

2 CD

DEMO: SETTLERS 5 / THE PUNISHER / HEARTS OF IRON 2
MOD: HL 2 SUBSTANCE / MTW MIDDLE EARTH
VIDEO: RESIDENT EVIL 4 / THE GODFATHER



XBOX VE
GAMECUBE
İÇİN
ARTIK
AYIN OYUNUNU
SEÇİYORUZ!



LEVEL

sayı 97

ŞUBAT 2005 5.50 YTL / 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2005-02 ISSN 1301-2134

CHRONICLES OF RIDDICK

Aksiyondan
hoşlananlar için
yılın en büyük
sürprizlerinden biri!

» inceleme

SETTLERS 5

ARMIES OF EXIGO

THE INCREDIBLES

TOP SPIN

TENSEI NOCTURNE

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

ZELDA: WINDWAKER

» strateji ustası

METAL GEAR SOLID 3

» oyun evrenleri

WORLD OF AZEROTH



N.K.T.C FİYATI: 6.50 YTL-6.500.000 TL

9 771301 213116 02



Dördüncü jenerasyon geliyor!

Yeni yetme 2005 yılı biz oyuncular için önemli bir yıl. Her şeyden önce, el konsolları Gameboy Advance'in hegemonyasından kurtuluyor. Nisan ayında Nintendo'nun ülkemize getireceği çift ekranlı Nintendo DS ve ardından gelecek olan Sony PSP sayesinde. O zamana kadar umalım ki Sony Türkiye, televizyon ve müzik setinden çok farklı bir ürün olan Playstation konsollarının Türkiye'deki önemini farkına

varsın ve Playstation 2 ile kaçırdığı treni PSP ve 2006'daki Playstation 3 ile yakalasin. Tabii bir de şu var ki 2005'in sonuna doğru (büyük ihtimalle 2006'da) dördüncü nesil konsollar çıkıyor! Bu konsolların kullanacağı teknoloji oyunları inanılmaz bir görsel şölene dönüştürecek. Ama daha önemlisi, yeni yetme ve çok yetenekli bir sürü küçük oyun yapım firmasının doğmasına sebep olacak. Henüz doğru düzgün PS3 veya Nintendo Revolution oyunu görebilmiş değiliz ama X-Box Next için yapılmakta olan birçok oyun dolaylı olarak da olsa duyuruldu ve gördüklerimiz ümit verici. Bu karmaşık denkleme X-Box oyunlarının PC'ye diğer konsollara göre daha kolay çevrilebilmesini de eklerseniz, yeni nesil konsollardan PC oyunculuğunun da olumlu olarak etkileneceğini fark edersiniz. Yine umalım ki Microsoft da X-Box konusunda ülkemizde izlediği "tarafsızlık" politikasını X-Box Next için yeniden gözden geçirir.

Evet, Türkiye olarak oyun dünyasında şu ana kadar kaçırdığımız birçok vagon oldu, ama son vagon da geçmeden elimizi uzattık ve trabza-

nı yakaladık. Bu aydan itibaren X-Box ve Gamecube sahipleri için "Ayın Oyunu" seçimlerimiz olacak. Genellikle diğer sistemlerde olmayan farklı, ama Türk oyuncularının kaçırmaması gereken özgün oyunlara yer vereceğiz. Kendilerine ayrılan sayfaların azaldığını düşünen Playstation 2 severler ise üzülmesin. Onlar için uzun zamandır üzerinde çalıştığımız, bir süre önce kulağımıza fısıldadığımız BÜYÜK projemiz bitti. PS2'lerinizi arkadaşlarınıza ödünç vermeyin, 20 Mart'a randevu kabul etmeyin. Neler olduğunu merak ediyorsanız, yalvardır beklediğiniz şey derginin en ileri ucunda... :)

2004'ün müthiş finalinden sonra hafif bir durgunluk yaşıyor olabilirsiniz, ama müthiş bir 2005 bizleri bekliyor. PS2'cilerin hayali gerçek oluyor ve hemen ardından LEVEL'in müthiş 100. sayısı gelecek. Ve oyun dünyanın kıpırdanan bu yöresinde asla bitmeyecek, ben ve tayfam bunu sizler için garantileyeceğiz. Bu arada: 8. YAŞIMIZ KUTLU OLSUN! Hani pasta, hani?...

Sinan Akkol



AYIN ELEMANI (MANYAĞI) ↓

İşlerini gönderdiği e-postaya şöyle başlıklar atıp gönderen Maddog:

Re: You did win a free X-Box

Hello!

You did win a free X-BOX! But i took it to home and you will hardly ever see it again! To claim your free X-BOX, please hit your head to the nearest wall! www.thenearestwall.com All your X-BOX belong to us!

ve akabinde...

Re: Enlarge Your Tennis!

You can enlarge your tennis racket by up to two thousands feet per second on national tennis league and enjoy young horses all the same now! To buy, click www.hastronomy.com

BAŞKASINA DİYALOG:

En sonunda dayanamadım bir gün, aldım Fırat'ı karşıma "Bak güzelim, bir "evrensel dil" tutturmuş gidiyorsun. Şunu bil ki evrensel dil matematiktir. İngilizce değil. Diyelim elin uzaylısı yarın bir gün Kayseri'nin bir köyüne inip de "fl[]&^?" dediğinde, sen de tesadüf eseri orada piknik yapıp, kayısı pestiline ekmek banıp yiyor olursan, onunla nasıl iletişim içine gireceksin? "Yeah man, ain' no shit man!" demene kalmaz plazma topunu patlatır kafana alimallah! Ha, tam o sırada iftarı bekleyen piknik arkadaşların bunu ramazan topu zannedip, senin zor durumuna aldırmandan karpuz ve peynire girişirlerse bu onların ayıbı, bir insanlık ayıbıdır.

Haaa, dersin ki "elin uzaylısıyla bizim kısıtlı integral ve DKEK bilgimizle nasıl hayırlı bir iletişim içine gireceğim?", o da ayrı bir konu tabii, ayır şu kenarda dursun. Hem arkadaşların niyetliken sen niye kayısı-ekmek götürüyorsun? Günah!

Evet, toparlayacak olursak evrensel dil... Fırat?... Fırat?!?" dedim. Demez olaydım.



ARADAKİ 7 FARKI BULUN: ↑

%5 oranında daraltılmış bir Fırat'la bir alien arasındaki benzerlik şüphe uyandıracak kadar fazla. Efendim? Sağdaki maske takmış bir çocuk mu? Onlar da böyle düşünmemizi istiyor dostum...

Bir imparatorluk yeniden doğuyor...

AGE OF EMPIRES 3: AGE OF DISCOVERY

Yapım: Ensemble Studios Dağıtım: Microsoft Platform: PC Çıkış Tarihi: Belli değil Web: www.ensemblestudios.com



Tahminlerde bulunduk, söylentilerini yazdık, ekran görüntüsünü yayınladık ve sonunda, Ensemble Studios sırrını açıkladı. Age of Empires'in yenisi yapım aşamasında.

Age of Empires 3, Age of Kings'in sonundan endüstriyel çağa kadar olan zaman dilimini kapsıyor. Age of Kings'te yönettiğiniz Avrupa gücünü alıp denizin "diğer tarafına" taşımaya ve Yeni Dünya'yı kontrol etmeye çalışacaksınız. Askeri teknoloji gelişmesine rağmen, savaş sisteminde Age of Kings'e oranla çok fazla değişiklik olmayacak. Oyuna Age of Kings'teki Pikemen, Crossbows gibi birçok ünlü birimle başlayacak-

sınız. Herleyen çağlarda, savaş alanında yeterli miktarda barut olsa bile süvariler kılıçlarıyla savaşmaya devam edecek. Age of Kings ve Age of Mythology'de sadece kuşatmalarda kullanılan ağır silahlar, Age of Empires 3'teki savaşlarda askeri gücün önemli bir parçası olacak. Diğer bir deyişle, top ve mitralyöz gibi ağır silahları sadece binalara saldırmak için değil, piyadeleri öldürmek için de kullanacaksınız.

Oyundaki uygarlık sayısı bu kez sekiz. Ensemble şimdilik bunların sadece üçünü açıklıyor: Fransa, İngiltere ve İspanya. Tabii her uygarlık farklı ekonomik ve

askeri yapılara sahip. Mesela İngilizlerin ekonomisi çok güçlü ve bu sayede köylüleri hızlı bir şekilde üretiyorlar. En iyi birimleri ise Musketeer (Amerikan Devrim Savaşı'ndaki "Kızıl Uralılar"). Fransızlar ise Amerikan yerlileriyle kolayca müttefik olabiliyorlar.

Bunların dışında dikkatimizi çeken bir şey daha varsa, o da 3D grafiklerdir. Görünen o ki, Age of Empires 3 şimdiye kadar yapılan 3D stratejiler içinde en iyi grafiklere sahip olacak. Strateji oyunları arasında önemli isimlerden biri olan Age of serisinin yeni halkasını çok yakından takip ediyor olacağız.



OYUN DÜNYASI

■ **3D Realms'in yapamadığını** başkası yapıyor. Duke Nukem Forever'in çıkmamasına içerleyen (!) bir grup, Half-Life 2 Source motoruyla Duke Nukem'i yeniden yaratıyor. Orijinal oyundaki haritalar Source'ta yeniden tasarlanıyor.



■ **Silent Storm'un yapımcısı** Nival, yeni bir sıra tabanlı strateji oyunu geliştiriyor. Silent Storm'un son eklentisi Sentinel'i tamamlayan firmanın yeni oyununun ismi Nightwatch. Rusyalı yazar Lukyanenko'nun bir kitabından uyarlanan Nightwatch'da vampir ve kurt adamlarla savaşacaksınız.



■ **Akella, yeniden denize açılıyor.** Pirates of the Caribbean'in yaratıcısı Akella'nın yeni oyunu Age of Pirates'ta, Jamaica, Hispaniola, Puerto Rico, Tortuga, Dominica gibi 16 ada bulunuyor. Age of Pirates serbest, açık bir oynanışa sahip olacak ve oyunda yine ticarete ağırlık verilecek.

■ **Warner Bros'un filminden** uyarlanan bir oyun, Constantine. John Constantine adında bir detektifi yöneteceğiniz bir gerilim/aksiyon oyunu olan Constantine'de yeraltında yaşayan şeytanlara karşı savaşacaksınız.



Command&Conquer'in yapımcılarından Star Wars...

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Yapım: Petroglyph Dağıtım: LucasArts Platform: PC Çıkış tarihi: 2005 sonbahar Web: www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Star Wars diye bir evren yaratılmasaydı oyunlar hangi evrende geçecekti, bir düşünün. Hayır, İkinci Dünya Savaşı bir evren değil. İsmi çok fazla yıpratıldığı için, Empire at War'da bizi heyecanlandıran şey "Star Wars" değil aslında. Asıl haber, Command & Conquer'in yapımcılarının kurdukları Petroglyph'in yeni bir strateji oyunu yapıyor olması.

