaptığımızı biliyorduk: Oyunları kopyalamamız yasaktı. Ama ülkemiz fakirdi, biz fakirdik ve oyunlar çok güzeldi. Kopyalamaya devam ettik.

Geniş bant internetin hayatımıza girmesiyle iş çıkırından çıktı. Oyun oynamak için CDRom'a bile ihtiyacımız yoktu artık, bir internet adresi ve iki programla dilediğimiz oyunu oynayabiliyorduk. Cracker scene'i cayır cayır oyunları kırıyor, terabaytlarca oyun bilgisayarlarımıza akıyordu.

Ve geçtiğimiz aylarda artık birilerinin canına tak etti bu durum. FBI aynı gün içinde yüzlerce Cracker sitesine sanal, bunları yapanların olduğu yerlere de gerçek baskınlar yaptı. Bir düzineden

fazla ülkede aynı anda. 500'e yakın kişi tutuklandı. Fairlight, Deviance, Reloaded gibi crack grupları kökten çöktü. Oyun yapımcıları da son kozlarını bu dönemde oynadılar: Starforce adlı koruma sistemi giderek daha fazla oyunda karşımıza çıkmaya başladı. Çok etkin bir korumaydı ama bazı parçalarının kaldırılmaması ve Nero, Alcohol gibi normal kullanımı da olan programları görünce orijinal oyunların çalışmasını bile durdurması yüzünden lanetle anılan bir isim oldu Starforce. Ve böylece kopya oyun tercih edenler için saç baş yolma devri başlamıştı.

Artık kopya bir oyun oynamak için aynı anda 2-3 program birden çalıştırmak ve CD/DVD-Rom'ları sökmek gibi uç noktada saçmalıklar gerekiyordu. Üstelik bunu yaparsanız bile kopyanın çalışması garanti değildi, bol bol da dua etmek gerekiyordu. Sonra bir rivayet geldi kulağımıza: Tıpkı Playstation'larda, X-Box'larda olduğu gibi, PC'ler için de bir kopya çalıştırma çipi üzerinde çalışılıyordu. CDRom'lara takılacak bu aparatı duyunca "OHA!" dedik, beterin beteri varmış dedik ve kasetli günlerimizi yadettik. ■

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Heyt! Kimsenin oynamadığı muhteşem oyunlar kategorisinde bulunan Die by the Sword'un tam sürümünü vermişiz bu sayımızda. Kılıç tutan kolumuzu fareyi kullanarak istediğimiz gibi salladığımız yegane oyun olarak kaldı DBTS.

Yaratıkları dilediğimiz gibi kesmekten, ayağımızdan tavana asıldığımızda kılıcı sallayıp ipi kesmeye kadar daha önce görmediğimiz birçok numara yapıyorduk.

Yeni bir yıl, yeni bir Tomb Raider kapağı. Tomb Raider: The Last Revelation'da üstüne piramit düşen (?) Lara Croft'u orada bıraktığımızı sanıyorduk. Ama yanılmışız. (Level Notu: 8). Omikron: Nomad Soul ise Quantic Dream'in (Fahrenheit'in yapımcıları) "oyunların yaşını büyütme" isteğinin göze çarptığı

ilk oyundu. Hikayesi, oynanışı, David Bowie'si ile o kadar güzeldi ki, hiç kimse alıp oynamadı bile. Sebebi, bizce Omikron'un kaygılarına göre zamanın henüz erken olmasıydı (L.N:8)4

3 yıl önce

Silent Hill 2, bana göre serinin en iyisidir (ilk oyunu hiç oynamadığım için onu ayrı tutuyorum). Ne Heather'lı üçüncü, ne de kendi tekrarlayan, anlamsız sonlu dördüncü olan Silent Hill 2'nin verdiği tadı, o esrarlı havayı, o suçluluk hissi veremedi. Yine de Level Notu %84'tü.

Emulatorler Hakkında Herşey dosya konusu ve Doom 3 Beta incelemesi bu sayımızın en çok göze çarpan yazılarından. İncelenen oyunlardan Post Mortem (L.N: %92) ve NBA Live 2003 (L.N: %91) en yüksek notu alanlar. Ama aralarında Robin Hood, Mech Warrior 4: Mercenaries ve Hegemonia gibi isimler olan birçok oyun Level Hit olarak bu sayıyı kapatmayı başarmışlardı. Özellikle uzun süredir PC'ye devam oyunu yapılmayan Mech Warrior serisinin son oyunu Mercenaries'i saygıyla yad etmek isteriz. Eğer daha önce hiç tanışıklığınız olmadıysa, bir yerlerden edinip mutlaka oynamalısınız.



LEVEL NOTLARI

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

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

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

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

50-59 arası: VASAT Paranızı harcayacağımız aynı türden daha iyi bir oyun

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezalet. 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- Call of Duty 2 ▲ ③
- 2- Football Manager 2006 ✕ ②
- 3- Age of Empires 3 ▼ ①
- 4- The Sims 2 ▲ ⑦
- 5- Civilization 4 ▼ ④
- 6- The Sims 2: Nightlife ✕ ⑥
- 7- The Movies ▲ ⑨
- 8- Quake 4 ▼ ⑥
- 9- Battlefield 2: Special Forces ★
- 10- Star Wars Battlefront 2 ✕ ⑩

Playstation 2

- 1- Need for Speed: Most Wanted ★
- 2- Call of Duty 2: Big Red One ★
- 3- King Kong ★
- 4- FIFA 06 ▲ ⑤
- 5- True Crime: New York City ★
- 6- Narnia: The Lion, The Witch... ★
- 7- 50 Cent Bulletproof ★
- 8- Harry Potter and the Goblet of Fire ▼ ③
- 9- Star Wars Battlefront 2 ▼ ④
- 10- Pro Evolution Soccer 5 ▼ ②

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

ALTIN KLASİKLER

Hızzz... Guzzz... Mmm? Çok pardon ya, dalmışım. Neye dalmışım? Xbox 360'lı hülyalara! Sıkı bir HDTV'ye bağlanmış bir 360 şu anda bir oyuncunun sahip olabileceği en gelişmiş oyun sistemi. Ama ne yazık ki Microsoft Türkiye'nin bu cihazı ülkemize getirme konusundaki planları hala koyu bir sis perdesi arkasında gizli. Türkiye durumu açıklık kazanana kadar gayri resmi yolları tirtiklamamız gerekecek.

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON		
PS2 Resident Evil 4	2005	%96 - %96
PS2 Shadow of Colossus	2005	%94 - %94
PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %94
PS2 God of War	2005	%95 - %93
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %92
FPS		
PC F.E.A.R.	2005	%93 - %93
PC Call of Duty 2	2005	%90 - %90
PC Half-Life 2	2004	%95 - %90
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %89
PC Quake 4	2005	%88 - %88
SPOR		
PC PS2 Pro Evolution Soccer 5	2005	%95 - %95
PC Football Manager 2006	2004	%91 - %91
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %90
PS2 Fight Night Round 2	2005	%91 - %88
YARIŞ		
PS2 WRC: Rally Evolution	2005	%92 - %92
PC Moto GP 3	2005	%93 - %92
PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %92
PC NFS: Most Wanted	2005	%91 - %91
PC Burnout Revenge	2005	%92 - %91
STRATEJİ		
PC Civilization 4	2005	%95 - %95
PC Age of Empires 3	2005	%92 - %92
PC The Movies YENİ	2005	%90 - %90
PC Act of War: Direct Action	2005	%91 - %90
PC Rome Total War	2004	%94 - %90

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
RPG		
PS2 Dragon Quest 8 YENİ	2005	%89 - %89
PC Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %88
PC Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %88
PC Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %88
PC Dungeon Siege 2	2005	%88 - %87
ADVENTURE		
PC Still Life	2005	%90 - %88
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %87
PC Myst 5: End of Ages	2005	%86 - %86
PC Fahrenheit	2005	%85 - %84
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %83
SİMULASYON		
PC The Sims 2	2004	%95 - %90
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %86
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %84
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %83
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %80
ONL. AKSIYON		
PC Battlefield 2	2005	%92 - %90
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %88
PS2 SOCOM 3 YENİ	2005	%87 - %87
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %87
PC Day of Defeat Source	2004	%85 - %85
DEVASA ONLINE		
PC Guild Wars	2005	%95 - %93
PC World of Warcraft	2005	%96 - %93
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %85
PC Everquest 2	2004	%88 - %84
PC City of Heroes	2004	%85 - %80



The MOVIES

Run the Studio. Shoot the Movies.
Make the Stars!

*Oh Behlül, öyle mesudum ki
şu oyuna kavuştuğumuza!*



Başlangıçta sadece filmler vardı. Siyah-beyaz, sessiz, sonra sesli ve renkli. Daha sonra oyunlar çıktı ve filmlerden rol çalmaya başladı. Film uyarlaması oyunlar bazen çok tuttu bazen de dibe vurdu ama kesinlikle oyun piyasasını hareketlendirdi ve hatta yeni türlerin çıkmasına önyak oldu. Oyunların, görsel ve işitsel anlamda inanılmaz evrimler geçirmesi, eğlence sektörünü de salladı. Artık oyunların filmleri yapıyor, oyunlar daha çok gişe yapıyor ve oyun motorları kullanılarak çekilen filmler, yani 'machinima'lar, özellikle dijital film festivallerinde kendine ait bir kategori ediniyor. Kısacası pek farkedilmese bile boynuz kulağı çoktan geçmiş durumda. Yine de beyazperdenin büyüğü halen tüm ihtişamıyla sürmekte. Oyun dünyasının en yaratıcı isimlerinden Peter Molyneux, bu sefer de bu büyüğün peşinden gidiyor ve her aşamasıyla sinemayı oyunlaştırmak için elinden geleni yapıyor.

BİR YILDIZ DOĞUYOR

The Movies hem film endüstrisiyle uğraşan bir strateji, hem de film çekme sürecine odaklanmış bir simülasyon. İşe 1920'lerin başında, Hollywood'da boş bir araziyle ve bir avuç dolarla başlıyorsunuz. Zırt pırt çıkan baloncuklar sağolsun, size bir film şirketi nasıl kurulur ve bir film nasıl çekilir tane tane anlatıyor, hatta siz doğru yapana kadar başınızda duruyor. Bu açıdan oyunun tutorial desteğine tam not vermek istiyorum. Ana hatlarıyla bahsetmek gerekirse, önce oyuncu ve yönetmen yetiştireceğiniz okulu, hemen arkasından senaryoyu filme döktüğünüz mekan ve daha sonra da filmi çekeceğiniz seti inşa ediyorsunuz. Bu uygulamalar tamamlandıca ilk senaryonuz kapınızı çalıyor. Bekletmeden senaryoyu oyunculara ve yönetmene teslim ediyorsunuz ki rollerini çalışsınlar, sahnelerin deku-pajlarını çıkartsınlar. Bu arada baloncuklar sizi 'onu yap-şunu yap' diye rahat bırakmıyor. Neyse ki provalar tamamlanıyor ve ekipçe sete doğru yollanılıyorsunuz. Ve en sonunda motor! İlk filminizi çektiniz bile. Hemen dağıtım verin ki vizyona girsin, gişe yapsın, kasanızı doldursun ve eleştirilenler tarafından yıldızlara boğulsun veya bir kaşık suda boğulsun. Tabii olaylar aslında bu kadar hızlı ve yüzeysel değil...

İlk filmden sonra her şey kontrolden çıkıyor adeta. Bir sürü yeni set, yeni bina ve yeni ıvır zıvır inşa etmek durumunda kalıyorsunuz. Bunların bir bölümü çektiğiniz filmleri gerek teknoloji, gerekse de konu bakımından geliştirmek, bir bölümü de oyuncularınızın ve yönetmenlerinizin bitmek tükenmek bilmeyen kaptislerini bir parça engellemek için yapıyor. Kısacası hem mikro hem de makro ölçekte dengeleri kurmalı ve ►

Yazan Güven Çatak

Kendi Yıldızını Kendin Yarat!



Hep aynı oyuncular, hep aynı yüzler gerçekten çok sıkıcı olabilir. Roller yazarken oyunculardan da etkilenmeniz mümkün ama kaprisli suratlarını hatırladıkça ilham perileriniz kaçırırsa taze kana ihtiyacınız var demektir. O zaman en iyisi kendi yıldızınızı kendiniz yaratın. Nasıl mı? StarMaker eklentisiyle. Aktör mü aktris mi seçtikten sonra yıldızınıza afilli bir isim verin ve estetik operasyonlara kafadan girişin. Kafadan dedim çünkü işe kafa tipini belirlemekle başlıyorsunuz. Basık mı, kalın mı yoksa mutant mı? Artık nasıl istiyorsanız. Arkadan göz ve ten rengi geliyor. Seçenekler gayet zengin. Yaşı da unutmamak gerek. Bıyıkları yeni terlemiş de olabilir, yaş yetmiş iş bitmiş de olabilir. Bunlar kesmediyse ileri yüz modelleme bölümüne girip gıdısından burun kemerine, 333 dudaklarından Klingon alnına kadar zavallının her yeriyle oynayabilirsiniz. Zavallı diyorum çünkü işiniz bittikten sonra cinsiyeti bile belli olmayan bir hilkat garibesi yaratmış olacaksınız (yani en azından benimkiler öyle oldu ama korku filmlerim acayip iş yapıyor!). Yıldızınızın yüzünü yeterince muncıkladıysanız, sıra özelliklerini çekeştirmeye geldi. Güzel mi yakışıklı mı? Çok iyi öpüşüyor mu yoksa çok iyi güldürüyor mu? (İkisi birden olunca romantik-komedi yıldızı oluyor.) Modu nasıl? Sıklımaya mı yoksa acıkmaya mı meyilli? İşte bunun gibi birçok duruma karar verebilirsiniz. Evet, operasyon tamam. Artık rahatlıkla 'bir canavar yarattım!' diye haykırabilirsiniz (tabii yıldızınızı kaydettikten sonra). ■





İşe siyah-beyaz ve sessiz filmler çekerek başlıyorsunuz.



Yıldızlarınızın imajları çok önemli. İmaj sıkıntılarını doğrudan gişeye yansıyor. Eğer beceremiyorsanız, bırakın kendileri takılsınlar.

korumalısınız. Başlangıçta bu dengelerle uğraşmak çok can sıkıcı olabiliyor, hele bir de oyunun başına 'yaşasın kendi filmimi çekiyorum!' diye geçtiyseniz. Bir süre sonra modunuz 'yeter artık, kendi filmimi çekicem!'e dönüşebiliyor. Ama kendi senaryolarınızı yazdığınız 'custom script office'i kurunca, bu bunalımlı dönemi atlatıyorsunuz (yani birazcık sabır).

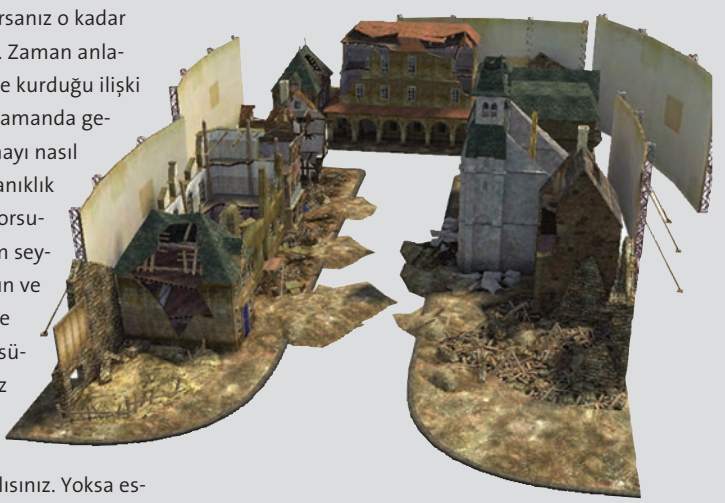
ZAMAN MAKİNESİ

İlk çektiğiniz filmler haliyle siyah-beyaz ve sessiz ama zaman geçtikçe yeni teknolojiler icat oluyor ve çok uyduruk bir filmi bile birkaç görsel efektle gişe rekortmeni yapabiliyorsunuz. Zamanla birlikte kurduğunuz setler çeşitleniyor, hatta kendi içinde bile varyasyonlar gösteriyor. Örneğin vahşi batı konsepti, çöl setiyle başlıyor, kodes ve bar dekorlarıyla devam ediyor. Setler sadece bilim adamlarınızın icat ettiği teknolojilerle değil, değişik türlerde senaryoların yazılmasıyla da farklılaşıyor. Bilimkurgu janrı için bilimkurgu setleri gibi. Bu arada, evet, bilim adamlarınız da var; hatta kurduğunuz teknoloji üssünde ne

kadar çok bilim adamı çalıştırırsanız o kadar hızlı gelişme kaydediyorsunuz. Zaman anlamında oyunun sinema tarihiyle kurduğu ilişki gerçekten çok başarılı. Adeta zamanda geriye gitmiş ve her icadın sinemayı nasıl değiştirdiğine aşama aşama tanıklık etmiş oluyorsunuz. Tanık oluyorsunuz ama arkanıza yaslanıp film seyrederek gibi değil. Çünkü zamanın ve yıldızlarınızın ihtiyaçlarına göre inşa etmeniz gereken yeni bir sürü bina ve dolayısıyla çekmeniz gereken yeni bir sürü film var.

Ayrıca yenilerini inşa ederken, eskilerinin de bakımını yapmalısınız. Yoksa eskiden binalar yıldızlarınızın göz zevkini bozup huysuzlanmasına, dökülen setler ise seyircinin gözüne batıp gişe hasılatının düşmesine neden oluyor. Yıldızlarınızın ruhsal durumlarını dengede tutmak için çevre düzenlenmesi yapmanız da şart. Ottur, palmiyedir, karolajdır derken film çekme hevesiniz kursağınızda kalıyor. Neyse ki oyunun Sandbox modu çok daha serbest bir oynanış sunuyor. En azından bir sürü bina ve set inşaatıyla uğraşmıyorsunuz. Gerçi sandbox modunun serbestliği de sizin esas oyunda (yani 1920'lerden başlayıp günümüze kadar uzanan ana senaryoyu kastediyorum) ne kadar ilerlediğinize bağlı olarak değişiyor. Örneğin ana senaryoda birtakım teknolojileri icat etmeden, sandbox modunda bu icatların nimetlerinden faydalanmanız mümkün olmuyor.

Zamanla ilgili önemli bir başka şey de dikkat etmeniz gereken trendler. 1940'lı yıllarda suç filmleri çok tutarken, komediler iş yapmıyabiliyor. Trendleri öngörebilmemiz, hatta belirleyebilmemiz için tavsiyem oyunun web sitesindeki 'timeline' bölümüne bir göz atmanız. Dönemler, oyuncular, icatlar ve sinemayı etkileyen eşzamanlı olaylar, basit bir zaman sayacıyla verilmiş.



AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞİĞİ

İnşaatın tozunu toprağına yutmanın yanı sıra oyuncuların ve yönetmenlerin kaprisleri ve depresyonlarıyla da ilgilenmek zorundasınız (daha film çekmeye halen geçemedik, farkında mısınız?). Başlangıçta çevreye çiçek böcek ekerek gönüllerini hoş tutabiliyorsunuz ama dediğim gibi sadece başlangıçta. Daha sonra öyle bir mızızlanmaya başlıyorlar ki yatıştırana kadar canınız çıkıyor. Özel karavan alıyorsunuz, daha yeni modelini istiyor, rol veriyorsunuz yoruluyor, vermiyorsunuz bozuluyor. Yoğun bir çekim gününden sonra bir iki tek atıp kafasını dağıtsın diye bar açıyorsunuz, bu sefer de alkolik oluyor-



lar ve rehabilitasyon merkezi açmak zorunda kalıyorsunuz. İmajından daralınca değıştirsın diye 'beni baştan yarat' merkezi açıyorsunuz, az para veriyorsun demez mi? Kısacası ne yaparsanız yaranamıyorsunuz ve en sonunda delirium noktasına gelince de satıveriyorsunuz (neyse ki böyle bir satış ofisi düşünölmüş; vasat senaryolarınız ve sönmüş yıldızlarınız için birebir). Bu bağlamda oyuncularınız ve yönetmenleriniz, Sims kadar karmaşık olmasalar da benzer davranışlar sergiliyorlar. Açıkçası satmak en son tercihiniz olmalı. Çünkü bir oyuncuya deneyim kazandırana kadar çok emek harcıyorsunuz; makyajı, kostümü, karavanaı derken hem maddi hem manevi anlamda tüketiyorsunuz. Ama gösterdiği performans filmin kaderini değıştirecek kadar diğer performansla gişede karşılığını veriyor. Yani bir çırpıda silip, sıfırdan başlamak pek akıllıca değil. En iyisi yıldız kadrosunu abartmayın. Kontrol edebileceğiniz sayıda yetiştirin ki sonra yatıştırması kolay olsun.

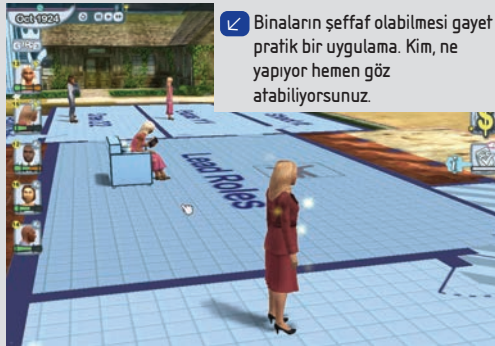
KAMERA KAYIT VEEE MOTOR!

Veya 'action!'. En sonunda dünyaya hükmedeceğiniz o komutu veriyorsunuz. Zamanı gelmişti artık. Onca inşaat, çevre düzenlemesi ve oyuncu kaprisi derken,

yola film çekmek için çıktığımızı unuttuk. Şimdi izlediğiniz en absürd filmi düşünün ve sonra da on kat absürdünü çekmek için kolları sıvayın. Senaryo ısmarlamak yerine hem yazıyorsunuz, hem de çekiyorsunuz. Aldınız gazı ama bunları yapabilmemiz için önce Custom Script ofisi kurmuş olmanız gerekiyor. Evet, önce filmin adını koyalım ve türünü belirleyelim. Sonra başrolü ve yardımcı oyuncularımızı seçelim. Sıra ilk sahnenin geçeceği mekanı ve sahnedeki aksiyonu seçmeye geldi. Ayrıca mekanın arka planını ve ışığını da değıştirebilirsiniz; hatta içini ıvır zıvır bir sürü eşyayla bile doldurabilirsiniz. Kombinasyonlar o kadar çeşitli ki... Vahşi Batı dekorunun arka planına bir meteor koyalım mı? Olur mu öyle şey? Neden olmasın? Ama bu bir kovboy filmi değil mi? Hiç farketmez. Çünkü kimse size karışamaz. Ama siz her şeyi birbirine karıştırabilirsiniz. Setleri, karakterleri, kostümleri, araçları, aksiyonları kısacası her şeyi birbirine katabilirsiniz. Bir mumya bir uzay gemisinde kung-fu da yapabilir, bir kurtadamlı da öpüşebilir. Tabii ortaya nasıl bir film çıkar? Gişe yapar mı? Ödöl alır mı? Orası bilenmez ama sizin çok eğleneceğiniz garanti.

Dekorların yanı sıra oyuncuları da kurcalayabiliyorsunuz. İstedığınız kostümü giydirebiliyor, istediğiniz rolü verebiliyorsunuz; hatta kamera hareketlerini (şaryo mu vinç mi) değıştirirken, rollerin şiddetleriyle de oynayabiliyorsunuz. Tutkulu bir öpüşme mi yoksa mesafeli bir kesişme mi? Artık sinemayla nasıl bir derdiniz varsa ona göre tarzınızı belirleyin, her şeyi de bizden beklemeyin. Şaka bir yana yukarıda yazdıklarım Custom Script ofisinde

olup bitenlerin sadece bir kısmı. Bu kadar alternatifin içinde kendinizi tekrarlamamız gerçekten çok zor. Peki sahneler tamamlandı, senaryomuz yazıldı, şimdi ne yapıyoruz? Diğer ısmarlama senaryolara ne yapıyorsak, buna da aynı muameleyi çekiyoruz. Yani senaryonuz oyuncuların ve yönetmenin üzerinde ▶



Kendi Senaryonu Kendin Yaz!

Evet, Custom Script ofisinizi kurduysanız, artık kendi senaryonuzu yazabilirsiniz demektir. Sırayla gidecek olursak:



Önce filminize isim verip, janrını seçin. Senaryonuzda ne kadar bağımsız olmak istiyorsanız, onu da strüktürden ayarlayın. Oyunculara da rolleri dağıttıysanız, bu aşama tamamdır.



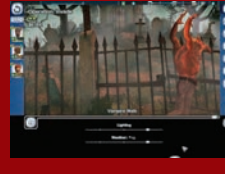
Oyuncular çok önemli, tabii imajları da. Filme göre kostüm seçimi, saç-başı-makyajı, aksesuarları, kısacası 'beni baştan yarat' durumları.



Filminizin strüktürünü burada kuruyorsunuz. Sete karar verdikten sonra sahne seçimi geliyor. Her şeyi birbirine bağlamakta serbestsiniz. Uzay gemisinde geçen romantik bir takip sahnesi nasıl olur acaba?



Geriye dönmek gayet kolay. Hem seti, hem sahneyi, hem de oyuncuyu değıştirebilirsiniz. Üstüne tıklamanız yeterli.



Setin hava koşulları ve aydınlatması da kontrolünüz altında. Kurtadamin yürüyüşüne dikkat.



Kamera hareketlerine ve sahnenin nasıl son bulacağına da karar verebiliyorsunuz. Kurtadama 'french kiss' bile yaptırabilirsiniz, yani en azından film icabı.



Tüm sahneleriniz tamamsa, sağ alt köşedeki tik işaretine tıklayıp senaryoya son noktayı koyuyorsunuz.

Filminiz çekildi, vizyona girdi ve sonra da arşive kaldırıldı. Şimdi onu başkalarıyla paylaşmak için upload etmek istiyor ama kurucusu konusunda tereddüt duyuyorsanız ana menüden 'movie player'ı seçiyor ve filminize rötuş çekiyorsunuz. Sahnelerinizin yerlerini ve süresini değıştirebilir ve onlara yeni müzikler ve sesler ekleyebilirsiniz. ■



← Filmlerinizi kurgusuna 'movie player'da müdahale edebilirsiniz. Ama önce vizyondan kalkıp arşive konmalılar.

← Karakter modelleri ve animasyonlar çok başarılı. Hiçbir şey yapmadan stüdyonun günlük koşuşturmacasını izlemek bile eğlenceli.



çalışması için doğruca prodüksiyon ofisine gidiyor. Daha sonra provalar yapıyor ve gerekli ekip/ekipman tamamlanıyor; set de kurulmuşsa hemen çekime geçiyoruz. Çekim aşamasında müdahale etmek keyfinize kalmış bir şey. İster yazdığınız senaryoya bağlı kalır ve yönetmene karışmazsınız, isterseniz de kameranın üstüne tıklayıp, rollerin şiddeti, oyuncuların pozisyonları gibi birtakım parametrelerle tekrar oynayabilirsiniz. Evet, filminizi yazdınız, çektiniz de. Bitti mi her şey? Aslında bitmedi. Son bir müdahale şansınız daha var (tabii çekimler yapıldığı için kurgusuna ancak). Ama biraz beklemeniz gerekli. Önce filmin vizyondan kalkıp arşive konması gerekiyor. Daha sonra ana menüdeki Movie Player seçeneğiyle kurgusunu tekrar elden geçirebilirsiniz. Her şey tamamlanınca da izlenmesi için filminizi upload edebilirsiniz. Ne de olsa filmleri izlenmesi için çekiyoruz, öyle değil mi? Bu anlamda şimdiden internette bir komünite oluşmuş durumda. Yakında çok iyi machinima örnekleriyle karşılaşabiliriz. Örneklerin dışında eklentiler için de web sitesini takip etmeniz tavsiye edilir.



hareketli (çift tıklamanız yeterli). The Good, The Bad and the Ugly kasaba barından, Alien uzay gemisi koridoruna, Evil Dead orman kulübesinden, Psycho banyosuna kadar akla gelebilecek her türlü klişe dekor ve arka plan çok güzel verilmiş. Karakter mimikleri de çok hoş. Biraz abartılı ama ne de olsa rol yapıyorlar, öyle değil mi? Ayrıca menüler de çok eğlenceli; dans eden

zombiler, rol kesen mumyalar arka planda gerçekten komik gözüküyor. Sesler ve müzik de en az grafikler kadar özenli. Oyuncularınız tuhaf bir dilde konuşuyor olsa da ifadelerinden dertlerini anlayabiliyorsunuz. Ses efektleri de unutulmamış, özelliklere çektiğiniz filmlerdeki kastediyorum. Müziklerse, zamana göre değişiyor. Caz dinlerken bir on yıl sonra rock'n roll ile dans ediyorsunuz (yani etmeyebilirsiniz tabii). Zaten genel anlamda oyun zamana

Alternatif



ŞAKA YAPMAYIN LÜTFEN

Bu oyunun alternatifi yok, çıkacağını da sanmıyorum. Sinemanın hem endüstrisiyle, hem de büyüyle uğraşan bir oyun biliyorsanız, bana da söyleyin.

SİNEMA GÖRSEL BİR OLAYDIR

The Movies de öyle. Yoksa başka türlü ne stüdyo kurmaya katlanabilir, ne de film çekerken eğlenebilirdik. Oyun güçlü bir grafik motoruna sahip, tabii bu sizin de güçlü bir sisteme sahip olmanız gerektiği anlamına geliyor. Yine de çözünürlük, doku gibi birtakım görsel parametreleri ana menüden kısararak, daha düşük konfigürasyonlarda oynamak da mümkün. Görsel açıdan oyunda biraz The Sims 2, biraz da Roller Coaster Tycoon tadı var. Üçüncü boyut gayet iyi kullanılmış. Özellikle The Movies sakinlerini enselelerinden tutup, oradan oraya atmak çok zevkli. Zoom'lar ve rotasyonlar akıcı ve hızlı. Stüdyo binalarıyla, Dogville tarzında mimari planları üzerinden haşır neşir olmak şık bir seçim olmuş. Setler ise binalar kadar şeffaf değil ama içlerinde tura çıkabilecek kadar

Artı&Eksi

- ↑ Parlak konsept. Süper oynanabilirlik. Renkli grafikler. Eğlenceli animasyonlar.
- ↓ Hem endüstriyle hem de prodüksiyonla uğraşmak çok can sıkıcı olabiliyor.

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



sadık kalarak, sinema tarihini çok renkli ve eğlenceli bir şekilde görselleştiriyor.

Oyunun en büyük sorunu iki arada bir derede kalması. Yani film endüstrisiyle mi yoksa film çekmekle mi uğraşmak gerek? Açıkçası ikisini bir arada kotarmak gerçekten zor. Oyuncu kaptisleri bir yandan, kurulmayı bekleyen setler bir yandan... Peki filmi ne zaman çekeceğiz? İşte ister istemez biri daha ağır basıyor. Senaryo yazarken şirketinizi ve içerdiği her şeyi ihmal ediyorsunuz. Şirketinizle ilgilenirken de film çekme hazzından mahrum kalıyorsunuz. Neyse ki 'sandbox' modu durumu bir hayli kurtarıyor. İşe istediğiniz bir zamandan, hazır bir şirketle başlayabiliyorsunuz; hatta binalarınız anında inşa edilebiliyor ve oyuncularınız sinirleri alınmış bir şekilde komutlarınızı bekleyebiliyor (tabii zaman faktörü ana senaryoda, yani 'campaign' modunda ne kadar ilerlediğinize bağlı). The Movies, endüstri ve prodüksiyon anlamında iki ayrı oyun gibi gözükse de bu iki alan arasında kurduğu bağlantıları ve paralellikleri de inkar etmemek gerek.

The Movies çok detaylı bir oyun ve eminim atladığım bir sürü şey vardır ama şunu söyleyebilirim ki uzun süredir oynadığım en eğlenceli tycoon oyunu. Özellikle sinemayla ilgilenenler uzun süre başında kalkamayacak, hatta belki de ilk kısa metrajlarını The Movies sayesinde çekecekler. Açıkçası eklentileri merakla bekliyorum; bu anlamda önü çok açık bir oyun. Arşivlik denir ya işte The Movies tam öyle bir oyun. Geçmişten günümüze sinemanın geçirdiği süreci görmek ancak bu kadar eğlenceli olabilirdi herhalde. ■

Son karar

Film uyarlamaları yerine sinemayı endüstrisiyle ve prodüksiyon aşamalarıyla oyunlaştırmak gerçekten çok parlak bir fikir. Sinemadan uzak duramıyorsanız, bu oyundan da durmamalısınız.

The Movies

Tür ▶ Strateji/Simülasyon **Yapımcı** ▶ Lionhead Studios
Dağıtım ▶ Activision **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem**
 ▶ 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ - **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.themoviesgame.com



level
puanı ▶ 90

KENDİ FİLMİNİ KENDİN ÇEK!

Yok yok, bu sefer gerçekten biz çekiyoruz. Aranızda eminim kısa filmle uğraşmak isteyip de nereden başlasam nasıl kotarsam diyenler vardır. Kendi çapında kısa filmle uğraşan biri olarak, engin olmasa bile iş görece deneyimlerimi paylaşmak istedim. Gerçi bu çok uzun bir muhabbet ve buraya sığdırmak çok zor; ama yine de olayın düşündüğünüz kadar büyük olmadığı ve mevcut imkanlarla da gayet düzgün bir film çekebileceğiniz konusunda fikir verebilir (hatta gaza bile getirebilir). Mevzuyu üç aşamada özetleyebiliriz.

Çekim Öncesi: Her şey bir fikirle başlar. Ama bu öyle bir fikir olmalı ki senaryoya dökülebilmeli ve sonra da filme çekilebilmeli. Yani uçacaksınız da kendi mahallenizde uçun. Düşündüklerinizi minimize etmeniz ve filtrelemeniz çok önemli. Bunu yapmak için de en iyi yöntem kendinize sorular sormaktır (bu fikri neden tuttum, nasıl bir etki bırakmak istiyorum gibi). Sıra ekip ve ekipman bulmaya geldi. Bunun için de birçok kişiyi ikna etmeniz, daha doğrusu kandırmanız gerek ama önce kendinizi kandırmanız; yoksa kimseyi filminizde çalıştırmak için ikna edemezsiniz (yani bedavaya). Set ekibi için üç büyük 'A' kuralı geçerli: Aile, Akaraba ve Arkadaş. Oyuncularınızı mümkünse bu 'A'ların dışından bulun. Oyunculuk eğitimi veren yerlere gidip derdinizi anlatın. Pratik yapmak isteyen bir sürü oyuncuyla karşılaşacaksınız (onlar da sizinle aynı durumda aslında). Kamerayı ise ya ödünç ya da satın almalısınız; o olmadan filmi çekemiyoruz maalesef. Ayrıca bir mikrofona da ihtiyacınız olacak (kameranın üzerinde ekstra bir mikrofon girişi olmasına dikkat edin). Ekip-ekipman tamam ama çekim mekanlarının iznini nasıl alacağız? Öğrenci kimliğinizi göstererek tabii ki! Şaka bir yana öğrenci olmak en büyük kozlarınızdan biri. Gerisi de artık beyaz yalanlardaki yeteneğinize bağlı.

Çekim: Sete ne yapın edin, hazırlıklı gidin. Çünkü zaten aklınızın ucundan geçmeyen sorunlarla karşılaşacağınız için, bir de "kamerayı nereye koysam, nasıl bir kadraj yapsam"la uğraşmayın. Tavsiyem çekim yapacağınız mekana önceden gitmeniz ve mekanın senaryoya göre çalışmanız; hatta fotoğraf çekin veya deneme çekimi yapın. Kamera açılırlarına ve hareketlerine önceden karar verdiğiniz zaman, film üzerindeki kontrolünüz artacak ve setteki sürprizlere daha rahat baş edebileceksiniz. Kısacası organize olun ki organize edebilsin. Başka bir önemli olay da ölççekler. Montajda rahat etmek ve sonradan "keşke şunu da çekseydim" diye başınızı duvarlara vurmamak için aynı sahneyi olabildiğince fazla ve farklı ölçekte çekin. Özellikle detay çekimlerini ihmal etmeyin. Işık apayrı bir uzmanlık alanı olduğu için ona burada değinmem çok zor; yalnız tavsiyem, iç mekanlarda spot lamba gibi doğrusal ışık kaynaklarıyla çalışmanız (floresanlardan uzak durun), dış çekimlerdeyse beyaz strafolarla güneş ışığını yansıtarak yönlendirmeniz. Sese gelince, kesinlikle boom kullanımının (mikrofonu taktığınız çubuk, sopa, hatta vileda); eğer boom yoksa oyuncularınız kameraya yakın olmalı. İşler karışıyor galiba...

Çekim Sonrası: Yani montaj. Bilgisayarınız bu oyunu kaldırıyor, montaj yapmak için de yeterlidir demektir. Sadece ihtiyacınız olan bir firewire port ve kablo ki onlara da görüntülerinizi aktarmak için ihtiyacınız var. Tabii bir de sabit diskiniz birazcık geniş olmalı. Daha sonra bir montaj programıyla (Adobe Premiere Pro 1.5 tavsiye edilir) çektiğiniz planları kafanızdaki kurguya göre birleştirin. Bu aşamayı biraz kısa geçiyorum çünkü programın detaylarına girmek için yerimiz çok sınırlı (yani online tutorial'lar ve help dosyaları sizi bekliyor). Son olarak, yaratıcı olmanın yoktan varetmek değil, eldekileri en akılcı ve pratik bir şekilde kullanmak olduğunu aklınızdan çıkarmayın! ■



GUN

Kovboyculuk oynamak isteyen?



Yazan Mehmet Kentel

İndi atından, bastı toprağa mahmuzlu çizmelerini. Güneş sonsuz batıdan veda ediyordu doğuya. Bu ülkenin bayrağı bu işte, dedi kovboy kendi kendine: Ufuktan, bir yaşam süresiymişçesine uzun sürede batan bir güneş. Eğildi, toprakta gezdirdi elini. Batı'nın toprağı toz, kan ve ölümdü. Ve ne çok bulaşmıştı bu üçüne son zamanlarda. Neler olduğunu düşündü. Babası olduğunu sandığı adam öldürülmüştü. Ne olduğunu anlayamadan, çok eski ve bü-

👉 Oyun sadece bu anlardan oluşsaydı, puanı çok daha yüksek olacaktı.



yük bir oyunun içinde bulmuştu kendini. Üstlerine üniforma geçirmiş yolsuzlar ve hırsız damgası yemiş kahramanlarla tanışmıştı, yaralanmıştı, acı çekmişti, hoşlandığı kadın, daha hoşlandığını bile anlayamadan öldürülmüştü ve öldürmüştü, belki bin adamı. Ve bütün bu maceranın içinde, yalnızlığı tatmıştı kovboy. Çünkü kovboylar, hep yalnız yaşar, yalnız ölürlerd...

BATI: ACIMASIZLIK, KANUNSUZLUK, AÇGÖZLÜLÜK, ŞEHVET

Hayranım Vahşi Batı'ya. Belki şu an dünyanın başına gelenlerin çoğunun altında yatan ideoloji bu coğrafyada, bu zamanda atıldı ama yine de hayranım. ABD'nin kuruluş yüzyılında, o kasabalardaki boşluk ve geçicilik hissi, bir gün önce kurulan ve bir gün sonra taşınacakmış gibi yapılan binalar, her şeyin üstüne sinmiş belirsizlik ve gizem, merak, heyecan; iktidar eksikliği ve bu eksikliğin sürekli doldurulmaya çalışılması, hepsi muhteşem bir atmosfer yaratıyor benim gözümde.

Vahşi Batı'da geçen, San Andreas benzeri bir yapısı olacağı düşünülen GUN, işte bu nedenden merakla beklediğim bir oyundu. Ama söylemeli ki, GUN, beklediğimiz GUN değil. Sanki yapım aşamasında ekip değiştirilmiş ya da oyun Türkiye'de yapılmaya başlanmış ve sonra ödenek yetersizliğinden eksik kalmış, ya da...

GUN bir aksiyon oyunu. Yukarıda



biraz değiştiğim senaryosu, gerçekten güzel (senarist Randall Johnson, daha önce Zorro'nun Maskesi ve The Doors filmlerinin senaryosunu yazmış). Tamam belki çok yenilikçi değil ama benim bir Western yapımından görmek istediğim bütün klişelere sahip (Western klişedir. Western için klişe iyi bir şeydir. Clint Eastwood da klişedir ve o da Western için iyidir).

İNSANLAR İKİYE AYRILIR

Oyunun, özellikle Western delileri için çok sağlam bir atmosferi var. Harita çizimleri güzel, Sergio Leone filmlerinde gördüğümüz o uçsuz bucaksız çöller, tozlu kasaba sokakları, Apaçiler, trenler, bufalolar, hepsi kendine güzel grafiklerle yer bulmuş. Ancak

Artı&Eksi

- ↑ Senaryo, müzik, Vahşi Batı'nın dayanılmaz cazibesi, aksiyon dozu bazen çok yükseliyor.
- ↓ Saçma görevler, oyuncu dostu bir oyun değil, grafiklerde problemler var.

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

POPÜLER KÜLTÜRDE WESTERN

1-Red Kit: Morris ve Goscinny'nin muhteşem çizgi-roman serisi. Komik, sevimli, zeki ve çok güzel çizilmiş bu seriyi bilmeyen yoktur.



2-Sergio Leone filmleri: Epik bir anlatım, harika diyaloglar, muhteşem müzikler ve Clint Eastwood. Ne denebilir ki?

3-Desperados: Belki de yapılmış en güzel taklit oyun. Commandos'un oynanışını



aynen alıp, üstüne muhteşem bir Vahşi Batı senaryosu yerleştiren bu oyun, hem strateji hem de Westerseverler için unutulmazdır (ikincisi Şubat'ta geliyor).



4-Into the West: Spielberg'ün Western dizisi. Batıya gerçek bir bakış vardı bu yapımın, yerlileri, ABD'nin kuruluşu ve Amerika'nın yok oluşunu, harika görüntülerle anlatıyordu.

5-Yerli yapımı Westernler: Küçükken bunları televizyonda görür, "Türkîş kovboy" hikâyesinin doğru olduğunu sanırdım. Meğer Amerikalı olmaya çalışıyormuşuz. Örnek: Çeko.

karakter animasyonlarındaki kabalık, kan efektinin berbatlığıyla birleşince, grafik notu düşüyor oyunun. GUN'da atmosferi yaratan unsurlardan biri de müzik. Yine Sergio Leone filmlerinin Ennio Morricone imzalı kusursuz müziklerine benzer bir müzik, oyun boyunca size eşlik ediyor.

GUN'un mantığı, GTA'ya oldukça yakın. Oyunu bitirmeniz için takip etmeniz gereken bir ana görev, bir de özelliklerinizi geliştirebileceğiniz, para kazanabileceğiniz, yan görevler va. Aslında ana senaryo da, ufak yan görevlerden oluşuyor. Ama bu için şöyle bir sıkıcı yanı var ki, kendinizi asla özgür hissedemiyorsunuz. Yan görevlerin çoğunu yapmanız mecburi gibi çünkü onları yapmadan ilerlemeniz zor. Bu doğrusallık, eğer oynanış yeterince iyi oturtulmuş olsaydı, heyecan içinde bir film izliyormuş havası verilseydi oyuncuya, problem yaratmayabilirdi. Ama görevler çoğu zaman saçma sapan biçimde uzun, manasız ve genelde birbirini tekrar ediyor. Sıkılıyorsunuz oynarken, inat tek motivasyonunuz oluyor bitirebilmek için, zevk değil. Ve hatta "mission failed" ekranı ve o sırada çalan illet müzikle o kadar sık karşılaşıyorsunuz ki monitörünüzü altıpatlarınızla parçalıyorsunuz.

SİLAHI OLANLAR VE MEZAR KAZANLAR

Vahşi Batı'da hayatta kalmak kolay değil. Ateşli silahlar o zamanlar için yeni oyuncaklar sayılır, henüz çok az kurşun alıyolar. Çatışma sırasında ateş etikten sonra sipir alın, silahınızı doldurun, öyle çıkın

tekrar, yoksa çok kolay hedef olursunuz. Vur-kaç oyunun asıl taktığı. Yakın mesafeler için shotgun, uzun mesafeler için normal tüfek kullanın, özellikle atlılara karşı en etkili silah o. Çatıştığınız adamlar arasında sizden büyük gözükkenler var, bunlara pek yakından bulaşmayın. At sürerken de atınızı çok yormamak önemli, hayvan altınızda can vermeden önce onu dinlendirin. Zorlayıcı bir düelloda, atınızı mümkün olduğunca koruyun. Bu arada boss düşmanlar da sizin kullandığınız power-up'ları kullanabiliyor. Bir de zorlandığınız zaman, Quickdraw denen moda geçebilirsiniz. Bu modda, belli bir süre için zaman yavaşlıyor ve karşınızdakileri tek tek avlayabiliyorsunuz.

Düşmanlarınız sizi zorluyor ama bunun nedeni yapay zekâ değil. Tamam, yapmaları gereken işleri iyi yapıyorlar, kalabalıklar ama sizin hareketlerinize göre yeni alternatifler yaratmaktan uzaklar. Yüzlerce metreden sizi fark eden düşman, bazen yanındaki adamı öldürdüğünüzde ses çıkartmaya-

Alternatif



GTA: San Andreas

Aynı yapıyı, çok daha özgür bir oynanış ve çok daha geniş bir dünyada sunan San Andreas, belki de oyun tarihinin en geniş oyunu.

Son karar

GUN, Western sevenlerin mutlaka tatması gereken zevkler sunuyor ama diğer oyuncular için vasat bir deneyim.

Gun

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Neversoft
Dağıtımçı ▶ Activision **Yaş sınırı** ▶ 17+
Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2.8 GB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 2.5 GHz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal
İngilizce Gereksinimi ▶ Az **Multiplayer** ▶ Yok
Diğer Sistemler ▶ PS2, X-BOX, X-BOX 360, Gamecube
Web ▶ www.gunthegame.com

level
puanı 72

biliyor. Zaten GUN'da o kadar çok önceden hazırlanmış sahne kullanılmış ki, her şeyin planlandığı hissi beni çok rahatsız etti.

KISMET GUN 2'YE

GUN yine de aşağılanmayı hak eden bir oyun değil. Üzücü nokta, oyunun taşıdığı potansiyeli ve onu nasıl kendi elleriyle harcadığını görmek. Gerçekten çok keyifli hale geliyor bazen, kalabalıkların arasında çift tabancayla ölüm kusmak, düşmanlarınızın yakınına geldiğinizde baltanızı çıkartıp etrafı kan gölüne çevirmek; ya da bara gidip birkaç el poker oynamak, hile yapmak; atınızı dehleyp koşturmak...

Baştan söylediğim gibi GUN, olması gereken oyun değil. Oynanışındaki problemler, görevlerin anlamsızlığı, herhangi bir oyuncuyu kısa sürede sıkacaktır. Ama Vahşi Batı'ya şöyle ya da böyle ilginiz varsa, mutlaka göz atın. Canınız o bozkırlara çıkmak isterse, açarsınız oynarsınız biraz, zaten bir bakmışınız ki iki günde bitivermiş. ■



Ata binmek çok eğlenceli.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Geri dönerken karanlığı da getirdim!

Yazan Ant Köksal

Düşünün ki ilk iki oyunu deliler gibi (hem de birkaç defa) tamamlamışsınız, serinin son oyunu rüyalarınıza giriyor, bir an önce çıksa da oynasam diye dört dönüyorsunuz, karizmatik ve hüzünlü kahraman prens en sevdiğiniz karakter olmuş. Oyun en sonunda çıkıyor, heyecanla yükleyip giriş demosunu bekliyorsunuz, demo başlıyor ve... O karizmatik kahramanınız soluk benizli bir hayalete dönmüş! Üstelik sürmeli gözleri ve hülyalı bakışlarıyla da insanın aklına kötü kötü şeyler getiriyor! Bu nedir yahu?

Yazıya hikayemsi bir giriş yaparak da ("..ve rüzgarda savrulan uzun saçlarını gözünün önünden çektiğinde, geri döndüğü evinin barbar çizmeleri altında ezildiğini gördü.." gibi) başlayabilirdim ama, oyunun bende uyandırdığı ilk hissi yazmayı uygun gördüm. Hem, aşağıda da göreceğiniz gibi, oyunun geri kalanını da etkileyen bir durum bu "sıfat değişikliği".

Serinin son oyunu, yine her zamanki gibi yıl

sonunda piyasaya çıkıyor ve bu sefer kendine çok güveniyor: Serinin diğer oyunlarını da muhakkak oynadığınız varsayılıyor. Ne yazık ki önceki oyunları oynamamış olanlar, hikayeden pek bir şey anlamayacak. İkinci oyunu iyi sonda bitirdiğiniz varsayılarak başlayan hikaye, prensimizi Kaileena ile birlikte yurdu olan Babil'e geri dönerken gösteren bir videoyla başlıyor. Kaileena'ya her şeyin yoluna girdiğini söyleyen prens, gemisine çarpan gülleyle irkiliyor: Rüyalar şehri Babil, yıkım ve kargaşa içinde.. Ne olduğunu bile anlamadan gemiye bir gülle daha çarpıyor ve gemi batıyor. Prens ve Kaileena ayrılıyor. Prens, kıyıya vuran Kaileena'nın kaçırıldığını görüyor ancak yetişemiyor. Ve oyuna, aynı ikincisi gibi, sahilde silahsız olarak başlıyorsunuz.

Bu kez kafa karıştıran bir hikaye yok neyse ki. Sizi bilmem ama, ben ikinci oyunu halen çözebilmiş değilim. O kadar çok zaman değişikliği, geri dönüşler ve değişen olaylar vardı ki, bir yerden sonra ipin ucu kaçıyor. Bu sefer hikaye çok daha anlaşılır; prensimizin değiştirdiği zaman akışı, sadece kendini değil Babil'i de etkilemiştir. Ve prens, zaman kumlarının yaratılışının engellenemeyeceğini acı bir şekilde öğrenecektir.

Her ne kadar öykünün buraya kadarki kısmı ilk on dakika içinde öğrenilse de, spoiler verip keyfinizi kaçırmak istemem. Şunu bilin ki, çok daha rafine ve öncüllerinden daha iyi işlenmiş bir hikayesi var Two Thrones'un. Son ana kadar keşfedilecek bir gizemi muhakkak kalıyor ve "eski dostlarla da" tekrar karşılaşıyorsunuz.

KARANLIKSAM O KADAR DA DEĞİL!

Two Thrones, oynanış tarzı ve genel görünümü ba-

kımından öncüllerine kıyasla büyük bir değişiklik içermiyor. Aslına bakarsanız, bu durum şaşırtıcı da değil. Bir aksiyon/platform oyununda ne gibi bir büyük değişiklik olabilir ki? İlk akla gelen, grafik motoru elbette ancak bu alanda bir gelişme yok. Oyun halen Jade motorunu kullanıyor. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan oyunlarla karşılaştırıldığında, grafikler yaşını belli ediyor. Gerçi bana sorsanız bu büyük bir eksiklik değil, netice itibarıyla grafikler halen bu tarzdaki bir oyuna çok uygun. Özellikle binaların çatılarında dolaştığınız bölümlerde, "bende hala iş var!" diyor adeta ama serinin bir sonraki oyununda (evet, şimdiden hazırlanıyor) bir değişikliğe gidileceği apaçık. Burada direkt olarak eleştiriye uğrayacak kısım, prensin modellemesi (önceki oyunlara kıyasla) oldukça kötü görünüyor. Son derece trfil, sıska ve çocuksu görünüyor ki aşağıda da okuyacağınız gibi bilinçli bir tercih bu.

Oynanış tarzına gelirse, izniyle Ubisoft'u buradan tebrik etmek istiyorum. Evet, çok büyük bir değişiklik yok, oyunun temeli halen atla-tutun-zıpla formülünden ibaret ama bu Ubisoft'un ye-



ÇIKAN KISMIN ÖZETİ



1984 yılında, 23 yaşındaki Jordan Mechner, Apple bilgisayarları için "Karateka" isimli bir oyun yayımlar.

Henüz Yale Üniversitesinde öğrencidir ve oyunu tek ba-

şına yapmıştır. Oyunda Akuma isimdeki kötü kalpli kral, güzel prenses Mariko'yu rehin tutmaktadır ve oyuncu kalenin en dibinden en tepesine ilerleyerek prensesi kurtarır. Oyun 500 bin kopyadan fazla satar. "Bir sinema filmine en çok yaklaşan oyun" seçilir ve pek çok ödül alır.



Mechner ilk oyunun başarısı üzerine, kardeşini ve babasını rehin alarak Prince Of Persia'nın yapımına başlar. İlk oyunun sinema filmine benzetilmesi çok hoşuna gitmiştir, onun da en çok sevdiği film "Arabistan Geceleri"dir, böylece oyunun mekanı belli olmuştur. Müzikleri babasına yaptırır. Rotoscope denen motion-capture tekniğinin atası denebilecek sistemi denemekte kardeşine düşmüştür. Selobant, ampuller ve basit yazılımlarla kardeşini koşturur,



zıplatar, canını çıkartır. Oyunun yapımı 4 sene sürer. 1989'da Apple bilgisayarlar için yayınlandığında, bir efsane olur. 2 milyondan fazla satar. Derhal pek çok platforma uyarlanır.

1993 yılında oyunun ikincisi piyasaya sürülür. İki kadar olmasa da, bu oyun da epey fırtınalar kopartır. Tomb Raider tamamen bu oyundan esinlenerek yapılmıştır.

1999 yılında Mechner kadar bizim de unutmak istediğimiz 3D oyun piyasaya çıkar. Rezalettir. Mechner kendini senaristliğe ve belgesel yapımıcılığına verir.

2003 yılında Ubisoft efsaneyi tekrar diriltir. Mechner projede rol alır. Sadece Sands Of Time'da değil, serinin diğer oyunlarında da görev alacaktır ancak Ubisoft nedense onun ismini ön plana çıkarmak istemez. Tüm oyunlarda "hak sahibi ve danışman" olarak geçecektir.

Mechner halen belgesel yönetiyor (bu alanda da ödül kazanmıştır) ve oyunlar için senaryo yazarlığı yapıyor. Efsanesi, hala ayakta. ■

ni fikirler geliştirmede anlamına gelmiyor. "Ne yapsak satar" mantığından uzak bir şekilde, hakikaten oyunu geliştirmek için çabalamışlar. Hiç değilse, zıplama tahtaları ve hançer kareleri yeni hareketler eklemiş oyuna. Bir iki yeni akrobatik hareketiniz de mevcut. Zıplama-hoplama bulmacaları ise fena halde zorlaşmış. Nereye gitmeniz, hangi köşeye tutunmanız gerektiğini bulmak için epeyce ter döküyorsunuz.

Normalde pek bir sorun yok ama özellikle Dark Prince olarak oynarken bu durum ciddi derecede can sıkıyor. Sağlığınızın sürekli azalması söz konusu, nereye gideceğinizi de bulamayınca aynı bölümü ellinci defa baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Dark Prince formundayken dövüşmesi çok keyifli ama bu tür bulmacalar insanı canından bezdiriyor. Dark Prince formu için minimum bulmaca, maksimum aksiyon tercih edilmeliydi. Gerçi bu durumdan memnun olanlar da yok değil. Mesela sevgili YİM'imiz aynı bölümü 274. kez oynuyor, halen nereye gideceğini bulamadı, habire ölüp duruyor ve şu anda boş bakışlarla 275. denemesine geçmiş bulunuyor. Her sadık çalışan gibi hiçbirimiz ona çözümü söylemiyoruz.

Dark Prince demişken, tasarım aşamasında oldukça değişikliğe uğrayan ve örneğin başlarda beyaz saçlı olarak düşünülen karakter, prensin zamandaki oynamaları neticesinde oluşan bir tür alt benliği olarak çıkıyor karşımıza ve kontrolü bizde değil. Kontrolü bizde değil derken, istediğimiz zaman bu ▶



◀ Bu gördüğünüz alef, koldan çıkıyor ve sevgi dolu kucaklaşmalara olanak tanıyor.



◀ Bu gürzü yiyecek bir daha iflah olmaz. Bakınız, olmuyor zaten.

Alternatif



God of War

Kendine özgü bir oyunun tek alternatifi, yine kendisi olacaktır. Ama buraya God Of War da yazılabilir hani. Hmm, eveet...



Son karar

Muhteşem Sands of Time üçlemesi böylece sona erdi. The Two Thrones da kesinlikle bu üçlemeye yakışan bir oyun olmuş.

Prince Of Persia: The Two Thrones

Tür ▶ Aksiyon/Macera **Yapımcı** ▶ Ubisoft Montreal
Dağıtımçı ▶ Ubisoft **Yaş sınırı** ▶ 17+ **Minimum Sistem**
 ▶ 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB
 GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az
Multiplayer ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Xbox, PS2
Web ▶ www.princeofpersiagame.com



level
puanı ▶ 88

forma geçemediğimizi kastediyorum. Oyun belirli yerlerde sizi otomatik olarak dönüştürüyor ve çayıra öyle bir salıyor ki, yukarıda da bahsettiğim gibi her dönüşüm sonrası nereye gidecektim, ne yapacaktım derken ölüyor ve aynı bölümü birkaç yüz defa yeniden oynuyorsunuz. İkinci oyundaki Sand Wraith karakteri de böyleydi ama ondan farklı olarak sınırsız kuma sahip değiliz. Kolu-nuzdan fırlayan ve her nedense akla direkt olarak Soul Calibur oyununu getiren kırbaç/kılıç karışımı şeyle dövüşmesi çok keyifli (birilerini öldürdüğçe veya eşyaları kırdıkça sağlığını yenileniyor), bulmaca çözmesi ise tam bir kabir azabı. Dark Prince, bizi heyecanlandırdığına "değmeyen" bir karakter olmuş açıkçası. Toplam oynama süreniz oyunun geneline göre kısa sayılır, bu süreleri siz kontrol edemiyorsunuz ve sürelerin çoğunluğu da bulmaca çözmekle geçiyor. Karakterin hikayede önemli bir yeri olsa da, oyunda yok. Oyunun çıkışı öncesindeki tanıtım demoları ve ekran görüntülerinde, çok daha önemli bir yeri varmış gibi görünüyordu halbuki. Aynı şekilde, oyun çıkmadan önce görüp heyecanlandığımız "chariot-race"ler de

beklendikleri gibi değiller. Oyun boyunca iki defa yapacaksınız bu yarışlardan ve ikisi de (şürekli bir yerlere çarpıp durduğunuz için) eziyet olacak. Oyunun çıkışından önce en çok üzerinde durulan iki şey de bekleneni veremiyor ne yazık ki.

PRINCE VS. GOD OF WAR

En büyük gelişme, "speed-kill" denen şeyin oyuna girmesi olmuş. Şöyle ki, ekran hafifçe bulanıklaştığında belirli tuş kombinasyonlarına basarak, bir veya birden fazla düşmanı son derece sinematik hareketlerle öldürebiliyorsunuz. Bu işinizi son derece kolaylaştırdığı gibi, oynayıp tarzınızı da etkiliyor ve her başarılı speed-kill size puan olarak geri dönüyor. Bu puanları da, oyunun ekstralalarını açmak için kullanıyorsunuz. Oyun sizi speed-kill kullanmak için adeta zorluyor. Fırsatı kaçırmırsanız önceki oyunlara kıyasla daha çabuk öğeldiğiniz zorlu kavgalar bekliyor sizi. İpucu mu istiyorsunuz? Speed-kill'leri kaçırmayın! Ekranın alt tarafında bir göz simgesi belirlediği anda doğru yerdesiniz demektir, ortamı kullanarak speed-kill'i gerçekleştirmekse size kalmış. Her ne kadar yapımcılar verdikleri tüm röportajlarda "hiçbir oyundan etkilenmedik, aksine biz oyunları etkiledik!" diyorsa da God Of War'dan bu konuda ve boss savaşları için etkilendikleri aşikar (hoş, God Of War da Prince'den etkilenmişti). Özellikle boss savaşları, aklınıza direkt olarak God Of War'u getirecek. Ekran bulanıklaştığında doğru tuşlara basarsanız etkileyici hareketlerle boss'ları öldürebiliyorsunuz ki onları öldürmenin başka bir yolu da yok. Gelen mail'lerden anlaşıldığı kadarıyla bu konuda sorun yaşayan epey bir insan var, ayrıntıları Strateji Ustasına bırakarak kısaca belirtelim; boss savaşlarını bir kez başlattıktan sonra ekran bulanıklaşana kadar kontrol sizde değil ve merak etmeyin, prens de bir şey olmuyor. Size düşen tek şey doğru anda doğru tuşa basmak. Önceden basarsanız, her şeye yeniden başlamak zorundasınız.

ESKİ GÜZEL GÜNLER

Yazının girişinde de bahsettiğim konu aslında pek çok kişiyi sevindirecek. İkinci oyundaki gotik atmosfer, havaya uçan kelleler, sonsuzmuş

gibi görünen düşmanlar, Two Thrones'da yok. İlk oyundaki masalsi atmosfere bir dönüş söz konusu. Ancak halen içinde Warrior Within'den bir şeyler de barındırıyor. Kısacası, atmosfer bakımından oyunda mükemmel bir denge sağlanmış. Ne fazla çocuksu, ne fazla vahşi. Bu tamamen kişisel bir tercih tabii, siz ikinci oyunu daha fazla sevmiş olabilirsiniz. Mesela ben, Warrior Within'de prensin hareketlerindeki akıcılığı Two Thrones'da göremedim. Two Thrones'da kan oranı da sıfır. Düşmanlarınız ışıl ışıl parıldayarak ölüyor ve pof diye kayboluveriyorlar. Aynı şekilde, müziklerde de bir "yavaşlama" söz konusu. Warrior Within'de hepimizi gaza getiren parçalar yerine varlığıyla yokluğu ayırt edilemeyen müziklerimiz var artık.

Sadede gelirsek, bir klasığın geri dönüşü söz konusu. Oyunun geneline hakim bir "ben bunları daha önce de yapmışım" havası varsa da Ubisoft yenilikler için elinden geleni yapmış. Atmosfer değişikliği ve ilk oyunu andırması da pek çok kişiyi sevindirecek. Oyunun bazı bölümleri anlamsız derecede zor ve bekleneni vermiyor ancak bunlar serinin nereye gittiğini ve Ubisoft'un gelecek için neler planladığını da bize gösteriyor. Bir sonraki oyunda taşlar biraz daha yerine oturacaktır. Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız, bunu da oynamalısınız. Prince serisiyle daha önce tanışmamış olanlar için de bu mükemmel bir fırsat. Prince serisi, tamamen kendine özgü bir tarza sahip ve içinde her türden oyuncu için bir şeyler var. Hem başka hangi oyunda masalsi bir diyarda karanlığı yaşayabilirsiniz ki? ■

Artı&Eksi

- ↑ Speed-kill, zekice bulmacalar, anlaşılır bir hikaye.
- ↓ Bekleneni veremeyen Dark Prince, nispeten kısa oyun süresi, abartı zorluktaki bulmacalar.

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



BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Bahisler açılmıştır.

Merhaba, benim adım Nolan Daneworth. Max ile aynı kaderi paylaşıyorum. Güzeller güzeli karım öldürüldü. Şimdi bu acımasız dünyada yapayalnızım. Karımın kanını yerde mi bırakacağım? Hayır. Ancak dünya bir kaos içinde. Klasik bir bahaneyle düşmanımın peşinden gidemem. Bir televizyon şovu olan Bet On Soldier'a katılıp, düşmanıma adım adım yaklaşmalıyım. Eninde sonunda karşıma çıkacaktır.

BU KARIM İÇİN

Hikayenin başlangıç noktası fazlasıyla klasik ama yaşamamız gereken bambaşka bir tecrübe var. Bet on Soldier, özel askerlerin belirli bölgelerde karşı karşıya getirildiği ve üzerlerine bahis oynanan bir şov programı. Görevimiz oldukça basit: Her bölümde karşımıza gelen sıradan düşmanları hızla geçerek bu bölgelere ulaşmalı ve rakibimizi bularak onu

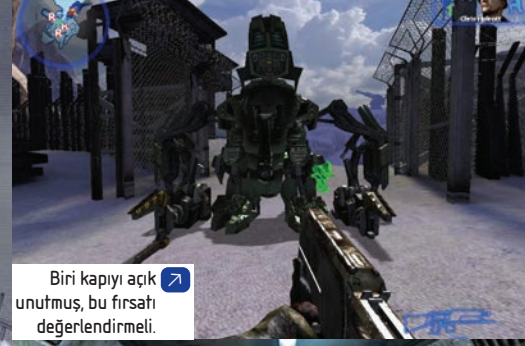
alt etmeliyiz. Artık biz de bu şovun bir parçası olduğumuza göre elimizden gelenin en iyisini yaparak yıldızlaşmalı ve üst sıralara doğru tırmanmalıyız.