Empire At War, Revenge of the Sith'in sonrasında, A New Hope'un öncesinde başlıyor. Galak-

siyi kontrol altına almak için yerde ve uzayda savaşacaksınız. Daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz Tie Crawlers gibi orijinal araçları Empire At War'da kontrol etme şansını yakalayacaksınız.

Empire At War çok geniş bir evrende geçiyor. Asıl göreviniz galaksideki yirmiden fazla dünyayı ele geçirmek. Başlangıç olarak yalnızca birkaç gezegeni kontrol edebilecek ve ekonomik/politik açıdan güçlenmeye çalışacaksınız. Buraya kadar diğer strateji oyunlarından farklı olan bir şey yok. Ama Empire At War'da basit, sadece öyküyü devam ettirmek için savaştığınız campaign'lerden daha fazlası var:

Yaptığınız her şey, bir sonraki savaşı etkiliyor.

Oyunun farklı olduğu alanlardan biri de kaynak yönetimi. Empire at War bir "Age of Star Wars" değil. Zaten kimsenin de üs yapmak için ağaç kesen droid'ler görmek istediğini sanmıyoruz. Çoğu RTS'de zamanınızın yüzde 80'ini kaynak toplamaya harcarsınız. Empire At War'daysa gezegenlerin birbirlerinden ayrılan, doğal özellikleri var. Birinde daha fazla doğal kaynak bulabiliyorsunuz mesela. Bir diğer gezegende daha endüstriyel olabiliyor. Oyunun bu sonbaharda piyasaya çıkması olası. Kesin tarih içinse Discovery Channel'i izlemeye devam edin. x



NPC'LERE EĞİTİM

NPC'leri eğitmenin zamanı gelmedi mi sizce de? PC'ye ve Xbox 2'ye aynı anda çıkacak olan FPS Retribution'da NPC'leri eğtebilecek veya yeni NPC'ler kiralayabileceksiniz. Bahsettiğimiz oyunun türüyse, aksiyon.

Oyunun ana karakteri, çocukken annesinin ve babasının öldürülmesine şahit olan bir polis. Tahmin edeceğimiz gibi, konu intikamla ilgili. Klise!

Rehine kurtarma, uyuşturucu kaçakçılarını yakalama gibi birçok görevi tek başınıza veya yanınızda bir takımla birlikte yapacaksınız. Oyunun en önemli özelliği de burada ortaya çıkıyor. Takım üyelerini parayla kiralayabileceğiniz görevlerde ve çatışmalarda eğtebileceksiniz. x



■ **Bir adventure oyunu da** Wicked Studios'tan geliyor. Keepsake'teki ana karakter Lydia'ya yükseklik korkusu olan bir ejderha eşlik ediyor. Oyun, Lydia'nın kaybolan arkadaşını bulmak için yola çıkmasıyla başlıyor. Third-person kamerayla oynanan Keepsake'te bulmacalar için ipuçları veren aktif bir sistem kullanılıyor.



■ **4-4-2 dizilimiyle** oynanan takım tabanlı taktik/aksiyon oyunlarından sıkılmadıysanız, işte iyi haber: Konami'den The Regiment adlı S.A.S. üyelerini kontrol edeceğiniz bir taktik FPS oyunu geliyor.



■ **Need for Speed Underground 2** ve FlatOut'u bitirmeye çalıştığımız şu sıralarda, dikkat çekici bir seri başlıyor: rFactor. rFactor serisinin ilk oyunu SR Grand Prix olacak. Gerçekçi sürüş dinamikleri ve güzel grafikler... Bekliyoruz.



■ **PS2'deki bozgunundan sonra** PC'ciler için anlamını gütüren ve defalarca ertelenen Driv3r'in çıkış tarihi açıklandı: 18 Mart. Oyunun PC versiyonunun her apıdan daha iyi olacağı iddia ediliyor. Çok yakında ak Tanner ortaya çıkacak.

■ **Parkan'ın devamı Parkan 2** yapım aşamasında. Parkan 2 aynı zamanda bir aksiyon. Oyunda gemilerinizi ve araçlarınızı yeni silahlarla, askeri donanımlarla geliştirebileceğiniz, gezegenler arasında ticaret yapabileceksiniz.

VE DUKE NUKEM'E YENİ MOTOR

Oyunun kendisinden haber yok, ama Duke Nukem Forever'ın yeni fizik motoru Meqon'un yaratıcılarıyla kısa bir röportaj yaptık.

Level: Yeni fizik motorunun Duke Nukem Forever'da neleri değiştireceğini anlatabilir misiniz?

Meqon: İlk olarak, fizik motorumuzla oyun dünyasındaki hareket eden her objeyi kolayca hareket ettirmek mümkün. Başka bir odaya açılan bir kapıyı ağır sandıklarla kapatabildiğinizi, bir asansörü bulduğunuz sandalyeyle veya patlayıcıyla çalışamaz hale getirebildiğinizi ve asansörün kırılan parçalarını yerden alarak düşmanlarınıza karşı kullanabildiğinizi düşünün. Veya dikenli telle tuzak kurabileceğinizi, düşmanınızın tuzağa yakalanır yakalanmaz yere kapaklandığını, düşerken elleriyle kafasını koruduğunu... Bunların yanında, perdelerin rüzgârın etkisiyle hareket ettiklerini, üstünde yürüdüğünüzde suyun dalgalandığını ve objeleri hareket ettirdiğinizde yerden çıkan dumanları görebileceksiniz.

Level: Fizik motorunuzu kullanmak isteyen kaç firma var ve motor hangi platformları kapsıyor?

Meqon: Yaratıcıların birçoğu bunu gizli tutmak istiyor. Kendimizi, 3D Realms bizi kabul ettiği için şanslı hissediyoruz. Şu anda dört kıtada ve üç farklı platformda 25'e yakın oyun yapımcısı bizim motorumuzu kullanıyor. Meqon teknolojisiyle çıkan ilk oyunsu PC için Shade: Wrath of Angels'di.

Level: Okuyucularımız için eklemek istediğiniz bir şey var mı?

Meqon: Meqon'un yapımına bundan sadece iki yıl önce büyük umutlarla ve hayallerle başladık. Bu ve daha fazlası gerçek olmaya devam ediyor. Eğer demomuzu beğenirseniz, bunu bir arkadaşınızla paylaşın. Eğer arkadaşınız oyun yapımcısı olmak isterse, bizle iletişime geçmesini sağlayın (demoları www.meqon.com/downloadarea/downloadarea.php adresinden indirebilirsiniz)..x



NEOCRON?

Bu iğrenç kelime oyunundan sonra şimdi haberler. Devasa Online oyunlar söz konusu olunca cyber-punk temalı oyunların azlığı aşikar. Bir Anarchy Online var, bir de... Başka da yok aslında ülkemizde bilinen. Ama bu ay Türkiye'de oyun dağıtıcılığına girişen yeni bir firma, Gizland bunu değiştirmek istiyor. Almanya'da çok sevilen devasa online oyun Neocron'un ikincisi Neocron 2: Beyond the Dome, Mart sonunda orijinal olarak ülkemizde de piyasaya çıkıyor. İlk olarak Alman 10tacle firmasının dağıttığı bu oyun ile birlikte tüm sistemlerdeki en gerçekçi araba sürüş simülasyonu olan GTR'in de Türkiye dağıtım haklarını almış Gizland. Tam olarak fiyatı belli olmasa da iki oyunun da orijinal satış fiyatı 60-80 YTL civarında olacak. Ayrıntılı bilgi için firmanın açılacak olan web sitesini (www.gizland.com) ziyaret edebilirsiniz..x



OYUN DÜNYASI

■ **İkinci Dünya Savaşı'nı** bir kez daha oynamak istemiyorsanız; alternatif bir İkinci Dünya Savaşı'nı, mesela bir shooter olan East Front'u oynayın.



■ **Adventure ve Fenerbahçe** fanatiklerine iyi haber: Revolution Games, 1994 yılında Amiga ve PC'yi sallayan Beneath a Steel Sky'in ikincisini yapıyor.



■ **Forts Under Siege'le** bizim için ölen 3D kurtçukları, Codemasters, "kutsal bomba" ile canlandırıyor. Oyunun yayın haklarını satın alan Codemasters, Worms 4'ün May-



hem adıyla piyasaya çıkacağını açıkladı. Worms 4'teki Weapons Factory'yle, yani silah fabrikasıyla kendi silahlarınızı yaratabileceksiniz. Peki, o kontroller ne olacak?

■ **Amerikan Ordusu hacker'lara** gözdağı verdi. America's Army projesinin içinde bulunan Phil DeLuca, oyunlarının kaynak kodlarının çalınmasından memnun olmadığını dile getirdi. Ve ekledi: "Bunu yapanların kim olduklarını biliyoruz!". Son iki habere göre anlayacağınız gibi sevgili okurlar, "hacking" kötü bir şeydir. Aman diyeyim!

SAHİBİNDEN SATILIK SANAL ADA

6000 dönüm, denize sıfır, kalelerle dolu, değerli kaynaklarla dolu bir maden ocağı ve avlanmak için mükemmel bir yer... Bunların bedeli 26.500\$! Ve bu ada gerçek bile değil!

Bu sanal adayı satın alansa 22 yaşındaki Avustralyalı David Storey. Adanın bulunduğu oyun, Project Entropia. Oyunun sanal ekonomisinde gerçek para kullanılıyor. Project Entropia'yı oynamaları için oyunculardan her ay

para alınmıyor. Bunun yerine, oyuncular satın alınan eşyaların parasını kredi kartlarından ödüyorlar. Para biriminin ismiyse Project Entropia Dollars (PED).

265.000 PED değerindeki adayı her şeyiyle 26.500 dolara satın alan Storey, aynı zamanda adadaki herkesten vergi alabiliyor. Sorulması gereken soruyu şu: Ben o 26.500 doların üstüne 200.000 dolar daha koyup bir yalı alamaz mıyım? Ne? Alamaz mıyım?*



SERİSAYIM

Victoria McPherson şeri bir katilin davasını araştırarak genç bir FBI ajanıdır. Ve katilin kurban sayısı gitgide artmaktadır. Olaylardan bir süreliğine uzaklaşmak için babasını ziyaret etmeye karar veren McPherson, babasının evinde büyükbabasının 75 yıl önceki araştırma dosyalarını bulur. İlginç olansa, dosyanın araştırdığı dosyayla büyük benzerlikler taşımasıdır.

Still Life'in konusu Amerikan gerilim filmlerinin

klışesine takılıyor olsa da oyun değişik olacağı benziyor.

Chicago'da ve 1920 Prag'ında geçen Still Life tam bir gerilim/adventure. Oyunda ağırlıklı olarak cinayetleri araştıracaksınız. Peki kuzuların çığlıkları dindi mi Clarice?*



OYUN DÜNYASI

■ **Kadın Oyuncunun Tepmesi Pek Olur** Aslında eziyet için oyuncuların EA'ye ihtiyacı yok. Kendi başlarına da bu işi başarabiliyorlar. Hele bilgisayar oyunlarının çılgınlık seviyesinde dolandığı Kore'de, Lineage'in bu ülkede milyonlarca kişi tarafından oynandığını birkaç kere söylemiştik. Bir oyun herhalde bundan daha fazla salgın haline gelemez. Geçen ay Kore'de polis Lineage oyuncusu bir kadını tutuklamış. Sebep ise kendisini terk eden sevgilisinin hesabına girip ne kadar eşya ve silah varsa yok etmiş olması. Tutuklanan ka-

dın polise verdiği ifadede bunu intikam için yaptığını da itiraf etmiş. Eh işte Lineage'da başlayan ilişkiler böyle Lineage'de bitiyor. Eski sevgilinin kravatlarını kesmenin yerini de zırhını çöpe atmak alıyor. Ama olaya moderatörler yerine polis karışıp kadını tutuklamış olması apayrı bir durum noktası.

■ **K-D Lab, Perimeter'ı geliştiriyor.** Bir eklenti olmasına karşın Emperor's Testament geniş kapsamlı olacağı benziyor. Emperor's Testament'ta Exodus tarihi farklı



açılardan ele alınıyor. Yeni bir yaratık ırkı ve 25 görev, eklentide bulunanlar arasında yer alıyor.

■ **Bir spor oyunu geliyor!** Dikkatinizi çekmedi mi? Ama M.Ö. 776 yılında geçiyor! Chariots: First Olym-

pic'te Antik Yunanistan'daki ilk olimpiyatlara katılacaksınız. Zeus Tapınağı, Giza Piramitleri ise yarışacağınız yerler arasında. Kullanacağınız arabalar... Atlar! Ne? İlgilenmiyor musunuz?*



TÜRK OYUNLARI NEREDE?

Türk oyunlarında son durum...

Kriz'den başlayalım: Kriz'in yapımına geçerli bazı nedenlerden dolayı ara verilmişti. Yaptığımız görüşmede oyunu yapımına devam edildiğini öğrendik. Ancak olası aksaklıklardan dolayı yapımcular kesin bir çıkış tarihi vermek istemiyorlar.

Mevlüt Dinç'in ve ekibinin İstanbul projesiyse son aşamada. Mevlüt Dinç, -büyük bir terslik olmazsa- oyunun Şubat ayının sonunda beta testine açılacağını söylüyor. Beta testinin katılımcı sayısıysa olası problemleri engellemek için sınırlı tutulacak. Bunun yanında, ekibin online bilardo oyunu Semih Saygıner'le Bilardo, oyun.mynet.com adresinden yayınlandı. Oyun tamamıyla 3D olarak hazırlanmış. Şimdilik sunucuda "3 top" oynanabiliyor, ama Semih Saygıner'le Bilardo, "9 top" gibi yeni oyunlarla geliştirilecek.

3TE Games'in oyunu Pusu, tamamlandı. Yapımcular şu anda oyunu test ediyorlar. Çıkış tarihi içinse biraz daha beklememiz gerekiyor.

Son olarak, Loath Nolder: Labores Solis de büyük ölçüde tamamlanmış durumda. Oyunun 2005'in ortalarında piyasaya çıkarılması planlanıyor.*



ARANIYOR: NFS!

Need for Speed serisinin bittiğini sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. EA, Most Wanted isimli yeni bir devam oyunu yapıyor.

Ancak ilginç bir şey var. Oyun sadece PC, PS2, Gamecube ve Xbox'a çıkmayacak. PSP, Nintendo DS ve Xbox 2 de Most Wanted'in çıkacağı platformlar arasında. Ve daha da ilginç, Most Wanted'in Eylül/Kasım ayları arasında çıkacağı söyleniyor. Bu Xbox 2'nin çıkış tarihi için bir ipucu olabilir. Büyük ihtimalle, Xbox 2, 2006'ya kalmayacak veya 2006'nın başlarında çıkacak. Bir de not: Burnout 4'ün de yine Xbox 2'ye çıkarılacağı tahmin ediliyor.

Gelelim Most Wanted'a... İlk başta oyunun online olarak oynanabileceğini belirtelim. Ancak yapımcular bu kez yeraltından vazgeçiyorlar ve orijinalinde olduğu gibi, sizi yeniden polislerin ellerine bırakıyorlar. Oyunda en az sekiz mod bulunacak (Milestones, Knockout, Sprint, Outrun, Best Route, Circuit, Speed Trap vs).*

onlar da bir gün gelecek

BATTLE OF THE BULGE

İkinci Dünya Savaşı konulu bir RTS... Normandiya Çıkarması ve D-Day gibi sahneleri bir kez daha yaşayacağımız oyun 20 Ağustos'ta piyasada olacak.



GODFATHER

Don Vito Corleone ve ailesine katılmak isteyen var mı? Varsa, Godfather'in oyunu yapıyor. GTA gibi hazır bir konsept de varken, yapımcuların işi kolay. Oyun GTA'ya benzer, ama daha sınırlı bir oynanış üzerine kuruluyor.



TRACKMANIA SUNRISE

400 km hıza ulaşabilen spor arabalar, Pasifik sahilinde yarış, iki yeni mod, rampadan geçilmeyen yollar, daha iyi grafikler...

Trackmania serisi devam ediyor.



HELLFORCES

Biyofizikçi Henrt Alfred Cole insanların ruhunu alma yolunu bulunca ortaya Doom III çıkar, zombiler her yeri istila ederler, elimizde shotgun'fa aksak bir şekilde hareket eden zombileri öldürürüz.



RESTRICTED AREA

2083 yılında geçen ve yıkımın konu alındığı bir oyun daha...

Dört ayrı karakter seçebileceğiniz Restricted Area'da her karakter için 30'a yakın yetenek bulunacak.



SİZ SİM'SİNİZ?

EA'nın tek amacının iyi oyun yapmak olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Onlar bu Sim işini iyiden iyiye yaymaya kararlı. Oyundan sonra bu işin ikinci adımı ise The Sims televizyon programı.

Bakin EA Avrupa Pazarlama Müdürü Jan Bolz bu TV programıyla ilgili planlarını nasıl anlatıyor.

"Fikirlerden biri bir aileyi kontrol etmek olabilir. Bu sistem ile onlara ne zaman mutfaga ne zaman yatak odasına gideceklerini söyleyebilirsiniz ve dünyanın dört bir yanından oyuncular bu TV şovunu oynamış olur."

Yanarım o aileye ki ne yanarım. Manyaklık bu tek kelimeyle. Televizyona çıkmak için modern köleliğe hayır demeyecek aile bulmak zor olmaz elbette. Ama siz gerçek insanların kontrolünü böyle dünyanın dört bir yanından oyunculara verirsiniz ne olur hiç düşündünüz mü? O aile aılıktan ölene kadar yatak odasında ilişkilerini grup ve ensest yönlerinde geliştirir. İnsan denen canlının nelere kadar olduğundan hiç mi haberiniz yok? Gelinim Olur Musun'u falan tercih ederiz valla. Bu tek kelimeyle eziyet.



Dynatalım Uğur'cuğum...

TIMESHIFT

Yapım: Saber Interactive Dağıtım: Atari Platform: PC, Xbox Çıkış tarihi: 14 Ekim 2005 Web: www.saber3d.com

Oyun yapımcıları klasik FPS mantığından kurtulmak için devamlı bir şeyler yapıyorlar. Takım oyunu, araç kullanımı, RPG unsurları... Ve benzeri birçok yenilikle yapımcılar "Boom gibi" canavarından kaçmaya çalışıyorlar. Peki ya, eski tipte FPS oynamak isteyenler ne yapacak?

Saber Interactive de bunun için gelecekte geçen, eski tipte bir FPS geliştiriyor. Ağır silanlar taşıyabileceğiniz, genelde karşınıza çıkanları vuracağınız gerçek bir aksiyon oyunu Timeshift. Tabii bu, Timeshift'in kötü bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. En basitinden,

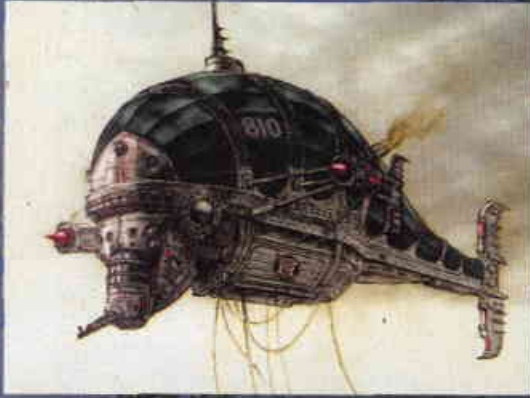
zamanın akışını değiştirebilecek olmanız ilginç.

Oyunda başında kendinizi düşman bir dünyada bulacaksınız. Askeri bir gücün kontrolü altındaki bu dünyada en büyük kozunuz zamanı geriye almak, durdurmak veya yavaşlatmak ola-

cak. Zamanı yavaşlattığınızda, Max Payne'deki gibi düşmanlarınızdan daha hızlı hareket edebileceksiniz.

Ama bu zaman efektleri farklı olacak. Şöyle ki, dibinizde bir bomba patladığı anda zamanı durdurup patlamadan uzaklaşabileceksiniz, üstünüze gelen mermileri havada donmuş şekilde görüp etrafından dolaşabileceksiniz. Veya yıkılan bir köprünün başında durup zamanı geri aldığınızda köprü yıkılmadan önceki 15 saniyeye geri dönebilecek ve canınızı dışınıza takip karşıya ulaşmaya çalışacaksınız. Sizi zamana karşı koruyacak olan şeyse özel zırhınız.

Bunlar sağlam grafiklerle birleştirilirse 2005'in sonlarına doğru, "zamanı" değiştirecek bir... oyun... oynaya... bil... ir... iz.*



YÜKLENİYOR...

? Haziran tarihine dikkat edin! Hem F.E.A.R., hem de San Andreas!

OYUNUN İSMİ

TÜR

ÇIKIŞ TARİHİ

BİZİM YORUMUMUZ

Age of Empires III: Age of Discovery

Strateji

Belli değil

Yarısından fazlası tamamlanmış durumda.

YENİ

Anno 3

Strateji

22 Kasım 2005

22 Kasım'da mutlu ve sakin kasaba kuruluyor.

Battlefield 2

Aksiyon

22 Mart 2005

Trailer'ları yayınlanıyor. Erteleme beklemiyoruz.

Bet on Soldier

FPS

27 Mayıs 2005

Değişiklik yok.

BloodRayne 2

Aksiyon

Belli değil

Olası vasat bir oyun için "belli değil"e kadar beklemek mi?