Görevlere başlarken silah, cephaneye ve takım arkadaşları

seçebildiğimiz gibi, belirlenen bölgeye vardığımızda karşımıza çıkmasını istediğimiz rakibimizi de seçebiliriz. Elbette canımızın her istediğini karşımıza alamıyoruz. Bu alemde yeni olduğumuz için, oyunun başlarında daha güçsüz rakipler arasından tercih yapmamıza izin veriliyor. Rakiplere ulaştığımız anda canlı yayın başlıyor ve bizi izleyen yetmiş milyona tanıtılıyor. Geri sayım bittiğinde ise belli bir süre içerisinde rakibi yere sermemiz gerekiyor. Geriye sayan sadece süre değil, ona paralel olarak bir para ödülü de var. Yani işi ne kadar erken bitirirsek o kadar çok para kazanırız. Para bizim için çok önemli. Çünkü bu para sayesinde, bölüm içindeki istasyonlardan cephanemizi doldurabiliriz ve zırhımızı yenileyebiliriz.

BU DA PAŞA GÖNLÜM İÇİN

Oyunun hikayesinin yanı sıra grafikleri de oldukça başarılı. Özellikle de bir çırpıda öldürdüğümüz düşmanlarımız, yanlarına gidip kendilerini incelememizi hak edecek kadar ayrıntılı. Fakat tüm bunların



Biri kapıyı açık unutmuş, bu fırsatı değerlendirmeli.



Hepsi gözümün içine bakıyor, emirlerim benim.

yanında oyunun inanılmaz teknik problemleri var. Oyunu her açmak istediğinizde bilgisayarınız reset yorsa işiniz var demektir. Özellikle bir ATI ekran kartına sahipseniz, oyuna girerseniz problem olabilir. Bu konuda yapımcıların ilk önerisi, son sürücülerini kaldırıp 5.1 veya 5.4 versiyonunu kurmanız. Bir başka problem kaynağı ise firewall programları. Oyunu açarken firewall programınızı da kapatmanız gerekiyor. Bu konuda ZoneAlarm için ayrıca not düşmüşler (bizzat tecrübe ettim).

Oyun öncesi teknik problemlerin yanında, oyun içinde de bazı hatalar var. Örneğin bir kayıt noktasında oyunu kaydedip çıktınız ve daha sonra oyuna dönüp aynı yerden devam etmek istediniz. İşte bu noktada oyun tıkanabiliyor. Bu nedenle bir önceki kayıtlı oyununuzdan başlayarak oyunun tıkanmış yeri durmadan geçmeniz gerekiyor. Oldukça sinir bozucu bir durum.

Karşılaşılan teknik problemler zaman zaman beni isyan noktasına getirse de, aynı problemleri yaşamamanızı dileyerek oyunu denemenizi tavsiye ederim. Şu an oyunun ikinci yaması da yayınlanmış durumda ve bu yama acımızı biraz daha azaltabilir. ■

Son karar

Askerler üzerine bahis oynanan bir şovun parçası olmak fikri oldukça ilginç. Sırf bu şovun yıldız olmak için bile BoS'un başında saatler geçirebilirsiniz.

Bet on Soldier: Blood Sport

Tür ▶ FPS **Yapımcı** ▶ Kylotonn Entertainment
Türkiye dağıtıcısı ▶ Eurosoft **Yaş sınırı** ▶ 16+
Minimum Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 4 GB HDD, Windows 2K/XP **Önerilen Sistem** ▶ 3.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ - **Web** ▶ www.betonsoldier.com

level
puanı **70**

LEVEL 108 PC İNCELEME

Artı&Eksi

- ↑ Bir televizyon şovu içinde olmamız oyunu renkli kılıyor, grafikler oldukça iyi.
- ↓ Oyun öncesi ve oyun içi ölümcül teknik hatalar var.

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



Amerika, çöküşe hiç bu kadar yakın olmamıştı

SHATTERED UNION

Yazan Olgay Ertez

Adım gibi eminim ki dünyada hiç bir saltanat sonsuza dek sürmeyecek... Ne engin Roma'nın, ne güçlü Moğollar'ın, ne de muhteşem Osmanlı'nın saltanatı sonsuza kadar sürmedi. Tarihin tekrerrürüne paralel olarak, Amerika Birleşik Devletleri'nin gücünün de sonu gelecektir kuşkusuz. Nihai son herkes için aynı olduğundan kafaları sadece "nasıl" ve "ne zaman" soruları kurcalayacaktır. PopTop Software çalışanlarına göre bu son, 2014'te hem de bir iç savaşla gelecek...

Shattered Union, adım adım Amerika'nın iç savaşa sürüklenmesini konu alan klasik tarzda sıra tabanlı bir strateji. Oyun, kendini hikâyesi ile ön plana çıkarıyor: David Jafferson Adams'ın şaibeli bir şekilde ABD başkanı olmasıyla başlar. Aşırı sağ kanadın körüklemesiyle yerel terör olayları 2010'da Amerika'da tırmanışa geçer ve 2011'de Başkan Adams ülke genelinde olağanüstü hâl ilân etmek zorunda kalır. Bunu ceza mahkemelerinin bazı eyaletlerde yerel yönetimi etkisiz kılması takip eder. Kasım 2012'de muhalifler, başkana suikast düzenler ama başarısız olurlar. Ancak 20 Ocak 2013'te Washington'da patlayan nükleer bomba başkanla birlikte başkentini de yok olmasına sebep olur. Sekiz gün sonra Avrupa Birliği, Amerika'ya barış gücü gönderme kararı alır. Avrupa'nın bu hareketi California ve Teksas'ın bağımsızlığını ilân etmesine neden olur. Birleşik Devletler zamanla yediye bölünür ve 2014'te iç savaş başlamıştır...

TARAFLAR



1)New England Alliance: Coğrafi konum olarak EU ve The Confederacy gibi nispeten zayıf komşulara sahip olsa da batıdan gelebilecek GPF gibi bir dehşete karşı koymakta hayli zorlanabilir. Özel birimi FCS Bragg, tanklara karşı oldukça etkili ancak oyunu tek başına sırtlayacak kadar da fark yaratmıyor. Seçmemekte fayda var.



2)California Commonwealth: Oyuna 125.000\$ gibi cüzi bir rakamla başlıyor ama bonusları, para ve nişancılık konusunda olduğu için kendini seçirebiliyor. Özel birimi FCS Jackson ise özellikle piyadelere ve tanklara karşı inanılmaz güçlü.



3)European Union: Kendine has birimleri, tek bölgesel denetimi ile oynaması zor ama bir o kadar keyifli bir taraf. Oyunun en psikopat helikopteri olan Tiger ve iş gören özel birimi EU Goliath ile gayet seçilebilir.



4)Great Plains Federation: 205.000\$ gibi bir sermaye ve FCS Grant gibi dehşet bir mekanize topa sahip deli manyak bir federasyon. Utanmadan da tamir dışında bütün bonuslardan birer ikişer kademeyle başlıyorlar. Seçilmesi şiddetle tavsiye edilir...



5)Pacifica: Kuzeybatıda duran, böyle işe yaramaz, bir değişik bir taraf işte... Ne olduğunu hala çözemedim, bir de her yanı makineli tüfek olan FCS Stuart diye bir tankı var. Anlamak mümkün değil. Sürpriz diyorum...



6)Russia: Nerden başlasam, nasıl anlatsam... En kullanışlı hava savunma silahı Shilka, piyade avcısı helikopter Hind, tankların azmanı T-90, uzun menzilli dehşet roket atar Smerch, hepsi burada! Ama hikâye modunda seçemiyoruz... (Muhahaha hevesiniz kursağınızda mı kaldı?)



7)The Republic of Texas: Tamam oyunun en iyi tank avcısı FCS Hood bunlarda olabilir. Belki oyuna 200.000\$ gibi sağlam bir sermaye ile başlıyor da olabilirler. Hatta tank ve piyade bonusları dehşet düzeyde de olabilir ama seçmiyorum kardeşim zorla mı! Sebebini G.W.Bush'a sorun...



8)The Confederacy: Hile, hurda, türlü pislik, her şey var. Kimyasal silahlar bunlarda, biyolojik silah bunlarda. X-Files, hatta uzaydan gelen garip yaratıklar bile bunlarda! İğrenç bir birlik, utanmadan özel birimleri FCS Lee bir vuruşta tank alıyor daha ne diyeyim! Bir de akıllara ziyan piyade bonusları var...



Humvee'nin Tiger karşısında hiç şansı yok.

Birimleriniz başarılarına göre rütbe atılıyor.

Artı&Eksi

↑ Sıradışı hikâye, başarılı animasyonlar.
↓ Seslendirme ve müzikler vasat, diplomasi yok.

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

KOMPLO TEORİLERİ

ABD'de olası böyle bir iç savaşın küresel sorunlar yaratacağı gerçeğine rağmen oyun sadece ABD topraklarında geçiyor. ABD, 24 parçaya ayrılmış ve 24 parçayı tek bir gücün kontrolünde toplamaya çalışıyoruz. Ana strateji ekranına göz ucuyla baktığımızda kısa zamanda biter gibi gözüküyor bu harita, oyun ilerledikçe bitmiyor ve gerçekten insanın gözünde büyümeye başlıyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi; sıra içinde sadece tek saldırı hakkımızın olması ama komşu sayımız kadar saldırıya uğrayabilmemiz. İkincisi ise ordumuzun belli bir limiti (42 birimi) aşamaması ve bu limitin düzgün saldırı ve savunmaya yetmemesi.

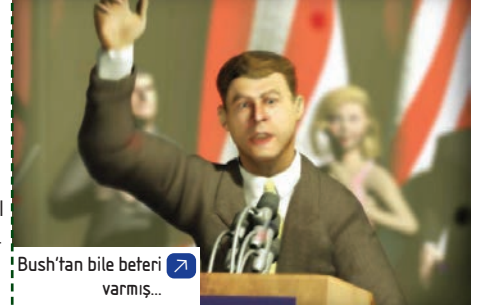
Örneğin güçlü bir düşmana, sağlam bir orduyla saldırdık ve zaferle çıktık. Ama bunu fırsat bilen iki uyanık komşumuz savunmaya bıraktığımız ordunun zayıf olduğundan faydalanıp bizim iki önemli noktamızı ele geçirmiş. Komşularımız ruh halini bilemediğimiz için işimiz çoğu zaman şansa kalıyor ama siz yine de en kötüsüne hazırlıklı olun.

POLİTİKA MI?

Bunların oyuncuya zaman kaybettirmemesi için ittifak yapıp, sınır güvenliğini sağlamak gibi bir özellik eklenebilirdi ama maalesef oyun sadece askeri taktiklere dayanıyor. Ana taktik ekranında "Politik Reputation" çubuğu varsa da bu yine askeri zaferlerle yükseliyor (ne anladım o işten). Her yerinde çatışmaların yaşandığı, ortama belirsizliğin hâkim olduğu bu ülkeyi kurtarabilmek için de yumruğunu masaya vurduğunda dünyayı korkutan, gözü kara bir komutan gerekiyor. Oyun da zaten sizden az çok bunu istiyor.

TAŞ KAĞIT MAKAS

Peki, nasıl gözü kara bir komutan oluruz? İlk önce hangi tarafla oyuna başlayacağımıza karar verelim. Oyunda Rusya ve Avrupa Birliği'nde dâhil olmak üzere sekiz taraf var. Görüyoruz ki Amerika, hâlâ Soğuk Savaş yıllarını unutamamış ve Rusya'yı da eski günlerin hatırına oyuna dahil etmiş. Oysa 2014'te böyle bir olası savaşta ben Rusya'dan ziyade, ortalıkta Çin'in olacağını tahmin ediyorum. Tarafımızı seçtikten sonra kuraçığımız stratejide coğrafi konum ve saldıracağıımız topraklardan elde edeceğimiz bonusların bizim işimize ne kadar yarayacağı önem taşıyor. (Mesela tankların çoğunlukta olduğu bir orduya piyade bonusları ne kadar gerekir?) Sonra gereken birlikleri seçmeliyiz. Oyundaki en önemli unsur düşmanın yerini tespit edebilmek ve en kısa sürede uygun saldırıyı gerçekleştirmek. Hem saldırı hem de keşif görevleri için hava gücü kesinlikle şart. Bu nedenle hafif zırhlılarla keşif yapmaktansa mümkünse helikopterleri tercih edin. Taktik bombardıman uçakları savaşın kaderini değiştirebilir ancak hava savunma sistemlerine dikkat edin. Bir diğer nokta ise oyunda ilk saldırı ve düşmanın menzilin dışından vuran her zaman avantajlıdır. Topçular ise vur-kaç takti-



Bush'tan bile beteri varmış...

ğinde epey işe yarayacaktır. Ancak ön saflarda kolayca harcanacakları için her zaman düşmanla arasında belli bir mesafe bırakılmalı ve ağır zırhlı birlikler eşlik etmeli. Bu arada hava üstünlüğünü düşman da elde etmeye çalışacaktır. Bunu önlemek için her bölümde en az üç adet hava savunma silahınız olmalı. Bu sınıftan sadece hava üzerine uzmanlaşmış araçları seçmeniz daha akıllıca olacaktır (mesela Chaparral).

ALTİGEN MUCİZESİ

Shattered Union, iki sene evvel Irak'a "demokrasi getirenlere", bundan dokuz sene sonra da "başkalarının demokrasi getirebileceği" ihtimalini ironik bir şekilde ortaya koyan güzel bir sıra tabanlı strateji. Bu türden hoşlananlar zaten kaçırmamıştır ancak bu türü denemek isteyenlere ve komplo teorilerinden hoşlanarlara kesinlikle tavsiye edilir. ■

Son karar

Strateji oyunlarında klasik değerleri sevenler, bir hamle yapmadan önce dakikalarca düşünmek isteyenler ve Amerika'ya ne olacağını merak edenler kesinlikle kaçırmassın. Ben stratejide aksiyon ararım diyenler şanslarını başka oyunlarda deneyebilirler.

Shattered Union

Tür ▶ Sıra Tabanlı Strateji **Yapımcı** ▶ PopTop Software
Dağıtımçı ▶ 2K Games **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum Sistem**
▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az
Multiplayer ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Xbox
Web ▶ www.2kgames.com/shatteredunion/

level
puanı ▶ 76



Menzilli toplar yakınlarında tank görünce kaçacak delik arıyor.



Alternatif



Civ IV

Bilen zaten çoktan müptelası olmuştur, bilmeyen ise kaçırdığına yansın. Shattered Union bittikten sonra oynamanız tavsiye edilir zira Civ IV ile tanıştıktan sonra bir daha Shattered Union oynamak istemeyebilirsiniz.

Yalnız kurtlara gün doğdu

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

↳ Bu arkadaş "ortamlara yılan gibi kaymak" konseptini tamamen yanlış anlamış.

yüzden bir genişleme paketi hazırlandığını duyduğumda meraklanmışım. Böylesi bir oyuna daha ne eklenebilirdi ki?

Special Forces'ın özel timlere odaklanacağını ve farklı özel tim rolleri üstelenerek bir Rainbow 6 havası yakalayacağını beklemiştim. Ama beklentimin aksine Special Forces, mevcut oyun yapısını aynen koruyarak yeni haritalar, yeni taraflar ve yeni oyuncaklarla oyunu zenginleştirmeye çalışıyor.

Her ne kadar oyunun yapısında ciddi değişiklikler olmasa da detaylarda bazı farklılıklar var. Mesela oyuna eklenen sekiz yeni haritada araçların etkinliği bir hayli düşürülmüş. Devil's Perch gibi bazı haritalarda araçlar yok denecek kadar az. Haritaların çoğunda tank ve cip türevleri hala etkin olarak kullanılsa da haritalardan uçaklar çıkarılmış ve 16 kişilik küçük hallerinde araçlar yok denecek kadar az. Böylece ortalığa bomba saçan uçaklar ve tanklar olmadan neler yapabileceğinizi gösterme şansınız olmuş. Araçların eksilmesi tanksavar ve mühendis sınıflarına duyulan gerekliliği azaltırken, piyade ve keskin nişancıları ön plana çıkarıyor.

GECEİN ASKERLERİ

Special Forces'ın en çok öne çıkarılan özelliği gece çarpışmalarının ve haliyle gece görüşünün oyuna eklenmesiydi. Ancak DICE mevcut haritalara gece oynama seçeneği yerine gece çarpışmaları için özel haritalar yapmış. Ne yazık ki çok heyecanlı ve stresli olan gece haritaları sadece üç tane ve bir sunucuya bağlandığınızda gece haritası oynama şansınızın yüksek olmaması hayal kırıcı bir durum.

Bu gece haritalarından Devil's Perch tek kelimeyle nefes kesen bir çarpışma sunuyor. MEC kuvvetleri Lübnan açıklarındaki takımadalar zincirini elinde tutmaya çalışırken Navy SEAL'lar bölgeyi adım adım ele geçirmek durumunda. SEAL takımı önce oyuna başladığı küçük adadan ilerleyerek diğer iki adayı ele geçirmeli. Bu pek de uzun sürmüyor ama asıl çarpışma SEAL kuvvetleri haritadaki asıl büyük adaya çıktığında başlıyor. Taraflar karanlık bir tepeden dolana dolana inen dar bir yol boyunca çarpışıyorlar. SEAL'lar yukarıya doğru tırmanmaya çalışırken MEC'ler tepeden aşağıya sürekli baskı yapıyor. Çarpışma öylesine sıcak ki eğer iki dakika için takımınızın savunması düşer, dikkati bozulursa karşı taraf sizi ezip geçiyor.

SARAYDAN BAYRAK KAÇIRMA

Oyunun sahip olduğu beş gündüz haritasından üçü iyi haritalar olsa da orijinal oyundaki haritalar-



Yazan Tuğbek Ölek

BAK ŞU OYNAYANA!

BF2'yle ilgili, tuhaf bir gerçek öğrenmek ister misiniz? Hikayemiz oyunlara meraklı genç birini sabah evinden çıktığında sokağına büyük bir film seti kurulduğunu görmesiyle başlıyor. Ve bir de bakıyor, ünlü aktör Robin Williams orada (Patch Adams, Insomnia ve Jumanji'nin başrollerinden hatırlayabilirsiniz). Hayranlarının çevrelediği Williams'a yanaşır ve sormadan edemiyor.



• Hey Robin! Hala online oyun oynuyor musun?
• Hem de nasıl!
• Ne oynuyorsun bugünlerde?
• Battlefield 2. Sabahlara kadar.
• Cidden mi? Hangi sınıf oynuyorsun?
• Keskin nişancı. Daima keskin nişancı oynarım.
• İyi... O zaman sana bakıncım oyunda.
• Dene bakalım. Ama beni görene kadar çoktan ölmüş olursun.

"Hadi canım oradan!" dediğinizi duyar gibiyim. Bu delikanlı uyduruyor diyorsunuz. Ama bu hikaye gerçek ve Robin Williams gerçek bir oyun hastası. Masaüstü FRP oyunları ile da ilgilenen Robin Williams bugüne dek pek çok söyleşisinde Half-Life 2, Day of Defeat ve Warcraft III gibi oyunları deliler gibi oynadığını açıklamıştı. ■

Büyük salonu dolduran altmış kişi de önlerindeki monitörlere gömülmüşler. Hiç birinden çıt çıkmıyor. Zaten konuşmaya kalkan olsa da kimsenin duyacağı yok. Hepsinin kulağında bir kulaklık, kendini ekranda olup bitene kaptırılmış. Bütün salonda klavye ve fareler üzerinde deli gibi çalışan eller dışında hiçbir hareket yok. Kulaklıklardan yayılan hafif uğultu, tuş seslerine karışıyor. Hayranlıkla bakıyorum bu kalabalığa. Yirmi yıldır oyun oynuyorum ama ilk defa bir oyunun böyle bir etki yarattığını görüyorum. Harita bitiyor ve altmış kişi aynı anda kulaklığını çıkarıp derin bir nefes alıyor.

Bir süredir düşünüyordum. Nasıl yaparsam da, Battlefield 2'nin ne denli muhteşem bir oyun olduğunu bugüne dek onu oynamaya şansını bulamamış olan okurlara anlatabilirim. Sonra aklıma WCG 2005 sırasında düzenlenen Lan Party'nin yukarıda betimlediğim manzarası geldi gözümün önüne. İnsan o manzarayı gördükten sonra Battlefield 2'nin gelmiş geçmiş en iyi çok oyunculu oyun olduğunu düşünmeden edemiyor.

BU SAVAŞ ALANI NE KADAR GENİŞLER?

Battlefield 2'nin bu kadar sevilmesinin en önemli sebebi herhalde "tam" bir oyun olması. Yani oynadığınızda bir eksikliğini gediğini bulamazsınız, size bütünlük hissi verir. Bu



Artı&Eksi

- ↑ 8 yeni harita, eklenen yeni ekipman
- ↓ Oyuna büyük bir yenilik getirmiyor, çok az harita tasarımı yenilikçi.

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

Son karar

DICE'dan daha iyi bir genişleme paketi beklendik. Ama Battlefield 2'ye öylesine tutkunuz ki Special Forces'ı da deliler gibi oynayacağız.

Battlefield 2: Special Forces

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Digital Illusions
Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat **Yaş sınırı** ▶ 16+
Minimum Sistem ▶ 1.8GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB
GFX Önerilen Sistem ▶ 2.4GHz CPU, 1.5 GB RAM, 256
MB GFX **Zorluk** ▶ Orta **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ İnternet **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ battlefield.ea.com/



level
puanı

81

dan farklı değil. Geriye kalan iki haritanın en iyisi Warlord. Bir Arap şehrinde, eski bir sarayın çevresinde geçiyor. Sarayın dışındaki geniş mahalle keskin nişancılar için iyi noktalar sağlıyor ve saraydan çıkan güçleri yavaşlatıyor. Sarayın özelliği ise ön taraftaki kapısı dışında çepçevre duvarlarla sarılı olması. Üstelik ön ve arka bahçeleri ayıran büyük saray binası çok güçlü bir savunma noktası. Eski Battlefield 2 haritalarına göre daha konulu ve hareketli bir harita.

Warlord kadar eğlenceli olmasa da çok daha enteresan olan harita ise Iron Gator. Bu haritada çarpışma tamamen bir uçak gemisinde geçiyor. Hikâye gereği MEC kuvvetleri bir Amerikan uçak gemisini ele geçirmeye çalışıyor. MEC'ler oyuna küçük bir kara parçasındaki tek üslerinden başlar başlamaz bot, jet-ski, APC ve helikopterlerle uçak gemisine akın ediyor. Uçak gemisi Gulf of Oman'da gördüğümüzden farklı. Geminin bir dolu iç mekânı var ve buradaki bayraklar için uçağın alt güvertelerinde amansız çatışmalar yaşanıyor.

NEREDE BU TİMLER?

Haritaları anlatırken daha önce adını duymadığınız iki şey dikkatinizi çekmiş olabilir: Navy SEAL'lar ve jet-ski. Evet, Special Forces'da, ABD, MEC ve Çin kuvvetleri yerine hepsi özel bir kuvvet olan altı yeni taraf ve on yeni araç var. Yeni taraflar elbette kendi asker modellemeleri ve silahlarıyla geliyor. Ancak oyundaki taraf sayısının iki misline çıkmış olmasının yarattığı fark umduğumuzdan az. Öncelikle milisler (Rebels), Rus Spetnaz, asiler (Insurgents) ve MEC özel timlerinin silahları mevcut silahlardan pek farklı değil. Silahlar aynı olunca

taraflar arasındaki farklar da görünüşten ibaret kalmış. Oyuna eklenen yeni araçlardan heyecan verici olanlar ATV ve Jet-Ski. Zayıf, tek kişilik ve ateş gücü olmayan bu araçlar arazide çok hızlı hareket etmenizi sağlıyorlar. Özellikle ATV ile savaş alanında aksiyondan aksiyona atlıyorsunuz.

BOMBALAR, KANCALAR VE KURNAZLIKLAR

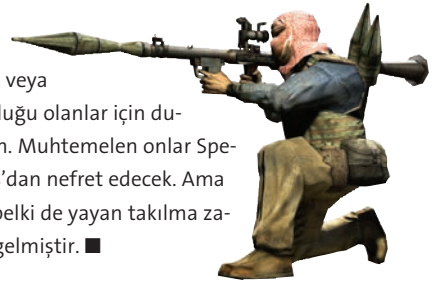
Oynanışı gerçekten etkileyen tek yenilik yeni alet ve bombalar. Mesela Support sınıfına verilen biber gazı bombası. Bu bomba görüşünüzü altüst ettiği gibi öksürerek yerinizi belli etmenize yol açıyor. Her askerde bulunan gaz maskesi sizi bombadan koruyor ama maske hem gece görüşü kullanmanızı engelliyor hem de görüşünüzü daraltıyor. Ayrıca artık piyadelerin de şok bombaları var.

Bombalardan daha eğlenceli olan ise tırmanma kancaları ve kayma telleri. Kancaları hemen her yere atabiliyorsunuz ve böylece olur olmaz yerlere tırmanabiliyorsunuz. Kancayla yüksek duvarlara tırmanabilir, binaların üst kat balkonlarına veya çatılarına çıkabilirsiniz. Tırmanma kancası sayesinde haritalarda ulaşamayacağınız hemen hiçbir nokta kalmıyor. Keskin nişancılar verilen kayma telleri ise tam bir can simidi. Okla atılan bu teller iki nokta arasına hızla kayarak geçmenizi sağlıyor. Diyelim bir kulenin tepesinden aşağıdakileri avlıyorsunuz ama düşman helikopteri sizi fark etti. Okunuzu yere veya daha alçak bir binanın çatısına atıp telinizi geriyor ve hoop diye ortamı süratle terk ediyorsunuz.

Oyunun grafik ve seslerinde hiçbir geliş-

me yok. Üstelik oyunun performansında gözle görülür bir düşüş var. Zaten uzun olan yükleme sürelerinin daha da uzaması ve açılmak bilmeyen menü çıldırıyor. Eğer sisteminiz BF 2'yi kaldırmıyorsa Special Forces'ı denemeyin bile.

Special Forces'ı en çok tek başına takılıp bireysel operasyonlarını gerçekleştiren yalnız kurtlar sevecek. Çünkü hem gece haritalarında görünmeden sızma şansınız daha fazla hem de yeni oyuncaklar kendi yollarınızı yaratmanıza imkân veriyor. Eğer takım oyunu oynamayı seviyorsanız Special Forces günlerinizi bir parça daha renklendirebilir. Ama bambaşka bir deneyim aramayın. Maalesef BF'de favori uğraşısı tank veya uçak pilotluğu olanlar için durum vahim. Muhtemelen onlar Special Forces'dan nefret edecek. Ama kim bilir, belki de yayan takılma zamanımız gelmiştir. ■



Alternatif



Joint Operations

Battlefield 2'ye alternatif olarak söylenebilecek tek oyun Delta Force'un devamı olan bu oyundur.



Tapınak Şövalyeleri hakkında mutlaka bir şeyler duymuşsunuzdur. En azından Orlando Bloom'un başrolünü oynadığı Kingdom of Heaven (Cennet Krallığı) filminden biraz fikriniz olmuştur. Hıristiyanlığın en fanatik savunucularından olan bu tarikat aynı zamanda en korkulan savaşçıları da içinde barındırıyordu. Knights of the Temple 2, başlık olarak bu tarikatın adını taşıyor olabilir ama başroldeki kahramanın düşmanları cehennem yaratıkları.

KOCAMAN HARİTA

Tapınak Şövalyeleri'nin büyük ustası Paul de Raque'yi yönettiğimiz oyun, ana hikâyesiyle de, oynanışıyla da önceki oyundan çok farklı değil. Nümerik klavyeden 4 ve 6 tuşlarını kullanarak yaptığımız kombinasyonlarla önümüze geleni kesip biçiyoruz. Lakin hava uçan kılıçlar, arada bir "sarhojji" halde ok atıp barmen kızın kafasındaki elmayı vurma gibi mini oyunlar olsa da oyun çok büyük bir he-

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Kılıcımın üstünden şıp dedi damladı

yecan içermiyor. Özellikle oyunun geçtiği şehirler ve kasabalar oldukça yapay. Üstüne üstlük karakterler sıkıcı ve hiç de canlı değil. RPG oynayanlarınız bilir; ana karakterimizin üzerinde bulunan zırh, bir plaka zırhtır (Plate Mail). Bu zırhın altına da genellikle bir zincir zırh giyilir. Doğal olarak bu zırhı giydikten sonra hoplayıp zıplamanız öyle kolay olmaz, bir balet gibi sekemezsiniz. (niye balet gibi? Niçün ama niçün bir balerin gibi değil Burak'ım? – Sinan). Çünkü iki ayaklı bir tank gibisinizdir. Fakat oyunumuzda ipe tutunup karşıya geçebiliyor, elimizdeki kılıcı tüy kalem gibi sallayabiliyor ve yüksek yerlerden "hopidik" diye atlayabiliyoruz. Koşarken bol bol şingirdamamız gayet doğru ama karakter animasyonlarında üzerinizdeki bu ağırlığı hissedemiyoruz.

Bir RPG/aksiyon olan oyunun RPG kısmı karakter-



➔ Kes, biç, tecrübe kazan. Bu kadar kolay olsaydı kasaplar âlim olurdu.

lerle konuşup görev almaktan ibaret. Bu görevlerden ve topladığımız eşyaları satarak kazandığımız paralarla kendimize yeni silahlar, zırhlar ve cephaneye alıyoruz. Rakiplerinizi yok ettikçe de tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bu sayede karakterinizin özelliklerini geliştirerek farklı saldırılar yapmanızı mümkün. Aman özel saldırılarda ve dövüş formunuza dikkat edin. Çok fazla hareket ederseniz yoruluyorsunuz ve daha az etkili vuruşlar yapıyorsunuz.

AKSİYON

Gelelim dövüş kısmına. Kullanabileceğimiz kılıç, kalın, baltalı kargı, balta, topuz gibi yakın dövüş silahlarının yanında bir de Tatar yayı (cross-bow) var. Böylelikle uzaktan rakipleri-

mizi tek atışta indirebiliyoruz.

Yakınına gelen her düşmanın bir saldırı periyodu var. Örneğin iki elinde birer pala taşıyan rakipler genelde dört saniyede bir atağa geçiyor. Bu saldırı periyotlarını aklınızda tutarsanız ciddi bir strateji uygulamak yerine iyi bir zamanlamayla tüm rakiplerinizi alt edebilirsiniz.

Oyunu yapan Cauldron'u daha önce yaptıkları Conan'dan tanıyoruz. Knights of the Temple 2 de aynı mantıkla ilerleyen bir oyun. Yer yer eğlenceli olabilen bulmacaları ve bol bol dövüş sahnesiyle eğlenceli. Fakat genelde gideceğiniz yerler ve yapacaklarınız belli. Senaryo da geleneksel fanteziden farklı olmayınca, oyun bir süre sonra monotonlaşmaya başlıyor. Tek amacınız bölümü en kısa sürede bitirmek ve para toplayıp daha iyi silah almak oluyor. Oyunun multiplayer kısmını denemeye çalıştıysam da maalesef açık bir sunucu bulamadığımdan puan veremiyorum. Şimdi huzurlarınızdan ayrılıyorum. Paul de Raque tapınak şövalyesiye ben de Warcraft şövalyesiyim ulan! ■

Son karar

İlk oyundan daha iyi olmasına karşın çok çeşitlilik içermiyor ama müzikleri ve ses efektleri oldukça iyi.

Knights of the Temple 2

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Cauldron **Dağıtımca** ▶ Playlogic
Yaş sınırı ▶ 16+ **Minimum Sistem** ▶ 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ Orta **Multiplayer** ▶ Yok
Diğer sistemler ▶ Yok **Web** ▶ www.cauldron.sk

level puanı **70**

LEVEL 108 PC İNCELEME

Artı & Eksi

- ↑ Çok başarılı ses efektleri ve müzikler. Oyuncuya serbestlik tanınması.
- ↓ Monotonluk, yetersiz karakter etkileşimi ve diyaloglar, başarısız atmosfer, çıldırtan kamera yönetimi. Açık multiplayer server olmaması.

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



Minarenden at beni, in aşağı tut beni. ➔

**EVLADIM!
ARKADAŞINA DA
VERSENE TOPU.
BİRAZ DA O
OYNASIN!**

**HOCAM
SİZ BU
İŞLERDEN PEK
ANLAMIYORSUNUZ
GALİBA...**

**EA
SPORTS™**

Kimler geldi, kimler geçti...

Menajerlik oyunu bağımlılarının birçoğunun başlangıç noktası Championship Manager'dır. Ancak bu kategoride oldukça başarılı olmasına rağmen devamlılık gösterememiş birçok oyun var geçmişte. CM dışında benim için en hatırı sayılır oyunlardan biri Ultimate Soccer Manager'dır. FIFA Manager'daki gibi futbol dışındaki konulara da el atabildiğimiz oyunun başından saatlerce kalkamadığımı hatırlarım. Ofisime gelir, geride bıraktığım maçların kasetlerini videoda seyrederdim. Televizyonun teleteksinde de ligleri takip ederdim. Böyle ilginç özelliklere sahip bir oyundu USM. Maalesef geçen yüzyılda kaldı. Bu kategorinin en prestijli isimlerinden biri de Premier Manager'dır. CM'nin gölgesinde kalan ve popülerliğini yitiren oyun hala yaşamakta ve yeni versiyonu ile piyasada boy göstermektedir.



FIFA MANAGER 06

Takımı yönetmek mi, kulübü yönetmek mi?

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Ve ligin ikinci büyük takımı da sahaya çıkıyor. Yıllardır güçlü rakibinin gölgesinde kalmasına karşın, her yıl sezona şampiyonluk parolasıyla giren FIFA Manager, bu yıl da kadrosunu yeni yıldızlarla takviye ederek şampiyonluğu kovalayacak ve mutlu sona ulaşmaya çalışacak. Bakalım bu uzun maratonun sonunda kim sevinecek, kim üzülecek...

LİG UZUN BİR MARATON

Futbol menajerliği oyunları camiasının önemli aktörlerinden EA Sports'un sponsorluğunda

hazırlanan FIFA Manager'ın ismi sizi yanıltmasın. Total Club Manager olarak adını duyuran seri, bu yıl isim değiştirdi. Daha şık ve çekici bir isme kavuştuğunu düşünüyorum. Bu isimle daha fazla taraftarı tribüne çekmeyi amaçlayan EA Sports, takım içinde de bazı yeniliklere imza atmış durumda.

Yeniliklerden önce maça nasıl başlayabileceğimize bakalım. Yeni bir oyuna başlarken dört farklı kariyer seçeneğinden birini seçiyoruz. Bunlar; kendi seçtiğimiz bir kulüpte oyuna başlamak, hem kulüp hem de milli takım teknik direktörü olmak, yeni bir kariyere başlayıp teklif almayı beklemek ve tepeden tırnağa yepyeni bir kulüp kurmak. İlk üç seçenek dışında, sıfırdan bir kulüp

kurmak oldukça ilginç bir seçenek. Önce hangi ligde oynayacağımızı seçiyor, daha sonra kendimize bir şehir seçiyor ve takımımıza isim buluyoruz. Takımın kısa ismini de belirlettikten sonra kendimize güzel bir amblem yaratıyoruz. Bu konuda geniş bir yelpaze var önümüzde. Sonraki adım iç ve dış saha formlarımız. Son olarak ise stadımızı hazırlıyoruz. Ancak elbette bir sınır var burada. Futbol dünyasına yeni adım atan bir kulübün iki yüz bin kişilik

bir stadyumunun olması mantıklı olmazdı zaten. Sonunda elimize tutuşturulan EA mühürü bir belge ile futbol camiasına kendimizi kabul ettirme mücadelesine başlıyoruz, rastgele...

ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLARA BAKIYORUZ

Benim TCM serisinde en soğuk baktığım özellik, üç boyutlu maç motoru olmuştur her zaman. Bu, üç boyutlu maç motoru içeren tüm menajerlik oyunları için genel bir eleştirimdir aslında. Çünkü menajerlik oyunlarında istatistikler her zaman önemlidir ve üç-beş dakikalık görüntü ile izlenen maçlar, ortaya istatistiksel anlamda hiçbir veri koymaz. TCM'in yaklaşımında bu yıl da değişen pek bir şey yok. Maçları metin olarak takip edebileceğimiz gibi, FIFA motoruyla da izleyebiliriz. Maçın tamamını izlemek istemiyorsanız, sadece önemli pozisyonları, şutları veya golleri de izleyebilirsiniz. Maçları metin olarak takip ederken oyuna daha fazla müdahale edebiliriz. Futbolcumuz ceza sahası yakınında şut çekmek veya pas vermek gibi bir ikileme düşmüşse buna biz karar verebiliriz. Saha içinde hakemin görmediği bir pozisyon oluyorsa bunu yan hakeme bildirebiliriz. Elbette biz de bu pozisyonu metin olarak görüyoruz. Penaltı atışlarının hangi yöne ve hangi hızda kullanılacağına karar vermek de elimizde.

Bu yıl oyunda, bizi maçları üç boyutlu izlemeye teşvik edecek çok önemli bir özellik var; Maç Analiz Aracı (MAT). Bu araç sayesinde, maçın gerekli gereksiz tüm ayrıntılarını takip edebiliriz. Örneğin futbolcularımızın hangi süratle koştuklarını (metre/saniye) ya da maç boyunca adım adım sahayı nasıl kat ettiklerini grafiksel olarak izleyebiliriz. Bu ve bunun gibi birçok verinin yanında maçın pozisyonlarını Football Manager serisindeki oldukça benzeyen iki boyutlu maç motoru ile izlemek de mümkün. Ayrıntıya boğulmak istiyorum diyorsanız MAT sizi fazlasıyla tatmin edecektir.

GÖREVİMİN BAŞINDAYIM

Bu serinin bir diğer özelliği, istediğimizde teknik direktörlük görevinin üzerine çıkabilmemiz. Futbol takımının çalışmasıyla, taktikle ilgili, saha için kararlarıyla ilgilenmenin dışında kulübün tüm ekonomik olaylarına da müdahale edebiliriz. Bu noktada bir teknik direktörden çok bir başkan rolüne bürünüyoruz. Stadyumu geliştirmek, sponsorlar ile sözleşmeler imzalamak, tesisleşme alanında atığa kalkmak, kulübün ürünlerinin fiyat ve stok kararlarına müdahale etmek, halka açılmak ve bankalardan borç almak sadece birkaç örnek. Hatta iş o kadar abartılmış ki finans ekranına ayrıntılı bir hesap makinesi bi-

le eklemişler. Ben daha ne diyeyim...

FIFA Manager'ın veri tabanı, bu oyunla birlikte daha da genişletilmiş. Güney Afrika'dan Kıbrıs'a kadar 38 ülkede menajerlik yapabiliyoruz. Ayrıca lisans konusunda Football Manager'a göre daha çok uğraş verdikleri görülüyor. Çünkü oyundaki takımların isimleri dışında, logolarına ve futbolcu resimlerine de el atılmış. Ülkemizden Fenerbahçe ve Galatasaray'ın lisansını almışlar ancak futbolcu fotoğraflarını kullanmamışlar. Büyük liglere gittiğimizde ise futbolcuların profil kartlarından fotoğraflarını görebiliyoruz.

HEDEFİMİZ ŞAMPİYONLUK

Biraz da futbolun gerçeklerinden bahsedelim. Takım ekranına girdiğimiz zaman kadro, sahaya dizilim, takım karşılaştırması, taktikler, özel görevler ve roller gibi alt başlıklar var. Sahaya dizilim konusunda FIFA Manager oldukça esnek. Oyuncuları istediğimiz aralıklarla, sahanın istediğimiz yerinde oynatabiliyoruz. Ben o kadar uğraşmam diyorsanız birçok hazır taktik de mevcut listede. Takım karşılaştırma ekranı, önünüzdeki ilk maçta oynayacağınız takımla sizin takımın sahaya dizilişlerinin gösterildiği bir ekran. Bu ekran sayesinde kolaylıkla rakibe göre taktik belirleyebilirsiniz. Taktik ekranında birçok ince ayar yapabiliyoruz. Takımın oyun stili, pres miktarı, pas stili, defans çizgisi ve pas stili bunlardan sadece birkaçı. Buradaki birçok ayar Football Manager ile birebir aynı. Ayrıca bu ekrandan sıradaki maçın galibiyet primini de belirleyebiliriz. Son olarak oyunculara özel taktikler verebileceğimiz gibi korner, frikik ve penaltı gibi duran topoları kimlerin kullanacağını seçebiliriz.

Altyapı konusunda, FIFA Manager bize oldukça ayrıntılı bilgiler veriyor. Genç takım bölümüne girdiğimizde, altyapımızda yer alan oyuncuların oyun stillerini, çalıştıkları antrenman görevini ve bu konudaki gelişim sürecini net olarak görebiliyoruz. Bu noktada biraz abartılarak yüzde şeklinde veriler sunulmuş. İnsani değerler, matematiksel değerlere dönüştürülmüş. Eğer gelişmekte olan bu oyuncularda ışık görürsek, kendilerine profesyonel kontratlar önererek A takıma kazandırabiliriz.

Oyundaki en ilginç özelliklerden biri, "Footballworld" adında bir oyun içi internet sitesine sahip olması. Dünyadaki tüm ligleri takip edebilece-

Alternatif



Football Manager 2006

Yıllardır türünün en iyisi. Belki maçları üç boyutlu olarak izleyemiyoruz ancak diğer özellikleri sayesinde saf bir futbol menajerliği olarak her zaman bir adım önde.

Artı&Eksi

- ↑ Maç Analiz Aracı ve oyun içi internet sitesi oldukça ilginç, kulüp yönetme oyunu olarak baktığımızda rakipsiz bir oyun.
- ↓ Futbol dünyası çok fazla formül ve rakam üzerine oturtulmuş, maçları üç boyutlu olarak izlerken abuk sabuk pozisyonlara ve gollere tanık olabiliyoruz.

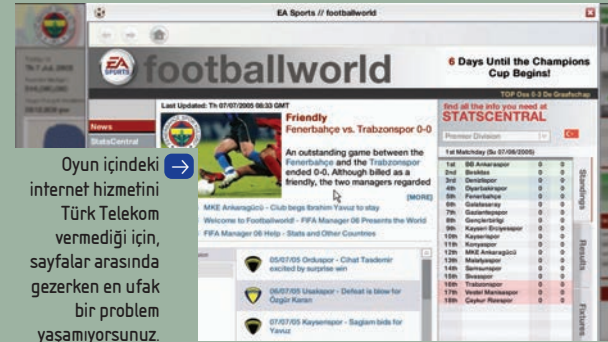
Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

ğimiz bu sitenin ana sayfasından çeşitli haberleri, oyuncu ve takım ödüllerini, futbol dünyasındaki dedikoduları, hatta baktığımız gün doğmuş olan futbolcuları bile takip edebiliriz. Ayrıca sitenin sağ alt köşesinde çeşitli anketler sunuluyor ve biz de bu anketlere oy verebiliyoruz.

Burada anlattığımız ve anlatmadığımız daha birçok yeni özellik ile Football Manager'a bir adım daha yaklaşan FIFA Manager, yeni sezona yine iddialı girdi. Sezon içinde yapılacak takviyelerle ufak tefek hatalarından da arındığında, Football Manager'dan memnun kalmayanların derdine derman olacaktır. Bu seri için her zaman düşüğüm bir not vardır; FIFA serisini izlemek, oynamaktan daha iyidir. İşte izlemek için geçerli



Anelkaa, Anelkaa, Nicolas Anelkaa..



Oyun içindeki internet hizmetini Türk Telekom vermediği için, sayfalar arasında gezerken en ufak bir problem yaşamıyorsunuz.

Son karar

Maçları iki boyutlu izlemek sizi kesmiyorsa, takım yönetimi dışındaki konulara da el atacağım, kulübümü kalcındıracağım, tesisleşme ve kurumsallaşma alanında önemli adımlar atacağım diyorsanız, FIFA Manager tam size göre.

FIFA Manager 06

Tür ▶ Spor **Yapımcı** ▶ EA Kanada **Dağıtım** ▶ EA Sports **Yaş sınırı** ▶ 3+ **Minimum Sistem** ▶ 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1450 MB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Zorluk** ▶ Az **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Yok **Web** ▶ www.totalclubmanager.com



level
puanı

80

Filmlerden oyun, oyunlardan da film yapılmasını tek bir kişiye borçluyuz: George Lucas! Bundan neredeyse 30 yıl önce ilk Star Wars oyuncağını çıkarması için bir firmayla telif hakları anlaşmasına girdi. SW karakterlerini evlerine taşıma fikri, insanların o kadar hoşuna gitti ki diğer film şirketleri de Lucas'ın yaptığını yaptı. Ancak hiçbiri bu yapımların ileride "merchandising" çılgınlığını yaratacağını tahmin etmiyordu. Bugüne dek tutmuş filmlerin birçok yan ürünü yapıldı. Maketler, kıyafetler derken film oyunları da karşılaştık. Hala da bir çok filmin oyunu yapılmakta. İşte Peter Jackson's King Kong.

King Kong, içinde iki farklı türü barındıran bir oyun: FPS ve TPS türleri. Oyunun bir bölümünü FPS olarak Jack Driscoll'un gözünden oynuyoruz, diğer bölümünü de King Kong'u kontrol ederek geçiriyoruz. Bu iki karakteri kontrol ederken amacımızın tamamen zıt olduğunu fark edeceksiniz.

KONG KRALDIR

Oyunun senaryosu, 1933 yılında çekilen filmle birebir örtüşüyor. New York'ta yaşayan yönetmen Carl Denham'ın kontrolündeki film ekibi, yeni bir yapım için Pasifik'te ıssız ve mistik bir ada olan Kafatası Adası'na giderler. Ancak bu adada karşılarına çıkan ilkel insanlar, güzel başrol oyuncusu Ann Darrow'u kaçırlar ve tanrılarına kurban etmek isterler. Bu tanrı bizim dev gorilimiz Kong'dan başkası değildir. Yerlilerin ayininde işler planladıkları gibi gitmez ve Kong Ann'e aşık olup onu kurtarır. Fakat Carl ve Jack, onun Ann'e zarar vereceğini düşünür ve peşine koyulurlar. Burada da sahneye biz giriyoruz ve Jack'in kontrolünü devralıyoruz. Jack Driscoll hem filmin senaristi, hem de bir antropolog – arkeolog.

Oyunun FPS bölümü, genel FPS anlayışına göre çok farklı. Çoğu FPS oyununda önümüze çıkan vurduğumuz bir ölüm makinesi oluruz ancak bu sefer değil. Kafatası Adası'nın korkunç ortamında hayatta kalmaya çalışıyoruz. Aslında bu adada herkesin derdi hayatta kalabilmek çünkü tüm türler birbirini yemeye programlanmış. Kuşlar, dev kırkayakları yerken, dinazorlar da diğerlerini yiyor. Anlayacağınız herkes aç. Haliyle bizi de besin zincirine dahil etmeye kalkıyorlar. Oyunda silah sıkıntısı açıkça belli. Hatta silah yok denilebilir. 5-6 tane mermiyle 10 tane dev kuşa saldırmak zorunda olduğumuz yerler var. Tabii merminin bitmesiyle bizim doğa ile savaşımız başlıyor. Adanın her yerinde kemikler ve mızraklar mevcut. Ateşli silahlar yerine bu ilkel silahları

kullanıyoruz. Çevre ile etkileşimimiz oldukça fazla. Gerekliğinde 5 düşmanı öldürmek için otları ateşe veriyoruz ki zaten bunu yapmak zorundayız, zira bölümü geçmek için gerekli olan objeler, bu otların arasında gizli.

Oyun boyunca silahları bize sevgili pilotumuz

paraşütle atıyor. Bu da oyuna gerçekçilik katıyor. Büyük tahta kapıları açıp ilerlemek için her zaman iki kişi olmak lazım. Biri bir koldan diğeri de öbür koldan çevirmeli. Ancak her zaman bu kollar sağlam olmuyor. İşte oyundaki ufak bulmacalar da bunlarla ilgili; parçası eksik olan kolun bir bölümünü ufak bir alanda aramak zorunda kalabiliyoruz. Bazen hemen bulunuyorlar, bazen de saç baş yoldurtabiliyorlar. Ayrıca bazı düzenekleri açmak için de zekice hareket edip mini bulmacaları çözmemiz gerekiyor.

KONG ASLANDIR

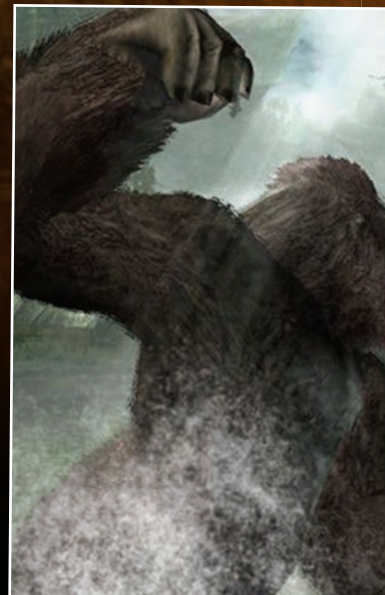
Jack'i kontrol ederken bir şeyi fark edeceksiniz. Ekranınız tertemiz. Hiçbir HUD göstergesi yok. Ne bir sağlık göstergesi, ne de başka bir şey. Gördüğümüz tek şey elimizde bulunan silah ve mermi sayımız. Call of Duty 2'den hatırlayacağımız sağlık paketi kıtlığı (yani yokluğu) King Kong için de geçerli. Eğer ağır bir darbe alırsak ekran kırmızılaşıp bulanıyor, gözümüzü kan bürüyor, sesler boğuk geliyor ve uzaklardan, ta derinlerden ölümün sesi duyuluyor. Ancak sabit durduğumuzda bu dehşet anını atlatıp iyileşiyoruz. Bu da oyunun gerçekçiliğini ve doğallığını arttıran bir öğe olarak göze çarpıyor.

Jack'i bırakıp King Kong'un kontrolünü ele aldığımızda ise büyük bir metamorfoz geçirmiş gibi hissediyoruz. Çünkü iki karakter ve

PETER JACKSON'S KING KONG

Yazan Berkant Akarcan

Farklı yaşam formları arasında bir aşk hikayesi



amaçları birbirine zıt. Jack, hayatta kalma-ya çalışan bir vatandaşken, King Kong ise tüm gücü ve hiddetiyle adaya meydan okuyan bir goril. Hatta Jack'i FPS olarak kontrol ederken, King Kong'da üçüncü şahıs kamerası ile oynuyoruz. Hatta ve hatta Prince of Persia misali duvarlardan yürüme, ağaç dallarından sarkma türünden hareketler yapıyoruz. Aslında Kong'u kontrol ettiğimiz bölümler çok basit. Ne hedef alma var, ne silah sıkıntısı. Allah ne veriyse düşmana giriyoruz. Düşmanımız da genellikle ada sakini olan dinazorlar oluyor. Herhangi bir silah kullanmak yerine ise yumruk atma ve düşmanı kapma gibi basit hareketlerle iştiğal ediyoruz. Tam anlamıyla WWE oynar gibiyiz. King Kong'un en önemli özelliği de içinde yatıyor: Aşk. Tüm bu işleri başımıza açan da zaten Kong'un duyguları. Ann'e aşık olup onu kurtarmasaydı, yerliler bizi de kurban edecek ve hikaye bitecekti. Kong her kavgasından önce Ann'i güvenli bir yere götürüp, "Birazdan geleceğim canım, şu dinazorun beynini patlatmam lazım önce" diyor ve hemen cinnet moduna girip dinozorla savaşıyor.

Herkesin merakla beklediği New York bölümü ise çok kısa ve yetersiz hazırlanmış. Sanki oyun yapımcıları biraz sallamış oyunun sonunu. "Hemen bitirelim, biz de kurtulalım oyuncular da beklemekten kurtulsun" mantığıyla aceleye getirilmiş gibi. New York bölümü kusursuz hazırlansaydı, tadından yenmeyecek bir oyun olabilirdi.

Oyunda birçok ekstra var. Geçtiğimiz bölümlere göre yeni seçenekler ve sinematikler gibi birçok ekstra açılıyor. Örneğin King Kong filminin resmi fragmanı, veya yönetmen Peter Jackson (Pitir Ceksın) ile çok özel röportajları izleyebiliyoruz. Açılan ekstralar arasında interaktif olanları da var.



Orijinal bir fikir olarak oyundaki yaratıkların ve silahların sergilendiği çeşitli müzeleri gezebiliyoruz. Hatta açılan ekstraların arasında oyuna direkt olarak etki edebilen efektler de var. "Old Movie" filtresini seçersek oyunu eski film gibi oynayabiliyoruz.

KONG KAPLANDIR

Oyunun atmosferi unutulmaz gibi gözüküyor, hatta en büyük artısı muhteşem atmosferi. Adanın egzotik ve esrarengiz havası en iyi şekilde yansıtılmış. Her an yıkılacak gibi duran tahta köprüler, ürkütücü tüneller, ilginç ve bir o kadar da tiksinc yaratık tasarımları ve daha birçok öğe, atmosferi oluşturuyor. Görsel olarak atmosferi güçlendiren etkenler ise her zaman var olan puslu - sisli hava ve aralıklı bir şekilde yağan omusun yağmurları. Elbette oyunun efektleri olmadan atmosfer bir hiç olurdu. Özellikle oyunun müzikleri ve sesleri mükemmel, hemen havaya sokabilecek nitelikte. Müziklerin hepsi ortama uygun bir şekilde, yamyam müziği ve antik Maya müziği harmanlanarak oluşturulmuş. Oyundaki şarkıların tamamı "unga bunga tivi tunga" havasında.

Ses efektleri kusursuz. Jack'in çatışmadan çıktıktan sonra hızlı nefes alması, tahtaların gıcirtıları gibi detaylar kulağımıza ziyafet çektiyor. Seslendirmeleri zaten filmdeki oyuncu ekibi üstlenmiş. Diyaloglar filmdekilerle birebir. Oyunun grafik motoru çok başarılı, tabii eğer çok iyi bir sisteminiz varsa. GeForce4 Mx440 da King Kong'u çalıştırıyor ama sadece oyunu görüyorsunuz. Görsel bir şölen sunmıyor size oyun. Oyunun grafiklerinin etinden sütünden yararlanmak için DirectX9.0 destekleyen bir ekran kartı kesinlikle şart! Karakter modellemeleri detaylı hazırlanmış ancak kaplamalar için aynı şeyi

Artı&Eksi

- ↑ Etkileyici atmosfer, dublaj, ses efektleri ve müzikler, çift kişilikli bir oyun olması.
- ↓ Kısa oyun süresi, NYC bölümünün yetersiz olması, grafikleri iyi görmek için çok fazla sistem istemesi, Kong olarak oynanan bölümlerin az olması.

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

söyleyemeyiz. Aslında kaplamaların vasatlığı kendini pek belli etmiyor, zira her yer taş ve yosun tutmuş. Oyun yapımcıları üşengeçliklerini iyi kamufle etmiş anlayacağınız. Jack'in kontrollerine alışmaz biraz zaman alabiliyor. Oynanabilirlik bana biraz konsol devşirmesi oyunları hatırlattı ancak bu onlara benzese de kontrolden çıkmıyor. Tek ihtiyacınız zaman. Zaman her şeyin ilacıdır. Yavaşça alışacaksınız kontrollere ve ne kadar rahat olduklarını göreceksiniz.

KONG MAYMUNDUR!

PJ's King Kong oyunu beklenilenden daha iyisini veriyor. Bugüne kadar yapılan film oyunlarının aksine güzel bir yapım ortaya çıkmış. PJ's King Kong oynayarak bir taşla iki kuş vurabilirsiniz. Hem filmi öğreneceksiniz, hem de oyunu oynayacaksınız. Eğer King Kong'a karşı özel bir husumetiniz yoksa oyun seveceksiniz. Vahşi bir gorilli oynamak da pek sık görülen bir olay değil. Ayrıca bir kez daha saygıdeğer George Lucas karşısında eğiliyorum. ■



Son karar

İki farklı oyun türü tek bir oyunda buluyor. 1933 yılında başlayan Kong efsanesi, muhteşem atmosferle bütünleşince size zevkli dakikalar vaat ediyor.

Peter Jackson's King Kong

Tür ▶ Aksiyon Yapıma ▶ Ubisoft Montreal
Türkiye dağıtıcısı ▶ Videoexpress Yaş sınırı ▶ 13+
Minimum Sistem ▶ 2 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX, 5.4GB HDD Önerilen Sistem ▶ 3 GHz CPU, 2GB RAM, 256MB GFX, 5.4GB HDD Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ Xbox, Xbox360, PS2, PSP, GC, DS
Web ▶ <http://www.kingkonggame.com/>

Alternatif



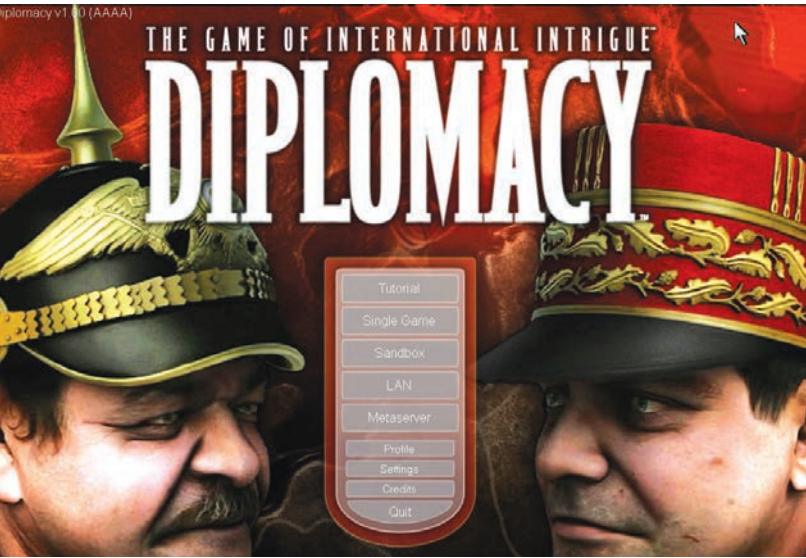
Ape Escape 2

İlla maymun mu kovalamak istiyorsunuz? Buyrun!



level puanı

82



Bu ilk felaket değil. 6 yıl önce Hasbro bir Diplomacy oyunu yapmayı denemişti. Peki, o oyunu hatırlayan var mı? Elleri göreyim? Ben de öyle düşünmüştüm. Şimdi sormamız gereken soru şu: Paradox Entertainment gibi kaliteli yapımlara (bkz. Europa Universalis, Hearts Of Iron) imza atan bir firma, hangi akla hizmet böyle bir eşantyonu hazırlama görevini üstlendi?

Diplomacy bir masaüstü strateji oyunu. Bu oyunlar bizde "okeyden sıkıldık, başka bir şey yok mu?" olarak görülse de, yurt dışında öyle değil. Neredeyse 50 yıllık bir geçmişe sahip ve turnuvaları yapılan bir oyun. "Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor oyunlar" serisine ait ve Risk'i epey bir andırıyor. Ancak ondan daha derin bir oyun olduğu da söylenebilir. 20. yüzyılın başında geçen oyunda yedi ülke var (Türkiye, Almanya, İngiltere, Rusya, Fransa, İtalya, Avusturya). Bir Avrupa haritası üzerinde piyonlarınızı hareket ettirerek ülkeleri fethediyor, antlaşmalar imzalıyor ve rakiplerinize "kazık atıyorsunuz". Bu şu demek; oyunun temel unsuru, oyuncular arasındaki iletişim. Örneğin siz Türkiye'siniz, Almanya ve İngiltere'yi oynayan arkadaşlarınızın son birkaç turdur ortak hareket ediyor. İngiltere'yle anlaşıp, hiç beklemediği bir anda Almanya'ya saldırarak inanılmaz keyifli bir kazık atmış

oluyorsunuz ve bu durum, oyunu oynadığınız kişinin ruh haline göre, oyun takımını kafanıza yemenizle başlayan kavgalara yol açıyor. Oyunun ünvanı olan "Uluslararası Entrika" tam da bu duruma atıfta bulunuyor. Peki, oyunun bu temel özelliğini bilgisayarda nasıl canlandırırınız?

Aslında canlandıramazsınız. Olmuyor. Yapay zekâ ilk başta iyiymiş gibi geliyor, saldırmazlık antlaşması yaptığınız bir ülke, en beklemediğiniz anda arkadan vurabiliyor mesela ve bu gibi şeyler bir an için sizi cezbediyor ve umutlandırıyor. Ancak kısa bir süre sonra yapay zekânın her durumda destek merkezlerinize saldırdığını keşfediyorsunuz. İşte size ipucu: Destek merkezlerinizi koruyun, oyunu kazanın. Bunun yanı sıra, götürdüğünüz bir teklif anında "kötlenk" diye reddediliyor ve nedenini öğrenemiyorsunuz. E niye reddettin onu? Başka bir teklifin mi var? Nedir? Bilinmiyor. Oyun boyunca herhangi bir teklifimi kabul eden tek bir ülkeye denk gelmedim. Gayet asabi bir yapay zekâ söz konusu.

MUHTEŞEM FİKİRLER DEPOSU

O halde geriye ne kalıyor? Multiplayer tabii. Gerçek insanlarla oynama keyfi. Sorun şu ki, bu da tam olarak keyifli değil. Multiplayer olarak Paradox'un kendi sunucusu üzerinden oynayabiliyorsunuz. Bağlanabilirseniz tabii. Ben becereme-

dim. Oynamam daha iyi. Gelelim LAN üzerinden oyuna. Multiplayer yoksa bile bu var değil mi? Değil! LAN oyunu ilk başta çok keyif verici bir deneyimmiş gibi dursa da kısa süre sonra fark ediyorsunuz ki müthiş bir zekâ örneği olarak, oyuna özel sohbet dâhil edilmemiş. Diğer bir deyişle, tek bir oyuncuya özel mesaj gönderemiyorsunuz, yazdığınız her şey çarşaf gibin ekranda beliriyor ve herkes tarafından okunabiliyor. Entrikaya gel! Oyunun özellikleri arasında "özel sohbet odaları" oluşturulabileceğinden bahsedilmiş ve lakin ben göremedim. Büyük ihtimalle dakika başı oyunun çökmesinden fark edememişimdir. Ah evet, oyunda bir ton hata var. Kilitlenme, masaüstüne dönme, yaklaşık 10 dakikada ancak yüklenme vs. vs...

Bu haliyle, Diplomacy ancak masaüstü versiyonunu hiç oynamamış olanlara hitap ediyor. Fazla zorlamayan sıradan bir strateji arıyorum, ara sıra açıp bakırım diyorsanız bir problem yok yani. Ama Diplomacy oynamışsanız, bu oyundan keyif almanız imkânsız. Ancak bardak altlığı olarak işinize yarar. ■

Son karar

Kaçın, uzak durun, saklanın. Masaüstü oyununa bir hakarettir bu oyun.

Diplomacy

Tür ▶ Sıra tabanlı strateji **Yapımcı** ▶ Paradox Interactive **Dağıtım** ▶ Paradox Interactive **Yaş sınırı** ▶ - **Minimum Sistem** ▶ 800 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Orta **Multiplayer** ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ Yok **Web** ▶ <http://www.diplomacy-pcgame.com/>

level puanı ▶ 45

Artı&Eksi

- ↑ Orijinal oyunu oynamamış ve fazla zorlanmadan bir iki tur oynamak isteyenler keyif alabilir.
- ↓ Yapay zekâ, anlamsız multiplayer, hatalarla dolu bir oyun. Daha ne?

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■



NEW STAR SOCCER 3



Gittiğiniz barda sarhoş olan bir modeli evine götürmek mi? Hem de dışarıda paparazziler varken. İşte sahalarda olduğu kadar, gece hayatında da parlayan bir yıldız olma şansı.

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Büyüyünce Tanju olacağım...

Aynen böyle derdi bir arkadaşım küçükken. İlginçti; doktor olacağım, mühendis olacağım, öğretmen olacağım ya da asker olacağım gibi bir şey değildi bu. Direkt olarak belirli bir hedefe odaklanmıştı. Ama diğerleri kadar gerçekçi değildi ve sonuçta olamadı da. Ancak şimdi, bu arzusunu bir nebze olsun tatmin edebilecek bir oyun var. Hemen arayıp haber vereyim.