Brothers in Arms: Road to Hill 30

FPS

11 Mart 2005

Eklenen ismi Road to Hill 30. Ve bir ay erteleme...

Call of Cthulhu: DCotE

Aksiyon

1 Şubat 2005

CoC Forever (!) Çıkış tarihine inanmıyoruz nedense!

Championship Manager 5

Menajerlik

Belli değil

Football Manager 2006 çıkmadan çıksa ya keşke...

Close Combat: Red Phoenix

Strateji

1 Temmuz 2005

Çıkış tarihi geçen ayla aynı.

Creature Conflict: The Clan Wars

Strateji

4 Şubat 2005

Başka bir dünyada Birinci Klan Savaşı, 4 Şubat'ta...

Earth 2160

Strateji

6 Mayıs 2005

Bu ay değişiklik yok.

Fahrenheit

Adventure

15 Haziran 2005

Yılan hikâyesi...

YENİ

F.E.A.R.

FPS

7 Haziran 2005

Ve 7 Haziran, büyük gün.

Grand Theft Auto: San Andreas

Aksiyon

7 Haziran 2005

Gelecek ay da bir ay daha geriye alınsa, diğer ay da...

Second Sight

Aksiyon

25 Şubat 2005

İlk defa erteleniyor.

Silent Hunter III

Simulasyon

18 Mart 2005

Yaklaşık bir ay ileriye alındı.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Aksiyon

24 Mayıs 2005

Bu ay değişmedi neyse ki!

Star Wars: Knights of the old Republic II

RPG

8 Şubat 2005

Sonunda, bir terslik olmazsa bu ay...

Stronghold 2

Strateji

26 Nisan 2005

Uzun zamandır listede, sıkılmıştır artık.

YENİ

The Sims 2: University

Simulasyon

25 Mart 2005

Bu daha başlangıç! 2006'da eklentileri sayamayacağız!

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Aksiyon

23 Mart 2005

Her zaman erken çıktı!

UEFA Champions League 2004-2005

Spor

4 Şubat 2005

Yine erteleme yok.

YUPPIES IN FLAMES

İş hayatında başarısız mısınız? Şansınızı bir de Yuppies in Flames'te deneyin!

Türkiye'de oyun yapımı. Zor bir piyasa, bu kesin. Birçok girişim yapıldı şimdiye kadar, bu piyasada var olmak veya "belirsiz" bir piyasa somut hale getirmek için. Biz de bu girişimleri değerlendiriyor ve gücümüzün sonuna dek yardımcı olmaya çalışıyoruz. Ancak şimdiye kadar, birkaç oyun dışında piyasaya çıkan Türk oyunu olmadı. İyi ya da kötü, daha fazla oyun yapılmadığı, bu oyunlar piyasaya çıkmadığı sürece buna şaşmamak gerekir.

Ne var ki biz Türkiye'de de, doğru yollardan gidilirse bir şeyler yapılabileceğine inanıyoruz. Her yeni Türk oyunu haberinde kalp atışlarımızın hızlanmasını nedeni de bu zaten. Sessiz sedasız ve gizlice Türk yapımı oyunlar arasında değil tüm dünyada bile çok az örneği.

olan tarzda bir oyun olduğundan, Yuppies in Flames ilgimizi çekti: İş hayatının gerçeklerini, üçkâğıtlarını ortaya koyan bir iş stratejisi Yuppies in Flames. Ve Türk çalışanlardan oluşan Stratgame'in yöneticisi Richard Kurt Dost'un da söylemiyle, bu oyun "erkekler için".

Fırat: Ne kadar süredir oyun üzerinde çalışıyorsunuz?

Richard Kurt Dost: Yuppies in Flames bir yıldan fazla bir süredir yapım aşamasında. Yenilik yaratmak, zamanımızı en çok alan şey. Yeni bir şeyler yaratmıyor olsaydık veya yeni bir FPS oyunu yapıyor olsaydık çoktan bitirmiş olabilirdik. Neyse ki bu çalışma sistemi eğlenceli. Herkesin istediği şey de bu zaten.

F: Yuppies in Flames'i yapma fikri nereden aklınıza geldi?

R: Fikir ünlü Enron skandalı sırasında aklımıza geldi. Enron'da seksten ihanete, kara paradan yozlaşmaya kadar her şey var. Bu bizim için çok iyi bir malzeme. Oyuncu kitlesi genel kanının aksine daha yaşlı ve akıllı. 25 yaşın üstünde olan ve oyun oynayan çok fazla insan var. Ve bence bu dikkate alınmıyor. Ancak biz bu kitleye hitap eden bir oyun yapıyoruz.

F: Yuppies in Flames'i benzerlerinden ayıran özellikler neler?

R: Tabii ki konu. Peter Molyneux'un text tabanlı ilk oyunu da aynı konuya sahipti. Ancak diğer oyunlardan haberim yok.

Yuppies in Flames'te koalisyonlar yaratmak ve bunları kırmak zorundasınız. Ve onları yeniden oluşturmalısınız. Bu Yuppies in Flames'e özel bir şey. Bunların dışında da birçok orijinal özellik var. Yaratıcılık ve farklılık en güçlü silahımız zaten.

F: Yuppies in Flames'le karşılaştıracağımız bir oyun ismi verebilir misiniz?

R: İlk olarak, oyun gerçek zamanlı olarak ilerliyor. Bunu serbest bir stratejik çevreyle birleştirdik. Bu açıdan bakıldığında, ilginç olacak ama, oyunu Rome: Total War'a benzetebiliriz.

Oyun için "The Sims'in genç versiyonu" diyebiliriz. Sim'lerin tehlikeli bir sosyal çatışma ortamında yaşadıklarını düşünün. Will Wright "The Sims bir oyuncak bebek evi." der. Ve oyunun fanatiklerinin çoğu bayan. Yuppies in Flames ise, The Sims'in erkekler için olanı.

Erkeklerin ve kadınların akıllarından en sık nelerin geçtiğini de araştırdık.

BİRAZ UYUYALIM

F: Oyunda The Sims'teki gibi kapsamlı bir karakter yönetim sistemi mi olacak? Yoksa sadece karakterlerin iş hayatlarına mı odaklanıyorsunuz?



R: Detaylı bir karakter sistemi olacak. Bu sistem prestij, akıl sağlığı, uyumluluk (yalan söyleme), çekicilik gibi kriterlere sahip. İhtiyaçlar oyunun görev veya kural listesinde görülebiliyor. Ancak bunlar The Sims'tekiler kadar detaylı değil. Bazı şeylerse tersine, The Sims'teki gibi işliyor. Mesela akıl sağlığınız bozulmaya başladığı zaman uyumalısınız. Eğer uyumazsanız, bir süreliğine çıldırıyor ve insanlara bağırmağa başlıyorsunuz. Bu size zarar verebilir, çünkü oyun tamamen insan ilişkileri üzerine kurulu.

F: Oyun iş politikasının hangi bölümlerini kapsıyor? Diğer bir deyişle, oyunu oynayabilmek için iş hayatında aktif ya da iş hayatıyla ilgili mi olmalıyız? Hedef kitleniz tam olarak nedir?

R: Yuppies in Flames daha çok iş politikasının sosyal alanıyla ilgili. Bu da oyunun "herkes için" olduğu anlamına geliyor. Hedeflediğimiz asıl kitle ise işiyle veya patronuyla problem yaşayan insanlar. Bu kitle, oyundaki mizah anlayışını daha kolay yakalayabilecek.

F: RTS unsurlarını iş politikasıyla nasıl birleştirdiniz? Oyunda hangisi ön planda?

R: Gerçek zamanlı çevreyi, serbest, stratejik oynanışla birleştiriyoruz. Anlaşmaların, stratejilerin ve planların en iyi yapıldığı zamanlar, iş araları. Gerçek zamanlı süreç ise uygulamalar için.

Mesela büyük bir projenin sorumluluğunu bu aralardan birinde alabilir ve bu projeyi, diğerlerinin sizi



gerçek zamanlı ortamda sürekli rahatsız etmelerinden ötürü batırabilirsiniz. Hatalar için hesap vermek ya da suçlanmak bir sonraki arada gerçekleşiyor. Neyse ki suç başkasına atabiliyorsunuz. Başkasına çamur atmak önemli bir iş aktivitesidir ne de olsa (!)

F: Oynanış sistemini anlatabilir misiniz? Planladığınız ara birim karmaşık mı yoksa basit mi? Ve mikro yönetim sistemi kullanıyor musunuz?

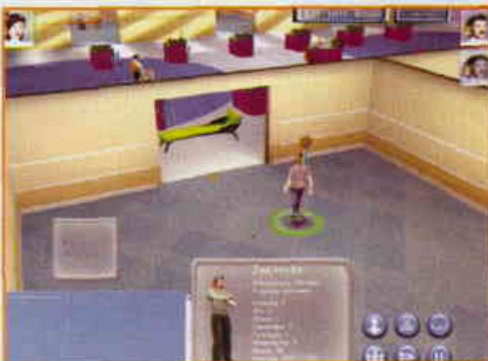
R: Gerçek zamanlı çevre The Sims'e benziyor. Objelerle/insanlarla etkileşime girmek için tıklamanız gerekiyor. Çalışma arkadaşlarınızı etkilemek için daha iyi bir masa satın alabilirsiniz. Aralarda açık artırma ve oylamalara katılabiliyorsunuz. Oynanış sistemi genel olarak MULE'ü hatırlatıyor.

F: Karakterimizi nasıl geliştireceğiz?

R: Ödül puanları kazanarak karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Yeni arkadaşlar kazanmak, insanları etkilemek, eşya satın almak ve ayak işleriniz için adam kiralamak gibi şeyler için bu puanları harcaatabiliyorsunuz.

İSYAN!

F: Oyundaki motivasyon unsurları neler? Patron ve çalışan arasındaki ilişkinin derecesi nedir? Bizim bu ilişki üzerin-



de herhangi bir etkimiz olacak mı? Mesela, patrona karşı gelmek, yapabileceğimiz şeyler arasında mı?

R: Karakterlerin diğerleriyle ilişkileri olacak. Hareketlere bağlı olarak ilişkinin derecesi artabilecek veya azalabilecek. Patronlarla aranızda klasik bir çatışma olacak. Onlar çalışmanızı isteyecek. Siz ise işten kaytaracak ve dedikodu yapacaksınız. Bu çatışma da patronla aranızdaki ilişkinin stresli bir hal almasına neden olacak.

F: Oyunda bir tarafı sistemi olacak mı? Ve maaşlarımızı nasıl harcayacağız?

R: Amaç kendiniz için para kazanmak. Birkaç oyun dışı bölge planlıyoruz. Ancak bunlar da işle ilgili olacak. Mesela iyi bir araba iyi bir statü sembolü anlamına geliyor. Bu aynı zamanda itibarınızı da artıracak. Yine de iş dünyasının dışında bir dünya yaratmıyoruz.

F: Biraz da grafikler hakkında konuşalım. Oyunun grafik motoru The Sims'e mi yoksa The Sims 2'ye mi benziyor?

R: Oyun 3D. Bu motoru daha önce reklam ürünleri için kullandık. Ve iyi çizerlere sahibiz. Barış da bunlardan biri. Ancak oyunu oynamak için en son donanımlara sahip olmak zorunda değilsiniz. Oyunun herkes tarafından oynanmasını istediğimiz için böyle bir yol seçtik. Bunun anlamı, grafikler güzel, ama "en iyisi" değil.

F: Oyunda çok oyunculu mod bulunuyor mu? Bulunuyorsa, bir sunucuda kaç kişiyle oynanabilecek?

R: Sekiz kişiye kadar çok oyunculu oynanabilecek.

F: Yuppies in Flames'te bir editör bulunacak mı? Oyun modlarla ve eklentilerle geliştirilmeye açık mı?

R: Evet. Oyuncular kendi şirketlerini tasarlayabilecek. Bu, oyunun hızla yaygınlaşmasını sağlayabilir.

F: Oyun ne zaman piyasada olacak?

R: Büyük ihtimalle gelecek yıl [2005].

F: Son olarak, Türkiye'deki oyun yapımı sektörü hakkındaki görüşleriniz neler? Yapım aşamasında olan oyunları takip ediyor musunuz? İlerleme kaydedebilmek için tavsiyeleri-

niz neler?

R: Türkiye'de çok iyi çizerler ve programcılar var. Buna şüphe yok. Kimse bu işin çapının ne kadar büyük olduğunu farkında değil. Ama bu değişecek.

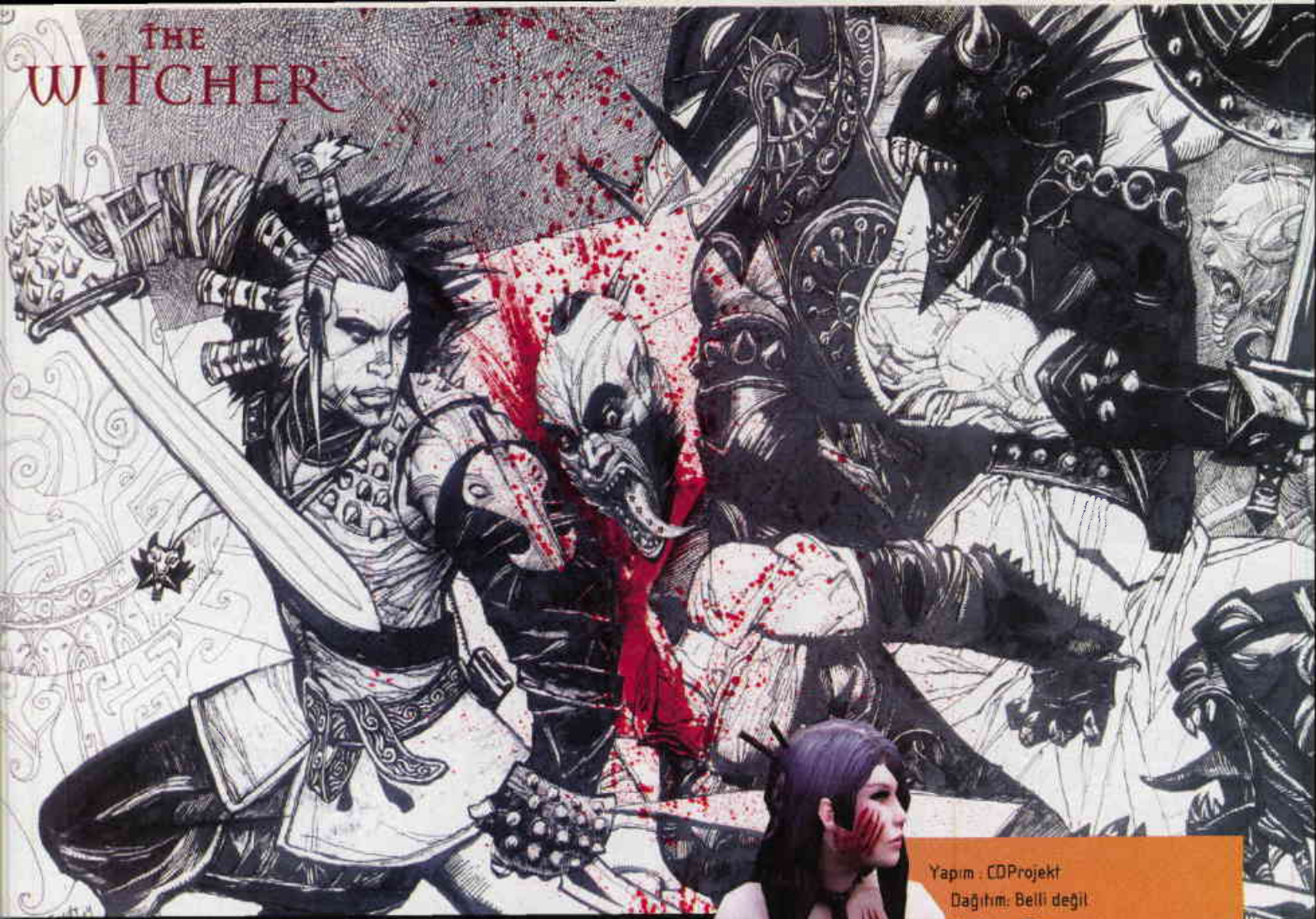
Oyun yapan çok yetenekli ve samimi insanlara rastladım. Ama çabalarını ateşleyecek kadar bütçeye sahip değillerdi. Bu da işlerinin yarıda kalmalarına neden oldu. Sonuçta, yaptıkları işi küçümsemek gerekir.

Yeni bir Türk oyunu, yeni umutlar. Her zamanki gibi yapabileceğimiz en iyi şey beklemek. Ama bu kez işin başında her işi oluruna bırakan, yumurta kapağı gelince çalışmaya başlayan Türk mentalitesine sahip olmayan bir ekip lideri olduğu için, Yuppies in Flames'ten umutluyuz. Üstelik, oldukça revaçta olan The Sims benzeri, Türkiye'de yapımına başlanmış oyun türlerinden çok farklı bir oyun. Bizi buradan okuyan ve yazı Türkçe olduğu için hiçbir şey anlamayan Richard Kurt Dost'a röportaj için teşekkür ediyorum. Ama duurun, ona bir iyilik yapacağım: Thank you Richard!!!

-Firat Akyıldız



THE WITCHER



Kötü ama iyi, iyi ama kötü

Angel dizisini seyrediyorsanız dizinin baş karakterinin iyilik yapan ama bunun için kötü güçlerini kullanan bir yaratık (yarı vampir) olduğunu bilirsiniz. The Witcher'i yapan Polonyalı CD Projekt ekibi de buna benzer bir karakterin üzerine kurulu bir proje üzerinde çalışmakta. Polonya'da oldukça ünlü olan Andrzej Sapkowski'nin senaryosunu yazdığı oyun bu güçlü yazarın yeteneğinden oldukça yararlanmakta. Sapkowski'nin yeteneği, fantezi türüyle fazla ilgilenmeyen okuyucuların bile onun eserlerine ilgi duymasını sağlamış.

Bir CRPG olan oyundaki ana karakterimizin adı Geralt. Yaşadığı dünyanın bazı yerlerinde kahraman, bazı yerlerinde ise katil ve kasap olarak bilinen Geralt'ın hikâyesi oldukça değişik. Aslında kötü yaratıkları yok etmek amacıyla bir mutant avcısı yaratmak için başlanan bir deneyin kötü getirmesi sonucu insani yönlerini kaybetmeyen, ama bunun yanında

üstün kötülük taşıyan özellikler kazanan bir karakter. Bu yaratılış hikâyesi dahi karakterimizin ana hatlarını anlatmak için yeterli.

Uyandığında hiç bir şey hatırlamayan Geralt, bir süre sonra aslında oldukça tanınan bir kahraman olduğunu ve bir işyan sırasında öldürüldüğünü öğreniyor. Neden yeniden canlandırıldığını öğrenmek için ise sanırım oyunu sonuna kadar oynamamız gerekecek. Oyunun tüm akışı alışık olduğumuz iyi – kötü ayrımı üzerine kurulu bir oyun yapısından o kadar uzak ki, Örneğin dolaşırken bir adama rastlayan Geralt ondan bir grup yağmacının mezarlıkta dolaştığını öğreniyor. Bu grubu iş başında bulduğunda ise onlarla savaşarak yok etmek yerine konuşmayı seçerse aslında o adamların mezarlarda büyüyen bir cins mantarı aradıkları yalanını dinliyor. Onlara inanmış gibi yapıp uzaklaşmak ya da saldırmak ise tamamen sizin inisiyatifinize kalmış. Üstelik oyun bo-

Yapım : CDProjekt
Dağıtım: Belli değil
Platform: PC
Çıkış tarihi: Belli değil



yunca size katılacak ve yardım edecek karakterler de sizin gibi ortada kalmış karakterler olabilir. Örneğin karşılaşacağınız bir Necromancer güç peşinde koşan bir yaratık değil. Tam tersine onu Necromancer olmaya iten yol deliler gibi âşık olduğu ve kaybettiği karısını yeniden

hayata döndürmek için aradığı çözümler. Yaratık avcısı karakterimiz macerası boyunca kadim bir vampir ve katil bir hilkat garibesi gibi karakterlerle iletişime girecek ve belki de tüm dünyanın kurtuluşu aslında böyle akla gelmeyecek yaratıkların elinde olacak.

TEKNİK DEĞİL İÇERİK

Oyunda kullanılan motor daha önce Neverwinter Nights'da kullanılan Aurora motoru. Her yapımcı grubunda olduğu gibi önce kendi oyun motorunu yazmaya niyetlenen ekip bu işin zorluğunu kavrayınca Aurora'ya satın alıp geliştirmeyi tercih etmişler. CRPG'ler de her zaman ara yüz ve diğer özelliklerden daha çok içeriğin önemli olduğunu düşünüyorlar. Oyunda ilerledikçe karakterinizin savaş tarzını da belirlemeniz

THE WITCHER



mümkün olacak. Kesin ve belli bir sınıf seçmek yerine yalnızca dövüş tarzınızı belirleyeceksiniz. İki kılıç, kılıç-kalkan veya büyü-kılıç tarzlarına doğru yöneleceksiniz. Dövüşler ise belki de bir CRPG'deki en rastlanmamış tarzda olacak. Doğru yerde doğru hamleleri yaparak kombolar yaratabileceksiniz. Bu kombolar rakibinizin pozisyonuna göre bile değişecek. Dövüş tarzı ve gerçekçiliğe uygunluğu için Varşova Silah Akademisi'nden kılıç ustası Marcin „mudzki ile çalışılmış (bizim ülkemizde Yeniçeri stili kılıç kullanmayı öğretecek kimse yokken Doğu Avrupa Ülkeleri'nde hala böyle ustaların bulunmasına imrenerek bakıyorum) . „mudzki'nin hareketlerini hareket yakalama tekniği (motion capture) kullanarak sanal ortama aktaran yapımcılar, böylelikle hem gerçekçi, hem de yumuşak ve akıcı bir dövüş animasyonları koleksiyonu oluşturmuşlar.