New Star Soccer serisi, kısaca bir futbol kariyer oyunu. Ufacık tefecikken bir takımında futbol hayatına başlıyor ve ortalama yirmi yıl boyunca çocuklarınıza anlatabileceğimiz başarılı bir kariyer yapmaya çalışıyoruz. Üstelik bunu yaparken sadece top peşinde koşmuyor, sosyal hayatımızı da kontrol ediyoruz. Hem iyi bir futbolcu, hem de iyi bir insan olup cennete gidiyoruz. Ama bu son kısım oyunda yok.

HOCAM NEREDE GÖREV VERİRSE ORADA OYNARIM

Serinin ilk iki oyununda maçları metin olarak takip ediyorduk. Ancak bu yeni oyunla birlikte seriye bir maç motoru eklendi. En az CM serisindeki kadar radikal bir karar bu. Oyunun sıkı takipçilerinin merakla ve biraz da şüpheyle beklediği bu motor, beklentilerin üzerinde sonuç verdi. Sensible Soccer ve Kick Off'tan ilham alan maç motoru, gerçekten oldukça başarılı. Görür görmez aynı heyecanı yaşadığımızı itiraf etmeliyim. Hele bir ilk gol sevincim var ki... 16 yaşında Fenerbahçe formasıyla sahaya

çıkıp gol atmak nasıl bir duygudur, bilir misiniz? Oyuna başlarken pozisyonumuzu (defans, orta saha, forvet), kullandığımız ayağımızı ve oynadığımız bölgeyi (sol, orta, sağ) seçiyoruz. Daha sonra verilen sınırlı krediyi yeteneklerimize paylaşıyoruz. Burada oynadığımız pozisyona göre kredi harcaması yapmalıyız. Bir forvet olarak top kapma yeteneğine yatırım yapmak, gelişim sürecimizi uzatmaktan başka bir işe yaramaz. Son olarak fiziksel özelliklerimizi de belirleyerek bir takımın bizi antrenmanda denemesini bekliyoruz. Eğer göze girebilirsek, oldukça düşük rakamlara bir sözleşme imzalıyor ve kendimizi futbol dünyasının içinde buluyoruz.

NSS'nin en önemli özelliklerinden birisi de futbolun sadece yeşil sahalarda olan bölümünü içermemesi. Saha dışında da çok hareketli bir yaşam var. Bakmamız gereken bir ailemiz, arkadaş çevremiz, takımın teknik patronu, takım arkadaşlarımız ve edineceğimiz muhtemel kız arkadaşlarımız var. Onlarla ilişkilerimizi kontrol etmek dışında, futboldan arta kalan zamanımızı at yarışı veya kumar oynayarak geçirebiliriz. Bu da yetmezse, kendimizi içkiye verip, üstüne de doping maddesi içeren haplar kullanarak kariyerimizi tehlikeye atabiliriz. Tüm bunların enerjimize, performansımıza ve kariyerimize etkisi olduğunu düşünürsek, oldukça dikkatli ve dengeli davranmamız gerekiyor. Futbolcu dediğin profesyonelce düşünmeli ve ona göre yaşamalıdır.

HEDEFİM AVRUPA'DA TOP KOŞTURMAK

Oyuna ilk olarak en düşük seviyede başlayıp iyice öğrendikten sonra, derhal zor seviyede yeni bir oyun açın derim. Çünkü kolay seviyede oy-

narken ilk yıldan sonra her şey o kadar basitleşiyor ki 18 yaşına geldiğinizde bir futbol tanrısı olup çıkarıyorsunuz. Her şeyi kısa sürede elde edip oyunun tadını kaçırmayın.

New Star Soccer 3'ün bağımsız bir yapım olmasının dışında halen gelişim sürecinde olduğuna da göz önünde bulundurmalıyız. Oyunda bazı hatalar var fakat neredeyse iki haftada bir çıkan yamalarla oyun devamlı olarak geliştiriliyor. Üstelik bu yamalar kayıtlı oyunlarla da uyumlu. Bu gelişim sürecinde, oyuncuların resmi site forumlarında yaptığı yorumların etkisi de büyük. ■

Simon Read ile 3 soru, 3 cevap

Rocko: NSS'nin çıkış noktası nedir?

Simon R: Gremlin'in Spectrum için hazırladığı Football of the Year, bu oyundaki ana ilham kaynağım oldu. Ayrıca CM'nin (şu an ki FM) de büyük payı var.

R: NSS serisinin geleceği için ne gibi planlarınız var?

SR: NSS4'te, futbolculuk dışında menajerlik de yapılabilmesi gibi bir düşüncem var. Futbol kariyerimiz son bulduktan sonra menajer olabileceğiz. Ayrıca futbolculuk kariyerine kalecilik seçeneğini de eklemeyi düşünüyorum.

R: PES serisi hakkında ne düşünüyorsunuz? NSS ile PES'in bir araya geleceği bir oyun mükkemmel olurdu.

SR: NSS'nin PES tarzındaki versiyonu oldukça ilginç olurdu. Konami'den gelecek teklifi bekliyorum :)

Son karar

Belki de birçok kişinin hayalini kurduğu bir oyun yapılmış ve önümüzde duruyor. Onu pas geçmek olmaz. Sadece kendi internet sitesinden satılan oyunun fiyatı biraz tuzlu gelse de buna değeceğini düşünüyorum.

New Star Soccer 3

Tür ▶ Spor **Yapımcı** ▶ New Star Games
Dağıtım ▶ New Star Games **Yaş sınırı** ▶ 3+
Minimum Sistem ▶ 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 40 MB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX **Zorluk** ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ Az **Multiplayer** ▶ Yok
Diğer sistemler ▶ - **Web** ▶ www.newstarsoccer.com

level
puanı 75

5 gol atıp 2 asist yaptığım maç sonrası basın hakkındaki yorumları. Biliyorum mükemmelim, teşekkürler.

Artı&Eksi

- ↑ Türünün tek ve oldukça iyi bir örneği, çok renkli özellikler var, veritabanı şartıyıyor.
- ↓ Halen gelişim sürecinde ama yine de kalecilere ayrı bir parantez açmak gerek, fiyatı biraz yüksek.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



OT GİBİ YAŞA

THE SIMS 2 NIGHTLIFE

Yazan Serpil Ulutürk

Nihayet beklenen oldu ve boynuz kulağı geçti. Şimdiye kadar "aa ne kadar da bize beziyorlar, ay çok sevimliler" diyerek şefkat gösterip bağrımıza bastığımız Sim ırkı, sonunda "yaşama sanatı" alanında bizi sollayıp geçti. Bizim akşamüstleri ötmeye programlanmış "evine koş, televizyonu aç, ayakları uzat, ot gibi yaşa" ilkel iç sesimiz meğer Sim'lerde yokmuş. Onlar gezip tozmayı, dans etmeyi, sinemaya gitmeyi, sosyalleşmeyi bizden daha iyi biliyormuş. Nightlife eklentisiyle bunu görmüş olduk.

İlk Sims için çıkan Hot Date paketi sayesinde, Simlerin içindeki gizli flörtçüyle zaten tanışmıştık. Her gördüklerine çıkma teklif eden, biraz sohbet edince aşka meyleden, tanıdık/yabancı demeden herkesle jakuziye dalıp su sporları yapmaya heves eden o günün Simleri, şimdi benzer bir yönleriyle karşımızda. Evet yine dışarı çıkmak için bir numaralı gerekçeleri birilerini tavlama ama artık gezip tozmak için ille de aşık olmaları gerekmiyor. Sırf takılmak, günün yorgunluğunu atmak, bir kadeh bir şeyler içip muhabbet etmek, biraz müzik dinlemek gibi gerekçelerle de kendilerini sokağa atabiliyorlar. Üstelik önceki Sims eklentilerinden farklı olarak Nightlife sadece konu edindiği temaya ait yeniliklerle değil Sims'in geneline de etki yapacak bazı özelliklerle çıktı karşımıza. Şimdiye kadar tembelliğine laf edip durduğum Maxis ekibi böylece (en azından bu seferlik) aklanmış oldu. Eh o zaman, şık bir şeyler giyip Sim sosyetesinin arasına karışmanın vakti geldi demektir...

BU AKŞAM KEDERLERİ EVDE BIRAKTIM (!?)

Maxis, Sims 2'yle birlikte genişleme paketi yapma işini öğrendi. Önceden üç beş kıytırık eşya, birkaç yeni aktiviteyle geçirtilen paketler artık ciddi anlam-

da yeni bir şeyler sunuyor. Kampus hayatını konu edinen University kadar geniş bir alan sunmasa da Nightlife da bol bol yenilik sunan bir paket. Bu bolluktan en çok nasiplenen şey de yeni mekânlar. Sims 2'nin üç mahallesine Nightlife'la birlikte yeni bir tane daha ekleniyor; şehir merkezi. İsterseniz eski mahallenizde oturup sadece iyi vakit geçirmek için uğrayabileceğiniz bu yeni alana yerleşmeniz de mümkün. Benim önerim, önceden yarattığınız ve kaçınılmaz olarak kendini kariyer, aile, öğrenim gibi efendi işlere adanmış ailenizi bir süreliğine kendi haline bırakıp, gece hayatına daha kolay adapte olabilecek yeni karakterler yaratmanız ve şehir merkezinde bir ev tutmanız. Böylece halk arasında "kırkından sonra azmak" denen durumla uğraşmamış olursunuz.

Birkaç arkadaş edinin, çok kazandırmayan ama çok da yormayan bir işe kapağı attıktan sonra gece hayatıyla tanışmaya hazırsınız. Ama hala bir sorun var: Nereye gideceksiniz? Nightlife'in en göze çarpan yanı, aralarından seçim yapmakta zorlanacağınız çeşitlilikte ve sayıda gece kulübü, bar, lokanta, disko (o, ye!), bowling salonu, resim galerisi, karaoke bar vesaire içermesi. Yalnız başınıza (müjde, her yere damsız girilebiliyor!), çoluk çocukla, birkaç arkadaşla ya da biricik sevgilinle... Şehir



AMAYA SON!

Alternatif



Singles Triple Trouble

Gece hayatından da ötesini görebildiğiniz tek oyun.

merkezinde her tür eğlence için bir yer düşünülümüş. Üstelik artık dışarı çıkmak için taksiyle uğraşmak zorunda da değilsiniz. Oyuna eklenen yeni eşyalar arasında araba da var. Yeter ki paranız olsun (banka kredisi geçmiyor).

Her konuda hırs yapabilen, mükemmeliyetçilikle sınır tanımayan bir insanınız Nightlife'in dış mekan eğlencelerini bir çeşit yarışmaya çevirmiş olmasını yadırgamayacaksınız. Biriyle baş başa dışarıda eğleneceğiniz zaman bir "date bar" (randevu göstergesi) beliyor. Mekana ulaştığınız andan itibaren gerçek zamanla üç dakika gibi bir vaktiniz var. Bu sürede göstergeye tavan yaptırabilirsiniz, yani harika vakit geçirirseniz partneriniz sizi hediyelere boğuyor. Mesela ertesi gün işten eve geldiğinizde kapıda bir demet kırmızı gül bulursanız işler yolunda demektir. Gecenin etkisinden kurtulamayan flörtünüz bununla yetinmeyip size kahve makinesi, müzik seti hatta kocaman bir plazma TV bile hediye edebilir. Bu hediyeler pek romantik sayılmaz ama gülden daha işlevsel oldukları kesin. Peki ya tam tersi olursa, yani randevu göstermeniz dibe vurduysa? O zaman da Sim'inizin moralini bozacak bir hediye geliyormuş ama ben görmedim.

ÇIKABİLİR MİYİZ BAĞYAN?

Biriyle iyi vakit geçirmenin tek kötü yanı, zırt pırt arayıp "hadi çıkalım" demeye başlaması. Hele de üst üste birkaç farklı insanla birkaç güzel gece geçirirseniz, evde iki dakika rahat oturabilmek için bütün telefonları satmanız gerekiyor, yoksa durmadan arıyorlar. Zaten gözümüzden kaçmadı, yapay zekâ bu kez her zamankinden daha girişken, daha ilgili. Çevrenizde sizinle vakit geçirmek için yanıp tutuşan o kadar çok Sim birikiyor ki şımarmamak imkânsız. Yapay zekâyla kurduğunuz iletişime her zamanki gibi yeni seçenekler eklenmiş, bunlar arasında en faydalısı soru sormanızı

Artı&Eksi

- ↑ Güzel müzikler, mekân bolluğu, yeni özellikler.
- ↓ Simler hala aptal hatalar yapıp can sıkıyor.

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

sağlayan "ask" seçeneği. Karşınızdakini, ne iş yapıyorsun, kaç para kazanıyorsun, yeteneklerin neler gibi iş başvurusu tarzı soruların yanında nelerden hoşlanırsın, neleri itici bulursun gibi geyiklerinizle de bunaltabilirsiniz artık. Üstelik alacağınız yanıtlar da sorduğunuz sorular kadar somut olacak. Kiminle yakınlaşıp kimden uzak duracağınıza karar vermek için iyi bir yöntem.

İlişkilerinizi belirlerken kullanacağınız yeni araçlardan biri de "kimya". Artık diğer Simlerle sadece kısa ve uzun vadeli yakınlığınızı değil, aranızdaki kimyayı da rakam olarak görebiliyorsunuz. Böylece karşınızdakinin uğraşmaya değer değmediğine karar veriyorsunuz.

DALGALI KUR SİSTEMİ

Oyuna eklenen bir diğer özellik tıpkı karakter özelliklerini belirlediğiniz gibi, Siminizin aşk söz konusu olduğunda nelerden hoşlandığını ve hoşlanmadığını baştan saptayabilmeniz. Tabii aynı şey yapay zeka Simleri için de geçerli. Yani gözlükten hoşlanmayan bir Sime kur yaparken gözlük takıyorsanız işiniz çok zor...

Nightlife genel olarak Sim yaşam biçiminin sınırlarını zorlamayan ama biraz daha renklendiren eğlenceli bir paket. Yazı içinde bahsetmemiş olsam da, geceleri ortaya çıkan vampirler, aradığını bulamayanlara hizmet eden çöpçatanlar, birbirini etkilemek için yeni numaralar deneyen Simler de sizi hem şaşırtma hem de eğlendirme potansiyeline sahip. Sosyal fobileri olanlara terapi gibi bile gelebilir. ■

Son karar

"Sims'den hazzetmem" topluluğunun bir parçasıysanız Nightlife fikrinizi değiştirmeyecek ama Sims 2'yi zaten oynuyorsanız sizce de ortalığı biraz ısıtmanın zamanı gelmedi mi?

Sims 2: Nightlife

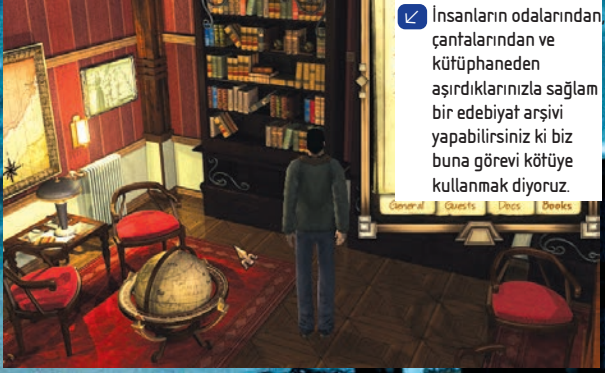
Tür ▶ Simülasyon Yapımcı ▶ Maxis
Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat Yaş sınırı ▶ -
Minimum Sistem ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Zorluk ▶ Kolay İngilizce gereksinimi ▶ Az
Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ Yok
Web ▶ ea.thesims2.com

level puanı ▶ 80

Agatha Christie

AND THEN THERE WERE NONE

Bir ada dolusu cinayet ve bir uşak...



İnsanların odalarından çantalarından ve kütüphaneden aşındıklarınızla sağlam bir edebiyat arşivi yapabilirsiniz ki biz buna görevi kötüye kullanmak diyoruz.

Yazan Serpil Ulutürk

Günlerce bu insanlarla ıssız bir adada kalmak mı? Katil de kendince haklı tabii...



Araştırmalara göre, İngilizlerin metro yolculukları sırasında Sudoku çözmekten sonra en sevdiği şey Agatha Christie okumak. Ve şimdi inceleyeceğimiz oyun neyse ki Sudoku'nun rakamlarını değil, Agatha Christie'nin bir cinayet öyküsünü konu ediniyor. Oyunun yapım aşamasındaki en isabetli karar da bu zaten...

Aslına büyük ölçüde bağlı olarak gelişen konudan kısaca bahsedelim. Birbirinden habersiz on kişi, tanımadıkları bir aristokattan davet alır. Kibar insan U. N. Owen (unknown?) bir hafta sonu tatili için çeşitli gerekçeler göstererek Shipwreck Island isimli adadaki malikânesine davet etmiştir bu insanları. Hepsini bir botla şehirden alıncı bu büyük eve toplar. Sonra? Bot parçalanır, fırtına yolculuk yapmayı zaten imkânsız hale getirmiştir, insanlar esrarengiz şekilde bir bir telef olmaya başlar ve ev sahibi ortada yoktur. 11 kişilik bu ada partisinde, sayıları giderek azalan misafirler içinden katilin kim çıkacağını gerçekten de merak ediyor insan ama bu durum oyunu sonuna kadar oynamanıza yetecek mi? Bakalım hemen pozisyona...

ISSIZ ADA FANTEZİSİ

ATTWN (bu bir kısaltmadır) konuklardan birini değil onları adaya taşıyan botun kaptanını kontrol ettiği-

Son karar

Adventure türünü sevenleri de sevmeyenleri de bezdirmeye aday, sıkıcı bir oyun ATTWN. Ama "kitabı okudum, bir de interaktif halini tecrübe edeyim" arzusundaysanız... Bence yine de değmez.

And Then There Were None

Tür ▶ Adventure **Yapımcı** ▶ AWE Games
Dağıtıcı ▶ The Adventure Company
Yaş sınırı ▶ - **Minimum Sistem** ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1,5 GB HDD **Önerilen Sistem** ▶ 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Zorluk** ▶ Kolay
İngilizce gereksinimi ▶ Çok **Multiplayer** ▶ Yok
Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ www.agathachristiegame.com

level
puanı ▶ **63**

miz bir adventure oyunu. Hikâye boyunca, ölmeyen herkes katil zanlısı durumunda olduğundan görevimiz sürekli bilgi toplayıp insanları sorgulamak ve aramızdaki psikopatı teşhis etmek (gerçi araştırma adı altında milletin özel eşyalarını çalıp kapıları gözetlediğiniz, terastaki teleskoptan kilerdeki una kadar her şeyi cebe attığınız için bence oradaki herkesten çok siz psikopat görüntüsü çiziyorsunuz ama neyse). Oyun bir atmosfer yaratabilse bunlar dert değil. Maalesef her yanına bir ruhsuzluk, bir boş vermişlik sinmiş bu oyunun. Örneğin karakterlerden biri ölüyor, daha cesedi yerdeyken insanlar havadan sudan konuşmaya başlıyor. Konuyla en alakadar tepki "aaa adam öldü lan!" gibi bir şey oluyor. Bizim karakterin devirdiği çamlarsa ayrı bir çevre felaketi konusu. Her cinayetten sonra geriye kalanlar mekâna diziliyor, siz de sırayla üzerlerine tıklayarak aynı soruları soruyorsunuz. Koskoca malikâneyi günde üç kere gezmezseniz oyun ilerlemiyor, geceleri bütün odalara girip insanların horultusunu dinlemezseniz sabah olmuyor. Bulmacalar da, eşya toplama mantığı da, diyalog sistemi de "adventure" türünü ters bir yerinden anlamış bir zihniyetin ürünü.

Maalesef ATTWN bana istemediğim kadar olumsuz eleştiri malzemesi verdi. Her şeyden önce sürekli kendini tekrar eden araştırma süreci... İlk seferinde ilginç gelebilir ama on tane odası, bir ton koridoru, birkaç tane salonu sürekli gezip, sürekli aynı insanlarla konuşmak zorunda olmanız ve hepsi-

le aynı şeyleri konuşmanız gerçekten ikincitürdan sonra anlamsızlaşıyor. Aldığınız eşyaları doğru düzgün inceleyemeyen, her şey karşısında tepkisizce bakınan, gereksiz bulmacalarla uğraşmaya kararlı bir karakteri oynamak da cabası.

Oynanışın tek ilginç yanı, bulmacaları ve olayları belli bir sırayla çözmek zorunda olmamanız. Yani vaktin ilerlemesi için ille de belli bir mekanizmayı çözmeniz falan gerekmiyor. Ama bu yaklaşımın doğruluğu da bence tartışmaya açık.

İngiliz aksanına özel sempati olmasına rağmen özellikle ana karakterin seslendirmeleri beni oyundan soğutan bir başka etken. Ayrıca zaten çok az şey yapmaları gerekmesine rağmen karakter animasyonlarının niçin bu kadar ihmal edildiğini de bilmek istiyoruz. Evdeki eski oyuncak bebekleri alıp böyle bir hikâyeyi oynatsanız, yüzlerinde buradakinden fazla ifade görürsünüz.

OKUMAK İYİDİR

Daha fazla uzatmanın anlamı yok. ATTWN iyi bir konuyu maksimum gayretle harcamış bir oyun. Polisliye ve özellikle Agatha Christie romanlarına ilginiz varsa bile ilginizi çok fazla üzerinde tutamayacak bir oynanışa sahip bu oyunu önermiyorum. Agatha Hanım'ı anmak istiyorsanız bir kitabını almanız daha yerinde olacaktır. ■

Artı&Eksi

↑ Romana bağlı kalan konusu.
↓ Oynanış, bulmacalar, seslendirmeler, animasyonlar.

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



SERIOUS SAM II

Ben gülmüyorum!

Yazan Fırat Akyıldız

Amerikan Futbolu'na benziyor; topu, iç açılarını toplamı 180 derece olan onlarca adamın arasından kapıyor ve hızla koşmaya başlıyorsunuz. Yard'ları art arda kat ediyorsunuz. Kap-kaç yapmışsınız gibi herkes sizi kovalıyor; 70 milyon peşinizde. Tek yapabileceğiniz kaçmak, uzağa, daha uzağa. Kolunuzun altındaki topu, iki farklı yenik durumdayken 89. dakikada gol atan bir futbolcu edasıyla tutuyor, santraya, yani çizginin ardına taşımaya çalışıyorsunuz. Nefes nefese kalıyorsunuz, ama peşinizi bırakacağına benzemiyorlar. Artık sayıyı yapmanız gerekiyor. Bir anda duruyorsunuz. Arkanıza dönüp topu havaya bırakıyor, yere düşmeden vuruyorsunuz. Ve top rakip oyuncuların ortasına düşüyor, oyuncular havaya uçuyor. Yeni bir top buluyorsunuz. Kap-kaç yapmışsınız gibi herkes sizi kovalamaya başlıyor; 70 milyon sizin peşinizde. Şaka yapmıyorum, çok ciddiylim.

CİDDİYET

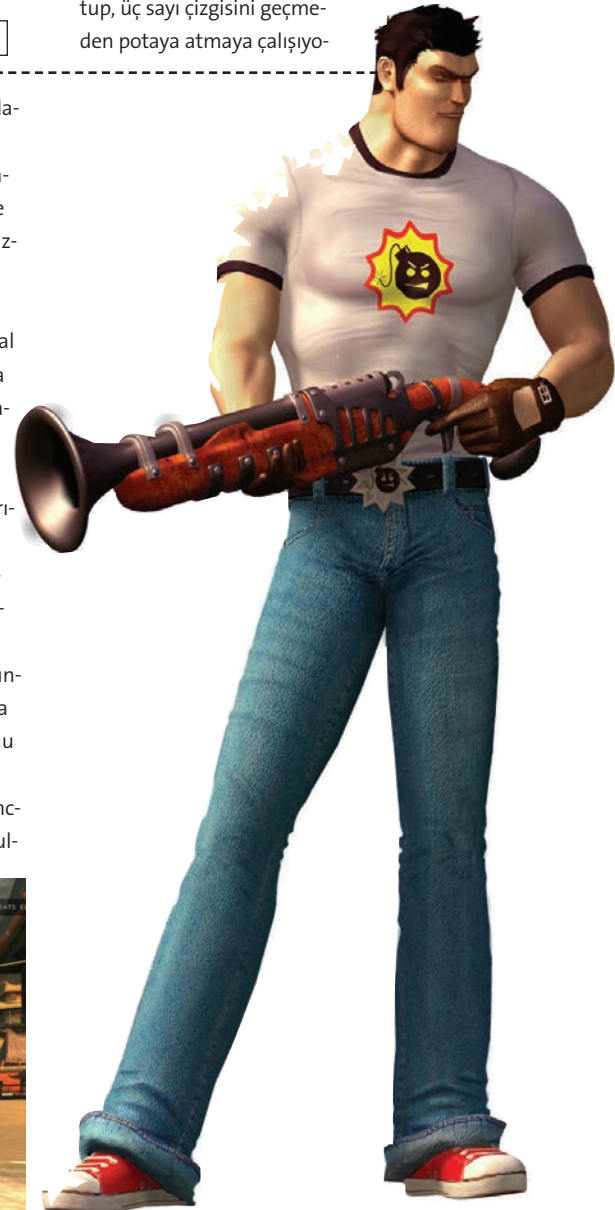
Yaptığınız tek şey bu, daha fazlası değil; kaçmak, vurmak, kaçmak ve yeniden vurmak. En fazla "hareket eden her şeyi" vurduğunuz oyun dahi Serious

Sam'in yanında "sıra tabanlı strateji" gibi kalabilir. Ancak Croteam, nasıl olduysa, bu basit mantıkla bir tür yaratmayı başardı. Aslına bakarsanız dönem de buna uygundu; Quake ve benzerleri yalnızca birkaç yıl gerideydi. Bu yüzden 2005 gibi yaşlı bir yılda Serious Sam'in "ciddiyetini" koruması oldukça zor.

Konu hakkında beklentileriniz varsa hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz. Oynanışına paralel olarak konu da basit ve hızla açıklanabilir; bir yaratık güç madalyonunu kaybeder ve madalyonu bulması için Sam'den yardım ister. Bu çok hızlı oldu. Neyse, yaratıklar, güç madalyonlarını kaybeder ve madalyonu bulması için Sam Stone'dan, diğer adıyla Serious Sam'den yardım isterler. Ancak bu o kadar da kolay değildir, çünkü madalyon beş ayrı parçaya bölünmüştür. Beş parça, aynı zamanda beş ayrı dünyaya demek. Amacınız da bu beş farklı dünyada yaşayan düşmanları yok etmek ve madalyonu tamamlamak.

Plasma rifle, shotgun, çift uzi, rocket launcher gibi birçok "FPS silahı"nı oyun boyunca kul-

lanabiliyoruz, ancak oyunun esprili yapısına uygun olarak, uzaktan kumandalı papağan bombası, ekrandaki her şeyi yok eden Serious Bomb gibi ciddi tehlikeli maddeler de Serious Sam II'de yer alıyor. Serious Sam'in klasiği Cannonball Launcher da yerini koruyor. Serious Sam'den beklediğimiz şekilde, oyuna bu silahların bir kısmıyla başlıyoruz ve kısa süre içinde silahların neredeyse tamamına sahip oluyoruz. Rengarenk bir ormanın içinde, madalyonlarını kaybeden mavi kafalı yaratıkların kasabasındayız. Yapımcılar, oyun başlar başlamaz bize oyunun yeni fizik motorunu test etmemizi sağlayan bir basketbol topu ve bir pota veriyorlar. F tuşunda basılı tutarak mavi ve devamlı zıplayan şirin yaratığı tutup, üç sayı çizgisini geçmeden potaya atmaya çalışıyo-





Alternatif



Painkiller

Doom'dan bu yana çıkan en iyi harala gürele FPS.

EVET, NEDEN?

Çünkü yüzde 90'ı sadece bir şeyleri öldürmekle geçen bir oyuna göre Serious Sam II'nin kontrol sistemi ve vuruş hissi çok kötü. Öncelikle, yapımcıların fizik motorunu oyunun başındaki basketbol topunda değil, karakterlerde kullanmaları gerekiyordu. Serious Sam II'de düşmanlarınızı vurmaya ya da öldürmeye kesinlikle, ama kesinlikle eğlenceli değil. Dakikalarca, saatlerce düşmanlarınıza ateş ediyorsunuz, ancak bir şeyi vurduğunuz hissine kapılmıyorsunuz. En uzak mesafeden bile elinizdeki silah aynı etkiyi gösteriyor ve ateş ettiğinizde düşmanlarınızın tepki vermiyorlar. Ölüm animasyonları ise basit ve gereğinden fazla tekrar ediyor. En dramatiği ise, hangi silahı kullandığınız neredeyse hiç fark etmiyor. Çünkü silahların yarattığı etkiler de hemen hemen hiç ayırt edilemiyor.

Bölüm tasarımları ise ilk oyundan daha başarılı ve daha dolu, ama hala eksik olan bir şey var. Haritalar ilk oyunda olduğu gibi yine çok geniş. Bunun nedeni üstünüze gelen yüzlerce düşmandan kaçmak için size yer açmak. Zaten kullanmanız gereken tek bir vuruş tekniği var; geriye doğru kaçarak ateş etmek. Düşmanların arasında kaldığınız zaman kurtulma şansınız azalıyor. Eksik olan şey ise orijinallik. Oyunu monoton hale getiren etkenlerden biri de bu. Bölüm tasarımlarında hiçbir şekilde yaratıcılık yok. Boss'larla savaştığınız bölümlerde bile kullanabileceğiniz stratejik noktalar ya da en azından, farklı bir şey yok.

Monotonluğun asıl nedeniyse, tahmin

Son karar

Croteam Serious Sam'e tüm ciddiyetini kaybettirmiş.

Serious Sam II

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Croteam

Dağıtımca ▶ 2K Games Yaş sınırı ▶ 12+

Minimum Sistem ▶ 1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB

GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128

MB GFX Zorluk ▶ Az İngilizce gereksinimi ▶ Yok

Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Xbox

Web ▶ www.serioussam2.com

level
puanı ▶ 60

ruz, başarısız oluyoruz. Çünkü topu atmamız gerekiyor, o küçük yaratığı değil. Topu atıyoruz ve fizik modellemesinin kötü olduğunu görüyoruz; nesnelere gerçekçi ve doğal bir şekilde hareket etmiyor. Kutular sanki içleri boşmuş gibi çevreye saçılıyor. Ve işin kötüsü, sınırlı sayıda nesnede fizik modellemesi kullanılmış. Mesela ağaçların yıkılma efektleri animasyonla geçirilmiş. Karakterler de keza öyle... Ama dedim ya, fizik motoru, kullanıldığı alanlarda da bir işe yaramıyor. Tabii ki amacı bazı şeyleri ti'ye almak olan bir yapımcı ekibinden tamamiyle gerçekçi bir fizik motoru beklemiyoruz, ancak bu, motorun "karaktersiz" olacağı anlamına da gelmiyor. Yani oyunun mizacına uyan bir şey de yok ortada.

Mavi yaratıklar, onlara açtığımız ateşten etkilenmiyorlar. Biz de ardımızda; sevgiyi, dostluğu ve kardeşliği bırakarak yolumuza devam ediyoruz ve oyun başlıyor; birbirinin aynısı onlarca düşman üstümüze doğru akın akın gelmeye başlıyor. Aynı ilk oyunda olduğu gibi... Birini vuruyorsunuz, diğeri geliyor; diğeri vuruyorsunuz, bir diğeri... İstenilen sayıda düşmanı öldürmezseniz ilerlemenize izin verilmiyor. Bu durumda yolunuz açılana dek çevrenizdeki düşmanları öldürmeniz gerekiyor. Ancak oyun çizgisel bir yapıya sahip değil, size farklı yollar da sunuyor. Düşmanlarınızı öldürmek gibi... Bir diğer seçeneğiniz ise düşmanlarınızı öldürmek. Tabii ki şaka yapıyorum; oyun sonuna kadar çizgisel, gidebileceğiniz farklı bir yol ya da yapabileceğiniz farklı bir şey yok. Tek yapmanız gereken karşınıza çıkan her şeyi öldürmek, öldürmek ve yine öldürmek. Yanlış anlamayın, bunun oyunun bir eksisi olduğunu düşünmüyorum. Bu tip oyunların eğlenceli olma olasılığı çok yüksek aksine (mesela Painkiller). Ancak Serious Sam II değil. İşte bu büyük bir eksi. İyi ama, neden?

Artı&Eksi

- ↑ İlk yarım saat için eğlenceli sayılabilir.
- ↓ Vuruş hissi, tekrar eden oynanış, kötü bölüm tasarımları, kötü animasyonlar, kötü fizik modellemesi.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

edeceğiniz gibi oynanış sistemi. İlk Serious Sam'de de aynı mantık vardı, ama vuruş hissi daha güçlüydü ve bölüm tasarımları ilgi çekiciydi. Kaldı ki, bu oynanış sistemi artık aramızda değil maalesef. Bu tip bir oyunu oynanabilir ve eğlenceli kılmak istiyorsanız, daha fazla orijinalliğe, daha fazla yaratıcı fikre ihtiyacınız var. Ne var ki Croteam bunu göz ardı ederek Serious Sam'i bitirmiş.

Grafikler her ne kadar ilk bakışta renkli ve kaliteli görünse de, değil. Renklerin uyumu neredeyse sıfır, bölüm tasarımları tek kelimeyle baştan savma, animasyonlar kötü ve kaplamalar yüzeysel. Ara videolara olabildiğince kalitesiz.

ARSIZ SAM

Croteam yanlış oyunla, yanlış zamanda, yanlış yerde. Serious Sam II, çok basit bir oynanış sistemini bile taşıyamayacak kadar yüzeysel, zayıf ve zorlama bir oyun. İlk oyunun eğlencesinin ve yaratıcılığının yarısına bile sahip değil. Bu tip bir oyun istiyorsanız ya ilk Serious Sam'i oynayın, ya da Painkiller'i. ■





Shrek Superslam

i Yapım: Shaba Dağıtım: Activision Minimum Sistem: 900 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB GFX

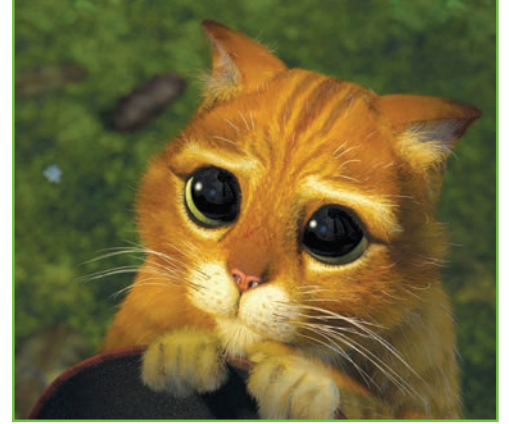


Hulk'ın nefret ettiği biri varsa, o da Shrek'tir. Sen yıllarca çalış, çabala, bir yere gel; sonra Persil Adam vari yeşil bir yaratık gelip seni yerinden etsin. Hulk'ın yerinde olsaydım, ki günümüz teknolojisini şimdilik buna izin vermiyor, Shrek'i karşıma alır ve şöyle derdim: "Bu dünya ikimize dar. Çok sıkıştım. Biraz öteye gider misin lütfen?" Sonuçta bu babacan bir tavır ve Shrek de mantıksız bir çocuk değil, sevdiği

miz bir kardeşimiz. Sorun çıkacağına zannetmiyorum, ancak istediğim bir şey var: Lütfen Shrek'ler oyun olmasın, yetkililer uyumasın.

Filmi değerlendirmek gerekirse, Shrek'in vasatı aşmadığını, basit Amerikan filmlerinin bir uzantısı olduğunu ve hiçbir yaratıcılık içermediğini söyleyebilirim. "Amerikan Filmlerinde Olan Her Şeyin Animasyon Versiyonu" gibi bir tanımlama kullanır ve bunu "AFOHŞAV" olarak kısaltırsam, kesersem, umarım hayvan severlerin tepkisini çekmem. Bu tip bir

level
notu 26



polemige girmek istemiyorum ne de olsa. Neyse, Shrek'in yeni oyunundan bahsedelim; Superslam'in grafik ya da oynanış olarak ilk oyundan pek farkı yok. İlk oyundaki kontrol sorunu hala meclis gündeminde ve bu AB yolunda müzakere tarihimizi uzatan bir etken. Oyunu grup halinde bilgisayara karşı da oynayabiliyorsunuz. Eğlenceli, ama yeterli mi? Değil. Cevabını bildiğim bir soruyu neden size soruyorum, bilmiyorum, ama bu bir yazım tekniği olmalı. Evet, nedeni bu olabilir. Bu şekilde size oyun hakkında bilgi veriyor olabilirim. Emin değilim tam. ■

Crime Life: Gang Wars

i Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

"Kaç yaşınıza geldiniz, toplum düzenini bozmaya, kişi ve kurumları küçük düşürücü hareketlerde bulunmaya utanmıyor musunuz? Birbirinizle kavga etmeyin, sokaklarınızı paylaşın, kardeş kardeş oynay..." diyecek oldum ki bir baktım, peşime düşmüşler. Ellerinde sopalar, taşlar, şişecam tarafından üretilmiş, ama modifiye edilmiş şişeler var. Kaçmaya başladım; uzağa, çok uzağa. Bir ara yoruldu ve duraksadım, "Bir saniye, açıklayabilirim; ben oyundan bahsediyordum, sizi kastetmedim." diyecek oldum, ama beni dinlediler mi? Hayır.

Dikkatli okuyucularımız hatırlayacaklardır



(Flaş TV, 19:56 Ana Haber Bülteni girişi) Gang Wars'a daha önce haber sayfalarımızda yer vermiştik. San Andreas oynadıysanız, işimi kolaylaştırırsınız, yazı yazmama gerek kalmaz, şu köşede iki dakika C şeklini alıp uyurum. Çünkü Gang Wars, San Andreas'ın "çete savaşları"ndan ibaret. Yani Konami San Andreas'ın içinden sadece "çete savaşları" nı almış; bunu bağımsız, hür ve tarafsız bir gazete ya da oyun haline getirmiş. Tre adındaki bir çete üyesini kontrol ettiğiniz oyunda tek amacınız, MFÖ'nün "Bodrum Bodrum" ismindeki popüler şarkısında da dile getirdiği gibi, "saygı,

level
notu 39



biraz saygı, bütün isteğim buydu". Ancak oyunda ne bir ün, ne de bir level atlama sistemi var. Tek yaptığınız amaçsızca rakip çetelerle çatışmak, kavga etmek ve olay çıkarmak. Ne var ki dövüş sahnelerindeki animasyonlar kötü olduğundan, kavgayı yarıda bırakmak ve olay mahallinden polis gelmeden kaçmak zorunda kalıyorsunuz. Kaldı ki karakterlerin kaçma animasyonları da oldukça kötü. Bu yüzden kaçmayı yarıda kesip tekrar oyuna dönmek istiyorsunuz. Ama oyuna dönme animasyonları da oldukça kötü. Bu yüzden de dönmeyi yarıda kesip... Tamam, kes! ■

Operation: Matriarchy

i Yapım: HBM Dağıtım: Buka Entertainment Minimum Sistem: 1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



Bir oyunun FPS olması için mutlaka ya uzaylıların bir gezegeni/dünyayı istila etmesi, ya çevreye bir virüsün yayılması, ya da oyunun en az beş yıllık Microsoft Office deneyimi olması gerekir. Bu koşullardan biri gerçekleşmezse, bahsi geçen oyun FPS olmaktan çıkar ve başka bir isimle adlandırılır. Operation: Matriarchy'de de bir virüs söz konusu ve bu yüzden oyun bir FPS. Ancak yaratıcı bir yapım ekibi tarafından geliştirilen Matriarchy'nin konusu biraz farklı.

Matriarchy'nin kelime anlamı, "anaerkil toplum", yani kadın tarafından yönetilen bir

sistem. Oyuna neden bu ismin verildiğini ise şu şekilde açıklayabilirim: Veli-an adındaki gezegende, gezegendeki kadınların mutasyona uğramasına neden olan bir virüsün yayılması. Bu virüs aynı zamanda kadınların yaratıklar tarafından kontrol edilmesine neden oluyor (ben de diyorum, "Neden kız arkadaşım bana böyle davranıyor?"). Sonuçta olan erkeklere oluyor ve erkekler, oluşan bu yeni ırka karşı savaşmaya başlıyorlar. Altın Portakal'da ödüle layık görülen bu özgün senaryonun yaratıcılarına teşekkürü bir borç biliyor ve En Bi' Özgün Senaryo ödülünü yapımcılar adına teslim alması için Erman Toroğlu'nu kürsüye davet ediyorum.

Yapmamız gereken tek şey, karşımıza çıkan Duygu Asena'yı ve onun tayfasını yok etmek. Bunun için 16

level
notu 17

adet saçma sapan silaha ve birçok donanıma (anakart, işlemci, RAM) sahibiz. 20'den fazla bölümün yer aldığı Operasyon: Anaerkil, grafik ve oynanış açısından pat ya da en fazla küt bir oyun. Öyle ki, ÖGBT (Önümüze Gelene Bir Tekme) türündeki "Karşına çıkan her şeyi vur." temalı diğer oyunların yanında bile solda sıfır kalıyor (iyi ama; neden sağda değil de solda sıfır, neden?). Mouse'la yaklaşmayın. ■



Starship Troopers

i Yapım: Strangelite Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 1.7 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



"Film oyunu nedir?", "Ben de bir film oyunu olabilir miyim?", "Bruce Willis tek 'l' ile mi yazılır yoksa iki 'l' ile mi?" ve benzeri soruları cevaplamak için Level'in konuğu oldum. Level Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol sordu, ben cevapladım:

F: Evet Sinan, neden oyun?

S: Öhm, şimdi baktığımız zaman, oyun oynamak zihnimizi açar, hava almamızı sağlar. Bu yüzden oyun yonarız.

F: Evet Sinan, neden Starship Troopers?

S: Ee, ay başında oyunlar elime geçtiğinde şöyle bir baktım ve Kısa Kısa için onu seçtim pikaçu. Sonra da oyunu kurup masana bıraktım ki, patlasın, sen de imha ol diye. Biliyorsun ki dergicek sana garezimiz var.

F: Evet Sinan, hepimiz uzaylısız sonuçta. Böyle hatalar yapıyoruz.

S: Tabii ki Firat, hepimiz uzaylısız, bu tip hataları normal karşılamak gerek.

F: Evet Sinan, şimdi ben bu

oyuna baktım biraz. İlk başta biraz şaşırılmıştım bu oyuna Kısa Kısa'da yer verdin diye, ama sonradan hak verdim, "Sinan delikanlı adammış." dedim. Oyun kişilerle dolu bir defa, türe hiçbir şey katmıyor. Kontrolerse fazla basit. Bu bir sorun değil aslında, ama o kadar basit ki, serbestlik sıfır. Üstüne gelen böceklere karşı tek yapabildiğin şey kaçmak. Ancak bu da işe yaramıyor çünkü böcek çok. Bir nevi böcek bürümüş bu gezegeni, ne pis adamlarmış bunlar be?! Öhüm, anlamsız zor kısacası. Neden bana bu oyunu verdin Sinan, neden?

S: Tabii ki Firat, haklısın, hepimiz kardeşiz, bu öfke ne diye?

F: Evet Sinan. Son bir soru: Soruları sen bana soracaktın, neden ters oldu?

S: Aa, gerçekten mi?

F: Hah, şimdi oldu. ■

level
notu 52

KONSOL USTASI

Yazan Tuna Şentuna

Hava şu saniyelerde -92 derece. Dışarıda kar yağmıyor, ama yağmış olan kar hala duruyor. Geçen gün dışarı çıktım sabahın 9'unda, "yok olmayacak, çok soğuk" diyerek geri dönmeyi düşündüm. Akşam ise arkadaşlarım aradı, dışarı çıkacaklarını, eğleneceklerini belirttiler. Oysa ben evde kalıp oynanmayı bekleyen 864 oyundan bir tanesini seçmeyi planlıyordum. O kadar çok oyun birikti ki, tam anlamıyla ambale olmuş durumdayım. Ha sonra ne mi yaptım? Oturdum WoW oynadım. Evet bir konsol ustası bildiğin WoW oynadı. Sigaraların üstüne yazıyorlar ya "Sağlığa Zararlıdır" diye, bence WoW'un üstüne de "Sosyal Hayata Zararlıdır" ibaresi yerleştirilmeli. Sizi alıp götürüyor başka bir dünyaya, ama dönmek istediğinizde dönemiyorsunuz. Dışarı çıkmak, insanlarla konuşmak bir anda anlamsız geliyor. Aklınızda iki şey oluyor: "Seviye atlmalıyım" ve "AH'a koyduğum eşyalar satılmış mıdır?"

Nasıl olacak bu işler bilemiyorum. Lost diye süper bir dizi var. Bir uçak kazası sonucunda ıssız bir adaya düşüyor bir dolu insan. İşte ben de öyle bir şey yaşayıp teknolojiden uzaklaşmayı istiyorum sanırım. Yoksa kendi kendime vazgeçecek değilim. İyi geceler.

Tüm Amerika dev bir basketbol sahası olursa NBA BALLERS: PHENOM

Yapım: Midway Amusement Games | Dağıtım: Midway Games | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 2006'nın 2. çeyreği



Midway'in basketbol şaheseri NBA Street'e cevabı olan NBA Ballers'in devamı geliyor. NBA Ballers: Phenom basit bir devam oyunu da değil üstelik. Midway bu sefer elinize bir basketçi verip sizi sahalara salıyor. GTA'yı düşünün; içinden silahları ve çeteleri çıkarın, yeri-

ne basketbolla ilgili temaları yerleştirin. Güzel oldu değil mi? Basketçimizi NBA finallerine taşımaya çalışacağımız oyunda para kazandıkça kendimize ev alacak, içini dilediğimizz dekore edecek ve dışına da kendi basket sahamızı dikebileceğiz. Bu paralarla aynı zamanda karakterimizi 20 bin farklı kombinasyonla giydirebileceğiz. Bunların arasında karakterinizin özelliklerini artıran özel giysiler bile bulunacak. Los Angeles sokaklarında özgürce dolaşabildiğimiz için, zaman zaman yan görevlere de çıkacağız. Yeri gelecek pon pon kızlara yardım edeceğiz(!), yeri gelecek bir Rap ustasıyla dans edeceğiz. Tabii sonuçta amacımız en iyi basketçi olmak, fakat böyle eğlencelik yan görevlerin olması da güzel. ■

Arabaları çaldıran Polyphony, motosikletleri garajdan çıkarmaya karar verdi TOURIST TROPHY

Yapım: Polyphony | Dağıtım: SCEE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006'nın 2. çeyreği

Herkes hala Gran Turismo 4 oynuyor, ama isterseniz artık kafanızı kaldırın ve çevrenize bakın. Polyphony bile GT4'ü bir kenara itti, Tourist Trophy'le uğraşiyor. TT



kısaca nedir, ne değildir? İçinde sadece motosikletlerin bulunduğu, gerçeğe alabildiğine yakın bir yarış oyunudur. Buradaki gerçekçilik kavramı çok önemli. Öyle ki, fizik motoru zaten mükemmel yakinken, bir motosikletin neredeyse tüm ayarlarıyla oynayabiliyorsunuz. Tam sekiz alanda, oturacak yer yüksekliği, diz/kol açıları, göğsün gidona uzaklığı gibi özelliklerde istediğiniz gibi değişiklik yapabiliyorsunuz. Yarışırken motosiklete yön vermek yetmiyor. Yarışçının vücudunu kontrol etmesi, yeri geldiğinde eğilmesi, yeri geldiğinde sağa veya sola yatması gerekecek. Hatta fren yaparken ön ve arka tekerlere farklı frenler uygulayacak.

Bunları yaparken eliniz ayağınız dolaşmazsa,



TT'nin 35 farklı pistinde başarılı olacaksınız demektir. Yarışlarda başarılı oldukça 80 farklı motoru kullanılabilir hale getirecek, yarışçınıza lisanslı kasklar, kıyafetler alabileceksiniz. Nasıl GT4 araba yarışlarının kralıysa, TT de motor yarışlarının olacak. Benden söylemesi. ■

BASKIYI DURDURUN!

- Beijing 2008 Olympic Games, International Sports Multimedia ve SEGA işbirliğiyle hazırlanıyor. İçinde aklınıza gelebilecek her türlü olimpiik spor müsabakasının bulunacağı oyunun çıkış tarihi ise 2008 (çok ilginç değil mi?)
- 2006'nın Mayıs ayında piyasada olması beklenen devasa online RYO Phantasy Star Universe, PS2 ve PC'leri bir araya getirecek. Yani PS2 sahipleri ve PC'ciler aynı ortamda, aynı oyunu oynayacaklar.
- Elinizdeki müzik CD'lerini, oyun DVD'lerini PS2'ye tikiştirerek yaratık sahibi olduğunuz

Monster Rancher serisinin son basamağı Monster Rancher 5, Tecmo damgasıyla 2006'da PS2'de.

► OutRun geri dönüyor, hemen kendinize gelin! OutRun 2006: Coast 2 Coast adı ile oyun dünyasında yerini alacak yarış serüveni, OutRun 2 ve OutRun 2 SP'deki (Arcade oyunu oluyor bu) 30 bölümü içerecek. Oyun PS2, PC ve PSP için hazırlanıyor ve F430, 575 Super America gibi şahane Ferrari modelleri içerecek.

► EA dünyayı ele geçirmeden, Sony de birkaç atılım yapmaya karar verdi ve ilk aşamada KillZ-

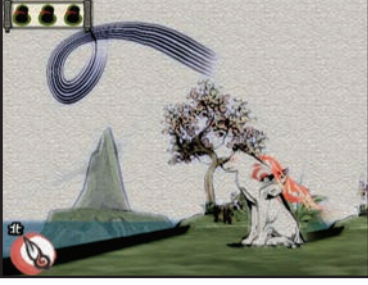
ne'un yapımcısı Guerilla Games'i bünyesine kattı. İkinci aşamada da beni almasını diliyorum (süper cam silerim!).

► Japon'ların hergün, eve dönmeye önce mutlaka bir kez oynadıkları dans oyunlarına bir yeniside Codemasters'dan geliyor. Dance Factory adındaki PS2 oyunu yine "Dance Mat"leri kullanarak ekrandaki oklara göre ilgili yöne basmamızı isteyecek, fakat içinde önceden hazırlanmış parçalar bulundurmaya yerine, istediğiniz müzik CD'sini okuyabilecek. Dans tutkunları 2006'nın Nisan ayını beklemeye başlasın.

Önce şuradan kesiyoruz, sonra buraya yapıştırıyoruz

OKAMI

Yapım: Clover Studio | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006 Mayıs



Capcom'un ilginç oyunlarına bir yenisi daha ekleniyor. Bu sefer elimizde Amaterasu adında beyaz bir kurt var. Ekranda da elle çizildiğine inanacağınız türde grafikler. Amaterasu dünyasına inen kötülüğü durdurmak için harekete geçiyor. Zıplama, tırmanma, saldırma gibi basit hareketlerin yanında

Amaterasu'nun ulaşacağı tam 13 farklı güç bulunuyor. Bunlardan ilki ulaşacağınız ekranda bir şeyler yaratma gücü olacak. Mesela önünüze bir ırmak çıkacak, ama orayı yüzerek geçemeyeceğiniz için ekrana bir köprü çizeceksiniz. Bir diğer gücünüz ekrandaki her-

hangi bir şeyi kesme gücü olarak belirlenmiş. Bunu, önünüze çıkan engeller üzerinde kullanabileceğiniz gibi, düşmanlarınızı yok etmek için de kullanabileceksiniz. Oyunun ilerleyen aşamalarında, kazanacağınız güçleri birbirlerine faydalı şekilde kullanmanızı gerektiren bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Oyun hiçbir şeye benzemese bile, bir sanat eseri olarak değer bulacaktır bana sorarsanız. Tek bir poligonu, pikseli ekranda seçmek mümkün değil, çünkü ekranda adeta elle boyanmış bir resim var ve biz de içerisinde rol alıyoruz. Okami hepimiz için ilginç bir deneyim olacak gibi görünüyor. ■



Aniden kaybolan, düşmana dehşet salan şeye ne denir?

ROGUE TROOPER

Yapım: Rebellion | Dağıtım: Eidos Interactive | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: 2006'nın 2. çeyreği

Hikaye aynen şu şekilde: Dünya'ya yine bir şeyler olmuştur ve insanlar Nort's, Southers olarak ikiye ayrılmıştır (basket takımı ya bunlar). Bu iki grup da elbette birbiriyle didişmektedir. Biz de bu yıkılmış dünya-daki en güçlü süper askeriz ve rengimiz de mavi. O kadar güçlüyüz ki, diğer askerler arasında hakkımızda efsaneler yaratılmış –ki aslında bunlar efsane değil, gerçek. Rogue Trooper'ın geçtiği zaman dilimi gelecekte bir zaman (yani teknolojik silahlarımız, biyoteknoloji ve güncellenebilir bir bedenimiz var) ve bulunduğumuz ortamın sınırları çok geniş. Olaylar ve görevler bir senaryo çerçevesinde gerçekleşiyor, fakat bunları hangi sırada yapacağınız, hangi yolu seçeceğinizi hep size kalmış. Diyelim ki sizin tarafınızdaki güçleri bir bir ortadan kaldıran dev bir lazer topu var. Dilerseniz burayı bombalarınızla yerle bir etmeye çalışırsınız veya Rogue özelliklerinizi kullanarak gizlice topa yaklaşır ve topun arkasındakileri özel animasyonlar eşliğinde öldürürsünüz. Anlayacağınız oyunu nasıl oynayacağınızı size kalmış. Xbox için Online oyun imkanı sunan Rogue Trooper, aynı zamanda ekranı birkaç parçaya bölerek anlaşılabilir olarak da oynanabilecek. Rogue özellikleri iyi ayarlanırsa bu oyunun Hit olması kaçınılmaz. ■



Şehri cehenneme çevirenlere geçit yok!

ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

Yapım: Rocksteady Games/Argonaut Studios | Dağıtım: SCI Ent. Group | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Temmuz 2006



Alternatif bir dünyada, bir şehirde olay çıkaranlara karşı oluşturulmuş bir ekip var ve bu ekibin adı da T-Zero. T-Zero ellerinde silahları ve kalkanları (sıradan polis birimlerine benzetebiliriz) ile adaleti ve güvenliği sağlamak için görev yapmaktadır.

Zero Tolerance'da her an savaşmanın yanında, fizik motoru sayesinde çevreyle de didişeceksiniz. Duvarlar parçalanıyor, neredeyse ışık kaynaklarının tümü yok edilebiliyor ve düşmanların tümü vuruldukları şekilde yere yığılıyor. Karakterinizin taşıyacağı silahlar sıradan tabancalar, makineli tüfekler ve türevleri, fakat düşman saldırılarından korunmak için kalkanınızı etkili bir biçimde kullanmanız da isteniyor. Bu yüzden oyunun demo ver-

siyonunda kalkan R1 tuşuna yerleştirilmişti. Yani kalkanınızı en hızlı şekilde ortaya çıkarabilmeniz gereken yer geldiğinde. Rainbow Six gibi burada da ekibimize emirler verebileceğiz, ama RS kadar detaylı olmayacak bu emirler. Oraya git, arkadaşlarını iyileştir, kapıları aç ve bekle gibi basit komutlar söz konusu. BLACK'ten sonra Zero Tolerance'in şansı olacak mı dersiniz? ■



- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter bir ay ertelendi, Mart ayında piyasada olacak.
- Dragon Ball oyunlarından hala bıkmadıysanız, iyi dinleyin. Bir Arcade oyunu olan Chou Dragon Ball Z PS2 için, 2006'nın bahar aylarında Japonya'da satışa sunulacak. Buralara da ancak 2006'nın sonunda gelir diye düşünüyorum.
- PSONe'in keşfedilmemiş nimetlerinden biridir Valkyrie Profile ve

- Square Enix de oyununun kıymetini biliyor olacak ki, bu mükemmel RYO'yu PSP'ye uyarlıyor. Valkyrie Profile: Lenneth Mart ayında Japonya'da piyasada. Peki sadece bu kadar mı? 2006'nın herhangi bir zamanı PS2 için bu oyunun devamını da oynayabileceğiz. Valkyrie Profile 2: Silmeria için sabırsızlanın!
- Yukarıda haberini gördüğünüz NBA Ballers: Phenom'un el boyutu-na inmiş hali NBA Ballers: Rebound

- PSP için hazırlanıyor ve 2006'nın ikinci çeyreğinde elimize geçecek.
- Şu ana kadar Splinter Cell 4 olarak bildiğimiz yeni SC oyununun tam adı açıklandı. Splinter Cell Double Agent bahar aylarında PC, PS2, GC, Xbox ve Xbox 360 için hazırlanmış olacak.
- 22 Aralık günü Japonya'da piyasaya sürülen MGS3: Subsistence, aynı gün Hideo Kojima önderliğinde dev bir şov eşliğinde tanıtılmış oldu. Me-

- tal Gear Solid 3'ün ara videolarından oluşturulan 3 saatlik bir film Tokyo'da izleyicilerle buluştu, herkes bir kez daha gaza gelip Subsistence'in peşine düştü (güzel strateji).
- Japonya'daki RYO fanatiklerinin kutusuna sarılarak uyuduğu Dragon Quest VIII, serinin bu oyununa özel bir devam oyununa kavuşuyor. Oyundaki Yangus karakterinin ana karakter olacağı yeni oyun hakkında başka bir şey henüz bilinmiyor. ■



YENİ NESİL GELİYOR

PlayStation 3 ve Nintendo Revolution için beklemedeyiz. Xbox 360 ise piyasada. Peki ya siz bunlar için hazır mısınız?

Artık sanırım bir geri sayım başlatmanın zamanı geldi. Sonuçta 2006 yılına giriyoruz. Daha önce "taa gelecek yıl çıkacak tüm bu konsollar" diyerek kendimizi rahatça kandırıyorduk, ama zaman daralıyor. Para biriktirmeye başlamadıysanız, yılbaşında alacağınız hediyeleri satarak bir başlangıç yapabilirsiniz. Efendim? Bir Xbox 360 mı hediye edildi size?

*Adresi alayım o zaman ben; ilk uçakla geliyorum!
Durun, kapatmayın sayfayı!*

Yazan Tuna Şentuna

HALO DAYI'DAN SELAM GETİRDİM

Bu ayın ilk haberi tüm Xbox'cuları ve Xbox 360 sahiplerini (!) mutlu ederek sabırsızlığın kollarına iteleyecek. Microsoft her ne kadar ağzını açmamış olsa da, çeşitli alışveriş sitelerinin "Halo 3 – Coming in June!" gibi sloganlarla Halo 3 için ön sipariş alıyor olması heyecan yarattı. Bir başka kaynak ise oyunun Ekim ayında çıkacağını söylüyordu. Bu şaibeli durumun bize anlatmak istediğiyse kısaca Halo 3'ün bir şekilde piyasaya çıkacak olması. Konsol sahiplerinin büyük bir bölümünün Xbox'ı tercih etmesini sağlayan Halo'nun, Xbox 360'a da bereket getireceği kesin.

Xbox 360'la ilgili bir diğer haberimiz Burnout Revenge'le ilgili. Burnout Revenge, Xbox versiyonunun kat kat cilalanmış haliyle Xbox 360'a özel olarak yeniden yaratılıyor. Tüm modellemeleri ve grafik detayları yeniden gözden geçiriyor Criterion Games ve hasar modellemelerinde büyük bir gerçekçilik yakalamaya uğraş gösteriyor. Bu aslında Criterion'un planladıklarının yanında ufak bir detay. Xbox 360'ın internet yeteneğinin farkında olan firma, Burnout Revenge'e "Live Revenge" adında çok özel bir mod ekliyor. Sıradan bir "lobiye gir, diğer oyuncularla konuş, bir oyuna gir, oradan tekrar lobiye dön" mantığından daha ötesi söz konusu yeni Revenge'de. Criterion olayı şöyle bir hikayeyle özetliyor: "Bir oyuna giriyorsunuz, 10 Takedown yapıp oyundan çıkıyorsunuz.



Xbox 360 için hazırlanan yeni Burnout Revenge'de hasar detayları neredeyse gerçeğin bir kopyası.

Daha sonra, yeni bir oyuna başlamak için sıraya girdiğinizde bir önceki oyununuzda oynayanlardan veya daha önceki rakiplerinizden bir kar-

ma yapıyor ve yeni yarışa daha önceden tanıdığınız bu kişilerle başlıyorsunuz. Yarışın başlangıcında ise sizi daha önce yoldan çıkaranlar, sizi yenenler size gösteriliyor. Aynı şekilde tüm sunucuda en başarılı olan oyuncular da "en başarılı oyuncu" ibaresiyle gösteriliyor ve bu kişiyi durdurmak sizin sıralamanızı büyük ölçüde artırıyor". Yani online olarak oynanan Burnout Revenge kendi başına bir serüven olacak. İçinde tüm oyuncuların birbirleriyle olan ilişkilerini, didişmelerini, kavgalarını, aşklarını (bu da olsun) içeren, dev bir pembe (kırmızı?) dizi.

CAVIA + ARTOON + FEELPLUS = AQ INTERACTIVE

Bağımsız çalışan üç yapımcı –ki isimlerini yukarıda görüyorsunuz– birleşerek AQ Interactive (Artistic Quality oluyor açılımı) adı altında toplandı. Firma şu anda yeni nesil konsollar için üç oyun üzerinde çalışıyor. Bunlardan ilki Xbox 360 için hazırlanan, gotik bir macera-aksiyon oyunu olan Bullet Witch. Elimizdeki dev silahlarla zebani avlayacağımız oyun grafiksel açıdan da yüzleri güldürecek. Yapım aşamasında olan ikinci oyun ise Vampire's Rain. Vampir mi olacağız, yoksa vampirlerin peşinden mi koşacağız onu şu an bilemiyoruz, ama online oyun kısmında kimin vampir, kimin insan olduğu belli olmayan ve gerilimi artıran bir takım güzellikler yer alacak. Vampire's Rain hem PS3, hem de Xbox 360'ta görülecek. AQ Interactive'in açıkladığı son oyunun ismi de Cry On. Üç firma bu oyunun altından kalkamıyor sanırım, bir dördüncü firma, Mistwalker da Cry On için AQ Interactive'e yardımcı oluyor. Müziklerini Final Fantasy bestecisi Nobuo Uematsu'nun yapacağı Xbox 360 RYO'su Cry On'dan gözünüzü ayırmayın. Her an dünyanın en iyi oyunu olma yoluna girebilir (işin içine Final Fantasy'den birileri karıştı mı, o yapım genelde başarısız olmaz).

Sony'nin E3'te yayımladığı şahane Fight Night: Round 3 gö-

KENDİNİZİ HAZIRLAYIN

XBOX 360

Çıkış tarihleri: Artık Japonya'da olsanız bile bir Xbox 360 sahibi olabilirsiniz.

Türkiye durumu: Avrupa'da çıkmış olmasına rağmen, ülkemize gelmesi için 1 yıl kadar bekleyeceğimiz gibi gözüküyor.

Gelişmeler: Xbox 360 bomba gibi indi oyun piyasasına. 3 ayda 3 milyon Xbox 360'ın satılacağını iddia eden Microsoft, Kasım sonundan 20 Aralık'a kadar Kuzey Amerika'da tam 300 bin adet Xbox 360'ın satılmasıyla iddiasının ne kadar doğru olduğunu kanıtladı sayılır. Eğer daha fazla makine üretebilselerdi, bu rakamın daha yüksek olacağına da hiç kuşku yok, çünkü 360 alabilmek için millet birbirini yiyor.



Hangi konsol ne durumda görmek için, bu köşeyi takip edin.

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Sony, Aralık ayı içerisinde PS3'ün bahar aylarında piyasada olacağını söyledi.

Türkiye durumu: Avrupa çıkışıyla büyük ihtimalle aynı zamanda ülkemizde olacak.

Gelişmeler: PS3 hakkında dudak uçuklatacak yeni haberlerimiz yok maalesef. Daha önce açıklanmış olan oyunlar yavaş yavaş geliyor, PS3 son şeklini alıyor. Sony'nin önümüzdeki aylarda yapacağı büyük şovda daha fazlasını göreceğimizi umuyoruz. Şu an için KillZone videosunu bir kez daha açıp izlemekten başka ilacımız yok.



REVOLUTION

Çıkış tarihi: Mayıs'tan sonra olacağı kesinleşti.