Oyunun adı olan Witcher'a gelince. Bu bir grup mutant'a verilen bir isim aslında. Ya doğuştan ya da

yaratıklarla savaşarak bir şekilde özel güçler kazanan bu grup, para karşılığında savaşıyor. Fakat kullandıkları tarz kötü olduğundan haklarında neden pek iyi şeyler düşünülüyor. Ama işe yaradıkları için kimse onlara karışmıyor.

Oyunun hikâyesinde üç farklı uç var. Birincisi kahramanın geçmişiyle ilgili hiç bir şey hatırlamaması, ikincisi Witcher'ların Kaer Morhen adlı kalelerinden çalınan sırları, üçüncüsü ise Nordling lordları ve Order of The Flaming Rose arasındaki politik çekişme.

Her CRPG'de olduğu gibi burada da güç, çeviklik ve kondisyon gibi ana yeteneklerimiz bir de savaş ve büyü gibi yan yeteneklerimiz var. Bu yeteneklerimiz bizi oyunda ilerledikçe geliştiriyor ve bizim isteğimize göre dağıttığımız puanlarla yeni yetenekler kazanıyoruz. Yani oyunun tarzı geleneksel ve alışması kolay olacak.

The Witcher senenin sürpriz oyunlarından. Birçok oyun sitesi ve dergisinden oldukça iyi ilk izlenimler aldı ve E3'te dikkat çeken oyunlar arasındaydı. Şimdiye kadar defalarca dediğimiz ve birçok defalar haklılığımızın kanıtlandığı bir tespiti burada yenilemek istiyorum. Doğu Bloku ülkeleri ve Rusya'da oldukça iyi oyun yapımcıları var ve piyasanın zenginleşmesi adına çok güzel işler çıkartıyorlar. The Witcher da yüksek bir olasılıkla bu oyunlardan birisi olacak. Siz şimdiden hayallerinizi kurmaya başlayın.

-Burak Akmenek



BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

Her askerin iki ailesi vardır... Birisi evde, diğeri cephede.

Savaş oyunlarında "gerçekçilik" hep iddialı bir söz olmuştur. Sonuçta yerden iki karış yukarıda duran pilotlar, şövalyeler, komutanlar ve askerler olan biz, burnumuzda barut kokusu, tenimizde alevın sıcaklığı olmadan o günleri yaşayanların hislerini hiçbir zaman anlayamayız. Fakat savaşta yaşananları en azından gerçek ortamlarında, yaşayanlar tarafından anlatılırken dinlemek her zaman ilgi çekici olmuştur. Çünkü cehennemden çıkan birisini her zaman göremezsiniz. İşte Brothers in Arms'ta yapılan da bu.

ORADAYDIM

Normandiya Çıkarması'nın 101. Hava İndirme paraşütçülerine ait bir hikaye bu. "Gene mi Normandiya Çıkarması?" diyeceksiniz, ama bu kez durum biraz daha farklı. Çünkü oyun bir taktik-FPS ve çıkarmanın yalnızca ilk 8 günündeki hikâyeyi sunuyor bize. Düşman hatlarının arkasında yere indikten sonra dağılan adamlarımızı toplayıp, onların hayatları ile görev arasında bir seçim yapmak zorunda kalacağız. Oyundaki tüm olaylar gerçekten orada yaşanmış olanlarla paralel olarak geçeceği için aslında 8 günde gerçek bir savaşı birebir yaşayacağız. Bunun için Gearbox ekibi oyunun geçtiği tüm yerleri ziyaret edip fotoğraflayarak, o zamanın tüm olaylarını oyuna aynen yansıtmaya özen gösteriyor. Oyunun bu aşamasında ne kadar doğru yolda olduklarını öğrenmek için, ekip ellerindeki işleri oralarda çatışan gerçek gazilere göstermiş. Mekânları gören herkes, çalışmaların gerçeğe uygunluğu karşısındaki şaşkınlığını saklayamamış. Olayları birebir uyarlamamızın yanında gerçek bir savaşçı biz koltuk askerlerine en iyi yansıtmak en önemli şeyi de unutmamış: Gerçekçi tepkiler veren bir yapay zekâ.

BİZİMKİLER

Matt Baker isimli bir çavuşu canlandırıyoruz. Amacımız emrimiz altındaki 13 askeri cehennemden sağ

Çıkış tarihi: 25 Şubat 2005

Tür: Taktik/Aksiyon

Yapım: Gearbox

Dağıtım: Ubisoft

salım çıkarmak. Daha önceki oyunlarda gördüğümüz gibi bu oyunda adamlarımız ateş yerken dımdık ayakta durmayacak. Eğitimlerinin gerektirdiği gibi, en elverişli sipere kapağı atıp ateşle karşılık vermeye çalışacaklar. Onlara emir vermeniz ise gayet basit bir şekilde sağlanıyor. Durmalarını istediğiniz yere tıklamanız yeterli. Oraya gidip en elverişli pozisyonu

alacaklar. Eğer saldırmalarını istiyorsanız düşmana tıklamanız yeterli olacak. Bu durumda ellerindeki her şeyle düşmana saldıracaklar. Düşman sayıca üstünse bu kez önce hangisine saldırmaları, daha doğrusu saldırı yoğunluğunu hangi düşman üzerinde odaklamaları gerektiğini belirleyeceksiniz.

Düşmanın durumu bir renk kodlamasıyla anlaşılacak. Haritada gri görünen düşman korkak bir tavır sergilerken, kırmızılar saldırgan olacak. Düşmanların sizin varlığınızın ne kadar farkında olduğunu da buradan görebileceksiniz. Bir takımınıza baskı ateşi aç-





tırırken ötekini kuşatmak üzere yandan gönderebileceksiniz (Full Spectrum Warrior oynadıysanız bu taktiği bilirsiniz.) Eğer adamlarınız vurulursa onları etraftaki havada dönen ilk yardım paketleriyle ya da mucize bandajlarla iyileştirebileceğinizi ummayın. Gerçek hayatta olduğu gibi, eğer birisi vurulmuşsa vurulmuş,, kolu koptuysa kopmuştur. Ameliyat şansınız olmadığına göre başınızın çaresine bakacaksınız. GearBox'ın başkanı Randy Pitchard'ın yapılan bir röportajda dediği gibi, "takımınız bir anda Brothers Without Arms olarak kalabilir" ("Kolsuz Kahramanlar" diyerek oyunun adına alegorik bir gönderme yapılıyor. Evet Sinan bey alegorik kelimesine güldüğünüz duyar gibiyim-Burak) (Ben hiç gülmem! Gülen yerlerimi aldirdim - Bix). Yani Brothers in Arms'da GearBox'ın eli pek çekingen davranmıyor. El bombası ile bağırsaklarından yara almış ya da havan mermisi isabet etmiş olan bir askeri kıvranırken görmek pek hoş bir görüntü değil.

Takımımızdaki her askerin değişik bir psikolojisi var. Bu yüzden her karakter kendi ruh yapısına göre tepkiler verebiliyor. Bu ruh yapısı oyun içerisinde değişecek. Başlarda korkak davranan bir asker bir süre sonra düşmana baskı ateşi yapar hale gelecek. Fakat bu psikolojik değişimlerin radikal olmasını beklemeyin. Yani korkak bir asker bir anda aslan parçası kesilmeyecek. Ama en azından sağ kalmak için ortama uyum sağlamak zorunda kalacak. Tabii daha farklı psikolojik değişimler de olabilir. Aynı şey çarpışmalar sırasında savaşın gidişatına göre Alman askerleri için de geçerli olacak. Yani Almanların bir bölümünde de popolarından vurmamak zorunda kalabileceksiniz!

VE ONLAR

Gelelim Almanlara. Önceleri karşımıza eksik eğitilmiş birlikler çıkarken oyun ilerledikçe zamanın seçkin birlikleri olan Alman paraşütçüleri, oyunun sonlarına doğru Carentan kasabasına yaklaştıkça 17. Panzer Birliği, Stuka, Mk IV, PAK 36 anti – tank, çeşitli hava savunma silahları, kamyonlar, paletli taşıyıcılar gibi birçok birlik ve savaş aleti çıkacak.

Düşmanlarınız size bir satranç oyununda olduğu gibi tepki vermeyecekler. Oyundaki yapay zekâ tamamen sizin yaptıklarınıza göre tepki vermenin yanında pozisyonunuza göre taktik geliştiriyor. Yani hiçbir zaman karşınıza tavuk gibi oturan ya da deliler gibi üstünüze saldıran adamların çıkacağını düşünmeyin. Sürekli aktif bir düşmanla karşı karşıya kalacaksınız. Bildiğiniz gibi "savaşta öldürmekten önce ölmek gelir" ilk kuraldır. İkinci kural ise vatanınız için ölmek yerine bunu karşınızdakinin yapmasını sağlamaktır (ikinci kuralı General Patton'un bir sözünden aldım ama biraz edepli bir hale getirdim). (Aslını Call of Duty oynayanlar hatırlayacaktır, ne kadar insancıl bir kişidir o Patton değil mi? İşte böyle insanlar yüzünden Üzay Birliğine almiyorlar dünyayı!-Bix). İşte Almanlar da bu iki kuralın peşinde olacak. Saklanacak, sizi kuşatmaya çalışacak, açığa çekmek için tu-

zak kuracak ve hep kellenizin peşinde olacaklar.

Sakin yanlış anlama olmasın, oyunda siz de birebir ve gayet sıcak çatışmanın içinde olacaksınız. Asıl göreviniz takımınızı yönetmenin yanı sıra gerektiği yerde ateş gücünüzle onlara destek vermek.

BEKLEDİĞİMİZE DEĞECEK Mİ?

GearBox oyunun gerçekçi olması için elinden gelen her şeyi yapıyor gibi. Özellikle gerçek mekânların dijital ortama aktarılması ve savaşı bizzat yaşamış askerlerle yapılan bilgi alışverişinin yanı sıra o döneme ait resmi ve gizli arşivlerde birçok çalışma yapılmış. Senaryo zaten gerçek bir hikâyenin birebir anlatımından oluşuyor. Geriye kalan tek korkumuz ise oyunun oynanışı ve yapay zekâ. Her oyunda "aman yapay zekâ şöyle iyi böyle iyi" dendiikten sonra dip dibe duran iki düşman askerin birbirlerinin ayaklarına ateş edip isabet kaydedememelerine çok şahit olduk. Tek ümidimiz bu kadar titizlikle hazırlanan bir oyunun böyle olmaması. Çünkü Band of Brothers'ı seyrettikten (iki kez!-Bix) sonra Brothers in Arms ile Carentan'a girmek oldukça heyecan verici bir tecrübe olacak.