Türkiye Durumu: Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Mario Factory'nin kayıtlı üyelerine yolladığı bir e-posta'da Nintendo'nun son oyunları, yeni ürünleri ve kod ismi Revolution olan yeni sistemi hakkında tüm detayların açıklanmasına 165 gün kaldığı söyleniyordu. Yaptığımız hesaplar sonucunda (tüm ofisçe) bu tarihin 9 Mayıs 2006 olduğunu keşfettik. Yani Nintendo'nun E3 öncesi California'da yapacağı özel basın toplantısında Revolution hakkında her şeyi öğreneceğiz.



◀ Fight Night: Round 3'ün tüm versiyonları bir yana, PS3'teki hali hepimizin gözlerini kamaştırıcak.

rüntüleri hala aklımızdan çıkmamışken, bu konu hakkında yeni detaylar ortaya çıktı. Buna göre FN:R3 özel bir grafik motoru kullanıyor. Bu teknoloji, boksörlerin derisini, kemik yapısına göre esnetiyor ve böylece gerçeğe yakın görüntüler elde ediliyor. EA Chicago'da yapımcı olan Kudo Tsunoda, bu teknoloji ile deri hareketlerinin nasıl gerçekleştiğini ayarlayabildiklerini ve deri görünümünün daha organik olmasını sağlayabildiklerini söyledi. Gerçekten öyle mi oluyor, onu 2006'nın bahar aylarında göreceğiz. Şu an Xbox, Xbox 360, PS2, PSP için hazırlanan oyun, PS3 için daha geç bir tarihte piyasada olacak. Ayrıca, Revolution'ın bu oyun için son derece uygun olan kontrol cihazı, EA'yi oyunu Revolution'a uyarlatma adına da hareketlendirmiş (bu da işin dedikodu kısmı).

XBOX 360 ve HD-DVD?

Madem en son dedikodu dedik bıraktık, bir başka söylentiye daha kulak kabarta-

lım. Japon Jiji News servisinden gelen bir habere göre, PS3'ün çıkışına yakın bir tarihte, Xbox 360'ın da HD-DVD oynatma özelliği olan yeni bir versiyonu çıkacaktır. Bu haber açıklandıktan sonra Microsoft böyle bir konuda açıklama yapmadığını söyledi, fakat "gelecekte neler olur bilinmez" gibi klişe bir cümleyle böyle bir planın kafalarında olduğunu da saklamadan edemedi. Sonuçta Sony'nin Blu-Ray formatına bir şekilde rakip olmaları lazım ve bunun için şu an HD-DVD'den daha iyi bir seçenek yok gibi.

Bu ay elimize hiç Revolution haberi geçmemiş gibi gözükse de, aslında bir tane ilgi çekici haberi uzun araştırmalar sonucunda derinlerden çıkarttık. Bildiğiniz üzere Revolution'a NES, SNES, N64 oyunlarını indirebileceğiz, ayrıca GC oyunlarını destekleyecek. Bir söylentiye göre Revolution aynı zamanda SEGA'nın da tüm klasik oyunlarını oynamamıza olanak tanıyacak. Master System, MegaDrive, Saturn (belki Dreamcast?) oyunlarını Revolution'da oynayabilmek bence heyecan verici bir gelişme.

Bu ayın son haberinde başrolleri Xbox 360 ve iki yeni RYO oyunu Blue Dragon ve Lost Odyssey alıyor. Xbox'ın RYO oyunları konusunda gerçekten büyük bir kıtlık içeri-

sinde olduğunu düşünürsek, Mistwalker'ın bu iki RYO'su Xbox 360'ı Japonya'da ve RYO severlerin gözünde daha iyi bir yere getirecek. Blue Dragon hava gemileri, fantastik kurgusu ve büyülerin rol oynadığı dünyasıyla tüm yaştaki oyunculara hitap ederken, Lost Odyssey büyük acılar çekmiş başrol karakteri Kaim'in karanlık hikayesiyle, daha büyük yaştaki oyuncuları hedefliyor. Sonuçta iki oyun da Mistwalker damgasıyla hazırlanıyor ve kötü olma ihtimalleri çok düşük.

Bir kez daha yeni nesil ve sizlerle olan birlikteliğimizin sonuna geldik. Gelecek ay yepyeni haberler ve bana hediye edeceği yepyeni bir Xbox 360 eşliğinde daha güçlü bir şekilde karşınızda olacağım. Bu süre zarfında bir HD TV almak için para toplamam gerekiyor. Banka hesap numaramı ekte bulacaksınız (yüzsüzüm, rezilim biliyorum). Görüşmek üzere. ■



◀ AQ Interactive'in, klasik olmasını şimdiden beklediğimiz RYO'su, Cry On.

CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE™

Bu şeytanın bacağı hiç kırılmaz mı?

Yazan | Volkan Turan

Ne zamandır beklediğim Call of Duty'nin ikinci oyunu çıkınca ne kadar mutlu oldum bilemezsiniz. Hemen açtım oyunu, başladım oynamaya. "Aman Tanrım! Bu ne gürültü, bu ne güzel atmosfer, bu ne güzel duman, bu ne güzel..." diye diye kendimden geçtim. Herhalde şu ana kadar oynadığım en iyi İkinci Dünya Savaşı oyunuydu CoD2. Sonra kalktım PC'nin başından (evet, PC'de oynadım ilk, ihanet ettim PS2'ye), aldım CoD2: Big Red One'ı, başladım oyuna. "Herhalde yanlış oyun çalıştırdım" diye üç kez kontrol ettim oyunu... Maalesef yanlış oyunu oynamıyormuşum. Activision konsol oyuncularına sadece "kötü" bir şaka yapmış.

SAVAŞ SANATI

Big Red One, İkinci Dünya Savaşı'nda Amerika'nın en güçlü ve en cesur birliğidir. İngiltere'ye ilk ulaşan, Almanya'nın en güçlü şehri Aachen'i alan, Kuzey Afrika'da ve Sicilya'da düşmanla ilk çarpışan hep Big Red One takımı olmuştur (2003'te ise bildiğiniz gibi Türkiye hükümeti Big Red One'ın 4. Piyade Birliğine, Irak için kapılarını kapatmıştır). İşte bu kahramanların hikâyesinin oldukça tutacağını düşünen Activision, oyunu BRO'a ya göre yapmış. Oyundaki konu, gerçek tarihteki gibi ilerliyor; Afrika, Sicilya, Orta Avrupa, İtalya gibi yerlere gidiyoruz ve bu yerlerde zorlu çatışmalara katılıyoruz. Eğer kafanızdan bu çatışmaların inanılmaz zevkli ve görkemli sürdüğü geçiyorsa yanılıyorsunuz! Çatışmalar gayet tekdüze ilerliyor ve genelde karşılaştığınız sahneler aynı. Klişeleşmiş görevlerin sayısı çok fazla, epik savaşlar ise az. "Git tanka bomba koy", "şu A noktasından B noktasına koş" gibi sıkıcı görevler çoğu (tank kullandığınız ve uçaksavar kullanarak uçakları indirdiğiniz bölümler güzel. Özellikle son bölümde, yanınızda bir Machine Gunner tayfası taşıyın, kulelere saklanarak ilerleyin ve sığınağa ölümüne rush yapın, çok keyifli). Alternatif yollar veya görevler yok. Her şey script yani! Hatta o kadar ki, iki metre karelik belirlenmiş yerin içerisine

Düşmanı küçümsemeyin. Yerine göre çok güzel çapraz afişe tutuyorlar sizi. Sadece kaçın...



adınızı atmazsanız oyun ilerlemiyor. Yıl 2006 ve firma Activision olunca, söyleyecek söz bulamıyorum gerçekten!

Doğrusal şekilde ilerleyen bu oyun, neyse ki heyecansız değil. Çoğu zaman nereye bakacağınızı şaşırtıyor, şöyle bir oturup soluklanıyorsunuz. Kurşunların vızıldamasından, kafanızın üstünden tehdit edercesine uçan uçaklardan, sağınızda solunuzda patlayan bombalardan, sürü halinde ölen askerlerden oldukça etkilenebiliyorsunuz. Tam olmasa da oyuna güzel bir sinematik hava katılmış. Bu heyecanı destekleyenler de geliştirilmiş grafikler ve harika ses/müzikler. Finest Hour'un ardından grafiklerin bariz bir şekilde değiştiğini görebiliyoruz. Çok kaliteli olmasa da yeterli düzeydeler. Ama askerler yine ayrıntısız. Ölümüne giden odun mu yoksa insan mı pek belli değil. Askerler arasındaki konuşmalar uzamış ve gelişmiş. Karakterler Band of Brothers (Kardeşler Takımı) dizisi oyuncularından seslendirilmiş. Çok iyi bir

iş başardıklarını söyleyebilirim. Müzikler de aynı derecede etkileyici. Yeri geliyor gaza geliyorsunuz, yeri geliyor içinizi bir burukluk kaplıyor. Ağlıyorsunuz, nasıl kıydım diyorsunuz, neyse...

BAŞI KEL PS2

PS2 versiyonunu tabii ki PC versiyonu ile karşılaştırmak doğru değil ama PS2 sürümünde oyunun bir kısmı sallamaya gelmiş. Bunu aslında elinize silahı alır almaz anlıyorsunuz çünkü kontrollerde hiçbir değişim yok. Finest Hour'daki hantallıklar burada da aynen sürüyor ve nokta atışı yapacak hassasiyeti bulamıyorsunuz. Bu demek değil ki, kontroller büyük bir sorun. Eğer bu sistemi daha önce denemişseniz pek zorluk çekmeyeceksiniz... Kısacası, Activision konsola çıkardığı versiyona umduğumuz titizliği göstermemiş ve ortaya böyle bir oyun çıkmış. CoD: BRO, ne bir güncellenmiş bir CoD, ne de yepyeni bir oyun. Bu tür oyunları seviyorsanız ve Medal of Honor: European Assault'u bitirmişseniz, BRO'ya geçebilirsiniz. Hele online desteğiniz varsa, Üçüncü Dünya Savaşı'nı bile çıkarabilirsiniz. Böylece firmalar yeni fikirler de bulabilirler, kimbilir! ■

Son karar

BRO'da grafikler ve sesler 'adam' olmuş. Yapay zekâ hala sorunlu olsa da fena değil. Kontroller herkese göre değil ve oyun kısa sayılır. Bunun üstüne bir de orijinal olmayan görevleri koyun. Stres yapmadan oynayabileceğiniz oyun kalmadıysa, eh yani, alıp oynayabilirsiniz.

Call of Duty 2: Big Red One

Tür ▶ FPS **Yapımcı** ▶ Treyarch **Dağıtım** ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 16+ **Dual Shock** ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ 1/16 **Diğer sistemler** ▶ GC, XBOX
Web ▶ www.callofduty.com

Artı&Eksi

- ↑ Ses, müzik, heyecan yapan bazı bölümler.
- ↓ Doğrusal oluşu, eski sistem FPS'lerden pek de farkının olmaması.

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

level
puanı 77

Eğer bir büyücüsünüz, mutlaka bir krallığın sonunu getirmek istersiniz...



Yazan Tuna Şentuna

Günler geçtikçe sabırsızlığı artan, üzüntüsü çoğalan, heyecanı büyüyen bir insanım, çünkü ben Final Fantasy XII'yi bekliyorum. FF serisinden herhangi bir oyunu bekliyor olmak, ızdırap çekmek ve aynı anda suratında bir gülümsemeyle dolaşmak demektir. Square-Enix de yaptığının farkında aslına bakarsanız ve bu bekleyişte bize yardımcı olmak için ortaya yem mahiyetinde oyunlar atıyor. Tabii firma Square olunca da bu yapımlar birer yem değil, kendi başına şaheser olabilecek kalitede ürünler olarak fırlıyorlar karşımıza.

"Fakat Dragon Quest sekizinci oyununa kavuşmuş. Ne oyalaması, ne garip teoriler üretiyorsun

sen arkadaşım?!" diyebilirsiniz ve deyin de zaten. Yalnız şunu göz ardı etmeyin ki, önceki oyunların hiçbiri Avrupa'ya gelmedi! Hah! Bunu bilmiyordunuz işte. Neden böyle olduğunu bilemiyorum ama Dragon Quest VIII (bundan sonra DQ8'dir adı) de gelmeseydi biraz ayıp olurdu. Çünkü oyunumuz çok iyi. Grafikleri de iyi, oynanışı da, senaryosu da, karakterleri de, kapağı da, kutusu da, yapımcısı da, oynayanı da (bu da ben oluyorum).

HERKES ÖLÜR, SADECE KAHRAMANLAR KURTULUR

Ve buradaki kahraman da tabii ki biziz. Adımız da... Adımız yok maalesef. Square-Enix her alanda bizi o kadar çok düşünüyor ki, karakterimizin adını bile kendimiz koyuyoruz. Bandanalı, korsan kılıklı kahramanımıza, şişko ve İngiliz aksanlı Yangus eşlik ediyor. Hikâyeye göre Dhoulmagus adındaki bü-

yücü, kralın kalesini basar ve kralı garip bir yaratığa dönüştürüp yaşayan herkesi de öldürür. Bu arada prenses de güzel, beyaz bir ata dönüşmüştür. Saldırının tek kurtulan kazazedeleri kahramanımız ve Yangus'tan başkası değildir.

Diğer RYO'lardaki gibi burada otuz tane karakterimiz olmuyor. Sadece ve sadece dört karakterle idare etmek durumundayız. Dhoulmagus'un kurbanlarından birinin kız kardeşi olan Jessica ve Dante'ye benzerliğiyle dikkat çeken ayyaş Angelo, takımımızın diğer üyeleri. Bunlar daha sonradan ekibe katılıyor. Jessica güzel ve büyüyle haşır neşir olan tatlı bir kız. Angelo'ysa kılıç konusunda uzman bir şövalye ama şövalyelik ni-

Artı&Eksi

- ↑ Kolay anlaşılır menüler. Uzun oyun süresi. Detaylı grafikler, tasarımlar.
- ↓ Yetenek ve büyü gelişimi yüzeysel. Biraz çizgisel.

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





teliklerini pek sergilemiyor.

Yanımıza Yangus'u alarak ilk maceramıza başlıyoruz. Gördüğünüz gibi grafikler şeker gibi. Hepsini cel-shade tekniğiyle hazırlanmış ve her yaratık, her karakter özenle tasarlanmış. Bir köyde, bir kulübenin arkasında kalan karakter üstünde bile emek harcandığını görebilirsiniz. Evet, ne diyoruz, aldık karakterlerimizi gidiyoruz o yayla senin bu ova benim. Hemen fark edeceğinize üzere, savaşlar rasgele gerçekleşiyor. Bir dakika önce çimlerde koşuyordunuz, şimdiyse üç tane kedi (ama güçlü kediler, küçümsemeyin) size savaş açmış. Kedileri yenmek için belirli taktiklerimiz var. "Attack" komutu, her karakterin elindeki silahla sıradan bir saldırı yapmasını sağlıyor. Büyü sahibi olanlar "Spells" menüsü altında büyülerini seçebiliyorlar, özel bir saldırı yeteneği olanlara "Abilities" ile düşmanlarının turunu atlatabilecek, büyük hasarlar verecek saldırılar gerçekleştiriliyor. Daha ilginç bir seçenekse "Psyche Up". Karakterinizin sinir seviyesini (tension) artıran bu hareketle bir turunuzu feda ediyorsunuz ama diğer tura çok daha güçlü bir saldırıyla çıkıyorsunuz.

PARAMIN YARISI NEREDE?

Maceraya başlıyoruz dedim, devamını getirmedim, konu konuyu açtı. Yanımızda Yangus vardı en son ve ilk görevimiz için şu ilerdeki mağaraya doğru yol alıyorduk. Mağaraya kadar gitmekte bir şey yok, asıl olay mağaranın içinde. Şirin grafikleri de görünce oyunun da kolay olacağını düşünüyor insan. Oysa ki o mağaranın içinde altı defa öleceğimi bilseydim şu oyunun kutusunu bile açmazdım! Neyse ki bu oyunda ölmek oyunu sonlandırmıyor ve hatta bence yapımcılar ölmemizi de istiyor. Eğer bir savaş sonunda ekibinizde ayakta kalan kimse olmazsa en son oyunu kaydettiğiniz yerde, toplam paranızın yarısıyla yeniden hayata dönüyorsunuz. Eğer belirli bir göreve doğru yönelmişseniz, her denemeniz sonucunda karakterlerinizden biri veya birkaçı seviye atladığı için, para karşılığında seviye almış gibi bir şey söyleyebiliriz. Aynı şeyleri art arda yeniden yapmak da sıkıcı tabii ama kimse bu oyunun



イトは ブレードブラスターを呼出した!

Angelo her kızı olduğu gibi Jessica'ya da sarılıyor ama Jessica'nın gözünün bizde olduğunu biliyoruz (yoksa böyle değil mi?!).

gerçek RYO fanatikleri için olduğunu söylemedi size zaten değil mi? (söylemiş bulundum)

Gelelim karakter özelliklerine. Her karakter belirli alanlarda daha güçlü. Yangus kas gücü olarak kendini geliştirmiş. Jessica büyü yapıyor, Angelo teknik kullanıyor, kahramanımız lider özelliğiyle ön plana çıkıyor. Her karakter farklı silahlar kullanabildiği gibi, seviye atlayınca kazanılan yetenek puanlarıyla, ilgili silaha ait yeni özellikler alabiliyor. Mesela Yangus'un "Club" silah tipine yetenek puanı yatırarsanız, belirli bir sayıda yeni bir saldırı hareketi alabiliyor. Silahların yanında karakterlerin her biri kendine özel bir yetenek de barındırıyor. En ilginç olanı Jessica'da. Jessica'nın "Sex Appeal" özelliğini geliştirirseniz, her puanda daha da çekici olacak ve savaşlarda düşmanların onun güzelliğine kapılıp gitmesini sağlayacak. Rakipleriniz savaşmayı unutup yanlış hareketler yapacaklar. Çok kullanışlı bir özellik.

SON AŞAMA

Sizi bu kaliteli RYO ile baş başa bırakmadan önce bir iki tavsiye vereyim. Oyunun başlarında mutlaka en iyi zırhları giyin. Zırhsız ve kalkansız bir karakteriniz 6-10 arası hasar alırken, bunlara sahip olanlar 1-3 arası alacaktır. İlerleyen seviyelerde de bu önemli ama ilk aşamalarda olduğu kadar değil (çünkü ekibiniz kalabalıklaşıyor, daha çok saldırı imkanınız oluyor). Ölmekten çekinmeyin; para konusunda oyun çok cömert. Sürekli dolaşın, her yere gidin. En beklemediğiniz yerde, içinde güzel bir silah bulunan bir sandık keşfedebilirsiniz. Savaşlarda sadece "Attack" komutuyla hiçbir şey başaramazsınız. Karakterlerin silah ve kendilerine has yeteneklerini iyi kullanın ve rakiplerinizin zayıf noktalarını bulun.

Alternatif



DARK CHRONICLE

Aynı DQ8'in cel-shade grafiklerini taşıyan bir başka RYO da Dark Chronicle (Dark Cloud 2). Biraz eskidi ama hala oynanabilir. İngiliz anahtarıyla düşmanlarını gerçek zamanlı olarak parçalayan ufak bir çocuğun hikâyesi...



ヤングスは 蒼天魔斬を はなった!

Bu tavsiye işini bir çözüm rehberine bile dönüştürebilirim ama gitmem gerekiyor (yemek hazırladım). Nihai kararım bu RYO'nun her açıdan çok kaliteli olduğu yönünde fakat DQ8 bir Final Fantasy değil ve olamaz. FF'deki özgürlüğü ve kendine has karmaşık yapıyı tercih ederim ama burada bunu görmek mümkün değil. Ama yazının başında ne demiştik? Oyunumuz çok iyi, üstelik aynı DVD'de Final Fantasy XII'nin demosu da var. ■

Son karar

Acayip büyüler, gelişmiş yetenekler alıp savaşmak yerine, stratejiyi ön planda tutan DQ8, anlaşılması kolay oyun yapısı ve sevimli grafikleriyle de çok kaliteli. RYO'cular için kaçırılmaması gereken bir fırsat.

Dragon Quest VIII:

Journey of the Cursed King

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ LEVEL-5 Dağıtımca ▶ Square-Enix
Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Stereo Zorluk ▶ Orta
İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Yok
Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.square-enix.com



level
puanı

89

SSX On Tour

Snowboard'cular ve kayakçılar el ele, dünyanın en eğlenceli oyunu evlerimizde!

terseniz de kayakçı olarak başlayabilirsiniz. Yani iki farklı kar sporu için farklı pistler veya farklı bölümler oluşturulmamış. Herkes aynı yerde, aynı işi yapıyor.

Yazan Tuna Şentuna

Tam şu yazıyı bilgisayar ekranına tuşladığım tarihlerde kar yağması gerekirken güneş açıyor. Güneş açtıkça benim sinirim bozuluyor. İstiyorum ki hava kapasin, soğuklar gelsin, kar yağsın, fırtınalar kopsun (Ebru Gündeş'in de söylediği gibi). Neden mi? Her snowboard tutkunu bunu ister çünkü! Meteorolojinin sayfasını açıp dağlardaki kar kalınlıklarında 10-20 cm. görmekten bıktım ben. Her SSX oynayımda eğlenirken üzülmekten de bıktım. Oynayıp gaza geliyorum, sonra camdan bangır bangır bağırarak güneş ışınlarıyla üzülüp yerlere atıyorum kendimi (tepkilerim aşırı olabiliyor zaman zaman). Diyeceğim o ki, kar yağsın.

KARDAN ADAM

Madem gidemiyoruz dağa, SSX oynayalım değil mi? İsmindeki On Tour ekiple serinin dördüncü oyunu

olduğunu gizlemeye çalışan SSX beni kandıramadı. Hemen anladım neler döndüğünü. Mesela On Tour denilerek bir tura çıkıyormuşuz izlenimi yaratılmaya çalışılmış fakat oyunda nedense tek bir dağdayız

yine. Bu bir sorun değil ama tüketici yanıltılmamalı. Bir diğer sinsilik de kayakçıların oyuna yavaşça sızmasıyla gerçekleşmiş. Snowboard'cuların havalı olmasını çekemeyen kayakçılar, EA'ı tehdit ederek kendilerine oyun dünyasında bir yer edinmiş oldular. Oyunda kayakçıların kullanımı Board'culardan hayli farklı. Ayakları bir tahtaya bağlı olmadığından daha esnek hareketler yapabiliyorlar ve sırtlarını piste dönüp geri geri kayabiliyorlar. Oyuna isterseniz bir board'cu, is-

Son karar

Zor pistleri, daha renksiz/efeksiz görüntüleri ve seriye yenilik getirmemesi On Tour'u tercih etmemiz için bir neden değil. Hem bu oyunu almazsanız alternatif olarak neyi alabilirsiniz ki? Ona göre (açılımı: Bu oyun alınacak!)...

SSX On Tour

Tür ▶ Spor **Yapımcı** ▶ EA Canada
Türkiye Dağıtıcısı ▶ Aral İthalat **Yaş sınırı** ▶ 10+
Dual Shock ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Orta **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ Xbox, GC, PSP
Web ▶ www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp



level puanı ▶ **86**

KAR TATILI

SSX On Tour, önceki SSX oyunlarını oynayanlar için bile anlaşılması çok güç olmuş. Oyuna nasıl başlayacağınızı bir türlü anlayamıyorsunuz. İstiyorsunuz ki "tutorial" bölümleriyle hareketler öğretilsin, bir önceki oyundan farklılıklar gösterilsin ama öyle bir şey olmuyor. Dağın ortasına atılıveriyorsunuz. Oyunun ana bölümünü "Tour" kısmı oluşturuyor. Çeşitli yarışlar dağda bize gösteriliyor ve her karşılaşmanın sonucunda karakterimiz "En İyiler" listesinde yukarılara çıkıyor. Karşılaşmalar çok çeşitli. Öyle ki, bir bakıyorsunuz puan toplama peşindediniz, bir bakıyorsunuz kar polisi peşinize takılmış. Yeri geliyor yarışıyor, yer geliyor kara değmeden dağdan inmeye çalışıyoruz. Karşılaşmaların bazıları tek bir safhadan oluşurken, bazıları sizi ardarda yarışlara sokacak. Bunun sonunda da büyük paralar kazanacak ve listede daha da yükseklerle tırmanacaksınız.

Kazandığınız paralarla artık karakterinizin özelliklerini bir bir geliştiremiyorsunuz. Bu paralar daha iyi kıyafetlere, daha iyi kayak ve board'lara gidiyor. Para kazanmak neyse ki kolay... Her karşılaşmanın sonunda maddi açıdan ihya olacağınız gibi, pistlerde sağa sola saçılmış paraları toplayarak da banka hesabınızı güçlendirebiliyorsunuz. Son değişikliği de açıklayıp gidiyorum. Artık monster ve uber trick'lerimiz için sağ analog kolu kullanmamız gerekiyor (bu kolu normal hareketler için de kullanabilirsiniz). Zar zor doldurduğunuz boost barı sarı renge vardığında havaya zıpladıktan sonra R ve L tuşlarından birine basıp sağ analog kolu çeviriyorsunuz. İkinci seviye uber trick'ler içinse kırmızı bar ve dükkandan satın alınmış bir uber trick gerekli. Para kazanmayı dert etmek için size iyi bir neden daha.

KAR...

SSX3'ün renkli efektlerinin yok olduğu ve görüntülerin daha gerçekçi bir hal aldığı SSX On Tour, müzikal açıdan hala çok zengin. Fazla yenilik getirmemesi ve gereksiz yere zor olmasından dolayı klasik olmasa da, şu kar yağmayan günlerde alınabilecek en iyi ilaç. Oyunu alıp da almazsanız, sorularınızı her daim yanıtlayabilirim. Yaşasın Snowboard! ■



Artı&Eksi

- ↑ Kayakçılar. Eski eğlenceli oynanış. Uzun süren Tour modu.
- ↓ Fazla yenilik yok. Kullanıcı dostu değil. Grafiklerdeki efektler azalmış. Pist tasarımları çok iyi değil.

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

FATAL FRAME III: THE TORMENTED

Yazan | Volkan Turan

Deklanşörün hayatınızı kurtarabileceğini hiç düşünmüş müydünüz?

Son zamanlarda Japonların “korku, gerilim” konusunda baskın hale geldikleri eminim ki dikkatinizden kaçmamıştır. Hem de filmleri birer taklit değil, özgün ve “korku” kavramını zenginleştiriyor. Ceset suratlı kızlar, dümdüz siyah saçlar, masum ama kanlı bakışlar... “Hiç biri Resident Evil 4’ü gördükten sonra bizi kesmez” diyorsanız, bir yerde haklısınız. Ama hissetmek istediğiniz duygu “acizlik” ise, Fatal Frame oyunlarıyla tanışma zamanınız gelmiş demektir.

“Çİİİİİİİ” DE BAKALIM!

İlk Fatal Frame, gerçek hayatta yaşanmış bir öyküden esinlenerek yapılmıştı. Kadın bir karakteri yönetiyorduk ve elimizde silah yoktu; sadece antika bir kamera kullanıyorduk. Oyunun bu ilginç yönü, Japonya başta olmak üzere tüm dünyada epey dikkat çekti. Bu yüzden ikinci oyunun çıkması gecikmedi. İkinci oyunda grafik ve ses özelliklerinin artırılıp konunun da genişletildiğini gördük. Belki çok korkunç değildi ama insanı fena halde geren bir oynanışı vardı ikinci (Crimson Butterfly) oyunun.

Nihayet üçüncü oyun olan FF: The Tormented piyasaya çıktı. Gördüğümüz kadarıyla, genel kural (oldukça korkak bir kız ile oynamak) bu oyunda da değişmemiş. Kontrol ettiğimiz Rei Kurosawa adındaki fotoğrafçı kız, nişanlısını trafik kazasında kaybediyor. Leyla gibi ortalarda gezerken bir anda karşısına nişanlısının silüeti çıkıyor ve kız kendisini hayaletlerin kol gezdiği iki dünya arasında buluyor. Gördüklerinin rüya mı yoksa gerçek mi olduğuna karar vermeye çalışırken seçilmiş kişi olduğunu anlıyor ve... Neler olabileceğini tahmin edebiliyorsunuz. Gerilim sürekli artıyor, eski oyunlarla bağlar kuruluyor ve ünlü Yusuf ile karşılaşılıyorsunuz (kim olduğunu biz de bilmiyoruz).

Tecmo, Fatal Frame köklerine bu sefer de sadık kalmış ama oyunu hem daha çekici hem de daha değişik kılmak için, oyunda bir yerine üç karakter yönetebilme imkânı sunmuş (Kei hayaletlerden saklanabiliyor, Miku hayaletleri yavaşlatabiliyor ve ardi ardına iki resim alabiliyor). “Sihirli” kameramız oyunda yine tek si-

lahımız, resim çeker gibi hedefi çerçeveye içine alıp deklanşöre basıyoruz. Buradaki amaç ekrandaki daireyi hayaletin suratına tam oturtmak ve güzel bir resim çekmek. Güzel çekilen resimler sayesinde karşılaştığımız hayaletlerin enerjisi azalıyor ve yok oluyorlar. Resim çekme işlemi ise sanıldığı kadar kolay değil. Karakterler çok ağır hareket ettiğinden dönmek, nişan almak, hayaletle kilitlenmek ve odaklanmış bir resim çekmek ayrı bir gerilim unsuru!

Karşımıza çıkan hayaletler de sabit değil. Bazıları uçabildiği gibi bazıları da kesici alet (bir metrelik katana) taşıyabiliyor. Resimleri düzgün çekmenin bir diğer önemi de her güzel resimden daha çok puan alıyor oluşumuz. Bu puanlarla da, kameramızı daha güçlü hale getirebiliyoruz. Bu yüzden oyunun her saniyesinde pür dikkat ilerlemek gerek. Bazı hayaletler anlık pozlar verirken bazıları da hiç çaktırmadan çenemizin altından hürmetlerini sunabiliyor! Damağınızı çekmeyi unutmayın.

CASPER KİM BİLDİN Mİ?

Oyunun amacı hop oturup hop kaldırmak olduğu için, her şey bu amaçla uygun tasarlanmış. İlk iki oyunda

da olan siyah-beyaz eski bir filmi anımsatan görüntü filtresi yüzünden karşılaştığınız sahneler tüylerinizi diken diken ediyor. Bunun üstüne sık sık araya giren enfes sinematiklerin de sayesinde korkmamak elde değil (erkekliğin 10’da 9’u Kare (koşma) tuşuna basmamış derler). Sesler ve müzikler insanın ruhunu rahatsız etmeyi başarabiliyor. Bu gerilime bir de kısıtlı poz imkânını ve emekler gibi koşan kıızı, hantal mı hantal kontrolü dâhil ettik mi, bu oyunda neden “güçsüz ve aciz” olan tarafta olduğunuz anlaşılıyor.

Oyunu bir kereden fazla bitirmek için de bazı nedenler var; alternatif sonlar, yeni kostümler, hayalet resimleri vs. Fatal Frame III amacına ulaşıp insanı ürküten ve gerilimine tutsak eden bir korku oyunu olmuş. Konu da fena sayılmaz. “Bunlar yeterli, gerisi beni bozmasın” diyorsanız alın, oyun sizindir! Lütfen!!!
Aaa, lafı mı olur? ■



Son karar

Resi 4’ten sıkılmış bir bireyseniz (şaka mı bu?) ve yüreğiniz hala hızlı çarpmak istiyorsa, alıp oynayabilirsiniz. İyi uykular, tabii uyuyabilirsiniz!

Fatal Frame III: The Tormented

Tür ▶ Korku/Adventure **Yapımcı** ▶ Tecmo
Dağıtım ▶ Tecmo **Yaş sınırı** ▶ 18+ **Dual Shock** ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var **Hoparlör Desteği** ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ - **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.tecmogames.com

Artı&Eksi

- ↑ Garip konu, ürkütücü atmosfer, etkileyici grafik ve sesler.
- ↓ Karakterler yavaş, kontrol geç tepki veriyor ve foto çekerken çok fazla saf dışı kalıyor.

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



level
puanı 82

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

İnternet bağlantınız hazırsa, az sonra çok eğleneceksiniz.

Yazan Tuna Şentuna

Önce kulaklık ve mikrofon seti alıyorsunuz kendinize. Sonra hemen ADSL veya KabloNet başvurusu yapıyorsunuz. Bazı amcılar bağlantınızı yaptıktan sonra, SOCOM 3 sipariş ediyorsunuz. Oyununuz da evinize bırakıldıktan sonra Tutorial bölümüyle oyuna alışıyorsunuz ve ardından da uykusuz gecelere merhaba!

PS2'nin en iyi online savaş oyunu SOCOM 3, aynı zamanda SOCOM serisinin de en başarılı oyunu. Artık daha büyük haritalar, araç kullanabilme olanağı, ekibinize verilebilecek daha çok emir ve daha iyi silahlar bizi bekliyor. Eh beklemek olmaz şimdi sizi, hemen detaylara göz atalım.

TANGO SIGHTED!

Su götürmez bir gerçek olarak SOCOM 3'ün online kısmının çok daha ilgi çekeceğini ve daha başarılı olduğunu söyleyebilirim; fakat ülkemizde kaç kişi PS2 ile online oyun oynuyor acaba? (Ben de merak ettim. Derhal level.com.tr'ye anket



açayım – Sinan). Avrupa'da ve Amerika'daysa herkes takmış kulaklıklarını, bir yandan takımıyla konuşuyor, bir yandan da düşman güçlerini indiriyor.

Oyun modlarından ilki tanesi Convoy. Burada eğer terörist güçlerseniz, kamyonları A noktasından B noktasına sağ salım ulaştırmaya çalışacaksınız. Bu sırada da askeri güçler sizi ortadan kaldırmak için akın akın üstünüze gelecek. Takım çalışmasının en aktif görüldüğü mod olarak da Convoy'u gösterebiliriz. Yalnız başınıza dağlara, ovalara çıkarsanız konvoy araçları patlar gider. Tek başınıza bir aracı alıp yine yayla, bayır açılırsanız da bir şey başaramazsınız. O yüzden konvoya yakın durup yakına gelen SEAL askerlerini savuşturmak en iyi yöntem.

Konuyu online oyuna saldırarak açtım, ama fark ettim ki aslında bu oyun nedir hiç bahsetmemişim. SOCOM 3'ü kısaca Battlefield ile Rainbow Six'in bir karışımı olarak özetleyebiliriz. Büyük bir haritada, görevlere bağlı olarak dört kişilik ekibimizle (tek kişilik oyunda), zaman zaman çevredeki araçları da kullanarak savaşıyoruz. Ekibimize bizi takip etmelerini, kapıları kırıp içeri bomba sallamalarını, bir yeri korumalarını söyleyebiliyoruz. Kamyon, tank, jip, hücum bot, uçak gemisi (bu yalan) gibi araçlara ekipçe binip ister şoför koltuğuna, istersek de silahın başına geçebiliyoruz.

BAŞA DÖNMESEK?

Korkmayın. Artık en ufak hatanızda tüm bölümü baştan oynamak zorunda değilsiniz. Her haritanın SOCOM 2'dekinden 5 kat daha büyük olduğu bir oyunda, her şeyi tekrar etmek ne kadar sıkıcı olurdu değil mi? Neyse ki bölüm içindeki her önemli görevin ardından bir kayıt noktası oluşturuluyor.

Karakter kontrolü tek kelimeyle mükemmel. Nişan almak çok kolay, ama elimizdeki silaha göre silahın sapma oranı değişiyor. Özellikle hareket ederken hedefi vurmamak bir hayli zor. Karakterimiz yeri geldiğinde zıplıyor, tırma-

nyor. El bombası kullanabiliyor –ama ben becerebiliyorum diyemem. Ve ne demiştik, ekibimize emir verebiliyoruz. Bu noktada yapay zekânın azizliğine uğruyoruz. Ekibimiz pek anlamlı hareket etmiyor. Ya sizi takip etmeyi unuttular, ya da bir yerde durmalarını söylediğimiz halde peşinizden geliyorlar. Aynı şekilde düşmanın yapay zekâsı da bir karış havada. Önüne çıktığınız bir terörist suratınıza beş saniye bakıp ateş etmeden, çölün ortasında saklanacak bir yer aramak için kaçabiliyor. Ama zaten tek kişilik oyun değil SOCOM 3'ün özütü. Bu oyunun keyfini ancak online oyunda çıkarmalısınız. Tek kişilik oyun için belki başka alternatiflere yönelmek daha doğru olacaktır.

(Bu arada, şimdiye kadar ankete 400 kişi katıldı! %13'ü PS2'de online oyun oynuyormuş. Beklediğimden daha yüksek valla-Sinan) ■



Son karar

Daha iyi bir online savaş oyunu deneyimi yaşayabileceğinizi sanıyorsanız, yanıldığınızı bilin. Yeni eklenen araç kullanımıyla Battlefield esintisi yakalayan SOCOM 3, internet olanağı olan herkesin arşivine şu saniye girmeli.

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Zipper Interactive
Dağıtımçı ▶ SCEE Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var
60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II
Zorluk ▶ Kolay İngilizce gereksinimi ▶ Az
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ -
Web ▶ us.playstation.com/Content/OGS/
SCUS-97474/Site/main.asp



level
puanı 87

Artı&Eksi

- ↑ Araç kullanabilme olanağı. 32 kişilikte birlikte online oynamak.
- ↓ Yapay zekâ. Silah-ekipman seçimi ve emir verme işlemi daha kullanışlı olabilirdi.

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

SMACKDOWN VS RAW 2006

Amerikalılar ata sporumuzu bizden çaldılar ve...

Yazan Volkan Turan

Hâlâ çeşitli TV kanallarında Amerikan Güreşi dediğimiz şovları izlemek mümkün. Her ne kadar bu şovlar Hulk Hogan'ın ergenlikteki halini gösteriyor olsa da, Avrupa'da ve özellikle Amerika'da bu güreşin ciddi şekilde güncel bir piyasası var. Bizim ülkemizde bu kadar popüler olmamasının nedenini ben, işin içinde gerçekçilik olmamasına bağlıyorum. Çoğu güreş markası bunu şov olarak yapıyor. Dövüşlerin yüzde 90'ı sahte ve planlı gidiyor. Geriye kalan yüzde 10 ise gerçek. Yeri gelince dövüşçüler birbirlerini pataklıyor ama genelde hepsi şov. Türk insanı da David Copperfield'a bile "Hadi len, insan uçar mı!" diyebildiğine göre, Amerikan güreşinin Türkiye'de popüler olmamasına şaşmamak gerek.

VUR VUR KAFASINA KAFASINA

Safkan bir güreş oyunu olan WWE SvsR 2006, güreş oyunlarını sevenler için bulunmaz Hint kumaşı niteliğinde çünkü Yuke's serinin çitasını bir hayli yükseltmiş ve oyuna daha değişik renk katacak özellikler bulmuş. Ama önce seriyi oynamamış olanlar için, oyunu şöyle bir özetleyelim: Ringe çıkıyorsunuz ve rakibinize elinizden geldiğince zarar veriyorsunuz. Artık kafasına şaplak mı vurursunuz yoksa sırtına 5 metreden dirsekle mi atarsınız, orası sizin hayal gücünüze kalmış. Rakibi yenmek için onu iyice yormalı, hırpalamalı ve pes ettirme hareketlerini yapmalısınız. Durum 2006'da da pek

değişmemiş. Yumruk, kapma ve koşma tuşları ile onlarca hareket yapabiliyorsunuz. Oyunda 70'ten fazla dövüşçü var ama genelde standart hareketler yapıyorlar. Bazıları kendine has olan hareketleri yapsa da, yetersiz kalmış.

Oyuna yeni eklenen nefes gücü, dövüşe değişik bir tat katmış. Nefes gücünüz yeşilse sorun yok; oturaklı vuruşlar yapabilirsiniz. Sarı ise vuruşlarınız biraz daha az hasar verecektir. Kırmızı olduğunda daha yavaş hareket edeceksiniz ve rakip dövüşçünün vuruşlarını bloke edemeyeceksiniz. Güç boşsa, artık posası çıkarılmak üzere bekleyen domatesten farkınız yok. Bu yüzden nefes gücünüz oldukça önemli. Select tuşuna basarak (tabii rakibin size vuramayacağı bir anda) nefesinizi doldurmanız lâzım. Bunun yanında rakibe dehşet şeklinde zarar verecek özel vuruşlarınız var. Bunu WWE logosunda görebilirsiniz. Rakibi arkadan yakalayıp ekranda beliren tuşa zamanında basarsanız, otomatik olarak hareketi yapıyorsunuz ve bunlar gerçekten çok güzel görünüyor (bu bitiriş hareketlerini rakipten çalmak için L1+ L2 yapın). Çeşitli kamera açıları ve etkileyici efektlerle rakibinizin kafasını, gözünü gerçekten kıldığınız hissinin alabiliyorsunuz. Zaten ekranın üstünde vücudun neresinin, ne kadar zarar aldığı görünüyor. Eğer kafa kısmı kırmızı renk olursa, dövüşçü sık sık yere düşüyor ve isabetli vuramıyor. Karın kısmı kir-

mizi olursa, dövüşçü bu sefer sürekli midasını tutup çömeliyor ("Gel de boynumu kır" dercesine). Anlayacağınız gibi, oyun bu gerçekçi havayla değişik bir çehre kazanmış.

YAĞLI OLANI VAR MI BUNUN?

Eğer şu ana kadar çıkmış en şık ve en kaliteli güreş oyununu görmek istiyorsanız WWE SvsR 2006 yeterli olacaktır. Tüm dövüşçüler neredeyse gerçek hayatıyla aynı görünüyor. Seyirciler ve ışık oyunları da aynı şekilde kaliteli. Sabit olmayan kamera açısıyla sanki TV'de bir maç seyrediyormuş havası hâkim oyuna (sunucunun da hakkını vermek lazım, çok başarılı). Bunların yanında oldukça geniş oyun modları var. Bunlardan en çok dikkat çeken bayan dövüşçülerle oynayabildiğiniz bölüm. Bu modun sürprizlerini bozmadan dikkatimi çeken bir diğer bölüme geçeyim; merdiven modu. Yani merdivenin üstüne çıkıp bir insanın beynine beynine atlamak ne kadar keyifliymiş, haberimiz yokmuş! Oyun sonrası, bir müddet insanlara yaklaşmayın derim ben. ■

Son karar

Eğer WWE serisine bu ilk girişiniz olacaksa, oyuna alışmakta biraz zorlanabilirsiniz. Ama online ve çok oyunculu modlarıyla PS2'nizi epey meşgul edecek yetenekte bu oyun.

WWE:

Smackdown Vs. Raw 2006

Tür ▶ Güreş **Yapımcı** ▶ Yuke's **Dağıtım** ▶ THQ
Yaş sınırı ▶ 16+ **Dual Shock** ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Yok **Ho-parlör Desteği** ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ 1-6 / 4 Online **Diğer sistemler** ▶ PSP
Web ▶ www.thq.co.uk/wwe



level
puanı 85

Artı&Eksi

- ↑ Etkileyici grafikler, değişik birçok mod, gerçekten dövüşüyor hissi vere bilen oynanış, sert müzikler.
- ↓ Uzun süren maçlar, çok çeşitli olmayan hareketler.

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

↙ Vur ulan, vur! Hayat vurmuş bize, merdiven mi yıkacak!





WILD ARMS - ALTER CODE: F

Yazan Tuna Şentuna

Aaa! Yine dünyanın sonu geliyormuş! N'apalım, kötülüğü yine biz durduralım bari.

Japonya, ürettiği oyunlar konusunda şöyle bir tutum içerisinde: Önce bir oyunu kısa sürede hazırlar, kendi halkına sunar ve bu oyunu dünyaya yaymak için en az 2 sene bekler. 2 senenin sonunda ne olur peki? Bir kere o oyun eskir. Oyunu bekleyen biz zavallıların hevesi kırılır. Artık büyümüşüzdür, oyun oynamak istemeyiz (bu konu dışı). Yani bu olaya kısaca terbiyesizlik diyebiliriz.

Wild ARMs konusu da böyle işte. Tam 2 sene önce Japon evlerine giren Alter Code: F, ancak Kasım ayının sonunda İngilizce versiyonuyla piyasaya çıktı. Aldım baktım, grafiklere güldüm ilk aşamada. Sonra oyunu oynadım, oyuna güldüm. Hemen ardından aynaya bakıp kendime güldüm, zira oyun oynamaktan gözleri pörtlemiş, ağzı kaymış, saçı sakalına karışmış bir insan vardı karşımda. Güleceğime ağlasa mıydım acaba...?

BEN DOĞDUĞUMDA MAVİYİMİŞ SAÇLARIM

Bir insanın saçları niye mavidir bilemeyiz ama buradaki kahramanımıza -adı Rudy- bu saç renginin yakıştığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Rudy'ye Cecilia ve Jack eşlik ediyor. Cecilia Guardian'ların temsilcisi, büyücü bir hanımefen-

di. Jack ise bir hazine avcısı. Jack'e de sevimli bir rüzgâr faresi eşlik ediyor (rüzgâr faresi nedir diye sormayın). Bu üç kişinin de ortak amacı dünyayı bir kez daha kötülüğün elinden kurtarmak.

Karakterleri tanımamız için oyunun başında üçünün de hikayelerinin bir bölümünü oynuyoruz. Rudy kurtardığı kasabadan kovuluyor. Cecilia gaip gelen seslerin sırrını çözmek için harekete geçiyor ve Jack de "Mutlak Güç"ün peşinden ilerliyor.

Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, bu sefer de hikâye çok iyi. Aslında klasik bir Japon RYO hikâyesi, ama iyi anlatılmış, karakterleri iyi seçilmiş ve olaylar güzel bağlanmış.

SEN SU TANRISINI ÇAĞIR, BEN TÜYÜYORUM!

Sıkı tutunun Alter Code: F'in diğer RYO oyunlarından en büyük farkını söylüyorum: Sizi yaratıklardan ve savaşlardan çok bilmeceler ve bulmacalar rahatsız ediyor. Her karakterin kendine özel bir alet kullanma imkânı var. Mesela Rudy etrafa bomba koyarak kutuları patlatıyor, Cecilia elindeki asa ile meşaleleri yakıyor, Jack ise faresini yollayarak ulaşılamayan yerleri keşfediyor. Zindanlar da karakterlerin bu özelliklerine göre tasarlanmış. Tabii bu demek değil ki savaşmıyoruz, ama bulmacaları çözmekten arta kalan zamanda yaratıklarla uğraşıyoruz. Dilersek ENC (Encounter) barımızın yettiği sürece de bu yaratıklardan uzak durabiliyoruz, fakat büyük zindanlarda bir süre sonra kaçmanın imkanı olmuyor.

Savaş sistemiyse inanılmaz basit. Sıra tabanlı savaşlarda karakterlerin bir özel bir de

normal saldırısı bulunuyor. Bu saldırıları, savaşıkça artan FP (Force Point) ile birlikte kullanabiliyoruz. Force güçleri birer saldırı değil, ama saldırılarınıza ve karakterinize o savaşta kullanmak üzere özellikler ekleyebiliyor.

Wild ARMs'in en büyük eksiği karakterlerini istediğiniz gibi geliştirememiz. Kendi kendilerine seviye atlayıp geliştirebilirler, siz de dışarıdan izliyorsunuz. Bir diğer eksik yön de oyunun fazlasıyla kolay olması. Dragon Quest VIII ile karşılaştırıldığında Wild ARMs tam anlamıyla çocuk oyuncu. Özel zindanların yanında sizi yoracak hiçbir kısmı yok (eğer akıllıca oynarsanız).

Xenosaga II gibi, Wild ARMs da geç kalmış bir oyun. Grafiklerine baktığınız anda bunu hemen anlayabilirsiniz. Oynanış da bence artık daha derin olmalı. Bu haliyle maalesef sadece RYO hastalarına hitap eden bir oyun olmuş, daha da ileri gidememiş. Oysa açılıştaki Anime kısmı ne kadar çok şey vaat ediyordu... ■

Son karar

FFXII'nin çıkışına az bir süre kala, Japonya'nın eskilerin oynadığını pek anlamı yok. Üstelik elimizdeki orijinalikten uzak, grafiksel olarak enkaza benzeyen bir yapımsa. (her şeyi oynayan RYO severler için bu iki cümle geçersizdir).

Wild Arms Alter Code: F

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ MediaVision / SCEI
Dağıtım ▶ Agetec **Yaş sınırı** ▶ 10+ **Dual Shock** ▶ Var
60Hz Modu ▶ Yok **Hoparlör Desteği** ▶ Stereo
Zorluk ▶ Kolay **İngilizce gereksinimi** ▶ Orta
Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.agetec.com

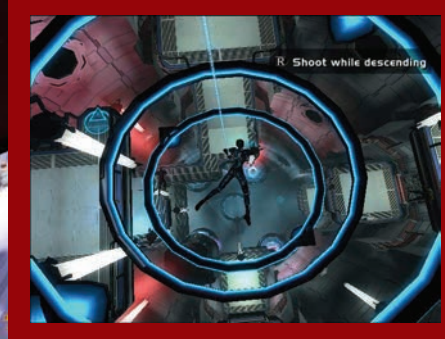
level puanı **70**

LEVEL 108 PS2 İNCELEME

Artı&Eksi

- ↑ Zindanlardaki bulmacalar.
Hikaye. Karakter tasarımları.
- ↓ Grafikler. Oyunun fazla kolay olması.
Karakterler gelişimi.

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■



ulaşabiliyoruz. Tek sorun, içine bunca hareket sığdırılmış sekiz tuşa alışmanın biraz zaman alması.

BLOOD RAYNE'ÇİLİK?

Oyundaki mekânların çoğu üstü kapalı bölümlerden oluşsa da, şehri yukarıdan görebileceğimiz havadar bölümler de var. Şehrin neon ışıklar altındaki hali çok güzel olmuş. Bu gösterişli ışık oyunlarında grafiklerin katkısı büyük ama genel olarak grafikten çok şey beklememek gerek, çünkü detaylı ve yüksek çözünürlüklü oldukları söylenemez. Flux dışındaki karakterler detaysız ve karşınıza çıkan düşmanlar birbirinin aynısı (gerçi klonlama teknolojisi var ama bunun konumuzla ilgisi yok). Akli yeni nesil konsollarda olanlar odun gibi animasyonlar karşısında sinirlenebilirler.

Sonuç itibarıyla Aeon Flux güzel ve eğlendirici bir oyun olmuş. Kontrollere alışmanın zorluğunu saymazsak, çok da büyük bir sorunu yok (kamera açıları bile yeterli, düşünün artık!). Ama oyun yine de özgün sayılmaz. Ortaya yeni bir fikir koymuyor. On saat kadar bir sürenizi alıp, bir daha geri dönmek üzere tozlu oyun çuvalınıza giriyor. ■

Son karar

Prince of Persia'yı oynamadan önce denenebilecek bir oyun. Ama ondan kısa bir süre sonra oynadığımızda hiç keyif vermeyebilir.

Aeon Flux

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Terminal Reality
Dağıtım ▶ Majesco Games **Yaş sınırı** ▶ 13+
Dual Shock ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Yok
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Zorluk ▶ Orta **İngilizce gereksinimi** ▶ Yok
Multiplayer ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Xbox
Web ▶ www.aeonflux.com

level
puanı 75

Geleceğin kadın ajanları böyle olacaksa erkeklerin çekeceği var!

İnsanlar Aeon Flux'ı ilk önce MTV'deki çizgi-filmlerinden tanıdı. Özellikle anime severler, bu çizgi-filmi bağrına bastılar. Yakında da Aeon Flux'ı ise sinemalarda göreceğiz. MTV izlemediğimden çizgi-filminden habersizdim ama filmde Charlize Theron gibi değerli bir aktrisin oynadığını duyunca (hastasıyımdır!) dikkatimi çekiverdi.

Oyuna adını veren Aeon Flux, atletik bir vücuda sahip bir kadın ajan. Yaşadığı Bregna adlı şehir de alabildiğine garip. Modern teknoloji ile donatılmış Bregna şehrinin dış dünya ile bağları kesilmiş ve halk Trevor Goodchild'ın diktatörlüğü altında yaşamaya başlamış. Trevor ise çılgın bir bilim adamı ve politikacıdır. Kadınları sever, özellikle de Aeon'u. Ama aralarında bir şey oldu mu olacak mı, sürprizleri bozmayayım. Ben oyundaki hikâye sunuşunu beğenmedim. Bazen nelerin olup bittiğini anlamıyorsunuz. İyi rolde mi kötü rolde mi oynadığınızı karıştırıyor ve hikâyeden kopuyorsunuz.

Artı&Eksi

- ↑ Geniş hareket yelpazesi, yeterli sayıda silah ve eğlenceli bölümler.
- ↓ Konunun kendi içinde kaybolması ve otomatik nişan sisteminde düşman seçiminin olmaması.

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■

LARA CROFT'UN GELECEĞİ

Flux aynı Prince of Persia'daki prensimiz gibi artistik atlama ve zıplama hareketlerine sahip. Bu hareketlerin neredeyse sınırı yok. Çevreye tutunuyor, duvarda yürüyebiliyor, destek alarak metrelerce yukarı zıplayabiliyor ve yerde yuvarlanabiliyor. Belimizdeki özel ipe onlarca metre yükseklikten aşağı atlayabiliyor (bu esnada çevreye ateş etmek de mümkün) ve herhangi bir kıvrıma atlayıp istediğimiz yönde ilerleyebiliyoruz. Bu platform bölümleri gayet zevkli.

Atlama zıplamanın yanında Flux gayet sert dövüşen bir ajan. Sahip olduğumuz tekme, yumruk, kapma, zıplama, silah hareketleri ile kombolar yaparak karşılaştığımız düşmanların işini hallediyoruz. Bu sade hareketleri L1'e basarak yaparsak da yeni hareketlere ulaşabiliyor, komboların şiddetini ve sayısını artırabiliyoruz. Hareket sayısı yeterli olduğundan, uzun zaman sonra bile oyundan sıkılmak pek mümkün olmuyor.

Bazı bölümlerde top şeklini alan bir kapsüle binip yuvarlanarak normalde gidemeyeceğimiz yerlere gidiyoruz (Gamecube'deki Samus gibi). Bazen de açamadığımız kapılar oluyor ve bunları açmak için üstümüzdeki topu yere bırakarak belirli mekanizmaların içine girmeye çalışıyoruz. İlk başta anlam veremediğim çevreye atılmış topları da, belirli yuvalara tekmeleyince sağlık, kurşun gibi eşyalara

BEDAVA

Yazan Göker Nurbeyler

TEKNOLOJİ DURUR, EĞLENCE DURMAZ

Sinan geçen ay dergi açılışını nasıl teknoloji arsızı olduğunu anlatan göz yaşartıcı bir hikâyeye yapmıştı (Hı? Bana mı didin? – Sinan). Zamanında ben de teknolojiye kendimi kaptırmış ve tedaviyi hiçbir teknolojik yanı olmayan, fakat saf eğlenceden ibaret bir oyunda bulmuştum. Kendisi küçük tavşanlarla rakibin kafasına atlayarak patlattığımız(!), bir arkadaş grubuyla inanılmaz eğlendiren (<http://www.icculus.org/jumpnbump>) bir oyundu. Madem tek PC'den oynanan son derece basit, çok kişilik bir oyun bu kadar eğlenceliydi, binlerce kişiyle oynanan basit oyunlar çok daha eğlenceli olmalı. İşte buradan yola çıkarak sizlere ilaç gibi gelecek bir bedava devasa online oyun dosyası hazırladım. Üstelik ne cebinizden beş lira çıkacak, ne de peder beyden kredi kartını alabilmek için beş takla atmanıza gerek kalacak.

Genel Notlar:

- Az sonra okuyacağınız oyunları seçesiye kadar çok sayıda oyun denedim. Aralarında spyware içerenler hiçte az değildi. Bu yüzden siz her bedava oyuna atlamayın, ben sizin için atlayıp kontrol ediyorum.
- Kaliteli yapımların çoğu Güney Kore yapımı çıktı. Sizce tesadüf mü?
- Oyunları yüklemeyen önce bir hesap açmayı unutmayın. Sonra o kadar dosya çekip kurduktan sonra adamların sunucusunun göçtüğünü veya hesap açmada bir problem olduğunu farkederseniz, akşam akşam asabınız bozulur.
- Birazdan okuyacağınız beş oyunun hepsini Level DVD'den, Dofus ve Gunz Online'ı Level CD'den kurabilirsiniz.

1 SURVIVAL PROJECT

Yapımcı: IO Entertainment Web: <http://survival.e-games.com.my/>



Hazel.

Oyunlarda çizgi film tarzını sevenler bu ay grafiğe doydular. Fakat Uzak Doğu'lu yapımcılar doyaçağa benzemiyorlar. Sonuç iyi oldukça şikâyetimiz yok. Survival Project'i de tatlı niyetine yeriz. Uzak Doğu dillerinden birine hâkim değilseniz SP'yi İngilizce olan Malezya sunucusunda oynayacaksınız.

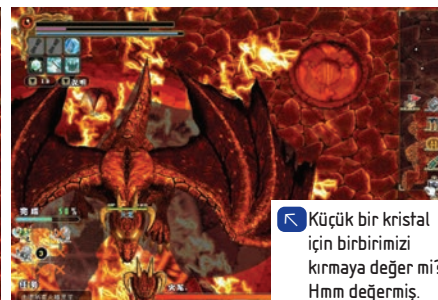
SP için devasa online RYO yerine online aksiyon RYO desek daha doğru olur. Oyunda hepsi de bir şekilde rakip oyuncularla kapışmanızı amaçlayan Quest, Team, Soccer ve Free for All gibi modlar var. Örneğin görev modunda amacınız tesadüfi olarak oluşturulan zindanın farklı bölgelerine dağılmış yedi kristali diğer oyuncuların önce toparlamak, tabii için-



deki yaratıklarca selamlanmadan. Takım modunda iki grup savaş için özel hazırlanan haritalarda karşı tarafı ezmeye çalışıyor. Soccer, düşman yerine topa vurduğunuz matrik bir mod, bana WarCraft 3'ün koyunla yapılan maçlarını hatırlattı.

SP'de 8 karakter seçebiliyoruz. Karakterler farklı elementlerde (su, ateş, rüzgâr, toprak; hayır tahta yok) uzman olduklarından bu elementin geçerli olduğu haritalarda avantajlılar. Dolayısıyla 1-2 karakterde kalamıyoruz. Karakterler hız, güç ve büyü tarzlarıyla da çok farklı olduğundan savaşlarda farklı taktikler geçerli. Karakter gelişimi için satın alınarak veya bulunarak edinilen kartlar kullanılıyor. Bu kartları diğer oyuncularla da değiştirebilirsiniz.

Aksiyon RYO'larda fareyle bağ kuranlar SP'nin kontrollerinde zorluk çekebilirler. Alistıktan sonra SP çok vakitlerini yiyecek. ■



ÜNİYALAR

2

Yapımcı: Wizet Web: <http://www.mapleglobal.com>

Gelin hayal gücümüzü biraz zorlayalım: Eski nesilden (tercihen Super NES) pastel renklerin hâkim olduğu 2D bir platform oyunu alın. Klasik bir aksiyon RYO ile birleştirin ve oyunu online'a çevirin. Ne elde ettik? Mario & Diablo Online mı?! Yok yere dehşet isimlerle milleti korkutmayalım şimdi.

Dofus'a cıvıl cıvıl bir dünya dediysem Maple Story için "daha cıvıl, çıpcıvıl" gibi abuk subuk yakıştırmalar yapmam lazım. Açıkçası Maple Story oturup saatlerinizi harcayacağınız bir oyun da değil. Daha ziyade, biraz kafanızı dağıtmak istediğinizde sevimli grafiklerine kaptıracağınız (yaratıklar çok tatlı

Story'nin kontrolleri fazlasıyla basit: Hareket için ok tuşlarını, zıplama ve hamle yapmak için CTRL-ALT ikilisini kullanıyoruz. Z ile de düşen eşyaları topluyoruz.

Maple'da yaratıkların spawn süresi dengeli olmadığından alakasız bir anda yaratıklar arasında kalmanız ya da beklediğiniz bir yaratığa X adet oyuncunun üşüşmesi olası. Arada kalırsanız bol zıplama ve minimum hasarla kaçın. Oyunun başlarında sıkça ölmek istemiyorsanız başınız sıkıştığında kahramanlık yerine erkeklığın 9/10'unu tercih edin. Ayrıca Level aşkıyla hareket eden her şeye dalmayın, bu tavsiyem özellikle büyücülere. Millet beklediğiniz yaratığa hücum ettiğinde ya yeterince şanslı ve hızlı olmalısınız ya da kalabalık dağılana kadar gidip başka bir göreve bakmalısınız. Yardım isteyene yardım ederseniz sempati, gidip başkasının yaratığını çalarsanız anti-pati toplarsınız. Oyun sunucuları güney Kore'de olmasına rağmen fazla bir veri trafiği olmaması nedeniyle pek lag yaşamadım. Fakat Amerikalı oyuncular (doğal olarak) devamlı lag'den yakınıyorlar.

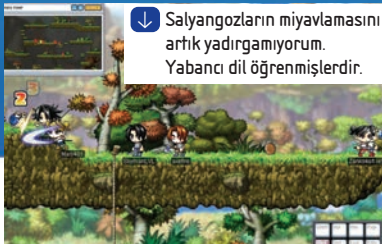
ce'deki hataların Kore sürümünde olmadığını okudum, fakat Kore dilim (tüh ya, sadece Korece ve Klingonca bilmiyorum!) yeterli olmadığından deneyemedim. Maple Story'nin müzikleri fena olmasa da devamlı tekrarı bayıyor, dolayısıyla arka planda Winamp ile (tercihen Opeth, After Forever veya Kamelot dinleyerek) takılabilirsiniz. Seslendirme ise beklemediğim kadar başarılı. Oyunda parti ve arkadaş listesi oluşturabiliyoruz, lonca sistemi ise henüz geliştiriliyor. Hile yapan birine değil ama hilecilerden yakınan çok oyuncuya rastladım. Bir hileci gördüğünüzde bir GM'e haber verin ya da ekran görüntüsü alarak yapımcılara postalayın.

Maple Story özellikle güçlü yaratıklara karşı yapılan kalabalık savaşlarda çok eğlenceli oluyor: Atlayan zıplayan tipler, sağdan soldan gelen oklar ve büyü cümbüşü içinde mest oluyorsunuz. 2D platform oyunlarıyla devasa online oyunları bir araya getirmek uzun ömürlü olmasa da iyi bir fikirmiş demek ki. ■

çizilmiş), kısa bulmacalar çözeceğiniz bir oyun. Yani iki tur atıp çıkmak istiyorsanız doğru yerdesiniz. Oyun yüzlerce saatinizi yemediğinizi sağlıyor. Ama kaptırıp saatlerce oynamaya çalışırsanız, çabuk bayma potansiyeli var. Zaten Level atlama olayı çok yavaş ilerliyor.

MİYAVLAYAN SALYANGOZLAR CEHENNEMİ

Maple Story'ye dört meslekten (hırsız, büyücü, savaşçı ve okçu) birini seçerek Maple Adası'nda başlıyoruz. Başlangıçta karakterin rengi (beyaz, siyahı vs.) ve kıyafetleri dışında seçim yapamıyoruz. Fakat ileride bulunan aksesuarlarla kolayca farklılaşabiliyoruz. En ölümcül düşmanınızın miyavlayan (kedi kırması olabilirler) salyangozlar olduğu adada oyunun yapısına alıştıktan sonra ejderhalara uzanan yolculuğumuza başlıyoruz. Karakterimiz Level atladıkça meslekler farklılaşmaya başlıyor. Nedense Ninjalık ve haydutluk pek popüler. Sağdan soldan atlayıp Ninja yıldızı fırlatmak eğlenceli olsa gerek. Maple



↓ Salyangozların miyavlamasını artık yadırgamıyorum. Yabancı dil öğrenmişlerdir.

↑ Mario bu sahneyi görse gözleri yaşanırdı.



TÜH, GEFORCE 9'U BOŞUNA ALDIK

Oyunun İngilizce sürümünde grafik hataları bulunuyor. Bu da pek fazla yama olmamasını ve oyunun hızla yüklenmesini sağlıyor. Forumlarda İngiliz-



MAPLE STORY

3 DOFUS ONLINE

Yapımcı: Ankama Studio Web: <http://www.dofus.com>



4 0 MB'lik boyutu ve 250.000 oyuncusuyla tam anlamıyla küçücük bir fıçık, içi dolu turşucuk oyun Dofus. Flash ile hazırlandığından makinenizde Flash (www.macromedia.com) yüklü olmalı. Dofus loncalardan zanaatlara kadar bir devasa online RYO'nun tüm ayrıntılarına sahip. Türdaşlarından ana farkı savaşların gerçek zaman yerine sıra tabanlı gerçekleşmesi. (Örnek olarak Fallout veya Final Fantasy Tactics verilebilir.) Oyunun şirin anime grafikleri ve animasyonları bu tarzı sevenleri mutlu edecektir.

Rushu oyunun tek İngilizce konuşulan sunucusu. Bu seçimden sonra 11 sınıftan birini seçiyoruz ki bu bedava bir oyun için 11 sınıf oldukça iyi bir rakam. Oyun sınıf seçiminde yeterince yardımcı olmadığından kimin ne yaptığını öğrenmek için yeteneklerine göz atın. Ayrıca RYO'lardan alıştığınız sınıfı seçmeden önce Dofus'a özgü sınıflara mutlaka göz atın. Benim favorilerim Sacrier's Blood ve günde 23 saat uyan Sadida's Shoe oldu.

İsim ve kıyafet rengini seçtikten sonra oyuna giriyoruz. Oyun başlangıç seviyelerinde zor olmadığından kısa sürede alışmak mümkün. Başladığınızda yakınınızdaki bir tipten ilk sınıf görevinizi alabilirsiniz. Alabileceğiniz görevler için başarılarında "!" ile yürüyen NPC'leri yakalamalısınız. Gidilmesi gereken yer ekrandaki pusuladan (resminize tıklayarak compass'a getirin) izlenebilir. Harita +X/+Y ve -X/-Y şeklinde numaralandırıldığından görevi daha önce yapan birine sorduğunuzda size yaklaşık bir yer söyleyebilir. Fakat bulunduğunuz ekrandan bir başkasına gitmek için iğrenç bir sistem kullanılıyor: Ekranın kenarlarında bulunan ufak turuncu, yeşil pusulacıklara tıklayarak farklı yerlere gidebilirsiniz. Başlarda oyunun pastel renkleri arasında "pusulacık" ararken "Gitmem gereken yere yol yok!" diye haykıracak olsanız da zamanla gözleriniz renk cümbüşüne alışıyor. Bu arada etrafta mal mal durup size cevap vermeyen kişilerin çoğu eşyalarını satışa çıkarıp afk/offline olan oyuncular.

SIRA TABANLI OLSUN AMA SIRA BENDE OLSUN

Dofus'un savaş sistemi gayet basit ve eğlenceli. Fakat önceden söyleyim;

sizden yüksek Level'lılara yalnız dalarsanız hüsran çabuk gelebilir. Saldıracığınız yaratığa tıkladığınızda etraf-taki diğer oyuncu ve NPC'ler kaybolarak sizi baş başa bırakıyorlar. Karakterimizi kırmızı karelerden birine, yaratığa ne kadar uzak olmak istediğimize karar vererek yerleştiriyoruz. Sıra geldiğinde size verilen sürede seçtiğiniz hareketi yapabilirsiniz. Hareketlerin gerektirdiği Action Point'ler başta sahip olduğunuz puandan düşüyor. Hareketleri tamamladıktan sonra sırayı bitirerek karşı tarafın saldırısını ilgilyle izleyebilirsiniz. Savaş bittiğinde kazandığınız deneyim puanını ve varsa ganimeti sonuç ekranından izleyebilirsiniz. Düşen HP'nizi doldurmak için soldaki ağız logosuna tıklayarak oturma seçeneğine tıklayın. Level atladığınızda gelen 5 puanı sınıfınıza göre dağıtıyorsunuz. Doğru puan dağılımlarını Class Temple'dan, CT'nin yerini ise o sınıftan herhangi bir karaktere sorarak öğrenebilirsiniz.

40 MB'A BİR DÜNYA SİĞİRMİK

Dofus ilk olarak Fransızca tasarlandığından zorlama tercümelemlerle karşılaşabilirsiniz. Bunları takmayıp olayları kapmaya çalıştığınızda aralarında çok matrak görevler olduğunu göreceksiniz. Fakat yalnız başladığınız Dofus'u ilk Level'lerden sonra yalnız devam ettirmeyi düşünmeyin bile.

Oyun bedava olmasına rağmen bazı yüksek seviye yerlere girebilmemiz için ücretli üyelik istiyor. Fakat bu seviyelere gelmek uzun zaman aldığından ve o zamana kadar oyun size vermesi gerekeni vereceğinden bir eksiklik hissetmeyeceksiniz. Cıvı cıvı bir dünyada eğlenceli vakit geçirmek isteyenler Dofus'a rahatlıkla saatlerini verebilirler. ■

Koordinatlar sayesinde aradığınız birini bulmanız zor değil



4 SHOT ONLINE

Yapımcı: Maier Entertainment Web: <http://www.shot-online.com>

Shot Online bir online golf simülasyonu. Sannırım Koreliler her oyunu devasa online'a çevirmekte kararlı. Oyuna girince beş farklı ülke vatandaşı arasından birini seçerek karakterimizi



Afş stresi yüzünden gencere kızın saçları ağarmış, yazık.

Maç öncesi kulisler gayet hareketli.



yor. Özellikleriniz level atladıkça ve (sitesinden gerçek parayla) donanımlar aldıkça gelişecek. Para kazandıkça golfçunuza istediğiniz kıyafetleri alıyorsunuz. SO'ya alışmak daha önce golf simülasyonu oynadıysanız vaktinizi almayacak. Atışlarda rüzgâr ve hava şartlarını (Worms'u seviyorum) atlamayın. Bir loncaya (Guild Tournaments) girdiğinizde arkadaşlarınız çoğunlukla yardımcı oluyorlar. Sonuç olarak Level atlamak için yaratık yerine topa vurmak istiyorsanız aha da Shot Online'e buyurun. ■



LEVEL 108 ONLINE

5 GUNZ THE DUEL

Yapımcı: Malet Entertainment Web: <http://www.gunzonline.com/>



Şimdiki online oyunumuz Max Payne, StarCraft ve Şeker Kız Candy Online kırması... Eşeğin kulağındaki olimpiik havuz mu? Hmm tamam o zaman. Seçtiğim üçüncü oyun karakteri arkadan gördüğümüz, Matrixvari hareketlerle bezenmiş saf bir aksiyon. Grafikleri diğer bedava online oyunlara göre gözle görülür derecede kaliteli olsa da modern aksiyon oyunlarıyla kıyaslamaya çalışmayın. Başta da dediğim gibi teknoloji arsızlığı bir kenarda kalsın (geliyor beş odun! – Sinan).

Artık demolar bile 200–300 MB etrafında dolaşırken, kaliteli grafiklere sahip GunZ nasıl 130 MB merak edebilirsiniz. Cevabı basit: Belirli silah çeşitleri için aynı modellemeler kullanılıyor. Örnek vermek gerekirse oyundaki dört hançer modeli, iki Renard serisi ve iki Walcom serisi SMG (makinelı tüfek) aynı modellemeleri kullanıyor. Fakat bu kesinlikle gözünüze batmıyor. Bunun dışında kıyafetler ve savaş alanları fazlasıyla tatmin edici. Yalnız oyunu kurduğunuzda otomatik bir grafik ayarı yapılmadığından oyun sırasında ayarları siz iyice bir kurcalayın.

DELİKANLI SAMURAY BAZUKAYA KARŞI

Açması beş dakika sürmeyen oyun hesabını oluşturduktan sonra GunZ'ı kurarak isim ve istediğimiz oyuncu tipini seçiyoruz. Oyuncu tipi oyuna hangi silahlarla (SMG\çift el tabanca,

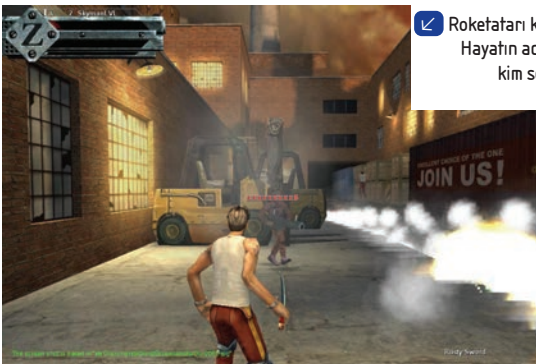
hançer\kılıç) başlayacağınızı belirliyor. Madem oyunun kategorisi multipler değil devasa online olunca bir şekilde Level atlanması gerekiyor. Bunun için yapmanız gereken özel birşey yok; oyunda birilerini indirdikçe deneyim puanı kazanıyor ve zamanı gelince Level atlıyorsunuz. Bazı silah ve zırhları alabilmek için gerekli Level'a ulaşmak gerekiyor. Alışveriş sırasında düşman indirdikçe kazandığımız "bounty" puanlarını kullanıyoruz. Bu da oyun motivasyonu için iyi fikir. Fakat Level 5-10 arasında zırh adına adam akıllı birşey bulunmamasını tutmadım.

Oyunda yüksek Level'lar üstte oluyor gibi bir genelleme yapamayız. Doğru silahı doğru yerde kullanmayı akıl eden avantaj elde ediyor; bir köşede birbirini bıçaklamaya çalışan tiplere son el bombasını armağan etmek gibi. Ayrıca yakın dövüş silahları yeri geldiğinde en baba SMG'nin yapamadığını yapabilir. Buna rağmen roketatarı olan Level 13'le hançerli Level 1'in aynı ortamda bulunmasına karşıyım. Bu arada LvL1 kılıcı ile LvL5 arasında komik bir hasar farkı olduğunu söylemiş miydim?

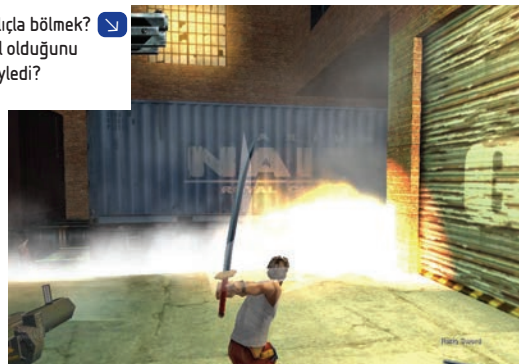
Oyun modları standart Deathmatch ve Team Deathmatch. Deathmatch'da hızlı level atlamak için Gladiator gibi yalnızca yakın dövüş silahlarını (melee) kullanabileceğiniz haritaları öneririm. GunZ Quake 3 ile kıyaslanacak derecede hızlı bir oynanışa sahip. Oyun boyunca sık sık akrobatik hareketlerden de faydalanacaksınız. Duvarlarda yürüme sayesinde ulaşılmaz gözükken yerlere tavşan gibi sekerek tırmanabiliyorsunuz. Yapımcılar ücra köşelere sağlık ve mühimmat yerleştirmeyi sevdiğinden haritayı tanıyorsanız bir iki el sağa sola sekin, sıçrayın, çocukluğunuzu yaşayın. Böylece mühimmatı bitmiş durumda kovalanırken önünüze çıkan bahçe duvarından sekip çatıdaki kurşunları alarak kovalamacayı tersine çevirebilirsiniz.

LAG'İ ALNININ ORTASINDAN VURMAK

GunZ'in sunucuları da (sürpriz!) Kore'de olduğundan zaman zaman Ping-Lag kardeşlere sövebilirsiniz (demek ki Ying-Yang gibi bir şey değil bu– Sinan). Fakat İngilizce sunucudaki oyuncuların çoğu Amerika ve Avrupalı olduğundan bu konuda yalnız olmayacaksınız. Belirli bir ping seviyesini geçtiğinizde otomatik olarak oyundan atılmanız iyi mi kötü mü siz karar verin. Eğer vurduğunuz biri size "Hacker!" derse pingine bakmasını (Tab tuşu) söyleyin. Oyunun idare eder diyebileceğim üç arka plan müziği var. Seslendirme içinse orta karar diyebilirim: Ateşli silah sesleri vasat, fakat kılıç sesleri hoşuma gitti. Oyunun arayüzü birçok hata nedeniyle ne yazık ki başarısız. Bu nedenle oyun yer yer yavaşlayabiliyor veya kendini dinlendirmek(!) isteyebiliyor.



Roketatarı kılıçla bölmek? Hayatın adil olduğunu kim söyledi?



Hala betası süren GunZ Online'in son sürümü de bedava olacak. Fakat oyuna yalnızca paralı üyelerin alabileceği eşyalar eklenecek. Bu eşyalar oyunun dengesini saçma seviyelere getirmedikçe (lazer vs. kürdan) problem yok. Sonuç olarak elimizde bedava bir online aksiyon ve onu oynaması gereken binlerce aksiyon sever var. ■

KISA KISA KISA

**TELSİM TARİH OLDU**

Muhakkak haberiniz olmuştur, Türkiye'nin iki numaralı cep telefonu operatörü Telsim, geçtiğimiz ay açılan ihaleyle İngiliz telekom devi Vodafone'un oldu. Bunun hem operatörler arası tarife rekabetine hem de hizmetlerin kalitesine büyük etkisi olacağı şimdiden belli. Haberin mobil oyuncuları en çok sevindirecek yanı ise Vodafone'un cep oyunları konusundaki yatırımlarının büyüklüğü. Eğer Vodafone Türkiye'de de İngiltere'deki stratejisini izlerse, cepten oyun oynamaya meraklı kitleyi kendine çekecektir. ■

NE KADAR KISA?

Samsung kısa film meraklıları için AnyFilms ismini verdiği bir web sitesi (www.anyfilms.net) açtı. Genç Hollywood yönetmenlerinden cep telefonlu sahneleri asla ihmal edilmemiş kısa filmleri indirip izleyebileceğiniz AnyFilms'in asıl eğlencesi ise kendi filminizi yapmakta. Belli bir hikayeyi, sahne temalarını seçerek yeniden kurguladığınız bu interaktif filmi anlatmak uzun sürer ama denemesi nasılsa bedava. Bir uğramanızı öneririz. ■

KISA KISA KISA

JAMDAT DA EA'İN

Bir EA klasiği

Yaptığı oyunlara sıklıkla Mobil Oyun sayfalarında da yer verdiğimiz, Türkiye'de Mobilink tarafından temsil edilen ve dünyanın en önemli mobil oyun üreticilerinden biri olan Jamdat'ı Electronic Arts satın aldı. Özellikle cep telefonlarına uyarladığı Tetris ile büyük başarı kazanan, onun dışındaki bilgisayarlarımızda oynadığımız pek çok spor oyununu (bunların çoğu da EA Sports markası zaten) da mobil platforma taşıyan Jamdat için EA'ın ödediği rakam için ciddi



diyetini anlatmaya yetiyor aslında: 680 milyon dolar! Şimdiye dek mobil oyun piyasasıyla tek bağı, kendisine ait oyunların isim ücretlerini yapımcılardan toplamak olan EA'ın bu hamlesi, 2006'da mobil oyun piyasasının epey hareketleneceğinin de habercisi. Nitekim, Mart sonuna kadar işlemleri tamamlanacak satın alma prosedürüyle ilgili konuşan EA yetkilisi, 2006'da 50 yeni mobil oyun çıkartacaklarını açıkladı. Anlaşılan Jamdat epey yorulacak. ■

YENİ N-GAGE YOK

Nokia havlu mu attı?

Aralık başında Nokia'dan gelen bir haber tüm N-Gage kullanıcıları gibi beni de hayal kırıklığına uğrattı. Üç yıl önce, son derece büyük bir kampanya eşliğinde tanıtımı yapılan ve "mobil oyuncunun telefonu" olarak piyasaya giren N-Gage'in üretiminin durdurulmasına karar verildi. Yani geçen yıl çıkan QD dışında yeni bir N-Gage modeli göremeyeceğiz. Hayal kırıklığı yaratan asıl nokta ise, haberin "demek ki artık N-Gage için yeni oyunlar da yapılmayacak" diye düşündürmesiydi. Ama haberin devamını görünce rahatladık. Çünkü yeni oyunlar konusunda herhangi bir strateji değişikliği yok. Yani 2006'da da bol bol N-Ga-



ge oyunu göreceğiz. Özellikle son altı aydır giderek genişleyen bir oyun yelpazesine ve kalitesine ulaşan N-Gage'in tam da kıvama gelmişken bu işten çekilmesi yazık olurdu. Oyun üretimini durdurmak şöyle dursun, Nokia 2006 için her zamankinden daha fazla mobil oyun üreticisiyle, her zamankinden daha zengin bir içerik için planlarını yapmış durumda. Önümüzdeki günlerde Sid Meier's Civilization II'den Atari Arcade koleksiyonuna, Warhammer 40K'dan Spirits'e pek çok bomba oyun göreceğiz. Sonuç olarak... Hiç telaş etmeyin. N-Gage yerinde duruyor. ■

LG CanU 502S

Denizin dibinden "alo"

.Uçak yolculukları sonunda, emniyet kemeri ikaz lambasının söndüğü an oksijen maskesine sarılır gibi telaşla cep telefonlarını açmaya çalışan insanlara sinir olurum (insan sinir olmak isteyince bir sürü şey buluyor). Sanki onsuz geçen her saniye, hayatlarından çalınmış gibi davranan bu insanları hiçbir baz istasyonunun ulaşamadığı bir yerde tedavi etmek gerekiyor bence. Mesela, Tibet'e gidip ruhlarını radyasyondan arındırırsınlar.

Tibet uzak geliyorsa, Saros'tan dalıp dipte ki cevherleri keşfetsinler de diyebilirdim ama artık diyemem. Çünkü LG (sağolsun) "kesinlikle" su geçirmeyen bir cep telefonu üretti. Yani cep bağımlıları artık Scuba etkinliklerini, sevdikleriyle canlı canlı paylaşabilecek.

Konuyu çok dağıttık. CanU 502S adlı su ge-



çirmez model, LG ve Casio'nun ortak ürünü. Turuncu ve yeşil renklerde ve bir şekilde Beatles'in "Yellow Submarine"ini animsatan CanU 502S'in su geçirmeme özelliği dışında, 2.2 inçlik bir LCD ekranı, 1.3 mp'lik kamerası, MP3 çaları, 128MB dahili belleği ve 500 dolar gibi bir fiyatı bulunuyor. ■

Bol ünlemler bir deneyim!!!

METAL GEAR AC!D (PSP)



Yapım: Konami JPN Dağıtım: Konami Tür: Sıra Tabanlı Strateji PLATFORM: PSP Multiplayer: 2 kişi



Koridorun köşesine kadar sessizce ilerledi Snake. Sirtını yaslayıp duvarın kenarına doğru yanaştı ve göz ucuyla baktı. Koridorun ilerisinde üç nöbetçi vardı. Bu kolay olmayacak diye geçirdi içinden. Elindeki kartlara baktı. İki sağlık paketi, bir mayın detektörü ve üç silah eklentisi... "Lanet olsun!" dedi içinden, "silah olmadan nasıl temizlerim bu nöbetçileri?!". Çevresine bakınıp alternatif bir yol aradı ama orada kısıp kalmıştı. Çatık kaşlarını kameraya doğru çevirip yumruğunu havada sallarken bir yandan da haykırıyordu, "Yu-Gi-Oh'a çevirdiniz ya beni, alacağınız olsun!" Koridordaki üç nöbetçinin birden kafasında ünlem belirdi...

Sen gelmiş geçmiş en karizmatik oyun kahramanını kart oyununa koyarsan haliyle dilinden de kurtulamazsın. MGS gibi böylesine oturmuş bir oyun serisine sıra tabanlı bir kart oyunu yapmak cesaret işi. Aslına bakarsanız Metal Gear Ac!d çok da kötü bir oyun değil. Hatta bugüne kadar oynadığım en iyi kart oyunlarından biri. Ama tüm geçmiş MGS oyunları öylesine mükemmeldi ki Metal Gear Ac!d'deki hatalar daha bir gözümüze batıyor ve kabahati kart oyunu olmasına bağlıyoruz.

MGA'daki hataların başında yapabileceğimiz her şeyin kartlara bağlanması geliyor. Yazının girişindeki gibi durumlara çok sık düşüyorsunuz (bari vazgeçilmez tabancamız Socom karttan bağımı-

sız olarak elimizde dursaymış...) Tabii Snake'in eli kolu altı adet karta bağlanınca karşınıza nadiren toplu aksiyon yaratıcak durum ve düşmanlar çıkıyor. MGS'lerin o heyecanlı atmosferini bir türlü yakalayamıyorsunuz. Ayrıca oyunun sistemi oldukça karmaşık ve oyunun işleyişini tam olarak kavramak bir hayli zaman alıyor.

Oynanıştaki hatalar Metal Gear Ac!d'den kısa sürede sıkılmanıza yol açıyor. Çok yazık çünkü oyunun hikâyesi ve grafikleri o kadar güzel ki bitmesin istiyorsunuz. Konami kart olayına girmeden MGA'yı sıra tabanlı bir RYO yapsaymış (birazcık Fallout gibi) PSP'nin en iyi çıkış oyunu olabilirdi. Ama bu haliyle kart oyunu oynamak isteyip de elinde Yu-Gi-Oh ile yakalanmaktan korkanlar dışında pek kimseyi tatmin edebileceğini sanmıyorum. ■

NOT **7**/10

Raket girmeyen çantaya PSP girer

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR (PSP)

Yapım: Sumo Digital Dağıtım: SEGA Tür: Spor PLATFORM: PSP Multiplayer: 4 kişi



Virtua Tennis bugüne dek oynadığım en iyi spor oyunlarından biri. Onu bu kadar iyi yapan ne gerçekçiliği, ne detay seviyesi, ne de harika grafikleri. Oyunun sırrı tenisle alakalı olmasa bile elinize alırsanız rahatça oynayabilmeniz, sizi gerçekten eğlendirmesinde. Zaten bundan beş sene önce SEGA ilk Virtua Tennis'i pi-

yasaya sunduğunda herkesi hayran bıraktı, oyun da Dreamcast'in en iyi spor oyunu olarak tarihe geçti.

Oyunun PSP versiyonu da bu ilk Dreamcast versiyonu ile hemen hemen aynı. Oyuna ilk başladığınızda analog kontrol veya D-pad ile tenisçinin hareket ettirip toplara vururken bir parça zamanlama yapmanız yeterli oluyor. Yani topa koşup X'e basarak oyunun hiçbir detayına girmeden eğlenebiliyorsunuz. Ama zamanla topları yönlendirmeye, aşırı ve kesme atışlar yapmaya başlıyorsunuz. Böylece oyun daha mücadeleci ve zevkli hale geliyor.

Virtua Tennis'de Hewitt'den Federer'e, Davenport'dan Sharapova'ya kadar 14 meşhur tenisçi var. Tenise çok merakınız yoksa bu ünlü yüzler size yetebilir. Ama biraz tenise düşkün olanlar "Clij-

ters nerede, Deimentiva niye yok?" diye haklı olarak yakınacaktır. Ama çok dert etmeyin çünkü oyunun eğlenceli yanı bu tenisçilerle gösteri maçı yapmak veya turnuvalara katılmak değil, kendi yarattığınız tenisçinizle World Tour modunda kariyerinizi oluşturmak.

World Tour'da bir bayan bir de erkek oyuncu yaratıyor ve yıllık takvimi takip ederek turnuvalara katılıyorsunuz. Yarattığınız oyuncuların yetenekleri çok düşük. Ama turnuva olmayan hafta aralarında birbirinden eğlenceli sekiz mini oyunla tenisçilerinize antrenman yaptırıp geliştiriyorsunuz. Böylece dünya sıralamasında adım adım yükseliyorsunuz.

Tenis severler Virtua Tennis ile PSP'de adam gibi bir oyun oynamaktan çok mutlu olacaktır. Ama tenis oyunları ve hatta tenisin kendisi ile alakalı olmasa bile bu oyuna bir şans verin. Oyuna ne kadar hızlı adapte olup nasıl zevkle oynadığınıza şaşıracaksınız. ■

NOT **8**/10

PSP'DE AKSESUAR ÇILGINLIĞI

İlk günden fırtına yaratacağı belli olan PSP için yüzlerce aksesuar geliştirilmekte. Bugüne kadar PSP için geliştirilen sayısız aksesuarın hemen hiçbiri ülkemize gelmemiştir. Ama şimdi Logitech tüm aksesuar serisini ülkemize de getiriyor. Bu sayede biz de PSP'mizi donatma şansına sahibiz. Hadi bir bakalım PSP'yi daha afili yapmak için ne gibi alternatiflerimiz var.

PLAYGEAR VISOR

PSP'nin önemli sorunlarından biri ekranının kolayca çizilebilmesi. Ama polikarbonattan üretilen Visor sayesinde ekranınızı koruyabilirsiniz. Kolayca takılıp çıkarılabilen Visor aynı zamanda cihazın hiçbir tuş veya bağlantı noktasını kapamıyor. Bu özelliği ve tam şeffaf yapısı sayesinde onu çıkarmadan rahatça oyunları oynayabiliyorsunuz.



9 \$+KDV

PLAYGEAR MOD

Kulak içine giren kulaklıklar sizi rahatsız ediyorsa, en az PSP'niz kadar havalı bu kulaklığı kullanabilirsiniz. Kulağınızın üzerinden dolanan yumuşak halkalar çok rahat ve PlayGear Mod'un sizi rahatsız etmeden uzun süre kulağınızda kalmasını sağlıyorlar. Ayrıca yumuşak yastık yapısı da rahatlığı artırıyor. 30mm'lik Neodymium hoparlörlerin ses kalitesi orijinal PSP kulaklığından çok daha iyi. Kısacası daha havalı, konforlu ve kaliteli bir kulaklık istiyorsanız PlayGear Mod ideal.



Firmaya sorunuz

PLAYGEAR STREET

Bu özel çanta tam PSP'sinden hiç ayrılmak istemeyenler için. İsterseniz omzunuza takabilir, göğsünüze çapraz asabilir veya yanında gelen çengel ile sırt çantanıza ilâştirebilirsiniz. İçi özel bir sert köpükle kaplı dışı da çok sağlam olduğu için PSP'nizin PlayGear Street'in içinde zarar görmesi neredeyse imkânsiz. Ayrıca üç UMD diskini yanınızda taşıyabiliyorsunuz. PlayGear Street'in tek dezavantajı oldukça iri ve havalı olması. Bu yüzden bazı kullanıcılar kullanımını rahatsız bulabilir.



27 \$+KDV

PLAYGEAR AMP

PSP'de film izlemek ve müzik dinlemek çok zevkli. Ama bir parça konforlu bir ortadaysanız kulaklık yerine PSP'nizi hoparlörle kullanmak isteyebilirsiniz. PlayGear Amp bu amaçla geliştirilmiş PSP'ye özel bir hoparlör. Dört microdriver'ı bulunan Amp'in ses kalitesi ve gücü sıradan küçük hoparlörlerin çok üzerinde. Üstelik katlanıp ufalıyor ve özel çantasıyla birlikte kolayca taşınıyor. Adaptör takacak yer bulamadığınızda da dört AA pille oldukça uzun süre kullanabiliyorsunuz. Amp'in asıl önemli özelliği ise PSP'nizi ortasındaki kaideye yerleştirebilmeniz.



51 \$+KDV

PLAYGEAR POCKET

Eğer Visor'ın PSP'nizi yeterince koruyamayacağını düşünüyorsanız ve Street sizin için fazla iriye PlayGear Pocket çok hoşunuza gidecek. Yine polikarbonattan üretilen bu özel kutu PSP'nizi tam olarak kaplıyor ve zarar görmesini engelliyor. Ayrıca PSP'yi içinden çıkarmadan oyunlarınızı oynayabiliyor, üst kapağını hafif kapalı tutarak güneş ışığını kesebiliyorsunuz. Kapağı sonuna kadar açarsanız da PlayGear Pocket PSP kaidesi olarak kullanılabilir.



18 \$+KDV

PLAYGEAR STEALTH

PSP'nin beyaz kulaklıkları hoşunuza gitmediyse ve daha az göze çarpan bir kulaklık arıyorsanız Stealth (adı üstünde) tam size göre. Bu mini kulaklık neredeyse tamamen kulağınızın içine giriyor. Üstelik ses kalitesi çok iyi ve beraberinde üç farklı boyda plastik kulak tutacağı ile geliyor. Adını bizim uydurduğumuz bu tutacaklar Stealth'in kulağınızdan düşmemesini sağlıyor. Farklı boylarda gelmesi ise farklı kulak yapılarının tam konforla kullanmasını sağlıyor.



18 \$+KDV

PLAYGEAR SHARE

PSP'nizde sevgilinizle aynı anda müzik dinlemek istiyorsanız Share çok işinize yarayacak. Stereo çıkışı çoklayan bu küçük parça oldukça basit ama yaratabileceği romantik anlar açısından yüksek bir potansiyele sahip.



Firmaya sorunuz

Ürünlerle ilgili detaylı bilgi için www.logitech.com, satın almak için ise www.hs.com.tr adreslerini ziyaret edebilirsiniz. ■



STRATEJİ REHBERİ

Serinin bu son oyununda önceki oyunlardan farklı birkaç özellik bulunuyor, ama oynanış büyük ölçüde aynı şekilde korunmuş. İlk iki bölümde Tutorial size neredeyse yapacağınız her hareketi söylüyor, bu yüzden ilk iki bölümün açıklamasını es geçiyoruz. Karşılaşacağınız düşmanlar özel bir yöntem gerektiyorsa bu bilgiyi açıklamada düşmanın isminin geçtiği ilk yerde bulabilirsiniz. Aynı durum karşılaşacağınız yeni çevre eklentileri için de (bıçak plakaları, fırlatıcılar vs) geçerli. Yapmanız gereken her adımı yazıda bulacağınızdan takıldığınız yeri tespit etmeniz hiç de zor olmayacak. Bu kadar uzun bir oyunu son derece ayrıntılı biçimde 8 sayfada yazmak elbette mümkün değil; oyununuz yarıda kalırsa merak etmeyin, yazıya Level Online'da devam edeceğiz :) Başlayalım bakalım...

3 – STREETS OF BABYLON

Korkuluğa doğru gidin ve sağ duvara bakın. Yatay duvar koşuşu yaparak çıkıntıya tutun ve kendinizi yukarı çekin. Yüzünüzü şehre doğru dönün, sağ duvardan koşu yapın ve sona geldiğinizde zıplayın. Balkonun altındaki bekçi ve okçunun uygun konuma gelmelerini bekleyerek hızlı öldürüş yapabilirsiniz.

Balkondan sol duvarda koşu yapın ve duvardan çıkmış olan kalasa tutun. Uca kadar yürüyün ve karşıdaki balkona zıplayın. Sola dönüp merdivenlerden çıkın. Burada duvardan duvara zıplama yaparak yukarı çıkmamız gerekiyor. Bir iki kere zıpladıktan sonra yukarı tutunacaksınız. Tırmanın ve yarım duvarın üzerine tırmanarak kalastan yürüyün. Direklerden zıplayarak karşıdaki balkona ulaşın.



Parmaklıktan zıplayın ve ortasında durun. Buradan karşı taraftaki çıkıntıya zıplayabilirsiniz. Alt kata düşün ve bekçiyi hızlıca öldürün. Diğer bekçiden de kurtulduktan sonra yoldan ilerleyin. Karşıdaki çıkıntıya zıplayın, asılarak sola doğru gidin ve kalasa tırmanın. Buradan sonraki kalasa zıplayın ve karşıya geçin.

Köşeyi döndükten sonra sağ duvardan koşun ve kalasa zıplayın. Bu kalastan sağ taraftaki duvara zıplayın, duvara dokunduğunuz anda tekrar zıplayarak üstteki kalasa tutun. Buradan önünüzdeki odaya zıplayın ve çeşmede oyunu kaydedin.

4 – THE PALACE BALCONY

Çeşmenin solundaki parmaklıktan zıplayın ve aşağı atlayın. Duvar koşusu yaparak ilerideki balkona geçin. Dikey duvar koşusu yaparak çıkıntıya tutun, köşeyi dönün ve okçu uzaklaştığınızda bekçiyi hızlıca öldürün.

En yakındaki okçunun sağa bakmasını bekleyin ve soluna doğru ilerleyin. Sandığın üzerine çıkın, dikey duvar koşusuyla kalasa tutun. Kalastan yürüyünce okçunun üzerine geleceksiniz ve hızlı öldürüş yapabileceksiniz. Diğer okçudan da hızlıca kurtulun. Sol duvarda iki tane kare platform göreceksiniz, bunlar bıçak plakası. Pedestale tırmandığınızda bunlara nasıl tutunacağınız anlatılacak. Söyleneni yapın ve plakaya asılın. Üstteki plakaya geçin ve balkona zıplayın.

Burada da çapraz fırlatıcılar hakkında bilgi edineceksiniz. Sol duvardan koşu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanın. Balkondaki yer plakasına basın ve açılan kapıdan girin. Köşedeki gri tabletin üzerine çıkın, duvar koşusu yaparak bıçak plakasına tutun.



Alttaki kalasa düşün ve karşı duvardaki bıçak plakasına zıplayın. Alttaki bekçiyi öldürdükten sonra yüzünüzü sütunlara doğru dönün. Sağdaki sütuna tırmanın ve kalasa geçin. Buradan balkona zıplayın ve duvardaki delikten geçin. Yüzünüz okçuya dönük biçimde sol duvardan dik koşu yapıp çıkıntıya tutunun, oradan da kalasa çıkın. Buradan yakın boşluklu duvara zıplayın, aşağı doğru kayın ve hızlı öldürüş kullanın.

Parmaklıktan zıplayın ve kalasa geçin. Alttaki bekçiyi hızlıca öldürün. Yolu kapatan mobilyaları kırın ve bekçileri öldürün. Yukarı baktığınızda iki tane bıçak plakası göreceksiniz. Yukarıdaki iki plakaya çıkın, sola duvar koşusu yaparak sıradaki plakaya tutunun. Tekrar sola koşu yaparak balkona ulaşacaksınız.

Yüzünüzü okçunun bulunduğu balkona dönün. Duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya koşun ve söylediği gibi öldürüş düğmesine basarak okçuyu öldürün. Dikey koşu ile kalasa tutunun. Sonraki kalasa zıplayın, yukarıdaki çıkıntıya tırmanın. Karşı taraftaki çıkıntıya zıplayın ve parmaklıktan tırmanın.

Bekçiyi ve okçuyu öldürdükten sonra sonraki odaya girin. Dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun, sağa doğru duvar koşusu yaparak çıkıntıya tutunun. Sağa doğru ilerleyin ve yukarı tırmanın. Yoldan ilerleyin, dikey koşu ile duvardaki düğmeye basın ve

arkadaki kalasa sıçrayın. Duvarda açılan delikten girin ve oyunu kaydedin.

5 – THE PALACE

Bu bölüm tuzaklarla ilk karşılaştığınız bölüm. Bunlarda herhangi bir açıklamaya ihtiyacınız olduğunu sanmıyorum çünkü tümünü de geçmek oldukça basit, özel bir yöntem gerektirmiyorlar ve yol tamamen lineer. Tüm tuzakları geçtiğinizde kayıt çeşmesine ulaşacaksınız.

6 – THE THRONE ROOM

Bu geniş odada dört tane kuğu heykeli göreceksiniz. Sırtınızı çeşmeye dönün ve solunuzda kalan ilk heykele doğru gidin. Yukarıda göreceğiniz bıçak plakasına tutunun, sağa doğru duvar koşusu yapın, böylece platforma ulaşacaksınız. Çapraz fırlatıcıya duvar koşusu yapın ve okçuyu hızlıca öldürün.

Arkadaki duvara koşu yaparak platforma çıkın ve dikey koşu ile bloğa tutunun. Buradan duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya ulaşacaksınız. Yukarı tırmanın, bıçak plakasına zıplayın ve oradan da kalasa geçin. Kalasın ucuna yürüyün, yakın boşluklu duvara zıplayın ve aşağı kayarak okçuyu öldürün.

Soldaki duvarda dikey koşu yapın ve taşta tutunun. Yukarı çıkıp kenar boyunca yürüyünce yeni bir bıçak plakasının altına geleceksiniz. Plakadan sağa doğru duvar koşusu yapın ve zıplayarak çıkıntıya ulaşın.

Okçuyu öldürdükten sonra sırtınızı tahta dönerek sol köşeye gidin. Aşağıda iki bekçi göreceksiniz. Sütuna zıplayın, oradan da yakın boşluklu duvara geçin. Aşağı kaydığınızda çift hızlı öldürüş imkanı bulacaksınız. Kapıdan geçtiğinizde ara demonun ardından RECALL gücüne sahip oluyorsunuz, bu sayede zamanı 5 saniye geri alabileceksiniz.

Yanan koridorda mobilyaları kırın ve yoldan ilerleyin. Altındaki zeminin kırılmasına aldırış etmeyin, sürekli olarak koşmaya devam edin. Duvardaki plakaya dikey koşu yapın ve açılan kapıdan girin. Sağ duvardan koşu yapın, yıkıntının orada bıçak plaka-





sı göreceksiniz. Dikey koşu ile plakaya tutunun, oradan da sola duvar koşusu yaparak diğer plakaya tutunun. Tekrar duvar koşusu yaparak platforma çıkın. Sağ duvardan koşarak perdeye tutunun ve aşağı kayın. Önünüzdeki çeşmeyi kullanarak oyunu kaydedin.

7 – THE TRAPPED HALLWAY

Şimdi karşınıza birkaç tuzak çıkacak, yine lineer biçimde rahatça bu tuzakları geçebilirsiniz. Tuzakları aşında sağ duvardaki düğmeye koşu yapın ve açılan kapıdan geçin. Bu odada beş tane sütun göreceksiniz. En ileride, sağdaki sütuna tırmanın ve arka taraftaki sütuna zıplayın. Yukarı tırmanın ve sonraki sütuna zıplayın. Tekrar yukarı tırmanın, arkadaki çıkıntıya zıplayın, ancak bu çıkıntı kırılmaya başlayacağından hemen sağa doğru ilerlemeniz gerekiyor. Üst çıkıntıya tırmanın ve arkanızda kalan sütuna zıplayın. Bu sütuna zıpladığınız anda sütun sallanmaya başlayacak, duvardaki bıçak plakasına zıplamak için çok fazla zamanınız yok. Plakadan duvar koşusu ile diğer plakaları geçin ve sıradaki sütuna zıplayın. Hemen arkanızı dönün ve diğer sütuna zıplayıp, oradan da duvardaki kalasa geçin. Duvardaki boşluğa zıplayın ve perdeden aşağı kayın. Yakın boşluklu duvarlardan aşağı kayın ve kayıt çeşmesini kullanın.

8 – THE RUINED PLACE

Bölümün başındaki basit tuzakları atlattığınızda açık kapıdan geçin ve boşluktan karşıya zıplayın. Balkondan ilerleyin ve karşıya zıplayarak bekçiyi öldürün. Yukarıdaki platforma tırmanın, duvara doğru zıplayarak çıkıntıya ulaşın. Sol tarafa gittiğinizde iki bekçi ile karşılaşacaksınız, sağdaki aralıkta ise bir kum sandığı bulunuyor.



Sandığa sırtınızı dönün, ateşin sol tarafında bir platform göreceksiniz. Çıkıntılardan tırmanın. Duvardaki bıçak plakasına tutunun, yukarıdaki plakaya zıplayın, oradan da çıkıntıya zıplayın. Sola doğru gidin ve taş platforma çıkın. Çapraz fırlatıcıya koşunca tekrar bir çıkıntıya ulaşacaksınız. Sola gidin ve kayıt çeşmesini kullanın.

9 – THE ROYAL CHAMBERS

Yerdeki düğmeye basın ve kapıdan geçin. Merdivenlerden aşağı inin, deliğin yanına geldiğinizde kolunuza birşeyler olacak ve aşağı düşeceksiniz. Tekrar oyunu kaydedin.

10 – THE SEWERS

Zıplayın ve karşıdaki direğe tutunun. Direktten sallanın ve sonraki direğe geçin, bu şekilde karşı tarafa ulaşacaksınız. Köşeyi dönün ve sıradaki direğe zıplayın. Asılarak diğer tarafa doğru ilerleyin ve aşağı atlayın. Merdivenden çıkın ve direğe zıplayın. Direğe tırmanın, duvardaki taş bloğa zıplayın. Sola doğru ilerleyin ve yakın boşluklu duvardan aşağı kayın.

Aşağıya ulaştığınızda Mer-Men'ler saldıracak. Eğer ışığın altında durursanız size saldırmaya tereddüt ettiklerini göreceksiniz (ışıktan hoşlanmıyorlar), bu durumu kullanarak onlarla daha rahat savaşabilirsiniz. Hepsini öldürdüğünüzde yolun sonuna kadar ilerleyin, duvarda bir bıçak düğmesi göreceksiniz. Burada dikey koşu yapın ve bıçağınızı saplayarak aşağı kayın. Açılan delikten düşün ve çıkıntıya tutunun. Tekrar aşağı indiğinizde kendinizi yeni bir odada bulacaksınız.

Direğe zıplayın ve alttaki direğe ulaşıp suya inin. Bu suyu içerek sağlığını geri kazanabilirsiniz. Sudan ilerleyin, sol duvardaki bıçak plakasına tutunun. Bir üstteki plakaya çıkın ve sağa doğru duvar koşusu yaparak çıkıntıya tutunun. Sağa doğru asılarak ilerleyin, çıkıntıya tırmanın ve sütuna zıplayın. Sütun batmaya başlayacak ve aşağıdaki kapı açılacak. Sütundan aşağı kayın ve kapıdan girin.

Kalastan yürüyün ve sağa zıplayarak yakın boşluklu duvara ulaşın. Aşağı kayın ve suyu takip ederek çıkıntıdan aşağı atlayın. Yolun sonuna geldiğinizde sola zıplayarak çıkıntıya tutunun. Çıkıntılardan yukarı çıkın ve yukarıdan sarkan tahta sütuna zıplayın. Sütun aşağı doğru inmeye başlayacak. Arkanızı dönün, direğe zıplayın, sallanarak bıçak plakasına tutunun. Hareketli duvar uygun konuma geldiğinde sola doğru duvar koşusu yaparak platforma çıkın. Sağ duvarda koşu yaparak yakın boşluklu duvara ulaşacaksınız. Aşağı kayın ve yere inin. Biraz ilerlediğinizde Dark Prince'e dönüşeceksiniz.

Bu haldeyken sağlığınız sürekli olarak azalıyor. Düşmanları

öldürerek sağlığınızdı doldurabilirsiniz. Şimdi Mer-Menler saldırıya geçecek ama bunları yeni silahınızla kolayca öldürebilirsiniz. Yerdeki deliğe ilerleyin ve üzerinde şeytan figürü olan düğmenin önüne gelip talimata uyarak silahınızla onu çekin. Böylece arkanızdaki kapı açılacak, içeri girin.

Kalasin ucuna yürüyün, karşıdaki kalasa, oradan da sütuna atlayın. Aşağı kayın ve düşmanları öldürün. Yoldan ilerleyin, boşluğa geldiğinizde koşarak zıplayın ve talimata uyarak zincirimize direğe asılarak karşıya ulaşın. Şimdi bu zıplamalardan iki tane yapmanız gerek, sonunda kendinizi yakın boşluklu duvarda bulacaksınız. Aşağı inin ve düşmanları öldürün.

Aşağı doğru indiğinizde yine şeytan düğmesi bulacaksınız, zincirle düğmeyi çekin, hemen geri zıplayarak açılan kapıdan girin. Duvardan dik koşun ve tutunarak sola doğru ilerleyin. Aralığa ulaştığınızda arkanızı dönerek merdiveni görebilirsiniz. Merdivene zıplayın ve yukarı tırmanın. Bıçak düğmesine zıplayıp kullanın, duvarın hareket etmesiyle birlikte arkanızdaki direğe zıplayın. Sallanarak diğer direğe geçin, tuzağın kapanmasını bekleyin ve duvardan duvara zıplama yaparak yukarıya ulaşın.

Yolun sonuna geldiğinizde kalasin ucuna kadar yürün ve yakın boşluklu duvara zıplayın. Aşağı kayıp suya indiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Sağ duvardaki çıkıntıya çıkın ve yukarıya doğru tırmanın. Sağ taraftaki hareketli duvarda bıçak plakası bulunuyor, duvar aşağı indiğinde zıplayıp plakaya tutunun. Yukarı çıkın ve sola duvar koşusu yapın. Mer-Men'leri ışığa çekip öldürdükten sonra sol duvardaki bıçak düğmesini kullanın ve kapıdan girin. Sağ tarafta tuzak, solda ise perde göreceksiniz. Perdeden geçerek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz. Tuzakları geçtiğinizde kayıttı çeşmesini kullanın.

11 – THE TUNNELS

İlerleyin ve sol duvardan koşu yapın. Koşunun tam sonunda zıplayarak sağ taraftaki platforma geçebilirsiniz. Merdivene zıplayın ve yukarı tırmanın. Çıkıntıdan karşıya atlayarak yukarı çıkın. Burada duvardan duvara atılan oklar olduğunu göreceksiniz. Zamanlamanızı iyi yapın ve oklar atıldıktan hemen sonra zıplayın.

Tepeye ulaştığınızda iki okçu göreceksiniz, bunları öldürdükten sonra duvardaki çıkıntıları kullanarak ilerlemesiniz. Çıkıntılardan biri zıpladığınız zaman sallanmaya başlayacak, burada hızlıca karşı taraftaki çıkıntıya geçmeniz gerekiyor. Biraz sağa gidin ve yukarıdaki çıkıntıya tutunun. Sağa doğru asılarak gidin ve alttaki çıkıntıya düşün. Bu çıkıntı da yıkılacak, o yüzden hemen sağa doğru gidin ve üstteki çıkıntıya geçerek karşıya zıplayın.

Burada yine oklara dikkat ederek tırmanmamız gerekiyor. Tepeye ulaştığınızda iki tane hareketli çıkıntı göreceksiniz. Görünür duruma geldiklerinde hemen zıplayın ve yukarı tırmanın. Böylece kulenin tepesine ulaşmış oluyorsunuz. Ara demoyu izledikten sonra kayıttı çeşmesini kullanın.

12 – THE FORTRESS

Parmaklığın kırık olduğu yere gidin ve yakın boşluklu duvara zıplayın. Aşağı kaydığınız zaman Sand Gate ile karşılaşacaksınız. Kırımı giymiş olan bekçi Sand Gate Guard ve yardım çağırabilme yeteneğine sahip. Dolayısıyla onu hızlıca öldürmeniz çok önemli, hızlı öldürüş kullanabilirseniz Sand Gate başlarında çok rahat edersiniz. Sand Gate Guard 3 başarılı hızlı öldürüş hareketi gerektiriyor, diğerleri gibi 2 tane hareketi başarınca boş bırakmayın. Eğer bu şekilde öldürme fırsatını kaçırsanız Sand Gate'ten

uzak tutmaya çalışın çünkü yardım çağırarak için kılıcını Gate'e saptaması gerekli.

Sand Gate'i temizlediğinizde buradan bir Sand Tank kazanacaksınız. Parmaklığın kırık olan kısmına gidin ve duvardaki tuzak kapandığında duvar koşusu yapın. Koşunun sonunda zıplayarak direğe tutunun. Sallanarak diğer direğe, oradan da okçunun bulunduğu platforma zıplayın ve okçuyu öldürün.

Zincire zıplayın ve aşağı kayın. Bekçilerden biri uzaklaştığında aşağıdaki bekçi üzerinde hızlı öldürüş kullanabilirsiniz. Diğer bekçiyi ve okçuyu da öldürdükten sonra bıçak plakalarının altındaki tahta kutuya dikey koşu yaparak çıkın. Tekrar dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun, bir üstteki plakaya zıplayın. Sola doğru duvar koşusu yapıp bıçak plakasına tutunun. Tekrar sola doğru koşarak çapraz fırlatıcıyı kullanın. Buradan ulaştığınız diğer çapraz fırlatıcıdan da sekerek ahşap çıkıntıda asılı kalacaksınız. Aşağı atlayın ve karşı taraftaki çıkıntıya dikey koşu yapın.

Balkona tırmanın ve bekçi ile okçuyu öldürün. Balkondaki döndürme kolunu döndürerek kapının açılmasını sağlayın. Duvar koşusu ile tuzağı geçtiğinizde Dark Prince'e dönüşeceksiniz.

Sol duvardan duvar koşusu yapın ve yolun ortasındayken zinciri kullanarak duvardaki lambaya asılıp sallanın. Bu şekilde duvar koşusuna devam ettiğinizde karşı taraftaki platforma çıkacaksınız. Direğe zıplayın ve zincirle sallanarak karşıya geçin. Platformun ucuna geldiğinizde oyun size yapmanız gerekeni yine anlatacak. Burada önce duvar koşusu yapacaksınız, ardından zincirle sallanıp ipe zıplayacaksınız.

İpten aşağı kayın ve düşmanları öldürün. Bu geniş avluda sınırsız sayıda düşman geliyor, onlarla uğraşmak yerine ortada yalnız başına duran sütuna tırmanın. Arkanızı dönüp direğe zıplayın. Direktten direğe sallanarak bıçak düğmesine ulaşın. Bu düğmeyi kullandığınızda alttaki kapı açılacak. Açılan kapıdan geçip suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız.

İlerleyip at arabasına bindiğinizde bu arabayı kontrol etmeye başlıyorsunuz. Buradaki amacınız yanınıza gelen at arabalarını duvara sıkıştırıp düşürmek, eğer arabanıza atlayan düşman olursa da onları hızlı biçimde arabadan atmak. Bu sırada içindeki ses size yol ayrımlarında seçmeniz gereken yolları söyleyecek. Hata yaparsanız zamanı geriye alıp doğru yola girin. Yolun sonuna geldiğinizde Babylon şehrine gireceksiniz.

Yoldan ilerleyip köşeyi dönün, dikey koşu yaparak kapının üstündeki çıkıntıya tutunun ve tırmanmaya başlayın. Ulaştığınız platformdaki merdivene tırmanın, karşıya zıplayın ve oradan da üstteki merdivene zıplayıp tırmanın. Balkonun kenarına gittiğinizde merdiven göreceksiniz, parmaklıktan atlayın ve merdivene tırmanın. Arkadaki çıkıntıya zıplayın, sola doğru giderek köşeyi dönün ve buradaki merdivene de tırmanın. Parmaklığın üzerinden zıplayın, kemeri geçin ve sol taraftaki çeşmeden oyunu kaydedin.

13 – THE LOWER CITY

Kalasin ucuna kadar yürüyün ve karşıdaki kalasa atlayın. Sağdaki çıkıntıya yürüyün ve buradan duvardaki tahtaya zıplayın. Sağa giderek köşeden dönün ve aşağı atlayın. Pencereden içerideki nöbetçiyi göreceksiniz, duvara asılarak pencereyi sağa doğru geçin. Balkona ulaştığınızda sağ duvara duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanarak bekçiyi hızlıca öldürün. Perdeden geçin ve içerideki bekçiyi de öldürün. Tekrar balkona çıkın ve dış taraftan asılın. Burada bir bıçak plakası göreceksiniz, aşağı atlayın ve bu plakaya tutunun. Aşağıdaki iki bekçiyi öldürdükten sonra



kalasın ucuna yürüyün ve direğe, oradan da yakın boşluklu duvara zıplayın. Aşağı kaydığınızda Sand Gate'e ulaşacaksınız. Burada iyi bir zamanlamayla çift hızlı öldürüş yapabilir ve Sand Gate Guard'ın sizi fark etmemesini sağlayabilirsiniz.

Kemerli kapıdan geçin ve iki bekçiyi de öldürün. Buradaki taş platforma tırmanın ve dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun. Sağa duvar koşusu yapın ve duvardaki deliğe tutunun. Kendinizi yukarı çekin ve aşağı atlayın.

Burası köpeklerle ilk karşılaşacağınız yer. Köpekleri öldürdükten sonra yola devam edin ve boşluğa geldiğinizde sağ duvardan koşun. Köşeyi dönüp diğer boşluğu da geçtikten sonra dikey koşu ile yukarıdaki parmaklığa tırmanın. Sonraki boşluktan atladığınızda küçük bir odaya girecek ve Dark Prince'e dönüşeceksiniz.

Köpekleri öldürdükten sonra zincirle sallanarak karşıdaki balkona zıplayın. Bu balkon siz yürüdükçe kırılacak, balkonun sonuna geldiğinizde duvar koşusu yaparak direğe ulaşın. Tırmanın ve yukarıdaki çıkıntıya zıplayın. Balkondaki okçuyu öldürdükten sonra sol duvardan koşu yapın, zincirle sallanarak diğer balkona geçin. Bu balkondan da hızlıca ilerleyin, zıplayın ve zincirle sallanarak merdivene ulaşın. Suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Merdivenlerden aşağı inin ve sol taraftaki çeşmede oyunu kaydedin.

14 – THE LOWER CITY ROOFTOPS

Buradaki çatılarda okçular bulunuyor. İlerideki okçu arkasını döndüğünde zıplayın ve hızlıca öldürün. Aşağıdaki okçu arkasını döndüğü zaman aşağı atlayın ve onu da hızlıca öldürün. Duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıları kullanarak balkona ulaşın. Kısa bir demonun ardından ilerlemeye devam edin ve boşluktan

zıplayarak diğer çatıya ulaşın. Yukarıdaki okçu arkasını döndüğünde dikey koşu ile çıkın ve onu öldürün. Bir sonraki çatıda iki okçu göreceksiniz. İkisi de arkasını döndüğünde hemen boşluktan zıplayın ve ikisini de öldürün.

Boşluktan bir alt çatıya inin. Sağ duvardan koşu yapın, çapraz fırlatıcıyı kullanıp zincire tutunun. Aşağı kayın ve oradaki iki okçuyu da öldürün. Kemerden geçin ve tahta çıkıntıya zıplayın. Aşağıya doğru çıkıntılara tutunarak inin. Yoldan ilerleyin ve yol bittiğinde sol duvardaki bıçak plakasına tutunun. Karşıdaki çıkıntıya zıplayın ve yukarı tırmanın. Sağ duvarda yine bıçak plakaları göreceksiniz. Bu plakaları kullanarak aşağıya ulaşın.

Buradaki duvarda bıçak plakaları bulunuyor. Bunlara tırmanmanızı engelleyen sandığı kırın ve dikey koşu ile plakaya tutunun. Sağa koşu yapın ve bıçak düğmesini kullanın. İki tane kapı açılacak, kırmızı kapı bölümün sonuna, diğer kapı ise Life Upgrade'e ulaşmanızı sağlıyor. Kırmızı kapıdan geçerek oyunu kaydedin.

15 – THE ARENA

Burası ilk ana düşmanla karşılaşacağınız yer. Kısa demonun ardından dövüş başlayacak. Ona zarar verebilmek için kafasına ulaşabilmeniz gerekiyor. Arenanın etrafında koşun, burada bir tahta platform göreceksiniz. Dikey duvar koşusu ile bu platforma çıkın, sağa doğru duvar koşusu yaparak bıçak plakasına tutunun. Tekrar sağa doğru duvar koşusu yapıp duvara tutunun. Duvarın üzerine çıkın, dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun. Sola doğru duvar koşusu yaparak platforma ulaşın. Burası devin kafası ile yaklaşık olarak aynı hızda. Platformun ucuna gittiğinizde hızlı öldürüş imkanını yakalayacaksınız. Üç başarılı vuruş yapmanız gerekiyor, başarısız olursanız zamanı geri alıp başarmaya çalışın. Üçüncü vuruş ile bıçağınızı devin gözüne saplayacak ve aşağı düşeceksiniz.

Şimdi tekrar yukarıdaki o platforma çıkmanız gerekiyor, ama bu sefer ilk çıktığımızda kullandığımız platformun yıkılmış olduğunu görüyoruz. Bu sefer de topraklı bir rampa bulmanız gerekiyor. Bu rampayı kullanarak tahta platforma çıkacak, oradan da duvar koşusu yaparak duvardan çıkmış olan tahtaya ulaşacaksınız. Buradan tekrar ilk seferde kullandığımız yere ulaşıyoruz, aynı şekilde bıçak plakasını ve duvar koşusunu kullanarak devin hizasındaki platforma çıkın. Yine platformun ucuna gelerek hızlı öldürüş serisine başlayın. Yine üç başarılı vuruş sonucunda bıçağınızı diğer gözüne de saplayacak ve yine aşağı düşeceksiniz.

Şimdi devin dizlerine ve bileklerine saldırmaya başlayın. Sürekli olarak yuvarlanarak saldırılarından kaçının ve sağlığını en aşağı kadar düşürün. Sağlığı tamamen bittiğinde otomatik olarak hızlı öldürüş durumuna geçeceksiniz, bu anı ıskalarsanız devin sağlığı azıcık artıyor ve yine bitirmeniz gerekiyor. Hızlı öldürüş durumunda yine üç başarılı vuruş yapmanız gerek, böylece dev öldürmeyi başaracaksınız.

Kısa bir demonun ardından Dark Prince'e dönüşeceksiniz ve oyunu kaydedebileceksiniz.

16 – THE ARENA TUNNEL

Bu bölümde hızlı hareket etmelisiniz çünkü bir süre sağlığını yenilemeniz mümkün olmayacak ve yeterince hızlı olmazsanız sağlığa ulaşmadan öleceksiniz. İlk boşluğu duvar koşusu ile geçin. Dikey koşu ile çıkıntıya tutunun, sola doğru gidin ve duvardan çıkan çıkıntıya zıplayın. Hemen arka tarafa zıplayarak zincirle



le sallanıp karşı tarafa geçin.

Yoldan ilerlediğinizde tuzaklarla karşılaşacaksınız. Tuzaklı kısmı geçip merdivene ulaştığınızda aşağı inin. Karşı tarafta şeytan düğmesi göreceksiniz, zincirinizi kullanarak düğmeyi çekin ve hemen açılan kapıdan geçin. Buradaki kutuları kırarak sağlığını yenileyebilirsiniz. Sağ duvardan koşu yapın, zincirle sallanın ve koşuya devam ederek çıkıntıya ulaşın. Sola doğru gidip yandaki çıkıntıya zıplayın. Sol tarafta kırmızı bayraklı bir direk göreceksiniz. Zıplayıp zincirle sallanarak direğe ulaşın. Üstteki çıkıntıya zıplayın, kalaslardan atlayarak yola ulaşın.

Yoldan devam edip suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Dışarı çıkınca daha önce de karşınıza çıkan gizemli okçunun Farah olduğunu öğreniyorsunuz. Sol taraftaki çeşmeyi kullanarak oyunu kaydedin.

17 – THE BALCONIES

Karşıdaki çatıda bulunan okçu ve bekçi sırtını döndüğünde sağ duvardan duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanarak okçuyu öldürün. Bekçiyi de öldürdükten sonra sol taraftaki platforma tırmanın. Çapraz fırlatıcıya duvar koşusu yapın ve zıplayın. Buradaki okçuyu öldürdükten sonra karşıdaki balkonda bir bekçi göreceksiniz. Parmaklıktan sarkın ve o balkona zıplayıp bekçiyi öldürün. Parmaklıklardan balkonun alt kısmına atlayın ve dikey koşu yaparak bıçak plakasına tutunun. Duvar koşusu ile en soldaki bıçak plakasına ulaşın. Tekrar sola doğru duvar koşusu yapın ve en uçtayken zıplayarak zincire tutunun.

Zincirden aşağı kayın ve iyi bir zamanlama ile iki bekçiyi de hızlıca öldürün. Aşağıda Sand Gate ve başındaki bekçileri göreceksiniz. Eğer kendinize güveniyorsanız doğrudan aşağı atlayın ve önce Sand Gate Guard'ı, ardından diğer iki bekçiyi öldürün. Sand Gate'i tamamen temizlediğinizde The Eye of the Storm gücüne kavuşacaksınız. Bu güç sayesinde zamanı yavaşlatabilirsiniz ki az sonra bu özelliği kullanmanız gerekecek.

Yan taraftaki balkona tırmanın ve içeriden ilerlemeye başla-

yun. Merdivenlere geldiğinizde yukarıdaki odada iki okçu ve bekçiler bulunduğunu göreceksiniz. Tümünü aynı anda başa çıkmanız zor olacağından tek bir taneye yoğunlaşın ve onu öldürür öldürmez tekrar avluva atlayarak Sand Gate'ten kumlarınızı doldurun. Bu sayede hata yaptıkça zamanı geri alarak odayı tamamen temizleyebileceksiniz. Duvardaki düğmeye dikey koşu yapın ve düğmeye dokunduğunuz anda zamanı yavaşlatın. Hemen camdan aşağı atlayın (atlamazsanız asılı kalabilir ve zaman kaybedebilirsiniz) ve açılmış olan kapıya doğru koşun. Bir sonraki kapıyı geçtiğinizde kayıt çeşmesi bulacaksınız.

18 – THE DARK ALLEY

Yüzünüzü çeşmeye doğru dönüp sağa gidin ve silah raflarını kırın. Sol duvardan başlayarak duvardan duvara zıplama yaparak bıçak plakasına ulaşın. Bıçak plakasından sağa doğru duvar koşusu yapın ve merdivenden yukarı çıkın. Kendinizi tahta bir platformda bulacaksınız.

İlerleyin, merdivenlerden tırmanın ve platformdan aşağıdaki çatıya düşün. Alttaki okçunun sırtını dönmesini bekleyin ve parmaklıktan atlayarak onu hızlıca öldürün. Karşıya zıplayın ve diğer okçudan da kurtulun. Dikey koşu yaparak üstteki çatıya çıkın. Farah ile karşılaşmanızın ardından sola doğru gidin ve parmaklıktan atlayarak aşağıdaki bekçiyi öldürün. Yukarı baktığınızda bıçak plakası göreceksiniz, dikey koşu ile ona tutunun. Sola doğru duvar koşusu yaparak sıradaki plakaya tutunun ve soldaki çatıdaki okçu ile bekçiyi öldürün.

Bir sonraki çatıdaki iki bekçiyi de öldürünce yine Farah ile karşılaşacaksınız. Size açtığı kapıdan girin ve kalasın ucuna yürüyün. Yakın boşluklu duvara zıplayın ve aşağı kayın. Arkanızı dönün ve karşıdaki bıçak plakasına zıplayın. Sağa doğru duvar koşusu yapın ve perdeden aşağı inin. Yolu takip edin, dikey koşu ile çıkıntıya tutunup yukarı çıkın.

Buradan duvar koşusu ile perdeye ulaşın, ama bu sefer tamamen aşağı inmeyi beklemeden sonlara doğru karşıdaki plat-



forma zıplayın. Yine yolun sonuna gidin ve duvardan duvara zıplama yaparak soldaki çıkıntıya tutun. Kalasın ucuna ilerleyip karşı tarafa zıplayın. Boşluğa geldiğinizde sol duvardan koşu yapın ve merdivenden yukarı çıkın. Buradaki merdivenden de çıkın ve soldaki çeşmede oyunu kaydedin.

19 – THE TEMPLE ROOFTOPS

İleriye doğru gittiğinizde yine bir kısa demo girecek. Demonun ardından aşağı atlayın. Burada yeni bir düşman türü olan görünmez orc'larla savaşacaksınız. Bu orc'lar öldürülmesi oldukça kolay düşmanlar, tek yapmanız gereken sanki etrafınızdalarmış gibi bıçağınızı sallamak. Bıçağınız bunlardan birine çarptığı anda görünmezlikleri kaybolacak ve onları rahatça öldürebileceksiniz. 4-5 tane öldürdükten sonra iç sesiniz konuşacak, böylece daha fazla gelmeyeceğini anlayacaksınız.

Düz ileri doğru gidin, sağ tarafınızdaki büyük taş sütunun sağ tarafına doğru gidin. Bunun etrafını dolaştığınızda yüzlerin-

den birinde bıçak plakası olduğunu göreceksiniz. Dikey koşu ile bu plakaya tutun, oradan da yukarı tırmanın. Sağa doğru asılarak gidin ve diğer yüze ulaştığınızda sütuna zıplayın. Sütunun yukarisına tırmanın, bıçak plakasına zıplayın, sağa doğru duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanın. Böylece başka bir sütuna tutunacaksınız ve Farah okuyla aşağı bir çan düşürecek.

Bulduğunuz balkondan çanın olduğu balkona inin, aşağı indiğinizde görünmez orc'la dövüşeceğinizden bıçağınızı sallamaya başlayın. Onu öldürdükten sonra çanı duvardaki deliğin altına gelecek şekilde çekin. Çanın üzerine çıkın ve dikay koşu ile yukarı tırmanın. Bıçak düğmesini kullandığınızda iki tane kapı açılacak. Geçmeniz gereken kapı buraya atladığınız üst balkonda bulunuyor. Çanın üzerine inin ve sola doğru duvar koşusu yapın. Kendinizi yukarı çekin ve açık olan kapıdan girin.

İşte burası oyunun en can sıkıcı yerlerinden biri çünkü uzun bir süre boyunca kontrol noktası yok ve öldüğünüz anda tekrar buradan başlayarak aynı şeyleri tekrarlayacaksınız. Umarım siz de kafayı yememek adına bu noktada oyuna 1-2 saat ara vermek zorunda kalmazsınız. Hoş karşınıza çıkacak şeyleri burada okuyacağınızdan rahat biçimde geçebilmeniz de mümkün.