Burak Akmenek



Okyanusta
bir
damlanın
hikâyesidir
bu...



EVRENLER

WORLD OF
AZEROTH

EVRENLER

Her şeyin bir başlangıcı ve bir de sonu vardır. Ancak bazen başlangıçta, son da ölümlü olsun olmasın yaşayanların gözlerinin göremeyeceği denli uzakta olabilir. Bu durum en çok evrenin kendisi için geçerlidir, çünkü hiçbir türün ne yazılı, ne de sözlü hikâyelerinde evrenin nasıl oluştuğundan bahsedilmez. Bu hemen herkes için kayıp bir bilgidir, bilenler varsa da şüphesiz kendilerine saklamaktadırlar.

Ancak evren hakkında bilinen şeyler de vardır. Bunlardan biri evrenin sınırları olduğu, ışığın ermediği bölgelerde karanlık ve kaosu hüküm sürdüğüdür. Kayıtlarda "Twisting Nether" diye geçen bu bölge sayısız iblis ve benzeri yaratığı barındırır. Bu yaratıklar ki ışıkta ve onun etkisi altında oluşan her şeyden nefret eder, onların yok oluşu için bitmez bir nefretle çaba harcarlar.

Kayıtlarda adı geçen bir başka şey ise en başlardan beri evreni dolaşıp duran tansal varlıklardır. Kendilerine Titan diyen bu varlıklar, zamanın sancılı doğumundan beri evrende yürümeyi, geçtikleri her yere düzen ve ışık getirmeyi kendilerine görev bilmişlerdir. Millyarlarca dünyadan geçmiş, bunlara hava, su, ışık ve düzen getirmişlerdir. Okyanusları şekillendirmek, kıtaları yoğurmak ve vardıkları yerlerdeki ilkel türlere kurdukları düzenleri korumaları için çeşitli güçler bahsetmek, onlar için var olmanın anlamı haline gelmiştir. Nether'in kaotik iblislerine karşı ilk günden beri nefret duymuş, onları gördükleri her yerde merhametsizce ezmişlerdir.

SARGERAS'IN İHANETİ

Titanlar arasında Sargeris adlı bir tanesi vardır ki, ergimiş bronz görünümüne bu Titan hem inanılmaz güçlü, hem de özellikle savaşta maharetlidir. Sargeris diğer Titanların da onayıyla iblislerle savaşma ve onların oyunlarını bozma görevini üzerine alır. Çağlar boyu bıkmadan bu görevi yerine getiren Sargeris, zaman içinde iki büyük iblis kavminin Nether'den evrene sızdığını fark eder. Bunlardan ilki kara sanatlarda usta olan ve ele geçirdikleri dünyaların halklarını da iblis sürülerine katan Eredar kavmidir. Diğer ise Dreadlords olarak da bilinen Nathrezim kavmidir ki, bunlar canlıların yaşam güçlerini çalıp onları gölgelere dönüştürmekte, halklar arasına ettikleri nifak tohumlarıyla savaş ve yıkımı körüklemektedirler. Sargeris iki kavime de büyük bozgunlar yaşatar, tutsak ettiği liderleri de kendi eliyle kurduğu zindanlara kapatır.

Ancak çağlar süren savaşlar Sargeris'i sadece güçlendirmekle kalmamış, umutlarını da ondan çalmıştır. Süregelen sonsuz yıkım ve karmaşa karşısında "düzen" kavramının içinin boş olduğuna, kaos ve karanlığın ise evrendeki yegane değişmez gerçek olduğuna inanmaya başlamıştır. Bu durumu farkeden dostları onu ikna etmeye fırsat bulamadan yanlarından ayrılır ve saflarını sonsuza dek terk eder. Ancak durum daha da kötüye gidecek, Sargeris kendini mahkûm ettiği sürgünün yalnızlığı içinde gün geçtikçe daha da karamsarlaşmış bin bir türlü vehme kapılacaktır. En sonunda hastalıklı aklının derinliklerinde yaradılışın kusurlu olduğuna ve bundan da Titanlar'ın sorumlu oldu-

ğuna hükmeder. Kanaatince yapılan her şey yıkımalıdır ki, daha iyisi en baştan yapılabilir.

Sargeris bu hükme vardığında hiddetle yerinden kalkar ve iblisler için inşa ettiği zindanlara varıp kapılarını kırar! İçin için kaynayan dev, bronz bir volkanı andıran bu kara Titan'ın gücü karşısında çaresiz olduklarını çok iyi bilen iblis lordları önünde diz çöküp ona biat ederler. Sargeris içlerinden iki şampiyon seçer, Kil'jaeden The Deceiver ve Archimonde The Defiler. Kil'jaeden evreni dolaşıp bulduğu halkları Sargeris'in ordularına katacaktır. Archimonde ise Sargeris'in gün geçtikçe büyüyecek olan ordularını savaşa sürmekle-



yükümlü olacaktır.

Kil'jaeden ilk olarak halen özgür olan Nathrezim lordlarını bulur ve onları hüküm altına alır. İçlerinde en güçlüsü olan Tichondrius The Darkener bizzat onun emri altına girmeyi ve Sargeris'in ölümü için evrenin her köşesine yaymayı kabul eder. Öte yandan Archimonde boş durmamış, o da Pit Lordları'nı emri altında toplamıştır. Özellikle liderleri

dwarf kralları
khaz-modan ve
ironforge'da
çağlar boyu
rahatsız
edilmeden
uygarlıklarını
geliştirdiler...



EVRENLER

olan Manneroth The Destructor ve yardımcıları Archimonde'un seçkin savaşçıları olarak evrene yıkım getireceklerdir.

Sargeras bakar ve emri altında toplanan iblis ordularının hazır olduğuna kanaat eder. Onları Burning Legion olarak isimlendirir ve sonra kurulmuş her şeyi yıkmaları için evrene salıverir. Burning Legion büyük bir nefretle Burning Crusade adını verdikleri yıkıma girerler, geçen çağlar boyunca kaç dünyaya ölüm getirdiklerinin hesabını ise kendileri bile tutmayacaklardır.

AZEROTH'UN DOĞUMU

Sargeras'ın içine düştüğü çılgınlıktan ve ekmekte olduğu yıkım tohumlarından habersiz olan Titanlar evrende yürümeye, rastladıkları dünyaları uygun gördükleri biçimde şekillendirmeye devam etmektedirler. Yürüyüşleri esnasında küçük ve nispeten önemsiz bir dünyaya denk gelirler ki, burada Old Gods adını verdikleri kötü efendilere tapan elemental varlıklar hüküm sürmektedirler. Büyük ve şiddetli bir savaşın ardından Titanlar beş kötü tanrıyı yeraltına hapseder, elemental varlıkları ise sonsuza dek birbirleriyle didişip duracakları bir öte boyuta sürerler. Bunların gidişleriyle dünyanın tabiatı durulur, ahenkli bir varoluş hüküm sürmeye başlar.

Titanlar bu dünya üzerinde uzun süre çalışır, toprakları tek bir kıta oluşturacak biçimde yeniden şekillendirirler. Titanlar bu kıtaya Kalimdor adını vereceklerdir, bu da "Sonsuz Yıldız Işığın Diyan" anlamını taşımaktadır. Kıtanın ortasına tüm

dünyaya yaşam enerjisi saçacak olan Well Of Eternity adını verdikleri sihirli bir göl yerleştirirler. Bu gölden yayılan güç dünyayı her daim canlı ve yaşar kılmaya yardımcı olacaktır.

Titanlar dünyayı şekillendirme işini bitirdikten sonra, bu dünyanın canlıları içinde en güçlülere olan beş ejderhayı muhteşem güçlerle donatırlar. Dragon Aspects adı verilen bu varlıkların görevi verilmiş olan emekleri olası tehditlere karşı korumaktır. Herşeyin tamam olduğuna ve bu dünyadaki emeklerinin tamamı erdiğine hükmeden Titanlar yolculuklarına devam etmek üzere ayrılırlar ve Azeroth'u sonsuza dek arkaalarında bırakırlar. Ancak Azeroth uzun süre barış içinde kalmayacak, Sargeras bu dünyanın varlığından haberdar olacaktır.

SONSUZLUK KUYUSU

İnsanların Orklarda mücadelesi başlamadan yaklaşık onbin yıl öncesinde Azeroth üzerinde tek bir kıta vardı, Kalimdor. Kalimdor'un merkezindeki büyük gölün sihirli sularının kıyısında ilk kamp kuranlar hayli ilkel, insansı bir kavimdi. Ancak gölden taşan sihir onları de-

ğiştirmekte, sahip oldukları büyük potansiyeli açığa çıkarmakta gecikmeyecekti. Bu kavmin üyeleri bilgelik, güzellik, her konuda büyük maharet ve ölümsüzlük sınırına dayanan uzun yaşamla kutsandılar. Geçen zaman içinde gölün çevresinde kuleleri göğe yükselen muhteşem şehirler kurdular ve kendilerine "yıldızların çocukları" anlamına gelen Kaldorei adını verdiler. Onlar ay tanrıçası Elune'ye tapılar ve ilahelerinin geceleri Well of Eternity'nin derinliklerinde uyduğuna inanırlar.

Kaldorei çok sonraları başka kavimlerce Night Elves olarak bilineceklerdi, ancak zaman için uygunluklarına rakip yoktu. Geliştikçe gölden uzaklara yolculuk ettiler ve dünyayı daha iyi tanıdılar. Bu gezilerinde gördükleri pek az şey onları Dragon Aspects kadar derinden etkiledi. Bu yaşlı ejderlerin beş tane olduğunu ve dünyayı olduğu gibi koruma görevini üstlendiklerini anladılar, ancak bilgelik edip daha fazlasını sormadılar, yaşlıları sırtıyla başbaşa rahat bıraktılar. Ve dikkatlerini sahip oldukları maharetleri mükemmelleştirmeye yönelttiler.

Zaman akıp geçerken Elf kraliçesi Azshara gölün sihirli sularına bakan büyük bir saray inşa ettirdi ve zamanının büyük kısmını Quel'dorei, ya da "Highborne" adı verilen yardımcı kastla beraber burada sihir üzerine çalışmaya ayırdı. Ancak gölün sularından elde ettikleri güçleri büyüdükçe kraliçe ve yardımcıları daha ulaşılmaz, uzak ve soğuk varlıklar haline bürünmeye başlayacaklardı. Kendilerini herkesten üstün görüyor, halk arasında yürümeyi bile reddediyorlardı.