Öncelikle yolculuğumuzun ilk atlamalı, zıplamalı kısmını geçelim. Karşı taraftaki meşaleye doğru zıpladığınızda çıkıntıya tutunacaksınız. Sağa doğru gidin ve arkadaki bıçak plakasına zıplayın. Sola doğru duvar koşusu yapın. Bu çıkıntı yıkılmaya başlayacak, bu yüzden hemen sola doğru ilerleyip karşı taraftaki bıçak plakasına zıplayın.

Sağa doğru duvar koşusu yapın, taş çıkıntıda sağa doğru ilerleyin ve bıçak plakasına zıplayın. Arka tarafa zıplayarak bıçak düğmesini çalıştırın. Hemen altta açılan platforma inin, sola doğru gidin ve karşıdaki açılan platforma zıplayın. Vakit kaybetmeden üstteki çıkıntıya tırmanın. Sağa doğru giderken çıkıntı sallanmaya başlayacak, üstteki duvar boşluğuna zıplayarak tutun. Sağa doğru asılarak ilerleyin ve alttaki çıkıntıya düşün.

Sağa doğru devam edin ve karşıdaki bıçak plakasına tutu-



nun. Sola doğru duvar koşusu yapın yolun sonuna doğru zıplayın. Yukarı tırmanın, dikey koşu yaparak çıkıntıya tutun ve ilerleyin. Karşınızda iki tane köpek göreceksiniz.

Köpekler sizden kum çalıyorlar, bu yüzden doğru taktiği kullanmazsanız hem bunlarla başa çıkmanız çok zorlaşır, hem de kumunuz bittiği için hatanızı telafi etme imkanı bulamazsınız. Bu da sizin önceki paragraflarda sözünü ettiğim can sıkıcı durumla karşılaşmanıza ve o atlamalı zıplamalı yerin başına dönmeye yol açar. Şimdi burada ikişerli gruplar halinde dört veya beş köpek dövüşeceksiniz. Köpeklerden birini öldürdüğünüzde yeni bir tanesi gelecek. Yapmanız gereken köpekler size saldırırken sürekli olarak blok düğmesine basılı tutmak, bu sayede zarar görmeyeceksiniz. Köpekler birkaç vuruştan sonra sizden kum çalmak için ağızlarını açıyorlar. İşte tam bu anda bıçak saplama hareketini yaparsanız köpeği tek vuruşta öldürebilir ve de kum kaybetmemiş olursunuz. Eğer bu taktiği düzgün kullanamaz ve kumlarınızı kaptırırsanız çalacakları kum kalmayan köpekler ağızlarını açmıyorlar ve tek vuruşta öldürme şansını elinizden kaçırmış oluyorsunuz.

Köpeklerin hepsini temizledikten sonra yolumuza devam edebiliriz. Sakın bundan sonra ölürseniz buradan başlayacağınızı düşünmeyin (ben öyle düşünmüştüm, yanıldığınızı anlamak büyük hayal kırıklığı yaratıyor). O yüzden yine mümkün olduğunca dikkatli ilerleyin. Hemen yakındaki yıldız çiziminin üzerine çıktığınızda kuşbakışı görüntü alabiliyorsunuz. Burada hemen tepenizde bir direk göreceksiniz. Önce duvara bitişik duran kayanın üzerine çıkın. Duvar solunuzda kalacak şekilde yüzünüzü sağa dönün. Şimdi burada duvar koşusu yaparsanız çember şeklindeki duvardan koşacak ve zıplayarak direğe ulaşabileceksiniz. Direkte sallanarak bıçak düğmesini çalıştırın.

Yerden çıkan taş platforma tırmanın ve yine sağdaki eğimli duvara doğru koşarak tahta platforma ulaşın. Tekrar duvar koşusu yapın ve buradan direğe zıplayın. Direğin üzerine tırmanın ve sağ taraftaki duvarın üzerine zıplayın (burada çok dikkatli olun çünkü duvarı tutturamaz ve düşerseniz en baştan başlamak zorunda kalırsınız). İleride bir bıçak plakası göreceksiniz. O tarafa zıplayıp platforma inin ve dikey koşu ile plakaya tutun. Sola doğru duvar koşusu yapın ve zıplayarak direğe ulaşın. Sallanarak zıplayın ve duvardan çıkan kalasa ulaşın.

Yüzünüzü duvara dönünce kamera sayesinde sol taraftaki açıklıktan Sand Gate'i görebiliyorsunuz. Öncelikle duvarın yanındaki bekçinin sırtını dönmesini bekleyin, sola doğru zıplayarak balkona çıkın. İsterseniz avluya inip bunlarla normal biçimde dövüşebilirsiniz, ama hızlı öldürüş yolu ile daha rahat edersiniz.



Öncelikle parmaklıktan sarkın ve kalasa doğru zıplayın. Altta bekçinin yürümesini bekleyin (bu sırada hızlı öldürüş fırsatı başlarsa kullanmayın) ve kalasa zıplayın. İlerideki duvarda bıçak plakası göreceksiniz, zıplayarak ona tutun. Duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya gelin ve zıplayarak ulaşacağınız bıçak plakasına asılın. Sola doğru duvar koşusu ile sıradaki bıçak plakasına gelin. İşte buradan çift hızlı öldürüş başlatabilirsiniz. Eğer vuruşlardan birini iskalarsanız zamanı biraz geri alıp tekrar deneyin. İki bekçiyi de öldürdükten sonra Sand Gate Guard'dan rahatça kurtulabilirsiniz.

Şimdi duvara bakın ve üst üste duran iki bıçak plakasını bulun. Çanı plakaların altına çekin, üzerine çıkarak plakaya tutun. Üstteki plakadan çıkıntıya zıplayınca Farah sizden ilerlemek için yardım isteyecek. Üzerinde ateş olan döndürme koluna zıplayın, kolu tuttuğunuzda kuşbakışı görünüm ile iki tane daha kol olduğunu göreceksiniz. Bu kolu döndürünce yukarıdaki iki platformun hareket ettiğini görüyoruz.

Buradan aşağı atlayın. Dikey koşu ile bıçak plakasına tutun, diğer plakadan zıplayarak çıkıntıya ulaşın ve duvardaki açıklıktan karşı tarafa atlayın. Önce Farah'a en yakın olan döndürme kolunu, sonra da diğer kolu döndürünce Farah'ın köprüyü geçtiğini göreceksiniz. Şimdi Farah'a uzak olan döndürme kolunu döndürün, böylece geçebileceği yeni bir köprü oluşturacaksınız.

Tekrar aynı kolu döndürerek Farah'ın yola devam etmesini sağlayın. Ancak bunu yaptığınız köpekler size saldıracak. Daha önce anlattığım gibi sürekli blok yapın ve ağızlarını açtıklarında tek vuruşla işlerini bitirin. İlk başta döndürdüğünüz kolun yanına dönün ve bu kolu döndürün. Böylece Farah ipe ok atacak ve çanın düşmesini sağlayacak. Çanı bıçak düğmesinin altına çekin, zıplayarak düğmeyi kullanın. Demonun ardından muhtemelen açılmış olan kapı kapanmış olacak, o yüzden düğmeyi tekrar kullanıp kapıyı bir daha açın.

Kapıdan girip ilerleyin. Bıçak plakasından duvar koşusu yaparak platforma ulaşın. Dikey koşu ile plakaya tutun ve yukarıdaki çıkıntıya tırmanın. Sağa doğru gidin, çıkıntılardan zıplaya zıplaya üst taraftaki bıçak plakasına ulaşın. Buradan sola doğru duvar koşusu yapıp merdivenlerden çıktığınızda kayıt çeşmesini bulacaksınız.

Şimdilik bu kadar... Yazının devamında görüşmek üzere. ■

DAVETLİSİNİZ

Two Thrones'un geri kalan kısmını okumak için sizi "Gizli Sayfa"ya bekliyoruz.
Adres: www.level.com.tr/gizlisayfa
Şifre: resulbalay

PC hilekar

Yılbaşı özel çekilişinde 20 trilyon denilince, 20 trilyon oyun hilesi alacağını düşünen bir oyuncunun tüm elektronik cihazları elinden alındı ve bir adada yalnız başına istirahat etmesine karar verildi.

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Oyun sırasında ~ tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

20.000 para – add_money 20000

Belirtilen özelliklerde ünite yaratma – create_unit [bina/karakter] [ünite adı] [miktar] [tecrübe/zırh/silah]

Belirtilen seviyede, belirtilen karaktere özellik ekleme – give_trait [karakter] [özellik] [sayı]

1 turn'de tüm binaları tamamlama – process_cq [şehir ismi]

Sisi kapatma – toggle fow

DRAGONSHARD

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve enablecheats yazarak hile modunu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Bölümü kazanma – victory

Hileleri kapama – disablecheats

İnşaat hızını belirleme (yüksek rakam daha yavaştır) – buildspeed [0-100]

Anında inşaat – fastbuild [0 veya 1]

Belirtilen sayıda tecrübe puanı - +exp [sayı]

Belirtilen sayıda altın - +gold [sayı]

Belirtilen sayıda shard - +shards [sayı]

Belirtilen sayıda seviye - +level [sayı]

Belirtilen sayıda tecrübe, altın ve shard - +all [sayı]



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Aşağıdaki hileleri ana menüde girerek çalıştırabilirsiniz.

Tüm arabalar – iammostwanted

GTO – givemethegt

Burger King karşılaşması – burgerking

Castrol Ford GT – castrol

10.000\$ Ekstra Para Kariyer moduna 10.000\$ ekstra para ile başlamak için harddiskinizde Need for Speed Underground 2'nin bir kaydını bulundurun.



STARSHIP TROOPERS

Oyunun kısa yolunun özelliklerine girin ve "Hedef" bölümünün sonuna – devuser kelimesini ekleyin. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.

Ölümsüzlük – godmode

Cephane – ineedammo

Kamera sallantısını önleme – setshake

Böcekleri sadece bakarak öldürme – evileye

CONFLICT: GLOBAL STORM

Hile menüsü Ana menüde SHIFT'e basılı tutarak desertwatch veya confusionexpert yazın.



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Kılıç balığı silahı Oyunu "Hard" zorluk derecesinde bitirin ve elinizde Dagger varken ve başka hiç silahınız yokken oyunu durdurun. Sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

Telefon silahı Oyunu "Normal" zorluk derecesinde bitirin ve elinizde Dagger varken ve başka hiç silahınız yokken oyunu durdurun. Sırasıyla Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı tuşlarına basın.

THE MATRIX: PATH OF NEO

Oyun bitirme ödülleri Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirerek "Kırılmaz yakın dövüş silahları" ve "Kurşun yansıtma" özelliklerini açabilirsiniz. Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirerek "Düşmanlardan sağlık çalma" ve "Tüm silahlar" özelliklerine kavuşabilirsiniz. The One zorluk derecesinde bitirirseniz, "Sonsuz sağlık" seçeneğine ulaşacaksınız. The One zorluk derecesini kolay yoldan açmak için "Lobby" bölümünü hiç ölmeden tamamlayın. "Sonsuz sağlık" hilesine kolayca ulaşmak içinse, The One zorluk derecesini açtıktan sonra bölüm seçme ekranından Final Boss'u seçin ve onu yenin.

CIVILIZATION IV

Konsol ekranı Oyunu yüklediğiniz klasörde civ4config dosyasını bulun ve bir metin editörüyle açın. Dosyanın içinde "CheatCode = 0" yazan satırı "CheatCode = chipotle" olarak değiştirin. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsol ekranını açabilir ve help yazarak bu konsolda kullanabileceğiniz komutları görebilirsiniz.

INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Aşağıdaki hileleri "Secrets" ekranında girin.

Frozone'un süper saldırısı – FROZBOOM

Frozone'a 1000 tecrübe puanı – FROZPROF

Mr. Incredible'a 1000 tecrübe puanı – MRIPROF

Mr. Incredible'in süper saldırısı – MRIBOOM

PS2 hilekar

Yılbaşında Noel Baba'nın bazı çocuklara hediye vermemesi nedeniyle açılan soruşturmada, bu çocukların oyunlarda hile yaptığı için hediye alamadıkları ortaya çıktı. Konuyu medyaya taşıyan çocukların hepsi ünlü oldu, şimdi hepsi magazin programlarının baş tacı...

NEED FOR SPEED MOST WANTED

10.000\$ Oyuna başlamadan önce Memory Card'ınızda NFS: Underground 2'nin bir kayıt dosyasını bulundurun. Prologue'dan sonra kariyer modunda harcamak için 10.000\$'ınız olacaktır.

Bedava Upgrade'ler "Press Start" yazan ekranda sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın. One Stop Shop'ın arka odasında özel bir Upgrade sizi bekliyor olacak.

Porsche Cayman S "Press Start" yazan ekranda sırasıyla L1, R1, R1, R1, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı tuşlarına basın.

Burger King Karşılaşması "Press Start" yazan ekranda sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Castrol SYNTEC Ford GT "Press Start" yazan ekranda sırasıyla Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.



SHREK: SUPERSLAM

Aşağıdaki gizli karakterleri açmak için, karşılığında yazan Mega Challenge karşılaşmalarını kazanın.

Anthrax – 7. Bonus.

Captain Hook – 25. turnuva.

Cyclops – 36, 37, 38, 39, 40. karşılaşmalar.

Donkey – 7. turnuva.

G-nome – 11, 12, 13, 14, 15. karşılaşmalar.

Huff N' Puff Wolf – 20. turnuva.

Humpty Dumpty – 4. Bonus.

Luna – 26, 27, 28, 29, 30. karşılaşmalar.

Quasimodo – 3. turnuva.

Robin Hood – 13. turnuva.

AEON FLUX

Aşağıdaki hileleri hile menüsünde girin. Hile menüsüne oyun sırasında, oyunu durdurduğunuzda beliren menüden ulaşabilirsiniz.

MOVIE – Film kostümü.

URBAN – Sokak kostümü.

TRIROX – Ölümsüzlük

HEALME – Sağlık yavaş yavaş tazelenir.

FUG – Sınırsız cephane.

BUCKFST – Tek vuruşta ölüm.

CUTIONE – Rakiplerinizi her zaman tutabilirsiniz.

CLONE – Sonsuz sağlık.

LCVG – Sonsuz Power strike kombosu.

BLUR – Savaş kostümü.

PIXES – Tüm slaytlar.

BAYOU – Tüm görevler.



CHRONICLES OF NARNIA

Hileleri aktif hale getirme "Press the Start Button" yazan ekranda, X'e basın ve ardından L1 + R1'e basılı tutarak Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Artık aşağıdaki hileleri çalıştırabilirsiniz.

10.000 altın Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Ölümsüzlük Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın. Kapatmak için aynı hileyi tekrar uygulayın.

Bölüm seçme Bölüm seçme kısmının olduğu dolapta, L1'e basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Bölüm atlama Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

PETER JACKSON'S KING KONG

Artwork'ler Oyunu bir kez bitirin. "High Contrast" film filtresi %100'lük oyun bitirme oranı elde edin.

Görüntüyü yatay olarak tersine çevirme %100'lük oyun bitirme oranı elde edin ve www.kingkonggame.com adresinden doğru kodu alın.

Eski film filtresi %15'lik oyun bitirme oranı elde edin.

King Kong'u kurtarma Oyunun sonunda King Kong'u yaşatmak ve adasına geri gönderebilmek için %100'lük bitirme oranı ve 250.000 puan elde edin. Bu puanları oyunu bitirdikten sonra aynı bölümleri bir kez daha oynayarak elde edebilirsiniz.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Alternatif son Tüm sağlık yükseltmelerini bulursanız, oyunun sonunda Vizier yerine Dark Prince ile dövüşebilirsiniz.

Kum gücünü doldurma Oyun sırasında L3'e basılı tutun ve sırasıyla Yuvarlak, Yuvarlak, X, Kare, Kare, X, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın.

Bebek çingırağı silahı Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin ve yeni bir oyunda, oyunu durdurup Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yuvarlak, Kare, Kare, Yuvarlak, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Elektrikli testere silahı Oyunu durdurun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Kral kılıcı Oyunu durdurun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Not: Silah hilelerini uygularken elinizde Dagger olmasına ve başka hiçbir silah taşımamaya dikkat edin.

2006'NIN YILDIZI KİM OLACAK?

Teknolojik sınırların zorlandığı bereketli bir seneyi geri bıraktık. Yıllardır ciddi değişikliklerden uzak duran donanım firmaları bu sene eğlence dünyamızı bir hayli değiştirdi. Çift çekirdekli işlemciler, PCI Express'in yaygınlaşması, ekran kartlarının performansında patlama, LCD teknolojisindeki büyük gelişim geçen sene-den akılda kalanlar.

2006'da göreceğimiz ise bunların çok ötesinde olacak. 2006'nın en büyük olayı yeni nesil konsollar olacak. Resmen piyasaya sürülmeyecek olsa da az sayıda Xbox 360, ardından Revolution ve PS3 ülkemize gelecek. Bilgisayarlarımız da yerinde saymayacak. Sabit diskler dikey yazma teknolojisi ile büyük kapasite artışları yakalayacak. Ekran kartı değiştirilen dizüstü bilgisayarlar yaygınlaşacak.

Bu sene en çok yıldızı parlaması beklenen firma Intel. Yeni yıla Napa platformunu tanıtarak başlayan Intel, halen 20'nin üzerinde yeni işlemci üzerinde çalışıyor. Ama Intel'in bu seneki en büyük bombası internete bağlanma şeklimizi komple değiştirmesi beklenen Wimax. 30 km menzilli Wi-Fi olarak düşünebileceğiniz Wimax sayesinde belki de geniş bant internet üzerindeki Telekom tekelini nihayet kırabileceğiz. Intel'in diğer bir silahı ise eğlence sistemlerinin yeni platformu Viiv. Detayları yeni yeni ortaya çıkan Viiv ile bilgisayarlar belki de en çok televizyon altlarına girecek.

Bu yaz başlarında Intel işlemcilere geçecek olan Apple'ın da masaüstü sistemlerde büyük bir atağa kalkması bekleniyor. Rivayetler Apple'ın bu ay sonunda büyük bir bomba patlatacağı yönünde. Ama henüz kimse Apple'ın sürprizi nedir bilmiyor. Ayrıca bu sene sıvı yakıt kullanan mobil cihazlar piyasaya çıkacak gibi görünüyor.

Bunlar sadece en önemlileri. Bu sene içinde bilgisayar ve teknoloji dünyası öylesine değişecek ki sene sonuna geldiğimizde 2005'in bereketini küçümseyen bir tebessümle anacağız. ■

Tuğbek Ölek

BİR STANDART DAHA TARİHE KARIŞIYOR VGA gider, UDI gelir



Bundan iki ay önce VESA organizasyonunun tüm elektronik cihazlarda bulunan görüntü kablolarını tek bir standartta toplayacağını duyurmuştu. Bu da şu an kullandığımız VGA ve DVI kablolarımızın

ileride DisplayPort isimli USB benzeri bir kabloyla değişeceği anlamına geliyordu. Ama bu ay yapılan bir duyuru 10 yıldır kullandığımız VGA'den komple vazgeçildiğini gösterdi.

Apple, Intel, Samsung, NVIDIA, LG gibi büyük firmaların oluşturduğu UDI isimli grup önümüzdeki birkaç sene içinde VGA standardını gruba ismini veren UDI standardı ile değiştirmeyi planlıyor. Mevcut ve gelecekteki High-Definition standartlarını destekleyecek olan UDI, şu an sadece Apple'ın kullandığı WQXGA (2560 x 1600 çözünürlük) standardından bile daha yüksek seviyelere çıkacak.

Yüksek çözünürlüğün dışında UDI ile özel bir kopya koruma sistemi de gelecek. Bu da uzun süredir tartışılan kopya korumanın ekran vasıtasıyla yapılmasına imkân verecek. Şimdiden kestirmek güç ama UDI tüm kopya film ve oyunların sonu da olabilir. ■

DİZÜSTÜ, MASAÜSTÜNÜ GEÇTİ Yeni Yıl Satışları



Her sene bilgisayar üreticileri gözlerini yılbaşı öncesi satışlara çevirir. Amerika'da âdet olduğu üzere Kasım'ın son haftası tüm mağazalar inanılmaz indirimler uygular ve kullanıcılar yeni yıla, yeni bir bilgisayarla girmek için alışverişe akın eder. Bu sene de aynı şey yaşandı ama bir farkla. 20-26 Kasım haftasındaki büyük indirim dalgasında dizüstü bilgisayarlar tarihte ilk kez masaüstü bilgisayarlardan daha fazla satıldı. Dizüstü bilgisayarlar %52'lik satış oranı yakalarken, bunun en önemli sebebi 400\$'a kadar düşen sistem fiyatlarıydı. Masaüstü sistemlerin fiyatları da 180\$ gibi komik fiyatlara kadar düşse de dizüstü bilgisayarlarla rekabet edemedi.

Henüz ülkemizde dizüstü bilgisayarlar %50 sınırını aşmaktan uzak. Ama bizde de pazar oranları süratle artıyor ve muhtemelen önümüzdeki sene masaüstü bilgisayarlar geriye düşmüş olacak. ■

WINDOWS OYUN GEZGİNİ

DirectX 10'un ilk detayları

Microsoft, Windows Vista ile birlikte gelecek olan DirectX 10'un ilk geliştiricilerinin şimdiden DX 10 uyumlu oyunlar üzerinde çalışabilmesi için yayınlanan paket sayesinde DX 10'la ilgili biraz bilgi de alabiliyoruz.

DX 10'un en önemli yeniliklerinden biri Windows Game Explorer olacak. Bütün oyunlara tek bir noktadan ulaşabilmenizi sağlayan bu arayüz aynı zamanda ebeveynlerin istedikleri oyunları çocuklarının erişimine kapamasını sağlayacak. Oyuncuların yaşı yükselip çocuk sahibi olanların sayısı arttıkça "Babasının GTA'sını oynayan çocuklar" gibi bir problem de ortaya çıkmıştı. Henüz ortada bir delil olmasa da Windows Game Explorer'ın internetten oyun alıp indirmek, oyunları yamalamak, oyun sunucularını bulmak ve hatta kopya oyunları durdurmak gibi işlere de yarayabileceğini söyleyenler var.



Ama Microsoft'un böyle bir şeyi kalkışması durumunda Gamespy Arcade, Direct-to-Drive, Starforce gibi halen bu işlerden ekme yiyen firmalarca anti tekel davasına boğulacağını tahmin etmek hiç de zor değil. Bu yüzden bu oldukça zayıf bir ihtimal gibi görünüyor. ■

VIIV ŞUBAT AYINDA ÜRETİMDE

Minik, gelişmiş medya PC'ler



Intel'in henüz büyük çapta duyurusuna başlamasa da uzun süredir üzerinde çalıştığı yeni ev eğlence platformu Viiv (Vayv diye okuyoruz) 2006 başında görücüye çıkıyor. Firmanın yakın zamanda resmi duyurusunu yapmasıyla birlikte Viiv tabanlı ilk PC'lerin Şubat ayında üretime geçeceği duyuruldu. AOpen, Shuttle, Acer, Gigabyte ve MSI; Viiv PC'leri üreteceğini ilk duyuran ilk firmalar.

Yine bu firmalardan sızan bilgiler sayesinde Viiv hakkında ilk teknik detaylara da ulaştık. Viiv PC'lerin sadece WinXP Media Center Edition destekleyeceği zaten biliniyordu (ya Vista ne olacak?).

Buna göre platformda çift çekirdekli Pentium D işlemcisi, 945/955 çipset, kablolulu ve kablosuz ağ bağdaştırıcısı, SPDIF dijital çıkışı ve SATA sürücü bulunacak. Bu özellikler henüz çok da çarpıcı değil ama resmi duyuruyla birlikte Intel'in Viiv'la ilgili sürprizlerinin de ortaya çıkacağı söyleniyor. Bunların başında da sistemlerin küçük ebatları ve sessizliği gelecek. ■

NVIDIA, ULİ'Yİ ALDI

Gerginlik had safhada



ATI'nin kabus dolu günlerini uzatmaya kararlı olan NVIDIA hiçbir zahmetten kaçınmıyor. Son olarak Tayvanlı çipset üreticisi ULI'yi alarak ATI'nin bu firmayla ilişkisini de kesmiş oldular. Zamanında Acer tarafından kurulan ve uzun süre ALI adıyla tanındıktan sonra adını ULI'ye çeviren firma; ATI çipsetli bazı anakart modelleri için güney köprüsü üretiyordu. ATI'nin bu eksikliği nasıl gidereceği bilinmezken NVIDIA, ULI ile elde ettiği yeni kaynakları SLI'nin alt ve orta seviyede gelişimi için kullanmayı planlıyor. ■

MPIO HD200

0 sadece işini yapıyor

Üretim: MPIO www.mpio.com

İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr

Fiyatı: 249\$+KDV



MP3 çalarlarda ilk bakılan özellik kuşkusuz ses kalitesi ve kapasitesi. Ancak yüksek kapasite şarkılara ulaşımı zorlaştırabiliyor. MPIO'nun 5 GB'lık modeli HD200, gelişmiş şarkı arama sistemi ve WOW efektleri ile oldukça iddialı.

MPIO HD200'ün tasarımı oldukça şık ve zarif. Gelişmiş dosyalama ve bulma sistemi ise sekiz satırlık LCD ekranından kolaylıkla yönetiliyor. Ancak ekranın tek renkli olması, güzel beyaz görünümüne gölge düşürüyor. HD200'ün WOW efektleri ile desteklenen ses kalitesi gerçekten iyi ayrıca ekolayzır ayarlarından başka WOW efektlerini de ayarlamana imkan veriyor. Üç saatten az bir sürede şarj edilen Li-Ion pilinin referans kullanım süresi 16-13 saat olarak geçse de normal kullanımda 10 saatin üzerine pek çıkamıyor.

HD200 ile MP3, WMA, OGG ve ASF dosya formatlarını ve FM radyo kanallarını dinleyebildiğiniz gibi, radyo ve mikrofondan kayıt yapabiliyorsunuz.

90Mbps veri aktarım hızına sahip olması geçen ay incelediğimiz, aynı fiyat aralığındaki Mobiblu DHH-100'ün 480 Mbps veri hızının yanında sönük kalsa da HD200, MP3 çalarlarda ses ve müzik kalitesine önem verenlerin rahatlıkla kullanabileceği bir ürün.

Artılar: WOW ses ayarları, detaylı arama sistemi.

Eksiler: Düşük aktarım hızı. ■

DÜZELTME

Geçen ay yayınladığımız Logitech Quickcam Fusion incelemesinde ürün fiyatını yanlışlıkla 99\$ +KDV yerine 279\$ +KDV olarak belirtmişiz. "Bu fiyata web kamerası mı olur?!" diye sokaklara dökülerek biber gazına maruz kalan okurlarımızdan özür dileriz.

LED AYDINLATMA HER YERDE KÂĞIT EKРАНLAR



Geçtiğimiz aylarda LED lambaların bütün dünyayı sarıp klasik ampül ve florasanların yerini alacağını söylemiştik. Çok hesaplı ve güçlü bu yeni aydınlatma teknolojisi şimdiden her yere giriyor. Geçen ay içinde Japonya'da LED ışığı olan bluetooth kulaklık, kapı kolu ve son olarak da terlik piyasaya sürüldü. Başta saçma gibi görünse de düşününce çok pratik olabilir. ■

İnce, hafif, ekonomik



Kıvrılan ve katlanabilen kâğıt ekranlar ufak ufak fantezi olmaktan çıkıp gerçek hale geliyor. Henüz siyah beyaz olsa ve saat göstermekten başka bir işe yaramasa da bu dev ekran sadece 3mm kalınlığında. Üstelik ağırlığı sadece 1,5kg ve iki minik saat piliyle bir sene boyunca çalışıyor. Bilgisayar ekranlarının bu hale geldiğini düşünabiliyor musunuz?

Japonlar kâğıtla uğraşırken Samsung da cam yerine plastik kullanılan bir LCD ekranın prototipini basına tanıttı. 640x480 çözünürlüğe çıkabilen renkli ekran, henüz kâğıt ekranlar gibi ince ve tasarruflu olmasa da kolayca bükülüp şekil verilebiliyor. ■

COMMODORE DÖNÜYOR!

Ama nereye?

Bu başlığı gördükten sonra otuzlu yaşlarına merdiven dayamış okuyucularımızın havalara uçtuğunu tahmin edebiliyorum. Ama açıkçası haberler o kadar da parlak değil. Commodore'un marka haklarını Tulip'den satın alan Yeahronimo firmasının, adında meydanet olmadığı gibi, ürünleri de Commodore ile pek bir alakasız. Firmanın planladığı üç ürün TV izleyebildiğiniz medya kutusu, alışveriş merkezleri için dijital stand ve GPS yer bulma cihazı.

Tamam, daha iyi bir firma ismine ihtiyacınız olabilir. Ama madem alakasız ürünler çıkaracaksınız oturup kendiniz bir isim bulun da bizim emektar Commodore'larımız kaldırıldıkları dolaplarda huzur içinde uyusun. ■

TÜYLÜ USB SÜRÜCÜ

Imation firmasının Japonya'da piyasaya sürdüğü yeni USB bellekler büyük ilgi görüyormuş. Anahtarlık olarak da kullanılabilen bu tüylü ve sevimli belleklerin köpek, timsah ve su aygırı olmak üzere üç ayrı modeli var ve kapasiteleri 128MB. ■



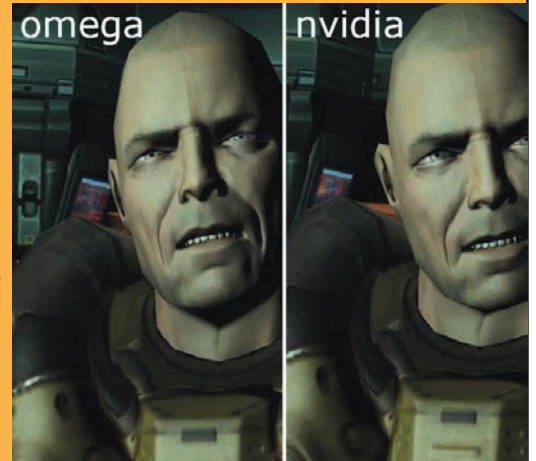
Yazan: **Olgay Ertez**

"OMEGA SÜRÜCÜLERİ" PERFORMANSI GERÇEKTEN ARTTIRIR MI?

İnternette ekran kartınızın performansını arttırdığını iddia eden onlarca modifiye edilmiş sürücü bulabilirsiniz. Bunların çoğu (hatta hepsi) ekran kartı üreticilerinin yayınladığı sürücülerin ayarları ile oynanmış (optimize edilmiş) halleridir. Her optimizasyon, her bilgisayarda aynı sonucu vermediği için başkasında işe yarayan sizde işe yaramayabilir. Ama bazı optimizasyonlar, sürücülerin gizli noktalarını açığa çıkarır ve kendi sisteminize göre ayarlar yapmanıza imkân sağlar. Omega sürücülerini bunlar içinde en meşhur olanlardan.

Omega sürücülerinin şu anda NVIDIA kartlar için NVIDIA Forceware 66.93 sürücüsünden uyarlanan Omega 1.6693 ve ATI kartlar için çıkan ATI Catalyst 5.11'den uyarlanan Omega 2.6.87 sürümleri mevcut. Bunların haricinde Omega sürücülerinin 3dfx'in tarih öncesi çağlarda ürettiği kartlara destek veren sürümleri de var.

Omega sürücülerini yüklenirken kullanıcılara iki seçenek sunuyor. Bunlar; performans ve kalite... Yükleme esnasında Omega'nın Quality sürücüsünü seçerseniz, çok az bir kayıpla (oyunlarda ortalama 2-3 fps kadar) daha kaliteli görüntüleme sahip olabilirsiniz. Performance sürücüsünü seçerseniz mevcut kaliteden ödün vermeden daha fazla performans elde edebilirsiniz. Peki, bu ne kadar doğru?



	Doom3	COD2 (DX 7)	COD2 (DX 9)	Max Payne 2
Omega Performance Driver 1.6693	57,6	92,9	58,1	79,7
nVidia Forceware 66.93	59,4	93,4	48,1	80
nVidia Forceware 81.95	61,3	90,1	62,4	82,1

Omega sürücülerini, Doom 3 ve Max Payne 2 testlerinde en kötü değeri olarak normal Forceware 66.93'ten bile geride kaldı. Call of Duty 2 DX 7 testinde, Forceware 81.95'i geçse de 66.93 sürümü ile aynı puanı aldı. Omega, Call of Duty 2 DX 9 testinde uyarlandığı NVIDIA versiyonuna yaklaşık 10 fps fark attı ancak bu sefer de yeni Forceware 81.95'i geçemedi. Omega, ATI kartlarda da pek fark yaratmıyor. Yeni versiyonuna bakamamış olsak da eski versiyonu ATI'nin kendi sürücüsünden daha kötü notlar almıştı. Performanstan bir sonuç alamayınca, Omega Quality sürücüsüne baktık ama onda da gözle görülür bir fark göremedik.

Sonuç olarak Omega sürücülerini, ne performansta ne de kalitede fark yaratmıyor, hatta bazen performansı olumsuz yönde bile etkileyebiliyor. Ekran kartının sürücü menüsüne eklediği bir kaç yeni ayar kullanışlı da olsa bunun yerine RivaTuner kullanmak daha iyi sonuçlar verecektir. ■

LOGITECH G15

Oyuncular için rüya gibi bir klavye

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 89\$ +KDV



Logitech'e kızmadan edemiyorum. Yıllarca oyunlara özel klavye ve fareleriyle oynadığımızı, Logitech sayesinde hep en yüksek fragları yaptığımızı düşünmüştük. Meğerse hepsi yalanmış, bugüne kadar kullandığımız o Internet Pro klavyeler, MX serisi fareler hep ofis donanımıymış. Logitech ne zamanki G serisi ile gerçekten oyunculara özel ürünler üretmeye başladı, bu acı gerçeği anladık. Şu an elimin altında bir G5, bir de G15 duruyor ve ben boşa geçen senelerime acıyorum. Ellerinizi bu iki canavarın üzerinde tutmak, insana Evo'nun sürücü koltuğunda ya da F-22'nin kokpitinde oturmak gibi bir güç duygusu veriyor.

G15 bol tuşlu ve geniş yapıları bir klavye.

ye. Tuş bolluğunun sebebi sol tarafta yer alan "G" tuşları. Her oyun için ayrı kısayol ve makrolar atayabildiğiniz 18 G tuşu var. Bunların birlikte kullanıldığı üç shift tuşu sayesinde 54 farklı komutu buradan verebiliyorsunuz. Bu tuşları isterseniz profil programı ile isterseniz de oyun içinde ayarlayabilirsiniz. Ben makrolarımı oyun içinde kaydetmeyi daha kullanışlı buldum. Hem böylece iki

tuşa basış arasına bekleme süreleri bırakabiliyorsunuz. Devasa online oyunlarda çok işe yarıyor bu.

Oyun Paneli

Tuş takımının hemen üzerinde ise GamePanel isimli LCD panel bulunuyor. GamePanel oyun oynamadığınız zamanlarda saat olarak iş görüyor, e-postaları haber veriyor. Ancak asıl amacı oyunlarda sağlık ve cephaneden tutun da sistem kaynaklarınızdan, bağlantı hızınıza kadar her türlü bilgiyi vermek. Maalesef bu bilgilerin GamePanel'e yansımaları için bu özelliğin oyuna eklenmesi gerekiyor. Ama oynadığınız oyun desteklemiyorsa bile en azından CPU ve RAM kullanımı gibi

bi genel bilgileri görebiliyorsunuz.

G15'i kullandıkça tasarımındaki küçük detaylardan etkilenmeye başlıyorsunuz. Bu detayların en güzeli klavye üzerindeki her tuşun aydınlatmaya sahip olması. Normalde loş ortamlarda bile doğru tuşu bulmak zorken G15'i zifiri karanlıkta kolayca kullanabiliyorsunuz.

Diğer bir detay G15'in altında bulunan, kulaklık ve fare kablolarını geçirebildiğiniz kanallar. Böylece oyun sırasında kablolar sizi rahatsız etmiyor. Ayrıca üzerindeki 4 port sayesinde G15 USB Hub olarak da çalışıyor. Başka bir ayrıntı Windows tuşunu açıp kapatan küçük anahtar. Bu sayede oyunun ortasında Windows tuşuna basıp masaüstüne dönme derdinden kurtuluyorsunuz.

Şu an Logitech G15'in tek eksik yanı Türkçe modelinin olmaması. Ama açıkçası ne ben ne de Sinan kullanırken bu yüzden bir zorluk çekmedik. Enter'ın üstündeki virgül dışında bütün tuşlar Türkçe klavye ile aynı (yazı yazarken Türkçe karakterlerin yerlerini ezberlemek gerekiyor – Sinan).

Logitech G15 hem genel yapısı hem de ince detaylarıyla kusursuz bir ürün. Hayatınızı kolaylaştırırken bir yandan da oyun zevkinizi ve performansınızı arttıracak. Onu elde etmenize engel olabilecek tek şey yüksek fiyatı.

Artılar: Oyunculara özel tasarım, GamePanel, harika detaylar.

Eksiler: Türkçe desteği henüz yok. ■

BENQ FP71V

4ms tepki süresi

Üretim: BenQ Link www.benq.com.tr İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr Fiyatı: 379\$ +KDV

Bundan iki ay öne BenQ'nun FP91E modelini incelemiştik. Hem tasarım hem de performans olarak bu ürün bizi oldukça etkilemişti. Şimdi elimizde bir küçük modelin bir üstü olan FP71V var. Yani bu 17"lik ama tepki süresi sadece 4ms olan bir model.

Daha önce uzun uzun anlattığımdan tepki süresi nedir, neden önemlidir başınızı ütölemeyeceğim. Açık konuşmak gerekirse ben 8ms ile 4ms arasında gözle görülür bir fark beklemiyordum. "İşte şu köşede fark etti" diye gösteremiyorsunuz elbette ama 4ms ile 8ms arasındaki akıcılık ve netlik farkı kolayca hissediliyor. Bunun

önemli sebeplerinden biri üreticilerin verdiği tepki sürelerinin griden griye olması. Başka bir deyişle gerçek oyun deneyiminde bu tepki süreleri daha yüksek olabiliyor. Bu kadar düşen tepki sürelerinin hala fark yaratabilmesinin sebebi de bu. Muhtemelen 2ms'lik LCD'ler geldiği zaman da 4ms'den iyi olmasına şaşacağız.

Ancak V serisinde tepki süreleri düşerken bir yandan da kontrast oranı azalmış. Hatırlarsanız 91E'nin 1000:1'lik kontrast oranına hayran kalmıştık. 71V'de ise bu değer sadece 500:1. Bunun dışında iki monitör tasarım ve yapı olarak hemen hemen aynı.



Bu da aynı kullanışsız ayarlara sahip oldukları anlamına geliyor.

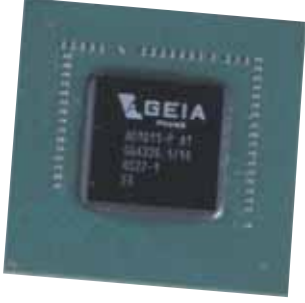
F71V çok düşük tepki süresi sayesinde tam oyunculara göre bir LCD.

Artılar: 4ms tepki süresi.

Eksiler: Kullanışsız ayarlar, düşük kontrast. ■

AGEIA FİYATLARA ŞAŞIRIYOR

Kart gecikecek



Bu ay üretimine başlanacağı tahmin edilen AGEIA fizik kartlarından henüz bir haber çıkmış değil. Herkes kartın piyasaya çıkış tarihinin açıklanmasını beklerken AGEIA yetkililerinin aklında başka şeyler olduğu ortaya çıktı. Önceden kartlarının 249\$'a satılacağını duyuran firmanın, fiyatın çok yüksek olduğuna dair eleştiriler gelince, üretimi ertelediği söyleniyor. Henüz resmi bir açıklama gelmese de AGEIA yetkilileri ekran kartı fiyatları 600\$'ın üzerine çıkabilirken 249\$'ın yüksek bulunmasına sitem ediyormuş. ■

A4TECH X-718 Muhteşem Dönüş

Üretim: A4Tech www.a4tech.com İthalat: Mascom www.mascom.com.tr Fiyatı: 20\$ +KDV

Yedi sene önce oyuncuların en çok tercih ettiği fare üreticisiydi A4Tech. Çok kaliteli olmasa da makul bir fiyata alabileceğiniz en iyi fareler onlarındı. O zamanlar optik fareler çok yeniydi ve Logitech, Razer gibi firmalar ülkemizde tanınmazdı. Ama bir yandan üst seviye markalar Türkiye piyasasına girerken bir yandan da A4Tech'in kalitesi düştü. Diğer markaların birebir modellerini taklit ettiler bir süre (özellikle MX500). Daha sonra iki üç kaydırma tekerleği olan fareler ürettiler. Ve onlar hata yaptıkça oyuncular bu ismi iyiden iyide unuttu.

Bu emektar firma eski hatalarından dersler çıkarmış olacak ki şimdi yeni bir seriyle bomba gibi geri dönüyor. Oyunculara özel geliştirilen X-7 serisi altı farklı modele sahip. Hepsi aynı ergonomik yapıya sahip ama farklı algılayıcılar kullanıyorlar. İncelediğimiz X-718, 2000dpi hassasiyetinde optik algılayıcı kullanıyor. Aslında ondan sonra çıkan 2500 dpi'lık bir lazer fare de var ancak bu model henüz ülkemize gelmiş değil.

Bu yeni serinin güzel yanı hem özgün hem de çok rahat bir ergonomik yapıya sahip olması. Çok az MX500'ün tasarımına benzese de farenin arkası daha kısa ve ön tarafı sola doğru kıvrık ve iyice aşağıya doğru eğiliyor. Ele iyi oturan hoş bir tasarım bu. Üretim kalitesi de oldukça artmış, bugüne kadarki A4tech farelerinden çok daha güzel ve sağlam gözüküyor.

Her ne kadar A4Tech 2000 dpi olarak açıklasa da farenin hassasiyeti G5 veya Copperhead kadar iyi değil. Ama bir ürünün kendinden beş kat daha pahalı ürünlerden iyi olmasını beklemek haksızlık olur. Üstelik normal bir oyuncunun ihtiyacını, hele FPS oynadığı ana oyun türü değilse, kolayca karşılayacaktır. Bunun yanında aynı X-718, G5'de olduğu gibi oyun sırasında farklı hassasiyet seçenekleri arasında geçiş yapmanıza olanak da veriyor.

X-718'in bir G5 veya Copperhead olmadığı açık. Ama bu üst seviye ürünler size pahalı geliyor, daha kesenize uygun bir fare arıyorsanız koşu koşu bir X-718 alabilir veya lazer modeli X-750F'in gelmesini bekleyebilirsiniz.

Artılar: Uygun fiyat, iyi ergonomik tasarım
Eksiler: Optik algılayıcı ■



LOGITECH FORMULA FORCE FX

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 89\$ +KDV

Need for Speed: Most Wanted aklınızı başınızdan aldı ve bu harika oyunu gerçeğe daha yakın mı oynamak istiyorsunuz? Klavyenin tuşları yerine gerçek bir direksiyonu kavramak ve yoldaki tümseklerde, rakibin çarpmalarında darbeleri ellerinizde hissetmek mi istiyorsunuz? O zaman doğru adrese geldiniz.

Microsoft Sidewinder dosyasını kapadığından beri direksiyon dünyasının zirvesinde tek başına kalan Logitech, rekabetsiz ortamda yan gelip yatmak yerine hala daha iyi direksiyonların peşinden koşuyor. Formula serisinin son ürünü Force FX'de gelişmiş Force Feedback teknolojisi ve değişik tasarımıyla çitayı biraz daha yükseltiyor.

Şimdi ürünün resmine bakıp bu tasarımın nesi değişik diyebilirsiniz. Farkı yaratan direksiyonun her iki tarafındaki kırmızı parçalar. Direksiyonun elinize daha rahat oturmasını ve kaymamasını sağlayan, özel bir plastikten üretilmiş bu parçalar yeni bir teknoloji ile birleştirme noktası olmaksızın direksiyona uygulanmış. Böylece yıllarca kullansanız bile soyulması veya çıkması söz konusu değil. Ayrıca yumuşak plastikten olmasına rağmen direksiyonu sımsıkı kavıyor.

Formula Force FX'de gaz ve fren pedallarının yanı sıra direksiyonun arkasında, kulakçık şeklinde iki vites kolu bulunuyor (gerçek F1 arabalarındaki gibi). Ayrıca Force FX'in yeni ve çok kullanışlı bir vidalama sistemi var. Altındaki kanca şeklindeki parçalar masaya geçerken üst taraftaki büyük vidaları elinizle sıkarak sabitliyorsunuz. Bu sayede masaya takıp çıkarması çok kolay.

Rekabet olmayan bir alanda Logitech'in ürünlerine hala özen gösteriyor olması çok hoş. İyi bir force feedback direksiyon arayanların tercihi Formula Force FX olmalı. Zaten başka bir alternatifiniz de yok.

Artılar: Gelişmiş grip eki, harika tasarım
Eksiler: Yüksek fiyat ■



BENQ S72

Dizüstünün yeni kralı

Üretim: BenQ www.benq.com.tr İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr Fiyatı: 1779\$ +KDV



Sekiz ay önce BenQ'nun 7000N modelini incelemiş, hayran kalmış, yere göğe sığdıramamıştık. Bizden iki ay sonra da Chip testinde birinci olmuştu zaten. Küçük ebatlarına rağmen yüksek performanslı bir sistemdi 7000N ve eşsiz bir tasarımı vardı. Şimdi BenQ bu eşsiz tasarımı hiç bozmadan yepyeni bir sistemle karşımıza çıkıyor. S72'nin görünümü 7000N ile %100 aynı olsa da içlerindeki tek bir parça bile aynı değil. Önce gelin temel bileşenlerden neler değişmiş kısaca bir göz atalım.

	CPU (Pentium M)	RAM	GPU	HDD OS
S72	1.9 GHz 1 GB	Radeon 600	80GB (5400 RPM)	WinXP Pro
7000N	1.7 GHz 512 MB	Radeon 9700	60GB (4500 RPM)	WinXP Home

Tablodan da görebileceğiniz gibi bütün parçaların performansı ciddi şekilde artmış. Bu sayede S72 en güçlü

masaüstü bilgisayarlara kafa tutabilen tam bir canavara dönüşmüş. Bunlara double-layer yazabilen DVD yazıcıyı da ekleyin. Üstelik sistemin ağırlığı ve ebatları hiç değişmemiş. Daha da güzeli S72'nin fiyatı 7000N'in sekiz ayki fiyatından 100\$ daha düşük. Şam'da kayısı bile bundan iyi olamaz.

S72'nin bir yeniliği de parlatılmış (polished) ekran kullanması. Biliyorsunuz yıllardır mat ve parlama önleyici tabakayla kaplı monitörler kullanıyoruz. Ama monitörlerde yeni moda parlatılmış ekranlar. Aynı özelliklere sahip olsa da S72'nin parlatılmış ekranındaki her şey 7000N'den çok çok daha güzel gözüküyor. Cam gibi görüntü deriz ya hani, S72'nin parlatılmış ekranını gördükten sonra eski monitörler için bunu söyleyemeyeceksiniz. Bu ekran tipinin tek dezavantajı aydınlık ortamlarda yansımaların artıyor olması. Ama bana sorarsanız görüntüdeki güzellik, dünyanın bütün yansımalarını çekmeye değer.

BenQ S72 neredeyse mükemmel bir dizüstü bilgisayar. Sadece tek bir eksiği var, çok ısınması. Eğer 7000N incelememizi hatırlarsanız bu mod-

elin soğutma sisteminin harika olduğunu hatırlarsınız. 7000N'yi hiç rahatsız olmadan saatlerce kucağınızda kullanabilirdiniz. S72'de de aynı soğutma sistemi kullanılmış ancak hemen hemen bütün bileşenler daha çok ısındığından bilgisayar kısa sürede kucağınızda tutamayacağınız kadar çok ısınıyor.

Isınma sorununu bir kenara bıraktığınızda S72 hiçbir kullanıcının dayanamayacağı bir cazibeye sahip. 7000N'in harika tasarımı, çok daha yüksek performans ve göz alıcı bir ekranla birleşince ortaya dayanılmaz bir sonuç çıkmış. Açıkçası ben uzun süre S72 ile aşık atabilecek bir dizüstü bilgisayar görebileceğimizi sanmıyorum.

Artılar: Yüksek performans, küçük ve hafif yapı, parlatılmış ekran.

Eksiler: Aşırı ısınma. ■

MAC OLMADAN MINI DE OLMUYOR



Piyasaya çıkar çıkmaz büyük başarı kazanan Mac Mini'ler PC üreticilerinin de iştahını kabarttı. Apple kadar yaratıcı olamayan PC üreticileri şimdilik Mac Mini'yi taklit et-

me arayışında ama bunu bile başardıkları pek söylenemez. En son olarak AOpen hem görünüş hem de ebat olarak Mac Mini'nin aynısı olan bir barebone sistem üretti. Sistemin Apple'a üstünlüğü kendi OS, işlemci, RAM ve sabit disk tercihinizi yapabilmemiz. Ama daha bu parçaları alıp koymadan bile sistem Mac Mini'den 80\$ daha pahalıya geliyor. Komple tamamlandığında ise Mac Mini'nin fiyatının iki katından fazla tutuyor. ■

YENİDEN BAŞLATMADAN

Vista gittikçe geliyor



Vista'nın piyasaya çıkmasına bir yıldan az kaldı ve Microsoft nihayet üst üste yeni özellikler açıklamaya başladı. Vista'nın duyurulan son özelliği "bölümsel yeniden başlatma". Bu özellik yeni bir program veya donanım kurulduğunda bilgisayarın tümünden değil, sadece yeni kurulumu ilgilendiren parçalarının yeniden başlatılmasına olanak sağlıyor. Böylece her kurulumdan sonra bilgisayarı açıp kapamak gerekmiyor. Eğer bölümsel yeniden başlatma mümkün değilse bile bu özellik bilgisayarın yeniden başladığında tam bıraktığınız yerden devam etmesine olanak tanıyor. Yani açık program ve dosyalarınızı bıraktığınız gibi buluyorsunuz. ■

Windows XP Med



Microsoft Windows^{XP} Media Center Edition

Yepyeni bir medya deneyimi

Uzun süredir bilgisayarlarla, tüketici elektroniğinin birbirine yaklaştığından bahsediyoruz. Uydu oynatıcılar sabit diskle geliyor, MP3 çalarlar kişisel kontaklarımızı saklıyor, diğer yandan bilgisayarlar televizyon dolaplarına girip DVD oynatıcıları yerlerinden etmeye çalışıyor. Yani iki türün yakınlaşmasından çok, birbiriyle mücadelesi söz konusu olan. Aynı Alien vs Predator'de olduğu gibi. Ve açık konuşmak gerekirse bu mücadelenin Predator'ü yüzünü yeni yeni gösteriyor.



Diğer Windows'lar gibi komple bir işletim sistemi olan Media Center Edition'ı (MCE) farklı yapan multimedya özelliklerini geliştiren arayüzü ve bir uzaktan kumanda ile kolayca kullanılabilmesi. Yani MCE'yi tek başına işletim sistemi olarak değil, onu tamamlayan uzaktan kumanda ile birlikte düşünmekte fayda var.

Hatırlarsanız Microsoft, MCE'yi ülkemizde ilk kez Cebit 2005 sırasında göstermişti ve o zaman bu yeni işletim sistemine bir göz atma şansımız olmuştuk. Aradan üç ay geçti ve artık MCE'li sistemler piyasada. Biz de son üç haftayı bu sistemlerden biriyle geçirdik ve MCE hakkında aklınıza gelebilecek soruları sorup cevaplarını aradık.

2005'in farkı

Microsoft MCE'yi aslında üç sene önce piyasaya sürdü ama bugüne kadar ondan pek bahsetmedik. MCE'den şimdi bahsediyor olmamızın iki sebebi var: Öncelikle Kasım ayında Microsoft MCE'nin 2005 sürümünü piyasaya sürdü. Bu yeni sürüm öncekilerden çok daha gelişmiş ve sağlam. Daha önce sahip olmadığı bazı özelliklerin eklenmesi bir yana, kullanımı çok daha kolay. Zaten MCE diğer Windows'lardan farklı, onu satın alıp herhangi bir sisteme kuramıyorsunuz. MCE için özel üretilmiş ve MCE yüklü olarak gelen bir sistem satın almak dışında MCE'ye sahip olmanın bir yolu yok ve bu sistemler ülkemizde ilk defa

Media Center Edition

Türkçe olarak piyasaya sunuluyor.

Başta da söylediğim gibi Media Center Edition, bir arayüz ve kumanda eklenmiş bir Windows XP Home Edition SP2'den farklı değil. Yani mevcut Windows XP'nizde yapabildiğiniz her şeyi onda da yapabilirsiniz. Zaten MCE'nin medya arayüzünü kapattığınızda karşınızdaki bildiğiniz Windows XP'yi buluyorsunuz.

MCE'li bir sistemi açtığınızda, adı sistemle aynı olan arayüz otomatik olarak açılıyor ve sistemi TV izleyip, müzik dinlemek dışında kullanmıyorsanız Windows XP masaüstünü hiç görmüyorsunuz. MCE'nin ana menüsünde 7 temel seçenek var:

DVD Oynat

Günümüzde bir bilgisayarın DVD oynatabilmesi fazlasıyla sıradan hale geldi. MCE'de DVD izlemenin iki avantajı var. Birincisi görüntü kalitesi üst seviye DVD oynatıcılar kadar iyi. İkincisi uzaktan kumanda ile DVD izlemek daha kolay. Ama DVD'lere getirdiği ekstra bir yenilik yok.

Medya Servisleri

Media Center'a 2005 sürümünde eklenen bir özellik Medya Servisleri. Şu an Türkçe sürümde bu servisler çalışmıyor. Menüye girdiğinizde sadece MCE'nin ipuçlarını buluyorsunuz. Ancak şu an alt yapı çalışmaları süren bu seçenek yakın zamanda dijital medya mağazamız haline gelecek. Aynı iTunes'da olduğu gibi müzik ve video satın alabiliriz.

Bu servislerin güzel yanı her ülke için özel ağlar üzerinden çalışması. Yani bir albüm almak istediğinizde bunu yerel firmalar üzerinden yapıyor olacağız. Böylece bu servislerde Cem Yılmaz'ı, Mor ve Ötesi'ni veya Sezen Ak-

su'yu da bulabileceğiz.

Videolar

Media Center ile hemen her formattaki videoları izleyebilirsiniz. Videolar menüsüne girdiğinizde bilgisayarınızda My Documents/Videolarım dizini altındaki bütün videolar küçük resim olarak sıralanıyor. Böylece videolarınızı kolayca bulup oynatabiliyorsunuz. Başka bir klasörde ya da ağ üzerindeki başka bir bilgisayarda videolarınız varsa bunları da ekleyebilirsiniz. İçinde Video dosyaları olan bir disk taktığınızda ise MCE diskteki videoları geçici olarak ekliyor.

Resimler

MCE'de en seveceğiniz özelliklerden biri Resimler. Bilgisayarımızda dijital albüm oluşturmamıza olanak veren pek çok yazılım var ama hiç biri MCE kadar basit ve kullanışlı değil. Sadece uzaktan kumanda kullanarak resmi döndürmek, kırmızı gözleri düzeltmek gibi oynamalar



bile yapabiliyorsunuz.

İşin eğlenceli kısmı ise müzik eşliğinde slayt gösterileri hazırlamak. Arkadaşlarla TV başına oturmuşken güzel bir müzik açıp son tatilinizin resimlerini göstermek gibisi yok. Resimler ekrandan hafif hafif kayıyor ve abartısız geçiş efektleriyle müziğin eşliğinde birbiri içinde kayboluyor. Tatiliniz sıradan da olsa arkadaşlarınızın etkileniyor :)

Bir Media Center Edition sistemi alırken nelere dikkat etmeli?

Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya Pek çok üretici standart masaüstü modellerinin MCE eklenmiş hallerini piyasaya sürüyor. Ama bana sorarsanız bir çalışma masasının üzerinde MCE'ye yer yok. Bu sistemi özel kılan uzaktan kumanda ile çok kolay kullanılıyor olması. Klavye ile fare elinizdeyken, uzaktan kumandayı kim ne yapsın? Koltukta yayılıp 29" - 40" arası bir televizyonda izlemeden sonra TV'nin ne anlamı var?

Bilgisayarımızda fazladan TV özelliği olsun diyebilirsiniz elbette. Ama bu durumda da PC'niz için fazladan bir çanak daha taktırmanız gerekecek. Bu yüzden ilk tavsiyem televizyonunuzun altına veya üstüne yerleşmeyecekse, bir MCE sistem edinmemeniz.

Türkiye'de MCE sistemleri piyasaya ilk olarak dört büyük firma sundu. Bunlar Arçelik, Beko, Casper ve Exper. Elbette irili ufaklı hemen her firma zaman içinde MCE sistemler üretecek. Ama şu an için var olan sistemleri merak ediyorsanız yukarıdaki isimlerin sonuna birer ".com.tr" ekleyip web sitelerine bakabilirsiniz.

Dört temel nokta

MCE seçerken dört önemli noktaya dikkat etmeniz gerekiyor: Özellikler, performans, ebatlar ve gürültü seviyesi. Sistemin özellikleri içinde TV kartının marka ve modeline özellikle dikkat edin. Hatta sistem özelliklerine girip kartın marka ve modelini öğrenin ve internette araştırın. Çift tuner'li TV kartı olan sistemlerin daha pahalı ama yetenekli olduğunu unutmayın.

Performans konusunda ilk kıstasımız hangi işlemcinin kullanıldığı. Özellikle Celeron ve Sempron işlemcilerden uzak durun. Şu an piyasadaki MCE sistemlerin hemen hepsinde HT destekli Pentium 4 işlemciler var ama yakında çift çekirdekli işlemciye sahip modeller de piyasada olacak. Bir yandan önceki kayıtları izlerken diğer yandan sistem yeni TV kayıtları alabildiği için çift çekirdekli bir MCE sistem kulağa çok hoş geliyor.

Sistemlerin performansını test etmek isterseniz önce www.wmvhd.com adresine girip sağ taraftaki sample ikonlarından herhangi birine tıklayın. Açılan sayfada The Living Sea isimli filmi bulup bunun 1080p destekli tanıtım klibini çekin (dosya 153MB olduğu için bu işi ADSL ile yapmanızda fayda var). Bu videoyu bir CD ile denemek istediğiniz sistemin sabit diskine kopyalayıp oynatın. En ufak bir yavaşlama veya takılma bile kötüye işarettir.

Ve elbette MCE sistemlerin küçük ve şık olması gerekir. Bu konu sizin için özellikle önemliyse Intel Viiv platformunda üretilen bilgisayarları bekleyebilirsiniz. Geçen IDF'de Intel'in gösterdiği örnek sistemler neredeyse DVD oynatıcılardan bile küçüktü ve çok daha şıktı.

Neredeyse bütün gün çalışacak ve film izlerken yakınınızda duracak bir bilgisayarın gürültülü olması da hoş olmaz. Ses seviyesinin TV kapalıyken belli belirsiz duyuluyor ve TV açıkken tamamen kayboluyor olması gerekiyor. Unutmayın ki zamanla fanlardan çıkan ses artacaktır. Bu yüzden bugün katlanabildiğiniz sisteme bir sene sonra dayanamayabilirsiniz. ■

Kendi MCE sisteminizi yapmak

Yazımızda da belirttiğimiz gibi MCE tek başına satılan bir sistem değil. Ama Microsoft küçük firmalara da MCE sistem kurma imkânı tanıyor. Kısa süre sonra mevcut PC'leri MCE'ye çeviren veya seçtiğiniz konfigürasyonda MCE sistemler üreten bilgisayarıcılar türeyecektir. Bu çok daha sağlıklı bir yöntem çünkü MCE sistem kurmak oldukça zor ve özel konfigürasyonlarda tonla problem çıkıyor. Bırakın bu baş ağrılarıyla bilgisayarınız uğraşsın. ■

Müzik

MCE elbette hem müzik CD'lerinizi hem de MP3 ve benzeri formattaki şarkılarınızı çalabiliyor. Bunların işleyişi videolardan pek farklı değil. Fazladan sanatçı ve albüme göre sıralama gibi seçenekler eklenmiş. MCE'nin müzik arayüzü WinAmp gibi PC programlarından çok bir MP3 çalar arayüzünü andırıyor. Bu yüzden geniş MP3 arşivlerini düzenlemek konusunda biraz yetersiz.

Radyo

Her MCE radyo çalara sahip olacak diye bir kaide yok ama sisteminizde bir radyo alıcısı da bulunuyorsa MCE ile radyo dinleyebilirsiniz. Arayüz ve kullanım çok basit. Toplam dokuz kanalı hafızaya alabilirsiniz. Henüz MCE'de internet radyoları ve podcast desteği yok ve bu da önemli bir eksiklik.



Televizyon

Bizi bir MCE sisteme sahip olmaya itecek ana sebep kesinlikle TV izlemeye getirdiği yenilikler. Sistemin en güzel yanı televizyon yayını nasıl aldığınıza bakmaksızın gelişmiş özelliklerini kullanabiliyoruz. Yani anten, KabloTV, uydu ve Digiturk yayınlarını izleyebilirsiniz. Anten, kablo ve uydu yayınlarını direkt olarak bilgisayardaki dijital TV kartı ile alabilirsiniz. Eğer Digiturk gibi kendi kutusunu kullanmanız gereken bir yayın alıyorsanız veya uydu yayınlarını mevcut uydu alıcınız üzerinden izlemek istiyorsanız bu durumda yayını S-video veya kompozit kablo ile bilgisayarınıza getiriyorsunuz. TV'nizi ise MCE'nin çıkışına bağlıyorsunuz.

Siz TV izlerken MCE sürekli olarak yayını hafızasında tutuyor. Böylece istediğiniz bir anda geri sarabiliyor veya görüntüyü dondurabiliyorsunuz. Elbette yayının durduğu veya geri sardığı süre kadar ileri de sarabiliyorsunuz. Ancak kanal değiştirdiğinizde eski kanala ait kayıtlar hafızadan siliniyor.

Bu özelliği ile MCE tam

bir reklâm katili. Mesela bir film izliyorsunuz ve araya reklâmlar girdi. Beklemek yerine hemen geri sarıp filmin istediğiniz bir bölümüne tekrar göz atabilir ve daha sonra reklamların sonuna kadar ileri sarıp filme devam edebilirsiniz. Hele bunun bir de maçlarda nasıl işe yarayacağını düşünün. Her reklam arası geri sarıp pozisyonları tekrar değerlendirmek için bir fırsat haline geliyor.

Ya da diyelim ki heyecanlı bir dizi izliyorsunuz (muhtemelen X-Files) ve olmadık bir anda telefon çaldı. TV'yi durdurup rahat rahat telefonla konuşur ve diziyi kaldığınız yerden devam edersiniz. Üstelik reklâm aralarında, telefonda durduğunuz kadar süre ileri sarma hakkınız olur.

Televizyon Kaydı

Elbette MCE ileri geri sarma dışında kalıcı kayıtlar da yapabiliyor. TV izlerken kumandadaki kırmızı kayıt tuşuna basmanız bunun için yeterli. Belli bir kanal, tarih ve zamanda kayıt yapması için MCE'yi programlayabilirsiniz de. Aynı eski VHS günlerindeki gibi. Hatta elektronik rehber sayesinde kolayca kadar kayıt programlayabilirsiniz.

Elektronik rehberin yapısı Digiturk'ün rehberine oldukça benziyor. Ancak rehber bilgilerini uydudan yüklemek yerine internet üzerinden alıyor. Böylece bilgilere anında ulaşabiliyorsunuz. Rehberde yer almaları için 12 yerli kanalla anlaşılmış ancak şimdilik sadece CNBC-E'nin rehberi çalışıyor. Günlük program bakıp kayıt edilmesini istediğiniz programları tek tek seçebilirsiniz. Ancak bizim kanalların yayın saatlerini tutturma özrü yüzden bazen kayıtlar da şaşabiliyor.

Rehberin faydasını aslında en çok BBC

World'de gördüm. Çok takip etmesem de Top Gear ve Talking Movies gibi çok beğendiğim programları var ve elektronik rehberde belirtilen saatlere dakikası dakikasına uyuyorlar. Bu sayede hep kaçırduğum güzel programları kaydedip sonra izleyebiliyorum. Üstelik bunun için sürekli rehberi takip edip kayıtlar programlamama bile gerek yok. MCE rehberde yer alan yayınları anahtar sözcük, program ismi ve kategorisine göre kaydedebiliyor. Ben Top Gear adını verdikten sonra program ne zaman yayınlanırsa otomatik olarak kayda geçiyor. Hatta derseniz "bana bütün F1 programlarını kaydet" deme şansınız bile var. Bu durumda MCE açıklama veya isminde F1 geçen her şeyi kaydediyor.

CD ve DVD'ye Kayıt

MCE ile kaydettiğiniz TV yayınlarını istediğiniz kadar saklayabiliyorsunuz. Ama kaliteleri çok yüksek ve bir saatlik yayın 3 GB kadar yer tutuyor. Böylece kısa sürede sabit diskiniz kayıtlarla doluyor. Bu durumda onları ya silecek, ya az yer kaplayan DivX formatına çevirecek ya da DVD'ye kaydedeceksiniz. MCE ne yazık ki kayıtlarınızı düzenleme veya format değiştirme şansını tanımıyor. Bu işi ancak yardımcı programlarla ve bir hayli uğraşarak yapıyorsunuz. Ama neyse ki DVD'ye kayıt işini tek bir tuşla yapıyorsunuz. Ayrıca video, resim ve müziklerinizden de dediklerinizde CD ve DVD'ler oluşturabiliyorsunuz.

Diğer Programlar

MCE arayüzünün önemli bir özelliği de üzerine ek programlar yüklenebilmesi. Bu programlarda aranan tek özellik tamamen uzaktan kumanda ile kullanılabilmesi. Sistem MSN Messenger yük-

Kumandan



Media Center Edition'lı bir sistemin sırrı uzaktan kumandasında yatıyor. Ama yakından incelediğinizde bu kumandanın sıradan bir TV kumandasından çok da farklı olmadığını görüyoruz. Zaten onu başarılı yapan da bu, basiliği. Microsoft'un kendi ürettiği kumandalar çok kaliteli ve kullanışlı. En önemli ayırt edici özelliği tam ortasındaki yeşil Windows tuşu. Bu tuş MCE'nin özel medya ara yüzünü açıyor. Ayrıca bu tuşun biraz altında TV Kayıtları, Rehber, Canlı TV ve DVD Menüsü için kısayol tuşları bulunuyor. Bir TV kumandasında bulamayacağınız son tuş ise en üstte bulunan ve PC'nizi bekleme konumuna alan tuş.

Bu kumandanın en hoş yanlarından biri aynı zamanda TV ve uydu alıcınızı da yönetmesi. MCE kumandasının alıcısı üzerinde iki RF uzatıcı yuva bulunuyor. Bunlara taktığınız RF uzatmalarını TV ve uydu alıcınızın RF alıcı gözlerinin tam üstüne yerleştiriyorsunuz. MCE üzerinden gerekli ayarları yaptıktan sonra bilgisayarınızın kumandasıyla verdiğiniz komutlar ince kablolarla bağlı bu RF uzantıları sayesinde TV ve uydu alıcıya iletiliyor. Böylece bütün işlemleri tek bir kumandada toplamış oluyorsunuz. ■

Videoları düzenleyin

Kaydettiğiniz TV yayınlarını düzenlemek pek de kolay değil. MCE bu kayıtları DVR-MS uzantılı özel bir formatta saklıyor ve bu format kesinlikle üzerinde oynanmayan bir MPEG2 türevidir. Bu dosyaları düzenlemek için öncelikle DVR-MS formatı içindeki MPEG2 dosyasını çıkarmalısınız. www.download.com adresinde bulabileceğiniz "DvrmsToolBox" isimli program ile bunu yapabilirsiniz. Ancak bu MPEG2 dosyasını elde ettikten sonra işiniz bitmiyor. Bu noktadan sonra kayıtlarınızı istediğiniz gibi düzenler, içinden reklam ve tanıtımları çıkarır, dilediğiniz bir codec ile saklayabilirsiniz. ■

lülü olarak geliyor. Böylece TV'nizden sohbet edebilirsiniz. Ancak internet üzerinden indirip kullanabileceğiniz tonla program var. Bu programlar hava durumunu takip etmekten, DVD arşivinizin kaydını tutmaya kadar pek çok işe yarıyor. Hatta uzaktan kumanda ile oynanabilen mini oyunlar bile var. Programları www.download.com adresinde bulabilirsiniz.

Multimedya Dünyasının Özeti

Bilgisayarlarımız multimedya adı altında toplanabilecek o kadar çok fonksiyona sahip ki insana evdeki bütün diğer elektronik cihazları çöpe atsak bir şey kaybetmezmiş gibi geliyor. Ama diğer yandan da bütün formatlar, programlar, düzenlemeler ve performans sorunları işi içinden çıkılmaz hale getiriyor ve bilgisayara ilk resmi veya MP3 dosyasını yüklediğimiz güne lanet ediyoruz. Kısacası bilgi-



sayarlar "eğlence" potansiyellerini değerlendiriyorlar.

Media Center Edition'ın yapabildikleri, bugüne dek bilgisayarlarımızda zaten yapılabilen şeyler olabilir. Ama MCE tüm multimedya deneyimini sıfırdan alıp tertemiz beyaz bir kâğıda özenle döküyor. Bir anlamda bu deneyimi temize çekiyor. MCE'li bir bilgisayar almak yerine küçük bir bilgisayara kablosuz fare ve TV kartı takip, iTunes, MediaPlayer 10, WinAmp, PowerDVD, Picasa, ACDSsee kurarak da aynı şeyleri yapabilirsiniz belki. Ama elde edeceğimiz sonuç hem çok daha zayıf bir deneyim olacaktır hem de size çok daha pahalıya mal olacaktır. ■



Windows XP Med



Microsoft Windows^{XP} Media Center Edition

Yepyeni bir medya deneyimi

Uzun süredir bilgisayarlarla, tüketici elektroniğinin birbirine yaklaştığından bahsediyoruz. Uydu oynatıcılar sabit diskle geliyor, MP3 çalarlar kişisel kontaklarımızı saklıyor, diğer yandan bilgisayarlar televizyon dolaplarına girip DVD oynatıcıları yerlerinden etmeye çalışıyor. Yani iki türün yakınlaşmasından çok, birbiriyle mücadelesi söz konusu olan. Aynı Alien vs Predator'de olduğu gibi. Ve açık konuşmak gerekirse bu mücadelenin Predator'ü yüzünü yeni yeni gösteriyor.



Diğer Windows'lar gibi komple bir işletim sistemi olan Media Center Edition'ı (MCE) farklı yapan multimedya özelliklerini geliştiren arayüzü ve bir uzaktan kumanda ile kolayca kullanılabilmesi. Yani MCE'yi tek başına işletim sistemi olarak değil, onu tamamlayan uzaktan kumanda ile birlikte düşünmekte fayda var.

Hatırlarsanız Microsoft, MCE'yi ülkemizde ilk kez Cebit 2005 sırasında göstermişti ve o zaman bu yeni işletim sistemine bir göz atma şansımız olmuştuk. Aradan üç ay geçti ve artık MCE'li sistemler piyasada. Biz de son üç haftayı bu sistemlerden biriyle geçirdik ve MCE hakkında aklınıza gelebilecek soruları sorup cevaplarını aradık.

2005'in farkı

Microsoft MCE'yi aslında üç sene önce piyasaya sürdü ama bugüne kadar ondan pek bahsetmedik. MCE'den şimdi bahsediyor olmamızın iki sebebi var: Öncelikle Kasım ayında Microsoft MCE'nin 2005 sürümünü piyasaya sürdü. Bu yeni sürüm öncekilerden çok daha gelişmiş ve sağlam. Daha önce sahip olmadığı bazı özelliklerin eklenmesi bir yana, kullanımı çok daha kolay. Zaten MCE diğer Windows'lardan farklı, onu satın alıp herhangi bir sisteme kuramıyorsunuz. MCE için özel üretilmiş ve MCE yüklü olarak gelen bir sistem satın almak dışında MCE'ye sahip olmanın bir yolu yok ve bu sistemler ülkemizde ilk defa

Media Center Edition

Türkçe olarak piyasaya sunuluyor.

Başta da söylediğim gibi Media Center Edition, bir arayüz ve kumanda eklenmiş bir Windows XP Home Edition SP2'den farklı değil. Yani mevcut Windows XP'nizde yapabildiğiniz her şeyi onda da yapabilirsiniz. Zaten MCE'nin medya arayüzünü kapattığınızda karşınızdaki bildiğiniz Windows XP'yi buluyorsunuz.

MCE'li bir sistemi açtığınızda, adı sistemle aynı olan arayüz otomatik olarak açılıyor ve sistemi TV izleyip, müzik dinlemek dışında kullanmıyorsanız Windows XP masaüstünü hiç görmüyorsunuz. MCE'nin ana menüsünde 7 temel seçenek var:

DVD Oynat

Günümüzde bir bilgisayarın DVD oynatabilmesi fazlasıyla sıradan hale geldi. MCE'de DVD izlemenin iki avantajı var. Birincisi görüntü kalitesi üst seviye DVD oynatıcılar kadar iyi. İkincisi uzaktan kumanda ile DVD izlemek daha kolay. Ama DVD'lere getirdiği ekstra bir yenilik yok.

Medya Servisleri

Media Center'a 2005 sürümünde eklenen bir özellik Medya Servisleri. Şu an Türkçe sürümde bu servisler çalışmıyor. Menüye girdiğinizde sadece MCE'nin ipuçlarını buluyorsunuz. Ancak şu an alt yapı çalışmaları süren bu seçenek yakın zamanda dijital medya mağazamız haline gelecek. Aynı iTunes'da olduğu gibi müzik ve video satın alabiliriz.

Bu servislerin güzel yanı her ülke için özel ağlar üzerinden çalışması. Yani bir albüm almak istediğinizde bunu yerel firmalar üzerinden yapıyor olacağız. Böylece bu servislerde Cem Yılmaz'ı, Mor ve Ötesi'ni veya Sezen Ak-

su'yu da bulabileceğiz.

Videolar

Media Center ile hemen her formattaki videoları izleyebilirsiniz. Videolar menüsüne girdiğinizde bilgisayarınızda My Documents/Videolarım dizini altındaki bütün videolar küçük resim olarak sıralanıyor. Böylece videolarınızı kolayca bulup oynatabiliyorsunuz. Başka bir klasörde ya da ağ üzerindeki başka bir bilgisayarda videolarınız varsa bunları da ekleyebilirsiniz. İçinde Video dosyaları olan bir disk taktığınızda ise MCE diskteki videoları geçici olarak ekliyor.

Resimler

MCE'de en seveceğiniz özelliklerden biri Resimler. Bilgisayarımızda dijital albüm oluşturmamıza olanak veren pek çok yazılım var ama hiç biri MCE kadar basit ve kullanışlı değil. Sadece uzaktan kumanda kullanarak resmi döndürmek, kırmızı gözleri düzeltmek gibi oynamalar



bile yapabiliyorsunuz.

İşin eğlenceli kısmı ise müzik eşliğinde slayt gösterileri hazırlamak. Arkadaşlarla TV başına oturmuşken güzel bir müzik açıp son tatilinizin resimlerini göstermek gibisi yok. Resimler ekrandan hafif hafif kayıyor ve abartısız geçiş efektleriyle müziğin eşliğinde birbiri içinde kayboluyor. Tatiliniz sıradan da olsa arkadaşlarınızın etkileniyor :)

Bir Media Center Edition sistemi alırken nelere dikkat etmeli?

Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya Pek çok üretici standart masaüstü modellerinin MCE eklenmiş hallerini piyasaya sürüyor. Ama bana sorarsanız bir çalışma masasının üzerinde MCE'ye yer yok. Bu sistemi özel kılan uzaktan kumanda ile çok kolay kullanılıyor olması. Klavye ile fare elinizdeyken, uzaktan kumandayı kim ne yapsın? Koltukta yayılıp 29" - 40" arası bir televizyonda izlemeden sonra TV'nin ne anlamı var?

Bilgisayarımızda fazladan TV özelliği olsun diyebilirsiniz elbette. Ama bu durumda da PC'niz için fazladan bir çanak daha taktırmanız gerekecek. Bu yüzden ilk tavsiyem televizyonunuzun altına veya üstüne yerleşmeyecekse, bir MCE sistem edinmemeniz.

Türkiye'de MCE sistemleri piyasaya ilk olarak dört büyük firma sundu. Bunlar Arçelik, Beko, Casper ve Exper. Elbette irili ufaklı hemen her firma zaman içinde MCE sistemler üretecek. Ama şu an için var olan sistemleri merak ediyorsanız yukarıdaki isimlerin sonuna birer ".com.tr" ekleyip web sitelerine bakabilirsiniz.

Dört temel nokta

MCE seçerken dört önemli noktaya dikkat etmeniz gerekiyor: Özellikler, performans, ebatlar ve gürültü seviyesi. Sistemin özellikleri içinde TV kartının marka ve modeline özellikle dikkat edin. Hatta sistem özelliklerine girip kartın marka ve modelini öğrenin ve internette araştırın. Çift tuner'li TV kartı olan sistemlerin daha pahalı ama yetenekli olduğunu unutmayın.

Performans konusunda ilk kistasımız hangi işlemcinin kullanıldığı. Özellikle Celeron ve Sempron işlemcilerden uzak durun. Şu an piyasadaki MCE sistemlerin hemen hepsinde HT destekli Pentium 4 işlemciler var ama yakında çift çekirdekli işlemciye sahip modeller de piyasada olacak. Bir yandan önceki kayıtları izlerken diğer yandan sistem yeni TV kayıtları alabildiği için çift çekirdekli bir MCE sistem kulağa çok hoş geliyor.

Sistemlerin performansını test etmek isterseniz önce www.wmvhd.com adresine girip sağ taraftaki sample ikonlarından herhangi birine tıklayın. Açılan sayfada The Living Sea isimli filmi bulup bunun 1080p destekli tanıtım klibini çekin (dosya 153MB olduğu için bu işi ADSL ile yapmanızda fayda var). Bu videoyu bir CD ile denemek istediğiniz sistemin sabit diskine kopyalayıp oynatın. En ufak bir yavaşlama veya takılma bile kötüye işarettir.

Ve elbette MCE sistemlerin küçük ve şık olması gerekir. Bu konu sizin için özellikle önemliyse Intel Viiv platformunda üretilen bilgisayarları bekleyebilirsiniz. Geçen IDF'de Intel'in gösterdiği örnek sistemler neredeyse DVD oynatıcılardan bile küçüktü ve çok daha şıktı.

Neredeyse bütün gün çalışacak ve film izlerken yakınınızda duracak bir bilgisayarın gürültülü olması da hoş olmaz. Ses seviyesinin TV kapalıyken belli belirsiz duyuluyor ve TV açıkken tamamen kayboluyor olması gerekiyor. Unutmayın ki zamanla fanlardan çıkan ses artacaktır. Bu yüzden bugün katlanabildiğiniz sisteme bir sene sonra dayanamayabilirsiniz. ■

Kendi MCE sisteminizi yapmak

Yazımızda da belirttiğimiz gibi MCE tek başına satılan bir sistem değil. Ama Microsoft küçük firmalara da MCE sistem kurma imkânı tanıyor. Kısa süre sonra mevcut PC'leri MCE'ye çeviren veya seçtiğiniz konfigürasyonda MCE sistemler üreten bilgisayarlar türeyecektir. Bu çok daha sağlıklı bir yöntem çünkü MCE sistem kurmak oldukça zor ve özel konfigürasyonlarda tonla problem çıkıyor. Bırakın bu baş ağrılarıyla bilgisayarınız uğraşsın. ■

Müzik

MCE elbette hem müzik CD'lerinizi hem de MP3 ve benzeri formattaki şarkılarınızı çalabiliyor. Bunların işleyişi videolardan pek farklı değil. Fazladan sanatçı ve albüme göre sıralama gibi seçenekler eklenmiş. MCE'nin müzik arayüzü WinAmp gibi PC programlarından çok bir MP3 çalıcının arayüzünü andırıyor. Bu yüzden geniş MP3 arşivlerini düzenlemek konusunda biraz yetersiz.

Radyo

Her MCE radyo çalara sahip olacak diye bir kaide yok ama sisteminizde bir radyo alıcısı da bulunuyorsa MCE ile radyo dinleyebilirsiniz. Arayüz ve kullanım çok basit. Toplam dokuz kanalı hafızaya alabilirsiniz. Henüz MCE'de internet radyoları ve podcast desteği yok ve bu da önemli bir eksiklik.



Televizyon

Bizi bir MCE sisteme sahip olmaya itecek ana sebep kesinlikle TV izlemeye getirdiği yenilikler. Sistemin en güzel yanı televizyon yayını nasıl aldığınıza bakmaksızın gelişmiş özelliklerini kullanabiliyoruz. Yani anten, KabloTV, uydu ve Digiturk yayınlarını izleyebilirsiniz. Anten, kablo ve uydu yayınlarını direkt olarak bilgisayardaki dijital TV kartı ile alabilirsiniz. Eğer Digiturk gibi kendi kutusunu kullanmanız gereken bir yayın alıyorsanız veya uydu yayınlarını mevcut uydu alıcınız üzerinden izlemek istiyorsanız bu durumda yayını S-video veya kompozit kablo ile bilgisayarınıza getiriyorsunuz. TV'nizi ise MCE'nin çıkışına bağlıyorsunuz.

Siz TV izlerken MCE sürekli olarak yayını hafızasında tutuyor. Böylece istediğiniz bir anda geri sarabiliyor veya görüntüyü dondurabiliyorsunuz. Elbette yayının durduğu veya geri sardığı süre kadar ileri de sarabiliyorsunuz. Ancak kanal değiştirdiğinizde eski kanala ait kayıtlar hafızadan siliniyor.

Bu özelliği ile MCE tam

bir reklâm katili. Mesela bir film izliyorsunuz ve araya reklâmlar girdi. Beklemek yerine hemen geri sarıp filmin istediğiniz bir bölümüne tekrar göz atabilir ve daha sonra reklamların sonuna kadar ileri sarıp filme devam edebilirsiniz. Hele bunun bir de maçlarda nasıl işe yarayacağını düşünün. Her reklam arası geri sarıp pozisyonları tekrar değerlendirmek için bir fırsat haline geliyor.

Ya da diyelim ki heyecanlı bir dizi izliyorsunuz (muhtemelen X-Files) ve olmadık bir anda telefon çaldı. TV'yi durdurup rahat rahat telefonla konuşur ve diziyi kaldığınız yerden devam edersiniz. Üstelik reklâm aralarında, telefonda durduğunuz kadar süre ileri sarma hakkınız olur.

Televizyon Kaydı

Elbette MCE ileri geri sarma dışında kalıcı kayıtlar da yapabiliyor. TV izlerken kumandadaki kırmızı kayıt tuşuna basmanız bunun için yeterli. Belli bir kanal, tarih ve zamanda kayıt yapması için MCE'yi programlayabilirsiniz de. Aynı eski VHS günlerindeki gibi. Hatta elektronik rehber sayesinde kolayca kadar kayıt programlayabilirsiniz.

Elektronik rehberin yapısı Digiturk'ün rehberine oldukça benziyor. Ancak rehber bilgilerini uydudan yüklemek yerine internet üzerinden alıyor. Böylece bilgilere anında ulaşabiliyorsunuz. Rehberde yer almaları için 12 yerli kanalla anlaşılmış ancak şimdilik sadece CNBC-E'nin rehberi çalışıyor. Günlük program bakıp kayıt edilmesini istediğiniz programları tek tek seçebilirsiniz. Ancak bizim kanalların yayın saatlerini tutturma özrü yüzden bazen kayıtlar da şaşabiliyor.

Rehberin faydasını aslında en çok BBC

World'de gördüm. Çok takip etmesem de Top Gear ve Talking Movies gibi çok beğendiğim programları var ve elektronik rehberde belirtilen saatlere dakikası dakikasına uyuyorlar. Bu sayede hep kaçırduğum güzel programları kaydedip sonra izleyebiliyorum. Üstelik bunun için sürekli rehberi takip edip kayıtlar programlamama bile gerek yok. MCE rehberde yer alan yayınları anahtar sözcük, program ismi ve kategorisine göre kaydedebiliyor. Ben Top Gear adını verdikten sonra program ne zaman yayınlanırsa otomatik olarak kayda geçiyor. Hatta derseniz "bana bütün F1 programlarını kaydet" deme şansınız bile var. Bu durumda MCE açıklama veya isminde F1 geçen her şeyi kaydediyor.

CD ve DVD'ye Kayıt

MCE ile kaydettiğiniz TV yayınlarını istediğiniz kadar saklayabiliyorsunuz. Ama kaliteleri çok yüksek ve bir saatlik yayın 3 GB kadar yer tutuyor. Böylece kısa sürede sabit diskiniz kayıtlarla doluyor. Bu durumda onları ya silecek, ya az yer kaplayan DivX formatına çevirecek ya da DVD'ye kaydedeceksiniz. MCE ne yazık ki kayıtlarınızı düzenleme veya format değiştirme şansını tanımıyor. Bu işi ancak yardımcı programlarla ve bir hayli uğraşarak yapıyorsunuz. Ama neyse ki DVD'ye kayıt işini tek bir tuşla yapıyorsunuz. Ayrıca video, resim ve müziklerinizden de dediklerinizde CD ve DVD'ler oluşturabiliyorsunuz.

Diğer Programlar

MCE arayüzünün önemli bir özelliği de üzerine ek programlar yüklenebilmesi. Bu programlarda aranan tek özellik tamamen uzaktan kumanda ile kullanılabilmesi. Sistem MSN Messenger yük-

Kumandan



Media Center Edition'lı bir sistemin sırrı uzaktan kumandasında yatıyor. Ama yakından incelediğinizde bu kumandanın sıradan bir TV kumandasından çok da farklı olmadığını görüyoruz. Zaten onu başarılı yapan da bu, basiliği. Microsoft'un kendi ürettiği kumandalar çok kaliteli ve kullanışlı. En önemli ayırt edici özelliği tam ortasındaki yeşil Windows tuşu. Bu tuş MCE'nin özel medya ara yüzünü açıyor. Ayrıca bu tuşun biraz altında TV Kayıtları, Rehber, Canlı TV ve DVD Menüsü için kısayol tuşları bulunuyor. Bir TV kumandasında bulamayacağınız son tuş ise en üstte bulunan ve PC'nizi bekleme konumuna alan tuş.

Bu kumandanın en hoş yanlarından biri aynı zamanda TV ve uydu alıcınızı da yönetmesi. MCE kumandasının alıcısı üzerinde iki RF uzatıcı yuva bulunuyor. Bunlara taktığınız RF uzatmalarını TV ve uydu alıcınızın RF alıcı gözlerinin tam üstüne yerleştiriyorsunuz. MCE üzerinden gerekli ayarları yaptıktan sonra bilgisayarınızın kumandasıyla verdiğiniz komutlar ince kablolarla bağlı bu RF uzantıları sayesinde TV ve uydu alıcıya iletiliyor. Böylece bütün işlemleri tek bir kumandada toplamış oluyorsunuz. ■

Videoları düzenleyin

Kaydettiğiniz TV yayınlarını düzenlemek pek de kolay değil. MCE bu kayıtları DVR-MS uzantılı özel bir formatta saklıyor ve bu format kesinlikle üzerinde oynanamayan bir MPEG2 türevidir. Bu dosyaları düzenlemek için öncelikle DVR-MS formatı içindeki MPEG2 dosyasını çıkarmalısınız. www.download.com adresinde bulabileceğiniz "DvrmsToolBox" isimli program ile bunu yapabilirsiniz. Ancak bu MPEG2 dosyasını elde ettikten sonra işiniz bitmiyor. Bu noktadan sonra kayıtlarınızı istediğiniz gibi düzenler, içinden reklam ve tanıtımları çıkarır, dilediğiniz bir codec ile saklayabilirsiniz. ■

lülü olarak geliyor. Böylece TV'nizden sohbet edebilirsiniz. Ancak internet üzerinden indirip kullanabileceğiniz tonla program var. Bu programlar hava durumunu takip etmekten, DVD arşivinizin kaydını tutmaya kadar pek çok işe yarıyor. Hatta uzaktan kumanda ile oynanabilen mini oyunlar bile var. Programları www.download.com adresinde bulabilirsiniz.

Multimedya Dünyasının Özeti

Bilgisayarlarımız multimedya adı altında toplanabilecek o kadar çok fonksiyona sahip ki insana evdeki bütün diğer elektronik cihazları çöpe atsak bir şey kaybetmezmiş gibi geliyor. Ama diğer yandan da bütün formatlar, programlar, düzenlemeler ve performans sorunları işi içinden çıkılmaz hale getiriyor ve bilgisayara ilk resmi veya MP3 dosyasını yüklediğimiz güne lanet ediyoruz. Kısacası bilgi-



sayarlar "eğlence" potansiyellerini değerlendiriyorlar.

Media Center Edition'ın yapabildikleri, bugüne dek bilgisayarlarımızda zaten yapılabilen şeyler olabilir. Ama MCE tüm multimedya deneyimini sıfırdan alıp tertemiz beyaz bir kâğıda özenle döküyor. Bir anlamda bu deneyimi temize çekiyor. MCE'li bir bilgisayar almak yerine küçük bir bilgisayara kablosuz fare ve TV kartı takip, iTunes, MediaPlayer 10, WinAmp, PowerDVD, Picasa, ACDSsee kurarak da aynı şeyleri yapabilirsiniz belki. Ama elde edeceğimiz sonuç hem çok daha zayıf bir deneyim olacaktır hem de size çok daha pahalıya mal olacaktır. ■





Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Çocuk gibi... Tanım kulağa fazlasıyla tanıdık. Buna rağmen bilgisayar oyunlarının son yıllarda çocuklardan çok büyüklere hitap ettiği kabul gören bir gerçek. Her ne kadar durum böyleyse de oyunculuğun imajı hala tam anlamıyla temizlenemedi. Kaç kişi CV'sinde hobilere gönül rahatlığıyla bilgisayar oyunları yazabiliyor? Nedenini söylemeye gerek var mı? Daha basite inelim. Kaç insan yeni tanışılan kalabalık bir ortamda kendinden bahsederken bilgisayar oyunlarından hoşlandığını gururla söyleyebiliyor? Birçoğunuz bunun bir süreç olduğunu ve Avrupa dâhilinde, içlerinde Türkiye'nin de olduğu sadece birkaç ülkede oturmadığını söyleyebilir. Süreç olduğuna katılıyorum fakat sonrası hiç de tahmin ettiğiniz gibi değil.

Bu konudaki tahminleri Electronic Arts sayesinde artık rakamlara dökülebirim. Çünkü Electronic Arts geçtiğimiz aylarda Alman araştırma kurumu TNS In-

AVRUPALI OYUN OYNAR MI?

Çocuk gibi oyun oynamak...

fratest (<http://www.tns-infratest.com>) ortaklığıyla Bilgisayar ve Video Oyunlarında Tutumlar ve Tüketici Alışkanlıkları başlığı altında geniş çaplı bir araştırma yaptı. Almanya, Fransa ve İngiltere'de gerçekleştirilen ankette telefonla 1556'sı ebeveyn olmak üzere 3976 kişiye bilgisayar oyunları ve oyuncu davranışları üzerine fikirleri soruldu. Araştırmayla ilgili ayrıntılı bilgi ve sonuçların tam dökümünü <http://www.presse.electronic-arts.de> adresinde (Almanca olarak) bulabilirsiniz. Gayet ilginç sonuçlardan bazılarını sizin için seçtim. Rakamlardan önce katılımcılar arasında çalışan oranının küçümsenmeyecek derecede olduğunun altını çizirim (rakamlardaki sıra Almanya-İngiltere-Fransa şeklindedir).

YALNIZLIK ALETLERİ

Yukarıdaki başlık Atilla Atalay'ın sevdiğim bir hikâyesinin ve kitabının adı. Kapağında bilgisayara gömülmüş yalnız bir adamın bilgisayar ekranındaki görüntüsü var. Almanya (%54) ve Fransa'nın (%60) yarısından fazlası kafasında bu oyuncu imajını taşıyor, yani oyunların insanı yalnızlığa sevk ettiğine inanıyor. Sana da olsa birçok kişiyle tanıştıran multiplayer oyunların ve özellikle devasa online oyunların bu kadar yaygın olduğu ülkeler için ilginç bir sonuç. İngiltere (%31) ise bu konuda pek tutucu değil.

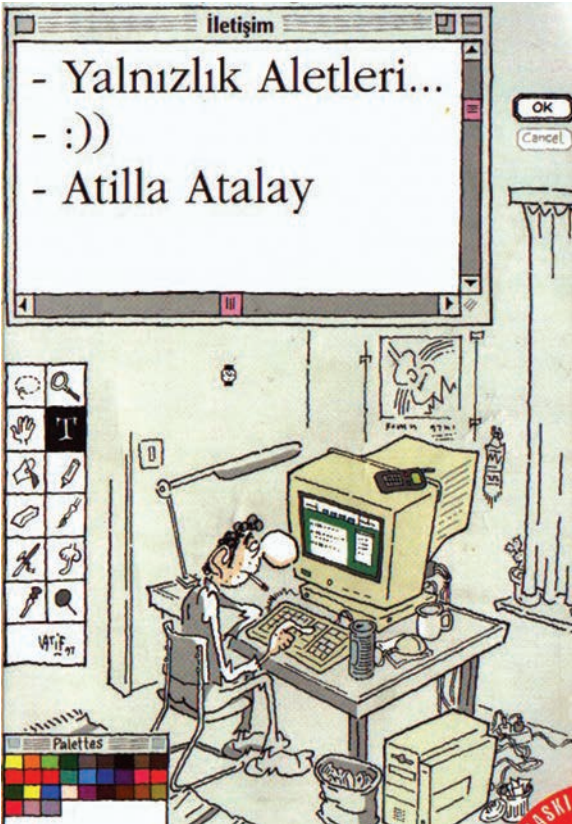
Bir sonraki nokta oyunların bağımlılık yapması. Bir oyunun bağımlılık yapabildiğini bilmek için istatistiklere ihtiyacımız yok. Tekrar oynanabilirliği yüksek herhangi bir oyunun cazibesi sadece güzel bir kadında olabilir. Avrupalı, olayı karşı cinsle bağdaştırıyor mu bilemem ama hemen hepsi (%77-78-79) oyunların bağımlılık yaptığını kabul etmiş durumda. Testte yer yer tutarsız bulduğum bölümler de var. Örneğin katılımcıların yaklaşık yarısı (%58-48-40) oyunların yeni teknolojiyi öğretmede önyak olduğunu düşünürken yalnızca az bir kısmı (%22-33-23) oyunların insana faydalı olduğuna inanıyor. Aynı grup oyunların zekâ ve yaratıcılık üzerinde etkisi olduğuna da inanmıyor. Yani ya günümüz teknolojisine alışmak ve hâkim olmak önemli bir olay değil ya da teknoloji zekâ ve yaratıcılıktan uzak bir terim. İlginç bir bakış

açısı vesselam. Tamam, oyunun faydalı yanlarını bir kenara bırakalım. "Oyunlar benim hobim kardeşim, sana ne benim boş zaman uğraşımından?!" Böyle demek mantıklı gelebilir ama adamlar (%11-30-18) olayı iyi bir boş zaman geçirme şekli olarak bile görmüyorlar. Hatta oyunların insanı saldırganlaştırdığını savunan bir kitle de (%42-36-43) mevcut. Fesuphanallah diyerek rakam bahsini kapatıyorum.

GEL İKİ EL WOW MUHABBETİ ATALIM

Oyuncuların en keyif aldığı şeylerden biri, sevdikleri oyun üzerine muhabbet etmektir. Örnek için iki WoW veya Metal Gear Solid tutkununun muhabbetini izleyin ve tarafların şevkini, eğlencesini görün. Elbette insanoğlu severek yaptığı şey üzerine iki kelime etmek isteyecektir. Arkadaş grubunuzda oyunlarla ilgilenen kişiler olmaması, internet ve multiplayer sayesinde sorun değil. Fakat siz çevrenizdeki insanların yaptığını oyunun keyfini anlamasını mı istiyorsunuz? Uygun bir anda ona gidebilecek bir oyunu anlatarak örnekler verin. Yaş ve meslek önemli değil. Anahtar, kişinin bilgisayara ve yeniliklere biraz yatkın olmasında yatıyor. Haa bir de anlatım tarzınızda ve kafa karıştırmamanızda.

Sonuç olarak Avrupalı'nın ya da yanı başımdakinin ne düşündüğünü açıkçası çok önemsemiyorum. İnsanoğlu öğrenen bir canlıdır. İş biz öğretmenlerde bitiyor (unutmadan, bahsettiğim hoca bir hafta sonra bilgisayarıcıdan Age of Empires II almıştı). ■



Doğru kişiye doğru zamanda ona gidebilecek bir oyunu anlatırsanız işe yaradığını gördüm.

SANAL GERÇEĞE NE KADAR YAKIN?

Oyun oynarken kendi karakterimizi ortaya koyuyoruz.

Bir düşünün.

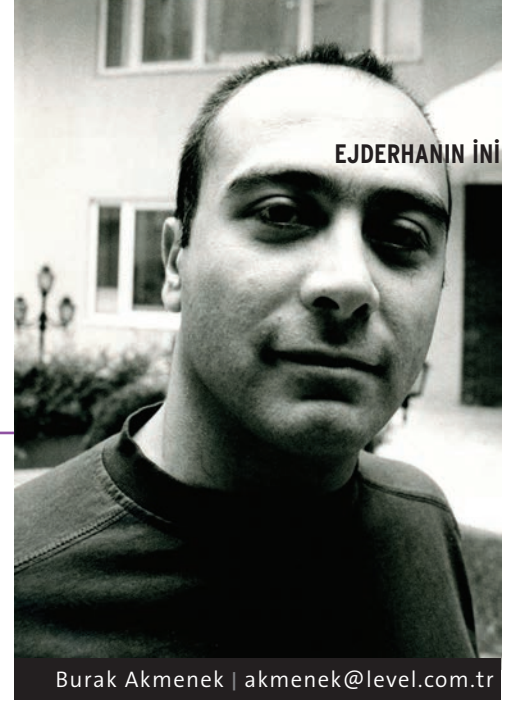
Herhangi bir online oyunu oynuyorsunuz. Bunun illaki Internet üzerinden olması gerekmiyor. LAN da olabilir. Bir grup yaratığın bulunduğu bir alanı temizlemek için 30 dakikadır uğraşıyorsunuz. Amacınız ise yaratıkların ortasında bulunan sandığı açmak. Tam siz son yaratığı keserken birisi çıkıp geliyor ve hoop sandığın içindekileri alıp gidiyor!!!! Adama "sen ne yapıyorsun arkadaş? Ben o sandık için 30 dakikadır uğraşıyorum!" dediğinizde ise sizi ciddiye bile almadan hooop "ignore" listesine koyuveriyor. Böylelikle ona hiç bir şey diyemiyorsunuz. Bir Game Master çağırırsanız ne diyebilirsiniz? Adamın sandığı alması gayet geçerli bir hareket. Ama yaptığının ne nezaketle alakası var, ne de görgüyle. Tamamen bencillik.

Buna benzer daha çok örnek var. Beraber bir zindana girip temizlerken son boss'tan düşen parçayı kimse almasın diye boss öldükten sonra "abi bu gavuru gruptan atalım silah bize kalsın" diyenler mi istersiniz, yaratıkla savaşırken sırf milliyetinden dolayı gruptaki bazı insanları iyileştirme-

yenler mi istersiniz... Liste daha uzar gider. Oyunun devasa online olması da gerekmiyor. En basit FPS'yi oynarken bile sizi takım arkadaşınız olmasına karşın kasten vurup yerdeki silahı kapan bir sürü ahlaksız oyuncu var. Peki bu adamlar neden böyle hiç düşündünüz mü? Son derece sinir bozucu, bencil, terbiyesiz, ukala. Üstelik bazıları özür dileyceği yerde size kafa tutar. Hadi şimdi buyurun o kafayı patlatmayın.

GERÇEĞE

Biraz da gerçek hayattan bahsedeyim. Sinyal verdiğiniz halde size yol vermeyen sürücüler. Bir şey almak için sıradayken önden giren (ve beni çıldırtan) uyanıklar. Oturacak tek loktuk varken ve siz ona daha yakinken resmen "koşarak" gelip o koltuğa oturanlar. Bu davranışları hiç anla-



Burak Akmenek | akmenek@level.com.tr

mıyorum. Küçükken insan duygularını daha iyi ifade eder ya. Bir gün otobüse binerken koca popolu bir kadın beni çok sıkıstırmıştı. Daha 5 yaşındaydım ve annemin yanında otobüse binmeye çalışıyordum. Kadın ise annemin elini tuttuğum halde annemle arama girmeye çalışıyordu. Kadına tüm gücümle tekme yumruk dalmıştım. Annem "yapma oğlum!" diyordu ama ben o kadar çıldırmıştım ki, daha o yaşında olmama karşın çevredeki yolcular beni zor tuttular.

Tüm bu bencilliğin saf cahillikten kaynaklandığını düşünüyorum desem yanlış olur. Çünkü cahil olmasına karşın başkalarına karşı saygılı olan bir sürü insan var. Peki o zaman bu terbiyesizlikleri nereye koymalıyım? Hayatın gerçeği bu mu desem? Evet, hayatın gerçeği bu. Tam "ensesine vur ağzındaki lokmayı al" durumu. Peki, o zaman bize neden yaşlıların koluna girip yolda karşında karşıya geçirmeyi, insanlara saygılı davranmayı, çorbana tuz koyarsan önce karşındakine ikram etmen gerektiğini, bir ekmeğin varsa yarısını başkasına vermen gerektiği öğretiliyor? Tüm sosyal kurallar, tüm din kitapları aynı şeyi söylemiyor mu? Lütfen birisi bana bunun çözümünü söyleyebilir mi? Doğduğumuz andan itibaren yemek yemeye, sevilmeye, sosyal itibar sahibi olmaya vs. ihtiyacımız var. Bunu anlıyorum, tamam. Ama başkasının hakkına el atmayı hiç mi hiç anlayamıyorum.

Bu aralar televizyonda bir adamın "ülkemin namuslu insanları, biliyorum oradasınız!" diye bağırıldığı bir reklam var. Ben de aynı şeyi buradan söylüyorum "ülkemin namuslu oyuncuları, biliyorum oradasınız, şunu bilin ki siz doğru şeyi yapıyorsunuz. İsmet İnönü'nün dediği gibi, bu ülkede namusluların da namussuzlar kadar cesur olması gerekiyor". Hepinizin 2006 yılı tüm sevdiğinizle beraber sağlık, mutluluk ve refah içerisinde geçsin. ■



▲ Neden bizim gibi olmayanlara karşı saygı ve anlayış göstermiyoruz, neden?

Ülkemin namuslu oyuncuları, biliyorum oradasınız, şunu bilin ki siz doğru şeyi yapıyorsunuz.



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

PAZAR

Gölgelerin gücü adına!

Uyku mu, çizgi-film mi? Uyku... Hayır, çizgi-film... Çizgi-film... Şirinler, He-Man ya da Voltran... Ama göz kapaklarını Gargamel tutuyor sanki; çok güçlü, açamıyorum. Saat kaç acaba?.. Çok erken olmalı. Okul olsaydı uyanmayı aklımdan bile geçirmezdim, ama yok işte. Bu yüzden uyuyamıyorum. Yarın bu saatlerde kalkıp hazırlanmak, okula gitmek zorundayım. Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Saatler bir saat ileriye alınmadı mı hala? Yoksa geriye alındığında mı daha fazla uyuyordum? Yarın daha er-

ken kalkıp bir saat geriye alırım ben de. Sadece kendi saatimi ama... Annemle babamın saatini de geriye alırsam doğal akışı sekteye uğratabilirim. Uyanmam gerek. Ya da sadece yataktan kalkmam gerekiyor; uyanmasam da olur. Tek gözüm açık da izleyebilirim He-Man'ı. Hava çok soğuk. İsmail Amca kaloriferleri yakmamış hala. Kömür getirmişlerdi, hatırlıyorum. Saat çok erken olduğu için yanmıyor kaloriferler. Balkanlardan soğuk hava dalgası gelmiş olmalı, haberlerde söylemişlerdi. Neyse ki mavi battaniyem beni soğuktan ve iskeletor'dan koruyacak kadar büyük.

Biraz daha geç kalırsam babam kalkıp TRT'de belgesel izleyebilir. Aynı anda kalkarsak daha da kötü; çizgi-film izleyemeyecek olmam bir yana, babam beni uzaktan kumanda olarak kullanabilir. Battaniyemin altından kalkıp kahverengi Grundig marka televizyonumuzun üstündeki kanal tuşlarına "çat" diye basmam gerekebilir. Tuşların yanındaki kibrit çöpüne benzer çubuğu çıkarıp netlik ayarı yapmak zorunda kalmam da bir diğer seçe-

nek. Boyum kısa bir defa, zar zor yetişiyorum televizyona. Hayır, kaç defa söyledim, "alıcılığınızın ayarıyla oynamayın" diyorlar diye, anlamadım. "Alıcılar"ın ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yok aslında, ama öyle diyorlar işte. Saat gürültülü bir şekilde ilerlemeye devam ediyor. Akşam yatmadan önce pilini çıkarmalıydım. Ya pilini çıkardığımda zaman durursa... Bu riski alamam. He-Man'ın bitmesine sadece beş dakika kalmış, bir sonraki çizgi-filmin hangisi olduğunu da hatırlamıyorum.

Diğer tehlike annem. Ondan da önce kalkmam gerekiyor. Çünkü biliyorum; kesin ekme almaya yollayacak beni. Aslında gidersem bakkaldan Kurabiye Adam da alabilirim. Hava soğuk olmasa üşenmezdim, saat erken olmasa üşenmezdim. Göz kapaklarımı Gargamel tutuyor sanki; çok güçlü, açamıyorum. Uyanmak zorundayım. Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Kaloriferler yanıyor, kombiyi açık bırakmıştım. Yazı yazmam gerek, Sinan'la Oğuz dergiyi yetiştirmeye çalışıyor. Mail'le atarım. Telefonum çalıyor... Arayan Turgay Abi, PlayStation 2 DVD'leri hakkında bir şey soruyor. Umarım sorun çıkmaz; çok strese giriyorum ters bir şey olacak diye. Kalkıp yiyecek bir şeyler hazırlamak en iyisi. Sonra yazıma başlarım, bitirince mail'le Sinan'a yollarım. Evde kimse yok, 1.5 yıldır yalnız yaşıyorum. Her şeyi tek başıma yapmak zorundayım; tek başıma uyumak ya da tek başıma kahvaltı hazırlamak. Hızlı hareket ettim, başım dönüyor. SİNÜZİTİM var; hızlı hareket ettiğimde canım yanıyor. Doktora gitmem gerek. Ama önce yazıyı yazmalıyım, bunu sonra düşünürüm; Uyku mu, çizgi-film mi? Uyku... Hayır, çizgi-film... Çizgi-film... Şirinler, He-Man, ya da Voltran... Kahvaltı yapmayı unuttum. Markete gidip bir şeyler almalıyım. Ama üşeniyorum. Hava soğuk olmasa üşenmezdim, saat erken olmasa üşenmezdim... ■



Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Saatler bir saat ileriye alınmadı mı hala? Yoksa geriye alındığında mı daha fazla uyuyordum?

SANALDAN GERÇEĞE

Yazık oldu

Uzun bir süredir Corpse Bride'ı bekliyordum merakla. Ne de olsa Nightmare Before Christmas'dan beri Tim Burton imzalı bir stop-motion animasyon izlememiştik. Artık vizyona girse de izlese derken, sadece bir salonda gösterildiği haberi geldi. Orası da İstanbul Modern'in mütevazı cep salonuydu maalesef. Neyse, küçüktür ama biz bize izleriz gibi iyimser adımlarla müzenin yolunu tutmuşken, bir yandan da salonun 35mm değil sadece dvd gösterebildiğini hatırlayıp karamsar tohumlar ekтім zihnime. Nitekim yanılmamıştım, her iki anlamda da. Güzel bir Tim Burton sever kitlesi vardı o yağmurlu gecede ve film tahmin ettiğim gibi dvd formatında gösteriliyordu. Yal-



nız beta versiyonu muydu, yoksa alfa mıydı bilemiyorum ama

ses (abartmıyorum) rezaletti; görüntüyse Tim Burton'ın görsel dehasını yansıtacak kadar kaliteli değildi. Ayrıca arada sırada timecode'lar belirip, kayboluyordu (tezgahtan korsan mı aldılar nedir). Kısacası, tatsız bir deneyimdi. Kaş bin kare şekillerle, yaklaşık bir yıl gibi bir sürede inanılmaz emeklerle kotarılan Corpse Bride'a yazık olmuştu. İstanbul Modern çok daha duyarlı olmalıydı. Filmin dvd'si çıkmış durumda (yani doğru düzgün olanından bahsediyorum) ve yapılaş sürecine dair birçok bölüm içermekte ((<http://corpsebridemovie.warnerbros.com>)). Umarım pek yakında bize de düşer. Olmadı Amazon'a tıklıycaz artık.

Korkunun Ustaları

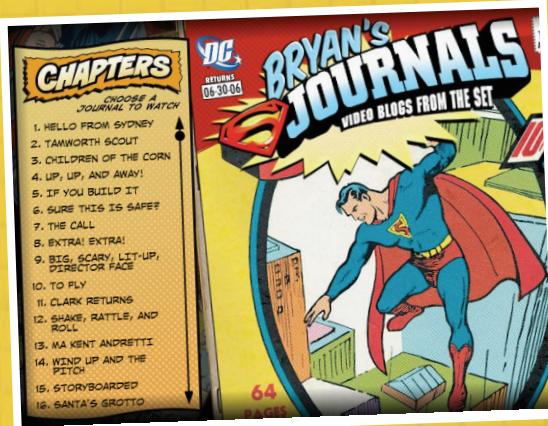
Korku sinemasının en usta yönetmenleri 'Master of Horror' projesi için güçlerini birleştirmiş durumda. Toplam 13 yönetmen, her biri bir saat uzunluğunda filmler çekerek, korkunç bir koleksiyonun parçası oluyor. Yönetmenler arasında Takashi Miike, John Carpenter, Dario Argento, Roger Corman, John Landis, Joe Dante gibi çok baba isimler var. Bölümler her cuma, 'Showtime' diye bir ka-



nalda gösteriliyormuş. Belki bize de cnbc-e bir kıyak yapar da koleksiyonun dvd setini beklemek durumunda kalmayız. Gerçekten ilginç bir proje, özellikle korku türünün merak

lıları için şahane. Daha fazla detay için mastersofhorror.net adresine bakabilirsiniz. Projenin fragmanı ve her bölümün ortak açılış sekansını da siteden izleyebilirsiniz. Galiba tabularımıza taze kan geliyor...

Superman dönüyor



Ama önce blogları, hatta video blogları geliyor. 30 Haziran'da vizyona girecek olan 'Superman Returns' bekleyenleri için hayırlı bir iş yapmış ve web sitesinde, yönetmen Bryan Singer'in (Usual Suspects, X-Men) ağzından filmin çekim aşamalarını günlük formatında yayınlamaya başlamış (supermanreturns.warnerbros.com). Çizgi roman

tarzında hazırlanan blogları kurcalamak gayet eğlenceli. Çekimlerde bulunmanın yanı sıra Singer'in set dışındaki olaylarına da tanık olabiliyorsunuz; örneğin adam sadece bir şey danışmak için üşenmeyip, atlıyor uçağa ve King Kong'un setindeki Peter Jackson'ın yanına gidiyor (imkan sahibi olmak böyle bir şey işte). Super fanatiklere tavsiye edilir.

Dört farklı yetenek

Daha önce de yine Director's Label altında dvd setleri çıkan üç yönetmenden bahsetmiştim; Michel Gondry, Spike Jonze ve Chris Cunningham desem, hatırlar mısınız acaba? Şimdi bu üçlüye yeni bir dördü ekleniyor; Mark Romanek, Stéphane Sednaoui, Jonathan Glazer ve Anton Corbijn (www.directorslabel.com). Bize geç geleceğini öğrendiğim için, (ki bu ay D&R veya MegaVizyon raflarında olabilir) Amazon'dan getirttim ama geçen ay Kadıköy, barlar sokağındaki Zero'da rastladım bu dört yetenekli yönetmene, tabii birazcık daha tuzluydular malum sebeplerden. Neyse uzatmayalım alışveriş mevzusunu, bu dördü de ilk üslu gibi özellikle müzik videosu ve reklam filmi konusunda çok yetenekli ve tecrübeliler; hatta kısa filmleri ve uzun metrajları da var. Söz konusu dvdler de gayet şık bir şekilde, bu yönetmenlerin işlerinden kaymak şekiller sunuyor. Ayrıca müzik videoları, reklam filmleri, belgeseller ve kısa filmlerin yanı sıra yönetmenlerin storyboardlarını, fotoğraflarını, şahsi notlarını, kısacası her türlü artistik ivir zivirlerini içeren kitapçıklar da dvd setlerine başarılı bir şekilde dahil edilmiş durumda.

Yönetmenlerin kendilerinden biraz bahsetmek gerekirse, Jo-

nathan Glazer, Radiohead'ın Karma Police, Street Spirit ve Massive Attack'ın Karmacoma müzik videolarını yönetmiştir; Guinness için çektiği Surfer reklamı çok ünlüdür ve Birth ile Sexy Beast adında iki uzun metrajı vardır. Anton Corbijn, işe fotoğrafla başlamış; U2, Depeche Mode gibi çok baba grupların çok şık fotolarını çekerek, 'rock fotoğrafçısı' olarak ünlenmiş, daha sonra da görsel gücünü yine çok meşhur gruplara çektiği video kliplerle tastiklemiştir. Mark Romanek ise yelpazeyi geniş tutmuş ve Red Hot Chili Peppers, REM, Madonna, Lenny Kravitz, David Bowie, Beck, Mick Jagger gibi uzayan bir şöhretler listesinin şarkılarını görselleştirmiş, sağlam bir arkadaşımız. Son olarak birkaç tahtası noksan Stéphane Sednaoui abimizi, Red Hot Chili Peppers'in 'Give it Away', U2'nun 'Discotheque' ve 'Mysterious Ways' ve REM'in 'Lotus' şarkılarına çektiği kliplerden hatırlayabiliriz (aslında dvdlerde başka bir sürü isim ve klip var ama ben sadece en sevdiğilerimi söylüyorum). Halen bu klipleri hatırlayamadınız mı? O zaman atın kendinizi bir yerden, yazık olmuş gençliğinize. Veya atmayın kendinizi bir yerden ve edinin bu dvdleri. Şaka bir yana, görüntüyle ve sesle



bir şekilde uğraşıyorsanız, bu şekilleri kesinlikle arşivinize katmalısınız. izlemesi hem keyifli hem de öğretici. Ayrıca yönetmen olmak isteyenlere de acayip gaz verebilir. Benden söylemesi.

Ama ne performans!

Yönetmenlerden o kadar bahsetmişken, Anton Corbijn'in Depeche Mode konseri, daha doğrusu performansı üstüne yaptığı film hakkında da birkaç şey söylemek

gerek. Grubun 1993 yılında çıktığı Avrupa turnesinin Barcelona ve Frankfurt konserleri sırasında gerçekleşen bu performans, hem Depeche Mode hayranları hem de Anton Corbijn takipçileri tarafından kaçırmamalı. 'Depeche Mode / Devotional' adıyla çıkan bu dvd, iki diskten oluşuyor. İlk diskte Anton Corbijn tarafından filme dönüştürülen 94 dakikalık Depeche Mode performansı

bulunmakta. ikinci diskteyse, konser sırasında kullanılan projeksiyonlar, ekstra videolar, MTV tarafından hazırlanan 'Depeche Mode Rockumentary' ve yönetmen Anton Corbijn'in monoloğu (!) bulunmakta. Gerçekten çok iyi hazırlanmış bir set. Konserin keyfini çıkartmanın yanı sıra görsel bir ziyafet de söz konusu. Özellikle ev partileri için tavsiye edebilirim; arka planda oynaması bile güzel. ■



İşgal

Selamlar olsun. Siz neler yapıyorsunuz bilmiyorum ama ben bu sayfaları yazana kadar öldüm öldüm dirildim. En ucuz bütçeli korku filmlerine karakter oldum içimden şeytan çıktı, Türk filminde Kadir İnanır oldum saçlarım beyazladı, Kill oldum Bill oldum, Tarantino senaryosunda geyik malzemesi oldum, “hem okuyorum hem çalışıyorum, size baba diyebilir miyim?” oldum! Bi “oha!” olmadığım kaldı, onu da olurum yakında...

Konser konser dediler başımın etini yediler, gittik gördük konseri! “Destruction Candlemass ve artı ikisi” konseri vardı. Gittik. Her konser öncesi ayinimiz olan beyti + ayran yaptıktan sonra kapı açılışı 15:00 olan konsere yarım saat geç gittik. Bi baktık ki kapı açılışı 15:00 değil de 17:00’ymiş. Peki. Bekledik, içeri girdik. Winston marka çakmaklarımızı aldıktan sonra ikinci kapının açılışını bekledik. (Bu arada biraz nefeslenip, bir kahve yapıp gelmeniz gerekiyor) Kapı 21:30’da açıldı. Açılır açılmaz da konser başlamadı tabii. Benim film koptuğu için pek hatırlamıyorum. En son hatırladığım “rijjj jinnn vünnnn dump disss”tı (pek anlaşılmıyor ama burada kötü ses düzenine gönderme yapıyorum). Yönetim uyuma! Saplama konser istemiyoruz artık! Şimdiye kadar gitmediğim konser bir iki taneydi ama artık ufak konserlere gitmeyeceğim. Gelecek seyirci sayısına göre mi organizasyon yapıyorlar anlamadım ki?!

gorcan abi - gorcan@gmail.com

DVD

Manowar Hell on Earth IV

Manowar’ın DVD’leri albümlerinden fazla mı acaba diye düşündüm de, en azından denktir. Yazın verdikleri konserde Manowar’a doymadıysanız bu DVD sizi doyurabilir. Tıka basa doldurmuşlar, 2 DVD ve bir Audio CD’den oluşuyor. DVD’ler tam bir konser gibi değil. Genelde ayrı ayrı yerlerde kaydedilmiş şarkılardan ve son albümdeki birkaç şarkının klibinden oluşuyor. Aralarda da grup elemanlarının görüntüleri, seyircilerle “sıcak temasları” yer alıyor. Polonyalı, Alman, kuzeyli, güneyle, sarışın, esmer... Pek ayırt etmiyor elemanlar kızları ve hepsine ayrı ayrı ilgi gösteriyorlar! Arada manyak Manowar fanlarını da inceliyoruz. Zaten DVD açılır açılmaz karşımızda tokat gibi patlayan bir fan var ki “oyy” diyorum. Bunu anlatmayacağım,

üstüme gelmeyin!

33 bölümden oluşan ilk DVD’de bonus bölümü de bulunuyor. Burada da I Believe ve Warriors of the World United’in farklı bir klibi, konserlerdeki ilginç gitar ve bas soloları yer alıyor.

İkinci DVD Behind the Scenes ve TV şovlarından görüntüleri içeriyor. Özellikle TV programları ilginizi çekebilir.

Audio CD’de Manowar’ın yeni albümünde yer alacak olan King of the Kings (konu/kelime kalmamış, bir cümlede iki “King” kelimesi kullanmışlar!)

Sonuç olarak bu DVD tam bir fan işi. Manowar fanıysanız elemanların daha da içine girip, yakınlaşabilirsiniz. Manowar’la pek aranız yoksa bu DVD’yi pek tavsiye etmiyorum. ■



The Tea Party Seven Circles

Bence 90'lı yıllarda çıkmış gruplardan en iyisi The Tea Party. İlk dinlediğimde "kaç yılının adanı bunlar" demiştim. 70'lerin müziğine benziyor. Ama modern öğeler de vardı müziklerinde. İlk albümlerinden beri aynı çizgiyi koruyorlar ve dinleyince "aha Tea Party" diyorum. İlk albümündeki The Majestic Song bayağı patlamıştı. Sonra Transmission albümünü dinledim ki bu albüm önemlidir. Çünkü bu adamlar Türkiye'ye gel-



mişler tatile. Burada bağlama görmüşler, almışlar götürmüşler yanlarında. Sonra Temptation şarkısında kullanmışlar ki mükemmeldir bu şarkıdır. TRIPTYch albümüyle de dinleyici kitlesini en az on kat artırmışlardır eminim ki. Şimdiki albümlerini de müzik setine ilk taktığımdan beri aynı keyifle dinliyorum. Hala MTV grubu olmamışlar adamlar, hala kendi tarzlarını koruyorlar.

Tea Party albümlerinin ilk şarkısı vurucu olur genelde. Bu albüm de böyle bir şarkıyla başlıyor. Writings on the Wall şarkısı süper bir riff ile giriyor. Yine 70'ler etkisi olan bir şarkı. Stargazer, Oceans, The Watcher yavaş sayılacak şarkılardan. Gerçi albümde şu yavaş, bu hızlı diye ayıramadım. Albüm baştan sona akıcı ve tekrar tekrar dinleniyor. Ama albümden tek şarkı dinlemek istiyorsanız bence Overload şarkısını dinlemelisiniz. Ben fena takıldım bu şarkıya. Ne tarz müzik dinlerseniz dinleyin Tea Party dinlemeden ölmeyin diyorum. Bu albümü eski dinleyiciler eminim çok sevecek. Daha önceden dinlemediyseniz bu albümle başlayabilirsiniz. ■

Everwood Mind Games

Yeni bir grup Everwood. Macaristan'ın bağrından kopmuş bu arkadaşlar progresif metal yaptıklarını söylüyorlar. Bence çok progresif değil ama ilk albümden sonra açılırlar bence. Müzikleri bana biraz Sentenced'i hatırlattı. Albümde klavye çok ön planda. Özellikle ilk şarkıdaki klavye inanılmaz. Nasıl bir aklın eseri anlayamadım. Eğlenmiş mi adamlar nedir! Felaket battı bana ama onu geçerse müziği çok iyi destekliyor genelde klavye. Albümün kaydı da iyi bence. Bizim grupların kaydına hiç benzemiyor! Gitarlar, davul, vokal çok iyi oturmuş. Özellikle vokali çok sevdim ben.

Şarkılara baktığımızda, Heart So Cold, Rememberances Of A Fallen Angel ve Jeanne D'Arc şarkıları ön plana çıkıyor. Albüm genel olarak çok melodik ve akıcı gidiyor. Hep aynı

grupları dinlemekten sıkıldıysanız denemeye değer bir yeni grup bence Everwood. ■



Stream of Passion Embrace the Storm

Yeni bir grup daha. Gerçi biraz hikâyesi var bu grubun. Arjen Lucassen diye bir zat-ı muhterem var. Ayreon adlı grubun sahibi kendisi. Bu adamın olayı garip biraz. Şarkıyı yapıyor. Sonra eli çeneye koyuyor, "kime yakışır bu şarkı" diyor. Cevabı bulunca da arıyor sağı solu, ayarlıyor elemanı. Bruce Dickinson, Gathering'den Anneke, Opeth'ten Mikael Akerfeldt, Tiamat'tan Johan Edlund gibi onlarca müzisyeni katmış albüme. Çalıştığı sadece Ayreon'da çalıştığı müzisyenlerin sayısı 100'e yakın. Tabii Ayreon'dan farklı Stream of Passion projesi. Proje diyorum çünkü adamın projelerinden biri SOP. Bunlardan farklı olarak Ambeon, Vengeance, Star One ve Bodine grupları



var. Ayrıca onlarca albümde de konuk müzisyen olarak bulunmuş.

Bu albüme gelirsek... Başta şunu söyleyeyim: Ben hatun vokal olayından sıkılmış bir gorcana biyim. Fekat bu albümü çok sevdim. Gathering'in Nighttime Birds zamanları gibi. Birebir Gathering'e benziyor dersem haksızlık etmiş olurum ama... Gayet özgün bir müzik bence. Cello, keman, klavye kullanılmış, ve çok güzel oturmuş, sırtırmıyor.

Albümü merak ediyorsanız Passion şarkısını dinlemeniz yeterli. Bu şarkı bütün albümün karakterini ortaya koyuyor. Sazlı sözlü sololu süper bir şarkı. Albümün devamının nasıl

PLAYLIST

1. Resul Balay
Nazlı Yarım Haber Salmış
2. Kurban
İnsanlar (Kompil albüm!)
3. Savatage
When the Crowds are Gone
4. The Tea Party
Overload
5. Black Dahlia Murder
I'm Charming
6. W.A.S.P.
The Idol
7. Norther
Smash (Offspring)
8. Darkest Hour
This Will Outlive Us
9. Twisted Sister
Stay Hungry
10. Nasum
Time to Discharge

10

KONSERVAR

Hellween
1 Şubat İstanbul

Soufly
25 Şubat İstanbul

Opeth
29 Mart İstanbul
30. Mart İzmir

Blind Guardian
12. Mayıs İstanbul

olacağını belli ediyor. Deceiver, Out In The Real World ve albüme adını veren şarkı Embrace the Storm mükemmel şarkılar. Bunları zor ayıkladım. Albümün tamamı çok iyi bence. Arjen Lucassen hakkaten eli öpülecek adammış. Ben bu albümden sonra Ayreon'un da tadına bakacağım. ■

**İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtımcısı
Atlantis Müzik'tir.**

ATLANTIS
M Ü Z İ K

INBOX & OUTBOX

Bu ayki Inbox'a Camel'dan Air Born'u dinleyerek başlıyorum. Özel bir sebebi yok. Her şeyin arkasında sebep aramak veya sebep yerleştirmeye çalışmak ne kötü huydur... En ufak, en güzel şeyde bile bir bit yeniği ararsın. Her şeyi bir sebep sonuç ilişkisi içinde görür, bu sırada hayatın kafana attığı minik güzellikleri kaçırsın. Arada sırada kurtulmak lazım analitik düşünceden, hayatı olduğu gibi görmek, güzelliğiyle, çirkinliğiyle, oldu bittisiyle kabul etmek de lazım... Dışarıda kar yağıyor, sanırım bana bir haller oldu, yetişin a dostlar!

KAHROLSUN AGE OF 3!

Merhaba sevgili Level ailesi,

Derginizi şu kadar zamandır okuyorum gibisinden laflar etmek istemiyorum, umarım hepiniz iyisinizdir diyor ve hemencecik sorularına ve diğer söylemek istediklerime geçiyorum.

1- Biliyorum! Evet biliyorum, Age Of Empires 3'ü beğenmeyen var aranızda, keşke 2D olsaydı diyenlerin var, evet biliyorum. Ve sizden 2005'in en iyileri dosyasında "Biz bu seneki GZS'leri beğenmedik, bizim gönlümüz hala Age Of Empires 2'de" diye bir jest bekliyorum. Naçizane bir okuyucunun naçizane bir isteğini anlayışla karşılayacağınızı umuyorum.

Hayır, P3 450 Mhz, 256 MB SD-Ram ve 16 MB ekran kartıma sahip olmamla bir ilgisi yok, 3D halini cidden beğenmedim. Hele aklıma ilk AoE 2 oynadığım zamanlar gelince iyice delleniyor, hatta Age Of Empires 3'e ve haliyle Microsoft Games ve Ensemble Studios'a sinir oluyorum.

2- Şu anki makinem yukarıda yazdığım gibi, 16 Mb ekran kartıyla idare etmeye çalışıyorum, bu sistem beni ne kadar götürür diyemeyeceğim için sizden birkaç eski RYO tavsiyesi istiyorum, var mı hiç aklınızda olan, çok sevdiğiniz, yine olsa yine oynamam dediğiniz bir RYO? Yoksa Diablo 2 ve NBA 2004'ü sonsuza kadar oynamak zorunda mıyım?

3- Sizce bu saatten sonra

PS2 almak mantıklı mı, tahminen ne kadar ömrü var PS2'nin, yoksa onun yerine yeni bir PC mi toplamalıyım?

4- Bir de uygun bir zamanda ofisinizi ziyaret etmek istiyorum, kapınız bizlere açık mı her zaman, gelsek Fırat abiyle bir PES çevirme imkânımız olur mu, sizler müsait olur musunuz?

Neyse, daha fazla uzatmayayım, sizin de işiniz başınızdan aşkındır şimdi. Hepinize mutlu günler (hatta yıllar) diliyorum. Hoşçakalın...

Uğurcan "t_wolver" Taşkın

Sevgili Uğurcan,

1- Tanıdım seni Uğurcan! Sen bizim forumlarda insanları "Kahrolsun 3D Age of!" diye bağırıp galeyana getirmeye çalışan t_wolver'sın! İşin bu boyutlara varacağını ve Age of karışıklığının dergi sayfalarına taşacağını bilseydim, şey yapardım... Şey... Ne yapardım? Bi şey de yapamazmışım sana, şimdi fark ettim. Yıldım resmen!

Age of 2 ile kalpten bir bağın olduğu çok belli, ama Age of 3'e de haksızlık ediyorsun. Gerçi ben oyunu oynamadım, bilgisayarım da çalışmamak için özel çaba sarfetmişti oyun. Ama oynayan yakınım var (Tuğbek, koş gel buraya!) onlardan aldığım izlenimler hiç de kötü olmadığı yönünde.

Üstelik bunu söylediğim halde, belki bana kızacaksın ama, ben Age of'a bir türlü ısınmamış bir kişiyim. Age of Empires 2'yi de şöyle bir oynamıştım, ama benim gönlüm Starcraft, Warcraft ve Command & Conquer'e aittir. Ne yalan söyleyeyim, hep biraz soğuk bulmuşumdur Age of serisini. Ama ben çıkıp da "bu yılki GZS'leri beğenmedim, Starcraft'tır aslölan" demem, diyemem. Sen de bilgisayarını upgrade edince Age of 3'e bir şans ver bence, kararını ona göre var.

2- O sistemde öyle bir RYO şöleni yaşarsın ki aklın şaşar. Fallout, Planescape Torment ve Baldur's Gate serilerine kafadan dal!

3- Neden olmasın? Yeni nesil makinelere 1.000 liraya yakın para vermen gerekecek, ama bir PS2'yi 400 liraya alabilirsin. Üstüne bir de şimdiye kadar oynamadığın, PS2'de çıkmış tüm muhteşem oyunları gözünün önünden film şeridi gibi geçir. Bir God of War, bir

MGS 3, bir Katamari Damacy oynamadıysan durduğün kabahat.

4- Bizler asla müsait olmayız. Şimdiye kadar dergiye gelen okuyuculara sor, ellerindeki pasta/börek/çörekleri 15 saniye içinde tükettikten sonra bilgisayarlarımızın başına nasıl hızla döndüğümüzü sana anlatsınlar. Ama sen gel yine de, pasta & börek yani (gelmeden bir iki saat önce ararsan kapı duvar yerine biz karşılarız seni).

Haydin, kal sağlıcakla.

HAY JACK!...

Selamlar Level ahalisi.

1- Bilgisayarına Spy Axe 3.0 adlı bir program bulaştı. Ne yaparsam yapayım silemiyorum. Regedit dosyalarıyla da uğraştım ama bir türlü olmuyor. Windows güncelleştirme işareti tarzında bir işaretle devamlı uyarı veriyor. Bık-tım usandım Yardım edin lütfen.

2- Diğer ülkelerde de internet kafeler bu kadar yaygın mı?

3- Neden ülkemizde internet çok kötü amaçlar için kullanılıyor? Neredeyse bütün arkadaşlarım kendilerine hacker unvanını yakıştırıyor, sanki ellerine ne geçiyorsa. Sorularım bu kadar.

Furkan

Hoşgeldin Furkan.

1- En bela Spyware'lerden birisi bulaşmış sana. Tavsiyem, bu ay CD'de verdiğimiz SpyDefence'i kurman. Eğer o temizlemezse (SpyAxe'in çok inatçı bir sığa olduğu biliniyor) üstüne Spybot ve Adaware'i arka arkaya kur ve çalıştır. Hiçbiri temizlemezse Hijack This adlı programı da kur ve hepsini birden çalıştır. Bilgisayarın çok yavaşlayacaktır ama SpyAxe 3.0 bile bu kadarından kurtulamaz.

2- Yaygın, hatta isimleri bile aynı. Çin'de ve Güney Kore'de hele, çılgınlık boyutunda kafeler.

3- Bir insana kendinden daha büyük bir amaç vermezsen, kendi amaçlarını arar, orada veya burada bulurlar. Ama bu çoğunlukla doğru bir amaç olmaz. Hem ülkemizde, hem de dünyada gençlerin eğitimleri ve ardından gelecek yaşamlarıyla ilgili derin ümitsizlikleri

var. Ve bunun sonucunda da kendilerini sıfatlandırmak için ellerindeki tek fırsatı değerlendiriyorlar. Olan bu.

YÜZME BİLİYOR MU BAKALIM?

Merhaba Sinan, çıkış tarihi olarak Kasım'ın ilk haftası gözüküyor ve bu zamanda çıkan bir oyun (X3 Reunion) nasıl oluyor da 1 ayda ne Türkiye'ye ne de bir çok Avrupa ülkesine uğramıyor? Oyun yüzerek mi geçiyor okyanusu? ☺

İyi çalışmalar

Mehmet Cengizhan
Yıldırım

Merhaba Mehmet, birçok oyunun Amerika ve Avrupa'daki çıkış tarihleri farklıdır. X3 Amerika'da çıktıktan (28 Ekim) 2 hafta sonra Avrupa'da da piyasaya çıktı (14 Kasım). Ama Türkiye gibi birçok doğu Avrupa ülkesinde doğru düzgün ve yaptıkları işi ciddiye alan çok fazla dağıtıcı şirket olmadığı için birçok oyun orijinal olarak bulunmuyor. Avatürk'ün de kapanmasından sonra Türkiye'de ciddi olarak orijinal PC ve PS2 oyunu getiren bir tek Aral İthalat kaldı. Distribütörlüğü açıkta olan veya faal olmayan birçok küçük şirketin elinde kalmış bir sürü oyun yapımcısı firma var. Umarım kısa zamanda oyun işini ciddiye alan birileri çıkar da bu firmaların dağıtıcılığını üstlenir. Yoksa internetten sipariş etmeye devam.

AH O FOTOĞRAFI ÇEKECEKTİM!

Merhaba, derginizi bir yıldır takip eden 13 yaşında çömez bir okuyucunuzum. Lafı uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum:

1- 106. sayıda başlayan "Bana kaderimin bir oyunudur bu?" adlı çizgi öykünüz çok güzel. Bunu Kamuran Süner çiziyor değil mi?

2- Bilgisayarım için bulabileceğim PS2 emülatörü var mı? Ben ÇOK koyu bir MGS hayranıyım ve sırf MGS oynamak için bir PS2 emülatörü arıyorum. Lütfen bir tane söyle Sinan abi, sen halden anlarsın!

3- Benim 128MB'lık bir ekran kartım var. Acaba bu yeni nesil oyunlar için yeterli olur mu?

4- Silent Hill'in filmi ne zaman çıkacak?
5- Bir MGS filminin çıkma ihtimali var mı? Sorularım bu kadar umarım dergide yayınlarsın.

Hoşcakalın ve hepinize kolay gelsin!!

Cankat Özden

Merhaba Cankat. Unutma ki çömez okuyucu yoktur, okuyucu vardır.

1- Beğendiğine sevindim. Evet, Kamuran çiziyor.

2- Ben halden anlarmım ama bakalım emulatörler anlıyor mu? Çünkü oyun oynatan bir PS2 emulatörü yok. Tamam, Google'da arattığımda birkaç tane PS2 emulatörü olduğunu söyleyen program buluyorsun. Ama bu emulatörüksüler, ekranda bir küp döndürmekten veya bazı oyunların başlangıç ekranını göstermekten öteye gidemiyor. Üzgünüm ama PS2 emulatöründe MGS 2 oynayacağın günler uzak bir hayalden öte değil.

3- Şimdilik yeterli olur, ama bir yıl içinde acısını çekmeye başlarsın. Ayrıca ekran kartının RAM'inden daha önemli olan grafik işlemcisidir. 128MB'lık bir Fx5200 diyorsan, işin daha da zor.

4- 2006 içinde çıkacak. Allah'tan Uwe Boll yönetmiyor, onu da beter ederdi.

5- Bu ayki dosya konusunu okuduysan, Hideo Kojima'nın ilk başta yönetmen olmak istediğini öğrenmişsindir. Belki MGS4 ile seriyi tamamladıktan sonra filmi yapmak isteyebilir.

FEAR GERÇEĞİ

Abi ben on üç yaşındayım. F.E.A.R.'i bitirdim ama niye senin karakterinin oyun boyunca adının söylenmediğini anlamadım.

Mert704

Merhaba Mert, FEAR'daki karakterin adının söylenmemesinin sebebi (oyunu oynamamış olanlar hemen bir sonraki mektuba atlasınlar, spoiler geliyor) şu: Aslında bir sebebi yok. Senin karakterin de, peşinde olduğu general gibi, üstün zihinsel yetenekleri olan asker. Ve aslında ikincisi de Alma'nın oğullarıdır. O sapıtıp Replica askerleriyle sağa sola saldırmaya başlayınca, sen de muhtemelen o güne kadar tutulduğun laboratuardan ilk kez çıkıyor ve peşine düşüyorsun. Yani aslında kendine ait bir ismin yok.

BU NEDİR YA?

Level'i severek okurdum, taa ki ekim sayısının 2. sayfasında Editörün Gizli Hayatı bölümündeki Volky'nin resminin yanındaki Coca Cola şişesini görene kadar. Kullanabilme özgürlüğünüz var. Ama binlerce kişinin her ay merakla beklediği dergiye o resmi koymamalıydınız. Sizi protesto ediyorum!

Ali Şenol

Merhaba Ali de, sen şimdi bizi niye protesto ediyorsun ki? Coca Cola'ya mı karşısın? Gizli reklam yaptığımızı mı düşünüyorsun? Volkan'ın kolunun arkasında kalan şişenin üstündeki markayı ancak kafanı dergiye sokup bakacağın zaman görebildiğinin farkındasındır herhalde. Fark ettiysen aynı sayfada Ali'nin resminde üstündeki t-shirt'te Manowar yazıyor.

O resmi yayınlarken de "acaba metal müzik karşıtları bizi kınar mı?" diye düşünse miydik? Aynı sayfadaki Jesuskane'in resminde, resmin dışında kalan kişi olan Berker'in parmağı üstündeki montun belli bir bölgesini işaret ediyor. Çok, çok ama çok dikkatli bakarsan (mesela bir dürbün vasıtasıyla) Berker'in Harley-Davidson marka bir mont giydiğini görebilirsin. Şu durumda motorsikletin tehlikeli bir araç olduğunu düşünenler bizi kınamak için ne gibi bir çalışma içindedir diye merak edelim mi? Bir sayfada üç kez gizli reklam yaptık diye RTÜK bize kütükle girişir mi acaba? Korkuyorum Ali!

ALKOL SAĞLIĞA ZARARLIDIR

Selam tüm Level çalışanları

Öncelikle hepinize iş hayatınızda başarılar ve güzel bir dergi çıkarttığınız için sizi tebrik ediyorum. Benim size iki tane sorum olacak; **1-** Star Wars: Battlefront 2'yi aldım, yükledim. Mount image edip oyunu açmak istediğimde 'Conflict with emulation software detected' diye bir yazı çıkıyor ve oyunu açmıyor. Sorunu nasıl çözebilirim?

2- Civilization 4'ü aldım, yükledim. Oyunu açmaya çalışınca "Please login with administrator prevelege and try again" diyor. Sorunu lütfen çözüm bulun. CIVILIZATION 4'SÜZLÜKTEN Ö-LÜ-YO-RUM!

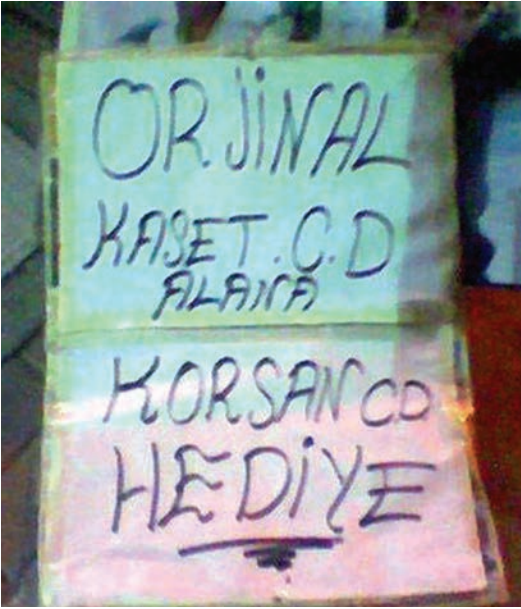
Master Jedi Batu

Sevgili Batu, sana hemen tek ve kesin bir çözüm söyleyebilirim: Kopya kullanmaktan vazgeç. Artık kopyaların öyle bir suyu çıktı ki saçını başını yolman muhtemel. Birbirini gizleyen programlar, CDRom'ları fiziksel olarak sökmek derken hakikaten eziyet haline geldi bu iş. Tabii Battlefront 2 yok Türkiye'de, onun gibi birçok oyunu da almak istesen bile orijinal olarak Türkiye'de bulamayacaksın ki bu durumda tıkanıp kalıyoruz biz de. İmişimiz gereği yurtdışından getirtebiliyoruz bazı oyunları, ama bir öğrenci ne yapsın? Türkiye'de orijinali kesinlikle bulunamayan oyunları kopya olarak oynamaya çabalamanızı anlayışla karşılıyorum. Ama bu konuda yardım etmemizi istemeyin bizden.

Civilization 4 konusunda ise şanslısın, çünkü orijinal olarak Türkiye'de var. Üstelik de geçen yılın en iyi oyunlarından birisi olarak orijinal alınmayı hak eden bir oyun. Hemen www.weblebi.com'a girip bir bak istersen.

ESKİ DOSTTAN POSTA

Merhaba çok sevgili LvL ailesi, "ailesi" diyorum, çünkü yıllardır sizleri yazılarınızdan bir aile gibi gördüm ve tanıdım, dahası takdir ettim, hayran kaldım. Keşke herkesin iş yerinde bu kadar güzel dostluklar olsa... Şu anda Rainbow Six soundtrack'i eşliğinde hayatımın en güzel kompozisyonunu yazmaya çalışıyorum, umarım yeterince güzel olur ve okumaya değer bir şeyler çıkar. Yıllardır sizlere bir şeyler göndermek istedim, ancak her nedense bir türlü cesaret edemedim. Öyle ya da böyle yıllar geçti, 24 yaşına girdim, öğrencilik yıllarım bitti, öğretmen oldum. Hayatımda değişen çok az şey kaldı, bunlardan birisi de hala oyun oynuyorum, (neydi o FEAR'ın sonu ya...)



▲ Muhteşem kampanya.

ve hala LVL okuyorum. Gerçi yaşım gereği, bayiden alırken "Benim yeğen istediymi de, hi hi..." şeklinde şirinlikler yapıyorum ancak, işin aslı nişanlığımın, arkadaşlarımla ve diğerlerinin gözleri önünde hala bir oyun dergisi okuyorum. Hayatımdaki değişmeyen şeylerden birisi de çevremdekilerin bilgisayar oyunlarına hala çocuk işi olarak bakmalarıdır. Ancak ben artık uğraşmaktan yorulmuşum. Bilgisayar oyunlarının zekâ düzeyini yükselttiğine dair gazete kupürleri mi göstermedim, uzun uzun açıklamalarda mı bulunmadım... Ancak sizlerin de dediği gibi, insanlar neyi görmek isterlerse onu görüyorlar.

Öte yandan yıllarca yazmaya cesaret edemeyişimin nedeni, yıllardır sizlere soracak birşeyler bulamamamdı. Ancak en sonunda sadece fikirlerimi ve sizlere olan desteğimi iletmek için mail atma girişiminde bulundum. Anlıyorum, birçok sevgi ifadeleri görmüşsünüzdür bugüne kadar, ancak yine de insan bazen birilerinden destek görmek ister... Her ne kadar tanışmamış da olsak, hiçbir paylaşımında bulunma fırsatımız olmamış da olsa, uzakta da olsam, bir dostunuz olarak hayatıma (belki de hiç farkında olmadan) bu kadar katkıda bulunduğunuz için sizlere teşekkürü bir borç olarak bilirim. Neden mi? Oyun merakıyla derginizi okuduğumda, incelemelerin yanı sıra, araya genel kültür damlacıkları serpiştirdiğiniz için. Inbox köşesinde insanın "insan" olmasının önemine değinen, insanın karakterine işleyen güzel dersler verdiğiniz için, ve de en önemlisi bunları ağırlıklı olarak çok genç okuyuculara hitap eden bir dergide yaptığınız için... Sizlerin bunu bir misyon olarak algıladığınız sanmıyorum ("bi dergi çıkaralım da şunlara bi çeki-düzen verelim, adam edelim..." gibi), sizler düşünen insanlar olduğunuz için yaptınız bunları. Hayatın sadece klavye ve fareten ibaret olmadığını gösterdiniz insanlara... Bir oyun oynarken ondan öğrendiklerimi unutmadım... Bir Civilization serisi, bir Rainbow Six serisi, ya da Hearts of Iron serisi, bütün bunlardan ve daha 100'ü geçmiş oyun arşivimden birşeyler öğrendim. Hepsini de sizlerin tavsiye ettiği oyunlardı. Ve her seferinde de haklı olduğunuzu gördüm. Bugün II. Dünya

Savaşı hakkında, özel kuvvetler hakkında, ya da dünyada diplomatik, ekonomik, stratejik, askeri gelişmeler hakkında çok daha fazla şey biliyorum, görüyorum.

Ancak başka bir yönünüz var ki, o hiçbir dergide yok: LVL Underground, ve Beneath the Ground köşeleriniz. Her ay ilk baktığım yerlerden birisidir buraları. Şu anda bilgisayarımda özlü hikayelerden, ilginç yazılar ve resimler ve de videolardan oluşan oldukça yüksek miktarda bir klasör var, ve onun adı "LVL"! Bu köşelerden seçtiğim makaleleri, ilginç yazıları, resimleri, sınıfımın panosuna astım. Öğrencilerin ilgisini görmeliydiniz. Okulda bir rekabet havası esiyor ki, sormayın!? Meslektaşlarımız çok beğendi, şimdi diğer sınıfların panolarına bakıyorum da, resimler, yazılar birden çoğaldı. Evet, bütün bunları ben yaptım, ancak sizlerden aldıklarımla yaptım. Bu yüzden sizlere tekrar teşekkür ediyorum.

Laf lafı açarmış, aklıma birkaç soru yavaş yavaş gelmeye başladı, usulen sorayım:

1- RPG tarzı tam olarak nedir? Onu diğer oyunlardan kesin olarak ayıran bir yönü var mıdır? Örneğin Vampires-The Masquerade, bir action oyunu mu, yoksa bir RPG oyunu mudur?

2- Civ4 için ek görev paketleri hakkında bir bilginiz var mı? Bunlardan birisinde Osmanlılar da yer alacak mı acaba? (Medieval: Total War'da arkaplan müziklerinden birisini Mehter Marşlarıyla değiştiren tüylerim diken diken olmuştu) Ayrıca Osmanlılara yer verilmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?

3- Operation Flashpoint 2 ile ilgili detaylı bir bilginiz var mı?

4- Undying, Rainbow Six serisi gibi oyunlar neden hakettikleri ilgiyi göremiyorlar?

5- Neden çok daha iyileri olduğu halde, bugün Counter-Strike bu kadar yaygın bir şekilde oynanıyor?

6- Bir gün elimde bir Biskrem'le gelsem beni içeri kabul eder misiniz?

Öte yandan olumlu yönde bir eleştiri yapamadım, çünkü dergiyi daha da güzelleştirecek birşey bulamadım, üzgünüm.

Biliyorum, uzun bir mail oldu ancak, anlatacak, söylenecek, paylaşılacak o kadar çok şey var ki... Umarım vaktinizi ayırdığınıza değmiştir. Öte yandan, uzakta da olsak, dostluklar mesafe tanımaz...

Sağlıkla kalın...

Orhan "General Talon"
Öztürk

Merhaba General! Bu uzun ve güzel posta için ekibim adına teşekkür ederim. Ama neden Level alırken "valla yeğenim için ihih!" şirinliği yapıyorsun anlamadım? Ben de 29 yaşındayım, ama her ay başında kitabevinden elimde iki çizgi roman dergisi, bir müzik dergisi ve yerli/yabancı tüm oyun dergileriyle aslanlar gibi çıkarken hiç de ezilmiyorum. Çünkü bu ülkede pek az kişinin yaptığı birşey yapıyorum, hobilerime sahip çıkıyorum. Çizgi roman okumanın da, oyun oynamanın da, Level okumanın da yaşı yoktur. Ne yani Level okuyunca ağır abi olunmuyor mu? Ayrıca "ağır abi olmak" da ne demek? Çok da ağır abi olmaya özenmemek lazım, sonra bulunduğumuz noktadan bir gıdım kıpırdayamaz hale geliriz, aman ha!.. Neyse, fazla uzattım. Demek istediğim hobi sahibi olmanın yaşı yoktur, hobile-

rinizden utanmayın lütfen.

1- Ya aslında son yıllarda tüm oyun türleri iç içe girmeye başladı. Biz eski top raklar hala klasik "aksiyon", "RPG", "strateji" gibi türleri oyunlara vermeye devam ediyoruz. Ama hemen her oyun içinde birden fazla türü barındırıyor. O yüzden Vampire gibi oyunlara RPG dediğimiz zaman Baldur's Gate ve Arcanum sevenler kızıyor, öyle FPS gibi RPG olur mu diye. Ama durup düşünürseniz, zamanında Baldur's Gate'e FRP diyoruz diye masaüstü FRP'çiler de kızıyordu. Demek ki türler ve tanımları değişiyor. Ayak uydurmak lazım.

RYO türünü kabaca tanımlamak için, bir veya bir grup karakteri bir hikaye boyunca geliştikleri, gelişimlerini de ne yönde yapacaklarına sizin karar verdiğiniz oyunlar diyebiliriz.

(Bu arada, biz artık RPG demiyoruz, bu türü RYO – Rol Yapma Oyunu olarak Türkleştirdik).

2- Daha dur hele, Prince zorluğunda bitirelim bir Civ4'ü. Canımıza ot tıkyorlar valla. Ek görev paketleriyle ilgili hiçbir bilgi yok, ama içinde Türklerin olmasına kesin gözüyle bakıyoruz biz. Bak gözüm! Kesin...

3- Elimizdeki tüm bilgileri geçen sayımıza boca ettik. Bir rivayete göre bu ay sonunda çıkmış olması gerekiyor ama benim pek inanasım gelmiyor.

4- Rainbow Six hak ettiği ilgiyi fazlasıyla gördü aslında. Ama PC'ye dört tane oyun çıkarttıktan sonra bir Xbox'a çıkışı var ki, Xbox Live üzerinden en çok oynanan oyunlardan birisi oldu. Yani hak ettiği ilgiyi en çok Xbox'ta gördü, bu yüzden de son oyunu Rainbow Six: Lockdown Xbox'tan PC'ye çevrilerek hazırlanıyor. Evet, bence de yazık ama ne yapalım, bizim oyun zevklerimiz genel zevklerle %100 örtüşmüyor.

Undying'in neden satmadığı ise tam bir muamma. Bence muhteşem bir FPS'yd. Doğru düzgün reklamı yapılmadığından olabilir.

5- Basit. Beş dakikalığına gir oyna türü, çıtır cerez tadında bir oyun olabileceği kadar, istediğin kadar profesyonelleşmene izin veren derin taktik gerektiren bir oyun da olabileceği için.

6- İşaret ve baş parmakların arasında bir bisküvi tutup ile ri doğru uzatarak, yüzünde melül bir ifadeyle “bi biskrem versem!” diyerek kapıdan içeri girmeye teşebbüs edersen, daha ağzından “bi-bi...” heceleri çıkmadan sopa yemeye başlarsın (o ne salak reklamdır öyle?!). Ama bir çayımızı içmeye gelebilirsin.

Biz dergiyi güzelleştirecek ve çok daha iyi hale getirecek şeyler bulduk. Üzerinde çalışmaya başladık bile. Sen tadını çıkartmaya bak.

EA VS. BLIZZARD

Merhaba Sinan Abi, nasılsın, hayat nasıl gidiyor? Beni sorarsan süppper :) Sana birkaç sorum olacak, cevaplar sanan inan çok sevinirim.

1- Öncelikle bir iddiaya açıklık getirmek istiyorum: Sınıftan iki arkadaşım EA Games'in Blizzard'dan daha çok gelir getirdiğini (yılıda) savunuyor. Blizzard sadece WoW'dan yıllık 700 milyon \$ kazanıyor. EA Games'in meçhul... Bu tartışmaya bir nokta koyar mısın? :) Arkadaşlarımı bir şey etmek istiyorum (anladın sen :)

2- Sizin dergide Burak abi dışında WoW oynayan var mı? Ve Burak abinin karakterleri hangi serverlarda? Onunla beraber oynamayı çok isterim...

3- Godfather'ın kesin çıkış tarihi hakkında bilginiz var mı?

Efe Dikici

1- Öhüm, Hoş geldin Efe. Kendinden çok emin geldin Efe, ama seni de üzeceğim Efe (bu ay kalp kırıklıklarından gidiyoruz da). Blizzard'ın yılda 700 milyon dolar kazandığını nereden duydun? Sanırım “4 milyon WoW oyuncusu var, çarp aylık ücret olan 15 dolarla, onu da çarp 12 ayla, eşittir 720 milyon dolar eder” gibi bir hesap yaptın. Ama unuttuğun bir şey var: O 4 milyon oyuncuyu bir arada tutan sunucuları işletmek, oyuna sürekli yeni bir şeyler eklemek, eklenen şeylerin yarattığı sorunları gidermek için Blizzard tam 1600 kişi çalıştırıyor! Evet, sadece WoW için Blizzard'ın tüm dünyaya yayılmış olan 1600 çalışanı var ve bunlara maaş gibi gereksiz şeyler ödüyorlar.

İNBAKSCIK

Selam Level familyası. Level türü de diyebilirdim ama çiftleştiginizde verimli yavrular oluşturabileceğinizden emin değilim...

Hakan1980

Mailin devamında espri yaptığını söylemişsin, ama sen bu işlerden pek anlamıyorsun, değil mi Hakan?

Sinan abi ben büyüyünce ishal olacağım...

Shakespeare

Şöyle kenarda dur sen...

Bomba bir oyun projem var; zorluk derecesi çok yüksek olmayan bir FPS ile ilgili.

Oyundaki karakteriniz vurulduğunda oyun kendisini bilgisayardan silecek. Ancak yeni CD alınca devam edebileceksiniz. Oyunun fiyatı 5 YTL falan. Buradaki amaç çok para kazanmak değil, oyuncuyu her an gerilimin doruklarında gezdirebilmek. İnsan ancak kaybedeceği bir şeyler olduğu zaman olması gereken kadar fazla konsantre olabiliyor olaylara...

Hakan1980

Benim daha iyi bir fikrim var, monitörün üstüne USB çıkışlı altı patlar monte edelim, oyunda vurulunca o da ateş etsin. (Samimi not: Orijinal fikirlerini de espri yeteneğini kaldırdığın dolaba koy, daha fazla bozulmasınlar).

Ayrıca hesabında yaptığın ufak da bir hata daha var: Blizzard şu anda sadece World of Warcraft'tan para kazanırken, EA Games sahip olduğu düzinelerce oyun yapımcısı ve yüzlerce oyundan para kazanıyor.

Hadi diyelim yine inanmadın, o zaman senin hesabına dönelim. Diyorsun ki Blizzard yılda 700 milyon dolar kazanıyor. EA'nın açıkladığı rakamlara göre 2005'in sadece üçüncü çeyreğinde (Temmuz-Ağustos-Eylül ayları) 1.40 milyar dolar para kazanmış. Yani iddiasının sağlığı açısından, sen istersen Level'in bu sayısını o iki arkadaşından uzak tut.

Eğer, “Oha! 1.4 milyar dolar mı! Daha çok paraya ihtiyaçları yok, kopya alacağım ben!” diyen var da, EA gibi bir firmanın dünya çapında kaç kişi çalıştırdığını tahmin etmelerini rica edeceğim.

2- Tuna ve Göker var. Hepsine hangi sunucularda oynadıklarını e-posta atarak sorabilirsin.

3- 10 Mart'ta çıkıyor.

KOLTUK DAVASI

Merhabalar... Ben size kişisel bir soru sormak istiyorum. Ben bir grafik tasarımcısı ve oyun sever olarak hayatımın büyük bölümü ister istemez pc başında geçiyor. Şu sıralar sırt ağrıları yaşıyorum ve koltuğumu değiştireceğim. Sizin tavsiyeniz önemli olabilir diye düşündüm. Siz ne kullanıyorsunuz yada ne önerirsiniz? Çok çok rahat bir şey arıyorum.

Şimdiden teşekkür ederim... İyi çalışmalar. Çağrı Çankaya

Merhaba Çağrı,

Bu mailine hem cevap yazıyorum, hem de inbox'da yayınlayacağım, benzer sorunlardan birçok kişi muzdariptir ve cevaplar herkesin işine yarayacaktır diye düşünüyorum çünkü. Benim de bel ağrım vardı ve geçen sene ortopedisyene gittiğimde omur sıkışması olduğunu söyledi. Uzun boylu, göbekli ve sürekli oturarak çalışan birisinde bel ağrısının ve sıkışmanın gayet doğal olduğunu, ama spor yapmaz ve göbeği eritmezsem daha ciddi sorunlara sebep olacağını da ekledi.

Ayrıca her sabah ve akşam yapılacak 12 tane çok basit hareket verdi.

Sana ilk tavsiyem, eğer sürekli bel ağrıları çekiyorsan ilk tavsiyem bir ortopedisyene git. Röntgen çekilsin, doktor bir baksın. Benimkinden farklı bir sorunun da olabilir. Koltuk tavsiye edemeyeceğim, çünkü ne evde ne de dergide ortopedik bir koltuk kullanmıyorum. Ama doktora gittikten sonra kendim de doğru oturuş şekilleri üzerine araştırma yaptım. Oturunun mutlaka şunları sağlaması lazım:

1- Sırtın ve belin koltuğa dayalı ve destekli olsun.

2- Ayak tabanların bütün olarak yere bassın.

3- Vücutunla kalçanın, bacağının üst kısmıyla dizlerinin alt kısmının yaptığı açı hep 90 derece olsun

4- Monitörünün üst kısmı gözünün hizasında olsun ve monitöre biraz aşağıya doğru bak. Koltuk tavsiyesinde bulunamıyorum, çünkü dediğim gibi bir koltuğum yok :) Ama Tuğbek fitikti, çok ağrı çekiyordu, BüroSIT'in ortopedik müdür koltuklarından birini aldıktan sonra rahatladı. Yine de bence önce bir doktora git, muayene etsin. Emin ol o ağrıları çektiğine değmez.

Sevgiyle kalın a dostlar. Arada bir oynadığınız oyunlardan başınızı kaldırıp etrafınıza bakın. Hayat diye bir şey örmüşler etrafınıza, eğer siz oynamazsanız, o sizinle oynamaya başlıyor, arsız bir kedinin yumakla oynaması gibi. ■

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.
Faks: 0212 217 95 32
Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

LEVEL CD/DVD İÇERİK

DEMOLAR

Civilization 4
And Then There Were None (DVD)
Quake 4 (DVD)
Charmtale (DVD)
Chronicles of Narnia (DVD)
TOCA Race Driver 3 (DVD)
Darwinia
GT Legends (DVD)
Weird Worlds: Return to Infinite Space
UFO Aftershock (DVD)
Scratches (DVD)
New Star Soccer 3

FULL OYUNLAR

Maple Story (DVD)
Gunz The Duel
Survival Project (DVD)
Shot Online (DVD)
Dofus
Bungaru Wa
Castle of Elite
Jooloom
Bruce Lee
Battle for Wesnoth (DVD)

EXTRALAR

MEGA64 - MGS (DVD)
MEGA64 - Hitman (DVD)
MEGA64 - Tetris (DVD)
MEGA64 - Prince of Persia
Warcraft 3 - Harita
Kafa Ayarı - T-shirt Baskisi
PES 5 - Option File
Xbox 360-Yasak TV Reklamı
Masaüstü Resimleri

MODLAR

Half Life 2 - High Res Pack 2.12 (DVD)
C&C Generals - An Act of War (DVD)
World of Warcraft - Atlas (DVD)

PROGRAMLAR

Advanced Clock v5.3 (DVD)
CleanCenter v1.36.01
Driver Magician v2.4.5
Free Download Manager v1.9.335
Firefox v1.5 TR
Firezilla v2.2.17
FreeRIP MP3 v2.943 beta 4
Google Earth v3.0.0739 beta (DVD)
Hero DVD Player (DVD)
SnagIt v7.2.5 (DVD)
SpyDefence v0.9.5
WinZIP v10.0.6667 (DVD)
XFire v1.47 (DVD)
Xint v3.4
ZIPGenius v6.0.2.1056 (DVD)
Konfabulator (DVD)

SÜRÜCÜLER

VobSub 2.23 (DVD)
ATI Catalyst 5.11 (DVD)
ATI Control Panel 5.10 (DVD)
Intel çipset v7.2.2 (DVD)
Intel Application Accelerator v5.1 (DVD)
nVidia ForceWare 81.95 (DVD)
DivX 5.2.1 WXP (DVD)
DivX 5.2.1 W98 (DVD)
OGG Codec (DVD)
Windows Media 9.0 Codec'leri (DVD)
GuardianKnot Codecpack 1.9 (DVD)
Quicktime Alternative 1.6.7 (DVD)
Media Player Classic (DVD)

VİDEOLAR

Ace Combat Zero: The Belkan War (DVD)
Age of Conan: Hyborian Adventures (DVD)
Call of Juarez (DVD)
Dead or Alive 4 (DVD)
Dungeons & Dragons Online (DVD)
Exfeel (DVD)
Gears of War
Ghost Recon: Advanced Warfighter (DVD)
Grand Raid Offroad (DVD)
Hitman Blood Money
Heroes of Might & Magic 5 (DVD)

Civilization 4 CD/DVD



Strateji severlerin geldiği günden beri başından kalkamadıkları Civilization 4'ü hala denemediyse, verdiğimiz bu demo son fırsattır. Kaçın kurtarın kendinizi, daha gençsiniz, kiminizin finalleri, kiminizin projeleri falan var. Hayatınız kayabilir bakın.

Quake 4 DVD



id Software oyunlarını her zaman id Software'den daha iyi yapmayı becerecek bir firma olmuştur Raven Software. Quake 4 de bir istisna değil, kullandığı Doom 3 motoruyla Doom 3'den çok daha iyi bir oyun yapmayı başaran Raven'i kutluyoruz. Ve eğer hala denemediyse, bu demoyu denemenizi tavsiye ediyoruz.

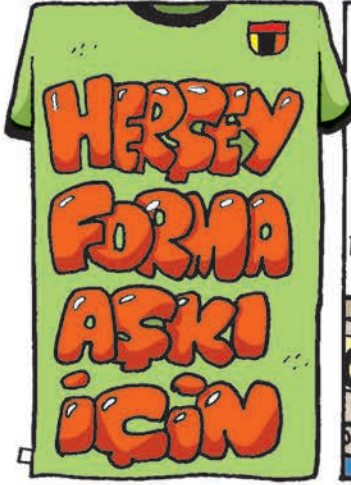
Darwinia - 2. Demo CD/DVD



2005'in en orijinal oyunlarından birisi olan Darwinia'nın yeni bir demosu yayımlandı. Sanal bir evrende kendiliğinden uygarlık kuran yaşam formlarını yönettiğiniz oyun aksiyon ve strateji oyunlarının benzeri olmayan bir birleşimi.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klavye altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.



DÜKNUKEMGÜCÜ İLE DUUMSPOR ARASINDA YILLARDIR SÜREN BİR REKABET SÖZ KONUSUDUR. TRANSFER AYININ GÖZDESİ SNAKE'İN HANGİ TAKIMA GİDECEĞİ, TARTILIRKEN DÜKNUKEMGÜCÜ, SNAKE İLE ANLAŞTIĞINI AÇIKLAR...

GAZETTE SPOR SNAKE DÜKNUKEMGÜCÜ YILIN TRANSFERİ SNAKE DÜKNUKEMGÜCÜ

AHAHHAH/BU TRANSFER ÇOK İYİ OLDU BE SNAKECİM



TAKIMA ÇOK KATKI YAPACAKSIN!

ELİMDEN GELENI YAPACAĞIM MAXPAYNE BEY



ULAN YILAN GİBİ HERİF, PEK GÜVENMİYORUM ASLINDA!

YILIN TRANSFERİSİN SNAKE ASLANSIN KAPLANSIN!

NE İÇERDİNİZ EFENDİM

'ABOV! ŞEY İKİ İÇKİ!'



HOSTES KABİNİ

ALO! EFENDİM PLANIMIZ TIKIR TIKIR İŞLİYOR/MAX İLAÇLI İÇKİYİ İÇTİ VE UYUDU. SNAKE'İ ŞİMDİ KANDIRIRIM



A-HAA! GELDİ YİNE FISTIK!

PARDON SİZİNLE ÖZEL BİŞEY KONUŞABİLİR-MİYİM?

HAY HAY



BEN DİREK KONUYA GİRİYORUM! DUUMSPOR ADINA TRANSFER TEKLİFİ SUNUYORUM. NE VERİYORLARSA İKİ KATI

HİMM! ANLAŞILAN KONU BAŞKAYMIS



ÇOK GÜZELSİN AMA YA RAYNECİM BEN YARDIMCI OLAMIYCAM SÖZÜMÜ YEMEM BEN

ANLAŞILAN SENİ GÜZELLİKLE GÖTÜREMİYECEZ



BİZ DE ZORLA GÖTÜRÜRÜZ!

AH!



Bu nasıl geçmiş?

Herşey çok küçükken, ufacıkken başladı. Arkadaşlarımla sokaklarda it kopuk misali koşturup top ve misket oynadığımız bir dönemde, apansızca girdi oyunlar hayatıma. Bir akşamüstü maçı sonrası apartmanımızın merdivenlerine tünemiş, toz toprak içinde, yorgun argın otururken yokuştan yukarı şimdi kim olduğunu hatırlamadığım bir çocuk koşa koşa geldi. Nefeslerin dışarı çıkabilmek için itişip kakıştığı ağzından şu cümle döküldü: "Koşun oğlum, yan mahallede ateri salonu diye bir şey açılmış!"

O zamana kadar değil Atari, değil bilgisayar, değil bilgisayar oyunu, daha uzaktan kumandayı bile görmemişiz. Tabii benim arkadaşlarım da öyle. Ama çocuğun ağzından "...diye bir şey açılmış!" sözleri çıkmasını tamamlamadan yerimden kalktım ve "e haydi o zaman, gidip bakıyoruz!" diye herkese önyak oldum. Bildiğimiz televizyon ekranında hareket eden şeyleri mucizevi bir şekilde yönettiğimiz video oyunları 15 dakika sonra hayatıma girecekti. Hiç çıkmamacasına

Hayal meyal bu anıyı hatırladığım (sarımsık 10 yaşındaydım) her seferinde merak ederim: Eğer o gün, o çocuk, o anda gelmeseydi hayatım nasıl olacaktı? Yabancı olan her şeye gayet temkinli yaklaşan bir ufaklık olan ben, nasıl olmuştu da "Atari" kelimesini duyar duymaz "E haydin gidiyoruz!" diye ayaklanmıştım. Tam o gün, o ana kadar içimde uyumaktan olan bir genin tetiklendiğine dair şüphelerim var. "Bundan gayri video oyunları hayatının en önemli parçası olacak, artık kurtuluşun yok" diyen bir gen. ■

İçindekiler

LOAD# [Sayfa.125](#)

[Sayfa.126](#)

[Sayfa.128](#)

[Sayfa.129](#)

[Giriş ve içindekiler](#)

[SEGA'nın Hikayesi](#)

[SEGA'nın Unutulmaz Oyunları](#)

[Fosil Abi -](#)

[Joystick Kıran Oyunlar](#)



kafa
ayarı

SEGA

Her şeyin PlayStation ile başladığını düşünenler, şöyle ayrılınsın.

VOLKAN TURAN



Oyunculuk hayatına Atari tarzı ev konsolları ile başlayanlar için SEGA, bir kelimedenden öte; sihirli bir dünyanın kapılarını açan bir anlam ifade eder. En azından benim dünyamda bu böyledir. İçinde SEGA geçen günler aklıma gelince içim bir hoş oluyor, özlüyorum o günleri. Atari'den kurtulmuş, cap canlı renklere ve animasyonlara kavuşmuş ve ufak dünyamıza koca hikâyeler sığdırır olmuştuk... Şimdi burada "askerlik anısı" gibi SEGA hikâyelerimi anlatıp sizleri sıkmayacağım, arkanza bakmadan kaçmanın anlamı yok, hem çok ayıp. Bu ay SEGA'nın bugünlere nasıl vardığını öğreneceğiz ve bir kez daha bu oyun devine saygı duyacağız (Okuyucu Üzerinde Baskı Kurmak - sayfa 121).

CESUR YENİ DÜNYA

SEGA yani SERVICE GAMES, 1940'da Martin Bromely ve Irving Broberg tarafından Hawaii'de kuruldu. Tabii o zaman akıllarındaki fikir TV konsolu yapmak filan değil, askeriye bozuk para ile çalışan eğlence aletleri yapmakta. Bromely 11 yıl bekle-dikten sonra şirketi Tokyo'ya taşıma kararı aldı ve "Service Games of Japan" adını satın olarak efsane olma yolunda ilk adımını atmaya başladı.

Bu dönemlerde Tokyo'da jetonlu oyun makineleri (coin-up) çok rağbet görüyordu ve bu makinelerin taşımacılığını yapan Rosen Enterprises, pastadan bir dilim almak için Service Games'e birleşme teklifi gönderdi. 1965 yılında beklenen birleşme gerçekleşti. Bu iki şirketin evliliğinin ilk meyvesi bir denizaltı simülatorü olan Periscope oldu ve bu oyun oldukça ilgi gördü. Başarıyı gören diğer şirketler de Sega'ya birçok teklif göndermeye başladı. Zaten bu zamandan sonra şirket birçok defa satıldı, el değiştirdi.

1969'da Gulf & Western Industries adlı şirket SEGA'yı sa-

tın aldı ve Rosen Ent.'in sahibi David Rosen'i şirketin CEO'su ilan etti. Firma büyüdü ve kârına kâr katmaya başladı. Oyunlardan Frogger ve Zaxxon yapıldı. Sega'nın kazancı 1982-83 arasında 214 milyon dolara kadar çıktı.

Artık SEGA için evlere girme zamanı girmişti. Geniş bir seven kitlesi ve her şey için yeterli paraları vardı. 1983 yılında Japonya'da SG-1000 adlı ilk konsolunu 15.000 Yen gibi bir fiyata çıkardılar. Konsol, çok olmasa da gittiği ülkelere yeterli ilgiyi gördü. Toplam üç versiyonu çıktı ve son hali Sega Master System'in temeli oldu.

KÖTÜ GÜNLER

1979'da, video oyun tarihindeki en büyük maddi sorunlar baş göstermiş, video oyun karşıtı firmalar propagandalarında başarılı olmuş ve tüm firmaların yanında SEGA da oldukça büyük zarara uğramıştır.

Gulf & Westerns Ind. ani bir kararla SEGA'nın Amerika kısmını Bally Manufacturing Corp'a (tilt ve kumar makineleri devi), Japonya kısmı da 38 milyon dolara Hayao Nakayama adlı bir Japon iş adamına sattı. Ardından Nakayama yeni CEO görevine, Rosen da SEGA Amerika'nın yönetici koltuğuna geçti.

Şirket 1984'de oyun yapım programları üreten CSK adlı bir Japon holdingine satıldı ve SEGA'nın adı Sega Enterprises Ltd.'e çevrildi. Rosen'in arkadaşı ve CSK'nın başkanı Isao Okawa SEGA'nın patronu oldu. Doğru stratejiler izleyen firma, 1986 yılında Amerika'da çıkışa geçti ve ilk maskotu olan Alex Kidd'i piyasaya sürdü.

Bu sıralarda SEGA, pazarın sahibi Nintendo'ya kafa tutmaya başlamış durumdaydı. Mega System belki NES (Nintendo Entertainment System) kadar kaliteli değildi ama Nintendo'nun girmediği ülkelere girerek pazarı genişletmiş ve hâkl olarak NES'in en büyük rakibi konumuna gelebilmişti. Bununla da yetinmeyip Nintendo'nun Super NES'inden önce, Sega Mega Drive (diğer adı Genesis) adındaki 16-Bit'lik oyun konsolunu 1989'da çıkardılar. Bir yıl sonra SNES çıktı ve çetin bir mücadele başladı. Nintendo liderliği SEGA'ya Japonya'da kaptırmadı ama Avrupa ve Kuzey Amerika ülkelerinde kaybetti. Firma reklâma önem vermeye başladı. (Benim en beğendim sloganları "GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T".) Derken Sonic The Hedgehog adlı, çok hızlı mavi bir kirpiyi yönettiğimiz bir platform oyunu çıkardılar. Oyun bir milyon kopya sattıktan sonra kendileri 1990'da SEGA'nın yeni maskotu seçildi ve öyle kaldı. Buna Nintendo'nun cevabı ağır oldu; Super Mario raflarda kendisine geniş bir yer açtı.

Üç yıl boyunca tüm firmalar daha çok eve girmek için çok



iyi oyunlar çıkardılar, SEGA çok yerinde bir kararla 1993'te SMD'yi piyasaya sürdü. Konsol bir yıl boyunca çok iyi iş çıkarmasına rağmen, beklenen satış gerçekleşmedi ve şirket yeni konsolunu 1994'te Sega Saturn olarak piyasaya sürdü. CD ile çalışan bu konsol sadece Japonya'da beklentileri karşıladı. Saturn, ne yazık ki, daha ortamın sıcaklığına alışmadan karşısında Sony'nin gözbebeği PlayStation'ı buldu. SEGA'nın en büyük eksisi, Saturn'ün karmaşık yapıda bir konsol olması ve oyun yapım zamanını uzatmasıydı. Bu yüzden çoğu firma Playstation'a oyun yapmayı seçti. Saturn'e fazla oyun yapılmadı. Dragon Force, Panzer Dragon dışında (Sonic dâhil) ele avuca gelirdi bir oyun çıkmadığından ve 1996'da Nintendo64'ün de şenliğe katılmasından dolayı Saturn projesi hayal kırıklığı ile sonuçlandı. Ben ise, İstanbul sınırları içerisinde yaşayıp Saturn oynayabilen şanslı oyuncuların görüyorum kendimi. Bir Jurassic Park oyunu oynamıştım, çok beğenmiştim.

EFSA NELER ÖLMEZ, SEGA BÖLÜNMEZ

SEGA bildiğinden şaşmayarak, genel stratejisini "son bir kez" daha tekrarlamak üzere kolları sıvadı. Yine herkesten önce piyasaya yeni konsolunu çıkarıp tüm oyuncuların kalbine taht kuracaktı bir kere. Takvimler 1998'i gösterdiğinde Sega Dreamcast satışa sunuldu ve



"oyun tarihinde en hızlı satılan oyun konsolu" ünvanını aldı (ta ki PS2'ye kadar). Herkes kafasını Playstation'a gömmüşken bu konsola en başlarda üvey evlat muamelesi yapıldı (çok pis Küçük Emrah filmleri izlemişliğim vardır yani). Daha sonradan konsolun sahip ol-

duğu modemin ne işe yaradığı öğrenildi! Phantasy Star Online başta olmak üzere, internet üzerinden oynanabilen birçok oyun çıktı ve Dreamcast fanatiklerinin sayısı çığ gibi büyüdü. Özellikle Quake 3 Dreamcast'e çıktıktan sonra, SEGA özürü ülkemizde dahi ciddi oyuncular yetismeye başladı (bir keresinde BFG silahını almak için üst üste çıkan oyuncuları görünce, oyuncuların bu azmine hayran kaldım, oturdum ağladım.).

Arcade oyunları ve sistemleri konusunda ise, SEGA'dan başkasından söz edilemez bile (Neo-Geo hariç). Arcade salonlarını sallayan Street Fighter Third Strike veya Soul Calibur 2 gibi oyunların arkasında hep SEGA vardır. Var olmasına vardır ama ne yazık ki her güzel başlangıcın bazen kötü bir de sonu oluyor işte. SEGA'nın yeni konsolu Dreamcast maalesef PS2, GC, Xbox gibi devlerle yarışamadı ve Dreamcast'in üretimine 2001'de son verildi. Hal böyle olunca, oyun yapımları da durdu ve SEGA kullanıcıları yüreklerine taş basarak diğer platformlara geçtiler. Sega Enterprises Ltd de adını Sega Corporation olarak değiştirdi ve bundan böyle sadece oyun yapımla uğraşmaya karar verdiler.

Aksilikler burada da bitmek bilmedi; 2003'te CSK başkanı Okawa vefat etti. Şirketin hisseleri açık artırma ile satışa sunuldu ve Sammy (bir başka tilt ve kumar makineleri üreten firma) şirketin ilk önce %22'lik hissesini, daha sonra da (2004) şirketin tamamını 1.1 milyar dolara satın aldı ve şirketin adını Sega Sammy Holdings olarak, dünyanın en büyük oyun şirketleri arasına girdi. Sammy, konsol üretmiyordu belki ama arcade sisteminin önemini biliyordu ve Sega NAOMI (News Arcade Operation Machine Idea) projesini destekledi; 2005 yılı içerisinde yeni arcade sistemlerini çıkardı.

Mega Drive 2 günlerimde Mortal Kombat 2 yüzünden kaç gamepad kurdum, sayamadım. Bu yüzden Sega'ya bol bol küfür ederdim daha sağlam gamepad'lar niye yapmazlar diye. Ama o ufak odamızın koca eğlence kaynağının ne yollardan geçip de buralara geldiğini öğrenince, değil kızmak Tahtakale'ye gidip yeni bir Mega Drive 2 alalım bile geldi. Emülatörleri değil, o ısınan kaset kokusunu, çips yokuyla yağlanmış ellerle tutulmuş gamepad'in kirini, günlerce süren Street Fighter II turnuvalarını özledim ben. Sinan şu mendili uzatır mısın? ■

SEGA'NIN BÜYÜLÜ KUTULARI



SG-1000

Bu alet 4-Mbit CPU'ya, 2 Kb ana belleğe, 16 Kb video belleğe, 16 renkli 256x192 çözünürlüğe ve 4 kanal mono ses sistemine sahipti (gülmeyin!). Daha sonraki üç versiyonu klavye başta olmak üzere birçok aparata uyumlu hale getirildi. Kendisine henüz dokunmak nasip olmadı. E-bay'de 180 dolara alıcı buluyor.



SEGA MEGA DRIVE /GENESIS

16-Bit Motorola 68000 (7.68MHz) bir işlemcisi olan bu konsol 64Kb belleğe, 512 renkli 320x224 piksellik çözünürlüğe, 6 kanal stereo ses çıkışına sahiptir. Ülkemizde pek yaygın değildir. Özellikle SGM 2 oynadıktan sonra bu konsola geri dönmek insanda garip bir nostalji duygusu uyandırıyor.



SEGA MEGA DRIVE 2 /GENESIS 2

SMD'nin tam olarak upgrade edilmiş hali. Teknik olarak sadece ses üzerinde değişim göstermiştir. Bunun dışında şekil olarak değişmiştir. Ülkemizde en yaygın olarak satılan bu versiyonudur Sega'nın. Oldukça ucuz satıldığından ve her oyun bulunduğundan satışı hala yapılmaktadır.



SEGA SATURN

2 MB belleği, 32-bitlik 2 video işlemcisi ve ayrıca 28.6MHz'lik bir işlemciye sahip olan Saturn'ün içi tahmin edersiniz ki oldukça kalabalıktı. Bunların dışında 10 kişiye varabilen multiplayer özelliği, klavye/fare/ağ desteği ile de dikkat çekiyor. Maalesef ülkemiz dâhil çoğu ülkede tutulmadı ve arkasından 4 CD'lik Panzer Dragoon Saga efsanesini bırakarak gitti.



SEGA DREAMCAST

Dreamcast piyasaya çıkan ilk 128-bit'lik konsol olma özelliğini taşıyor. İşlemci hızı 200 MHz, 16 MB ana, 8 MB video ve 2 MB da ses belleği içeriyor. Saniyede 3 milyon poligon gösterebiliyor. Genişbant modemi de cabası. CD-ROM yerine GD-ROM (Gigabyte Disc) ile çalışıyor. PS2'nin son dönemlerde daha yeni yapabildiği Online desteğini Dreamcast daha ilk günlerinden beri veriyordu ve oldukça da başarılıydı. Dreamcast'in ülkemizde çok yaygın olmasa da tüketildiği kanaatindeyim. Shenmue ve Phantasy Star Online için bir konsol alınır mı? Evet alınır arkadaşlar!



SEGA'NIN

EFSANE OYUNLARI

SONIC THE HEDGEHOG

Aramızda Sonic'in kim olduğunu bilmeyen yoktur. Kendisi Super Mario'nun tek rakibi ve SEGA'nın son maskotudur. Bu mavi kirpi doksanların sonunda bir oyunda hem güzel animasyonların hem de hızın olabileceğini gösterdi. Basılı tuttuğumuzda fırl fırl döner ve bıraktığımızda inanılmaz bir hızda ilerlerdiniz. Hızlandırıcı rampalar, çok uzun atlama panelleri, saklı yerler ve zorlu Boss'larıyla kendisini oyun tarihine yazdırmayı başardı Sonic. Bazen TV kanallarımızda bile çizgi-filmine rastlıyorum...

Ama bırakın çizgiyi mizgiyi, ben size bir anımı anlatayım. Efendim Sonic 3D'yi almışım. Sonic artık 2D değil, kısmen 3D

olarak ilerliyordu ve oyunun bu çehresi çok hoşuma gitmişti. Ne yazık ki zor bir oyundu, ilerleyemiyordum. Sonra bir arkadaşım bana "eğer adaptörün voltajını 12'ye çıkarırsan oyun istediğin bölüme atlamayı sağlıyor" dedi. Ben de inandım! Gittim 12'ye getirdim voltajı. Allah Allah. Bi'sey olmadı! Hmm, bu koku da ne?! Evet, makinesi resmen kendi ellerimle yakmışım. Ne desiniz haklısınız.



SHENMUE



Çok ama çok farklı bir oyundu. Dreamcast'te bu oyun epey pohpohlanmıştı; yok dört yılda yapıldı, yok 70 milyon dolara yakın bir bütçe harcandı diye. Bize pahalı oyun değil, OYUN lazımdı. Ama oyun tek kelime ile "etkileyici" idi.

Şöyle anlatayım, Shenmue gerçek zamanda ilerleyen bir oyun-

du. Akşam oldu mu doğru evinizin yolunu tutmanız ve dinlenmeniz gerekirdi, her normal bir insanın yaptığı gibi. Bunun yanında neredeyse her şey ile etkileşime girebiliyorduk. İnsanlara sorular sorup aradığımız yeri bulabiliyor ya da biriyle gerçek zamanlı olarak dövüşebiliyorsunuz. Marketten rasgele aldığımız bir eşya bile daha sonra işinize yarayabiliyordu. Bir oyunda kar ya da yağmur yağduğunda çevremdeki insanların ona göre davrandığını ilk bu oyunda görmüş, ağzım açık izlemiştim. Oyunun ikinci versiyonu Xbox'a çıktı ve üçüncü oyun ile seri devam edecek ama benim aklım hala ilk oyunda.

STREETS OF RAGE

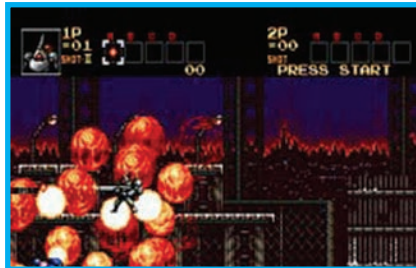
Geçen ayki sayımızdaki Final Fight yazımda biraz bahsedecektim ama buraya sakladım. Final Fight'ın izinden yürüten, ama kendine has bir tadı olan "soldan sağa gitmeli" bir oyun. Grafikleri iyi sayılırdı, Golden Axe motorunu kullanıyordu. (1993'te Streets of Rage, Golden Axe ve Revenge of Shinobi aynı kartuş altında toplanıp piyasaya sürmüşlerdi ve ben de bu oyuna sahiptim. Ama biri çaldı, dur bir bulayım,



sorardım ben ona!). Teknik detayları bir kenara, bu oyunun Boss'ları gerçekten zordu ya. Bölüm 4'te ateş üfleyen şişkoyu geçmek için kaç takla atmıştım kim bilir! Hele ki oyunun sonu olan Mr. X; adamın eline vermişler makineli tüfeği, basıyor da basıyor. Yenmiştim ama hiç hatırlamıyorum nasıl yendiğimi. Şimdi oynasam kesin yine delik deşik eder. İnsan biraz acır yahu!

CONTRA: HARD CORPS

PS2'ye çıkan Contra'lar inanın ki hiç içimi ısıtmadı, ısıtamaz da çünkü eski Contra'ların tadı bir başkaydı. "Eski Contra'lar" dediğime aklınıza öyle birkaç tane Contra oyunu gelmesin, hiç saymadım ama 10'dan fazla Contra bitirmişliğim vardır benim. Hepsini de çok zevkliydi. Ama şu Hard Corps en zevkliydi. Seçilebilir dört karakter vardı ve oyun esnasında dört silahtan birini seçebiliyorduk.



Oyunun bölüm akışım da birçok yerde değiştirme şansına sahiptik (beş sonu varmış, ben üç farklı sonunu görebildim ne yazık ki). Hele bir de kafa dengi bir arkadaşınız varsa, deymeyin keyfinize. Okuldan eve gelmeye can attığım, hatta hasta numarası yapıp okula gitmeme alışkanlığım bu oyunla başladı. Siz siz olun bu oyunları oynamadan, oyunculuk hayatınıza son veremeyin. ■

FOSİL ABİ

JOYSTICK KIRAN OYUNLAR

Sporu temel alan ve bir kısmının soyadı "games" ile biten oyunlar vardı bir zamanlar, el bebek gül bebek biriktirdiğiniz paracıklarla almış olduğunuz joystick'leri çatır çatır kırmanıza neden olurlardı onlar...

Geçen ayki konumuzu tamamlayacak şekilde, teknik sırlar kuşağında bir zamanlar Commodore 64, Atari, Spectrum ve Amstrad gibi arkaik bilgisayarlarla çalışmış olan arkadaşlarımızın zamanında yaşamış olduğu donanımsal problemlerin en büyük kaynaklarından biri olan "joystick kiran oyunlar" meselesine değinmek istiyorum. Tek bir karakteri sağa sola götürmek, ateş etmek, uçak veya uzay gemisi uçurmak ve bilumum bu tür oyunların sıkılmaya başladığı bir dönemde, oyuncu tayfası yeni bir oyun türü ile tanıştı. Bazılarının soyadı "games" ile biten bu oyunlar olimpiyatların bire bir bilgisayarda modellenmiş hali şeklinde karşımıza çıktılar.

Bu oyunlarda mantık şöyle idi: Diyelim ki bir koşucuyu kontrol ediyorsunuz. Yarışta birinci olmak için ne yapmak lazım? Ayakları hızlı çalıştırmak tabii. Kaç ayağımız var? 2. Bu durumda yarış başladığımızda ne yapmanız gerekiyor? Tabii ki, joystick'i çok süratli ve ritmik bir şekilde sağa ve sola oynatmanız. Bu işi tıkr tıkr ve çok hızlı bir şekilde gerçekleştirmeniz gerekli ki birinci olabilesiniz, rekorları kırabilesiniz. Eğer artistik patinaj veya kayakla atlama söz konusu ise, havada akrobatik hareketler yapabilmek ve yere kafayı gözü yarmadan inebilmek için joystick'i hızlı bir şekilde dört yöne yuvarlamak, geriye doğru cart diye asılmak ve yere değdiğinde hart diye öne itmek de gerekirdi.

O zamanların popüler joystick'leri olan Quickshot ve arkadaşları, tüm oyunlarda son derece rahat bir kullanım sağlamalarına rağmen bu tür oyunlar söz konusu olduğunda çok büyük bir problemle karşı karşıya kalırlardı. Zavalı joystick ne yaparsın, o da plastikten mamul. Ekran karşısında salyaları akar bir şekilde yarış eden bir kullanıcının pençeleri arasında sağa sola gacı gurur oynayıp duruyor. Belli bir süre sonra ise bu joystick'lerin içindeki yön sinyallerini veren incecik metal plakalar ve onların değdiği plastik parçalar çatır çatır kırılıbiliyor. Şöyle bir durum söz konusuydu o zamanlar. Nasıl bilerde salonlarında "çuhaayı yırtan öder" ise, okuldan kaçan birkaç arkadaş evlerinde bilgisayar oynuyorsa, söz konusu evde "joystick kimin elinde kalırsa, o bedbaht şahıs haftalığını Commodore 64 dükkanına yatırır" kuralı geçerli olurdu.

TAMİRAT ZAMANI

Şimdi gelelim tamir tekniklerine. Quickshot joystick'ler bizim zamanımızda ortaokul ve lise çağlarında radyonun, pikabın içini açıp tamire kalkışan arkadaşlarımız arasında en popüler ameliyat hedefleri arasında idi. Zırt pırt joystick alacak para olmadığı için kırılan metal plaka yerine babanın jiletini ikiye kırıp sıkıştırma, yüce Allah'ın bir lütfu olan Capon yapıştırıcı yardımı ile kırılan plastik parçaları ve aşınan ateş tuşu düğmelerini tamir etme gibi teknikler o zamanların revaçta tamir teknikleri arasında sayılabilir. (Soruna kökten çözümü, kazma vasıtası ile nasıl bulduğumuzu geçen ayki yazımda da anlattım.) Aşağıda da bu tür oyunların birkaç en baba örneğinin bilgileri bulabilir, bir PC ve Commodore 64 emulatörünüz varsa bu oyunların nostaljisini bilgisayarınızda yaşayabilirsiniz. Tavsiyemiz PC'nizin narin joystick'ini fazla zorlamamanız, onun yerine klavyeyi kullanmanızdır...

OYUNLAR



Winter Games

Epyx'in kış olimpiyatları simülasyonunu temel alan bu oyunu ile kayakla atlama, artistik patinaj gibi müsabakalara katılabilir, havada salto parende atarken joystick'inizi neşeyle kırabilirsiniz. Srayla multiplayer olarak oynanabilen Winter Games içerisin-

Joystick dünyasının mega starları ve o zamanki reklamlar. Karşınızda Quickshot ve Quickshot II



de kayakla atlama, uzun mesafe yarışı (tam bir hamallık), artistik patinaj, kızak, serbest patinaj gibi tam 7 ayrı kategoride müsabakaya katılabiliyorsunuz. Dört artı dört eksenle joystick kırmanıza imkan veriyor.

Yapım: Epyx Yıl: 1985



Summer Games I ve II

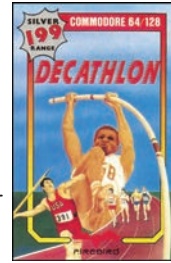
Yine Epyx tarafından hazırlanan ve hemen hemen aynı motoru kullanan yaz olimpiyatlarında tam 8 müsabaka bulunuyor. Üç adım atlama, kürek, cirit atma, at yarışı, uzun atlama gibi yarışmalara katılabiliyorsunuz. Eskrim özellikle çift joystick ile tadına doyumaz bir mücadeleye şahit oluyor. Joystick kırma performansı bisiklette yatay, üç adım atlamada ise dikey eksenler için on üzerinden on.

Yapım: Epyx Yıl: 1984, 1985

Decathlon

Bir atlet kolay yetiştiriyor. O senelerde biz olimpiyatlarda sürünüyorduk, ancak bilgisayar karşısında o kadar çok atlet yetiştirdik ki, uluslararası bir yarışmaya girsek adamlarımız altın madalyaları leblebi gibi toplardı. Dekatlon oyunu, sırlıkla atlama, üç adım, engelli atlama ve bunun gibi dallarda yetiştirdiğiniz atletinizi şampiyon yapmanızı sağlıyor. Yatay eksen katili...

Yapım: Activision Yıl: 1984



Pogo Stick Olympics

Lemon64 sitesinde bu oyun için "şimdiye kadar yapılmış en kötü oyun" değerlendirilmesini yapmışlardı. Ben birkaç kere oynamıştım, hakkatten öyledir, ama takıntı yapabiliyor. Doink doink zıplarken dikey eksenle joystick kırmak için idealdir.

Yapım: Silverbird Yıl: 1988



Hunchback at the Olympics

Oyun olarak pek fazla teknik gerektirmese de komikliği açısından eline su dökülmeyecek bir spor müsabakası. Eğer kazanamazsanız üzülmele kalmıyor bir de acayip bir şekilde cezalandırılıyorsunuz. Dayak yememek için koşturken yatay eksenle joystick kırmak mümkündür.

Yapım: Software Projects Yıl: 1985 ■





Gelecek Sayıda