Bir şeylerin ters gittiğini ilk fark edenlerden biri druidizm üzerinde çalışan Malfurion Stormrage adındaki genç bir bilge oldu. Haklıydı da, çünkü kraliçe daha fazla güç peşinde koşarken karanlığın ötesindeki Sargeras ve Burning Legion iblislerinin dikkatini üzerine çekmiş, gölün derinliklerinden yükselen kara enerjilerle onların etkisi altına girmişti.

Elf toplumu içindeki huzursuzluk kısa sürede büyük bir savaşın patlamasına sebep olacaktı. "Ancient's War" olarak tarihe geçen bu savaşta iki taraf vardı. Bir yanda Kraliçe Azshara ve Sargeras'ın iblisleri, diğer yanda ise onlara karşı çıkan elfler. Asi elflere Malfurion ve onun tek aşkı olan rahibe Tyrande ile Highborne kökenli kardeşi Illidan tarafından önderlik ediliyordu. Kısa süre içinde druidlerin yanı sıra Cenarius ve yaşlı ejderler de Sargeras'a karşı savaşa katıldılar. Uzun ve kanlı savaş milyonlarca hayata mal olacaktı. Ancak kısa sürede anlaşıldı ki Burning Legion sadece askeri güçle yenilemeyecekti.

Üstelik savaş tüm şiddetiyle sürerken Malfurion iki büyük ihanetle karşılaştı ki, bunlar tarihi tamamen değiştirdiler. İlk savaşın en kritik anlarından birinde topağın gücüyle donanmış olan ejderha Neltharion'in delirerek taraf değiştirmesiyle gerçekleşti. Kendine Deathwing adını alan ejderha tüm gücüyle saldırıp diğer ejderleri savaştan çekilmek zorunda bıraktı. İkinci ve daha acı ihanet ise bizzat Illidan'dan geldi. Savaşın sonunda sihir gücünü kaybetmekten korkan ve Malfurion ile Tyrande arasındaki sevgiyi kıskanan Illidan kraliçenin safına geçerek onu hakkındaki planlardan ha-



undead ordularının gelişine orç, ne de insan için hayırlı olmayacaktır...

EVRENLER

berdar etti.

İhanetlerle sarsılan Malfurion son ve ümitsiz bir çabayla en güçlü büyüsünü yapmakta olan kraliçenin tapınağına kadar girdi, ancak onu hazırlıksız yakalayamadı. Kraliçe'nin bu en büyük büyüsü bizzat Sargeras'ın bile geçebilmesine yetecek bir boyut kapısı açmayı amaçlıyordu, ancak savaşın şiddeti öyle bir hal almıştı ki büyü düzgün bir biçimde tamamlanamadı. İki evreni birbirine bağlayan güçlerin kontrolden çıkması sonucunda Well of Eternity sarsıldı, çöktü ve sonra da Kalimdor'u neredeyse tamamen yok ederek patladı. Okyanus köpürerek açılan boşluğa dolarken dev kıtadan geriye çok küçük bir parçası kalacak, bunlar da dünyanın yeni kıtalarını oluşturacaklardı.

Kraliçe ve yardımcıları kendilerini saran kara enerjiler sayesinde ölmediler, ancak okyanusun ortasında dönüp duran dev girdabın derinliklerine çekildiler ve dönüşerek sürüngenvari Nagalar halini aldılar. Burada Nazjatar'ı kuracaklar ve tekrar yüzeye çıkmaları çağlar sonra gerçekleşecekti. Ancak bir çağ da böylece kapanmış oluyordu.

HYJAL DAĞI

Kalimdor'un yıkımında başka sağ kalmayı başarabilenler olmamış değildi. Malfurion ve Tyrande kıyametin bağından sağ çıkmayı her nasılsa başarmışlar, Elflerden sağ kalanları da peşlerine takarak derme çatma salları üzerinde denizin üzerinde kalmışlardı. Hırçın okyanus dalgaları yorgun mültecileri meçhule doğru sürüklerken, onlar etraflarına baktılar ve içleri yitip giden tüm güzelliklerin acısıyla doldu. Well of Eternity'nin yok edilmesi Sargeras ve lejyonlarının bu dünyaya olan bağını koparmıştı belki ama bunun bedeli altından kalkılabilecek gibi değildi. Yine de onlar kalplerinin derinlerinde, tüm bu olup bitenin kendi kavimlerinin güce duymuş olduğu ihtiras ve açlıktan kaynaklandığını düşündüler, büyük bir pişmanlık altında ruhları daha da ezildi. Malfurion yanlarındaki pek çok Highborne Elfe bakarak tüm bunlara onların sebep olduğunu düşündü, ancak artık Well of Eternity yoktu ve onun gücü olmadan daha fazla zarar veremezlerdi.

Böylece sürüklenerek kutsal dağları olan Mount Hyjal'ın yakınlarında karaya çıktılar. Hyjal'ın batmadığını görünce ruhları hafifledi ve kendilerine yeni bir yuva aramak için onun zirvesine tımandılar. Ote tarafta dağın yamaçları arasındaki yüksek ve korunaklı bir vadiye indiklerinde ise şaşkınlık ve dehşetle irkildiler. Buradaki küçük, sakin dağ gölü tıpkı Well of Eternity gibi saf ve katıksız sihir gücüyle içten içe yanıyor-

du. Kısa süre sonra bunun Illidan'ın işi olduğu ortaya çıkacaktı. Buraya herkesten önce varan Illidan, yanında getirmeyi başardığı azıcık miktardaki Well of Eternity'nin suyundan gölün saf ve arı suyuna katmış, bu da kısa sürede etkisini göstermişti. Illidan böylece eski gücün ve görkemin en azından küçük bir kısmının yeni nesiller için korunabileceğini umuyor, bunu da sonrakilere kendinden bir armağan olarak görüyordu.

Bu yüzden de Malfurion öfkeyle üzerine geldiğinde büyük bir şaşkınlık ve dehşet yaşadı. Malfurion ona kesin bir dille tüm olup bitenlerin sebebinin sihir ve güce olan tutkulan olduğunu, aynı felakete tekrar izin vermeyeceğini anlattı. Ancak Illidan'ın gücünden vazgeçmeye niyeti yoktu ve Malfurion onun ihanet etmeden durmayacağına da emindi. Bu yüzden onu tuttu ve yerin altındaki bir zindana zincirledi ki güçlerini sonsuza dek kimseye karşı kullanmasın. Sonra da diğerlerine dönerek sihir kullananların cezasının ölüm olacağını duyurdu. Gölü yok etmenin yeni bir kıyamet getirebileceğinden korktukları için onu böylece bıraktılar ve oradan uzaklaştılar.

Dağın eteklerinde kendilerine yeni yerleşimler kuran Elfler antik druidizm irfanını öğrenmeye ve sevdikleri yeşil ormanları tekrar diriltmeye başladılar. Ashenvale adını verdikleri en büyük yerleşimleri asırlar geçtikçe geliştirdi. Yemyeşil ormanlarla çevrelendi. Druidlerin gözetimi ve şefkati sayesinde kıyamette yok olduğu düşünülen pek çok canlı

başta içinde yaşayabilecekleri bu yerlere aktılar ve tekrar çoğaldılar.

Ancak Elfler arasındaki Highborne kökenli olanların uslu durmaya niyetleri yoktu. Sessizlik ve başta ortaminde, onların sayesinde rahat etmiş olduklarını unutup druidizmle uğraşan kardeşlerini ve onların yöntemlerini aşağıladılar. Onlar dağdaki gölün sihirden faydalanmayı kendilerine

quel'thalas
şehrini kuran
elfler yüzlerini
güneşe döndüler
ve böylece
kuzenlerinin
inançlarını
terkettiler



EVRENLER

orc ve insan arasındaki mücadele iblisler yer yüzüne ayak bastıktan sonra bile uzun süre devam edecekti...



bir hak biliyor, konulan ölüm cezasının kalkmasını istiyorlardı. Liderleri olan Dath'Remar özellikle bu konuda çok ısrar ediyordu ve sonunda takipçileriyle birlikte kaderlerini değiştirecek bir iş yaptı. Sihirlerini kullanarak Ashenvale üzerine korkunç bir fırtına yolladılar. Druidler bu isyana bastırdılar, ancak verilen idam hükmünü uygulamaya ve bir kerede bu denli çok akraba kanı dökmeye elleri asla varmadı. Bu yüzden Dath'Remar ve takipçilerini denizin ötesine sürmekle yetindiler.

Highborne için bu sürgün aslında cezadan çok ödül, çünkü artık uzaklarda da olsa kendi özgür krallıklarını kurabileceklerdi. Gemiler inşa ederek okyanusa açıldılar ve durmadan dönen dev girdap Malstrom'un ötesindeki topraklara ayak bastılar, bu ki-

hal Orc şamanları arasında en yaşlı ve en sözü dinlenir olan Ner'zhul üzerinde çalışmaya, kara sanatlarını kullanarak aklını çelmeye başladı. Ancak Ner'zhul asla iblisin kara gücüne tamamen boyun eğmeyecek kadar güçlüydü, bu yüzden de Kil'jaeden ilgisini yaşlı şamanın genç ve güce aç olan çırağı Gul'dan üzerine çevirdi.

Gul'dan iblislerden öğrendiği kara sanatlarla etrafındaki aklını çeldi ve Shadow Council adında bir gizli örgüt kurdu. Bu örgütün üyeleri şamanistik yöntemleri terk edip tamamen kara büyülere yöneldiler ve her gün daha da güçlendiler, daha fazla klan liderinin ve Orc'un aklını çeldiler. Orc klanları gün geçtikçe daha acımasız, savaşçı ve kana susamış sürüler haline dönüşüyordu. Üstelik büyücülerin kullandıkları iblis büyüsü Dreanor'un yaşam gücünü neredeyse tamamen tüketmiş, o yemyeşil dünya kısa sürede kızıl bir çöle dönüşmüştü.

Gul'dan bir gün Shadow Council'i topladı ve birlikte kara bir ayın gerçekleştiği iblis lordlarından Mannoroth The Destructor'ı dünyalarına getirecek olan kapıyı açtılar. Mannoroth önlerinde yıkım ve ölümün beden bulmuş hali gibi yükseldi, damarlarını açıp içmeleri için kanını onlara sundu. Başta Warsong klanının lideri Grom Hellscream olmak üzere tüm klan liderleri ve büyücüler bu kandan içerek kaderlerini iblislerin eline teslim ettiler, sadece Frostwolf klanının lideri Durotan onlara uymadı, ama artık bunun da çok bir önemi yoktu. Mannoroth'un kanıyla güçlenen Orc savaş lordları kısa sürede kalan herkesi etkileri altına alacaklardı.

Gul'dan tüm yönetimi elinde tutabilmek için klanların başına geçecek lideri kendi tayin etmeye karar verdi ve Blackhand The Destroyer'ı seçti. Birleşen klanlar güçlerini ilk kez tam anlamıyla dünyalarını paylaştıkları Draenei üzerinde denediler ve birkaç ay içinde onlardan geriye kimseyi sağ bırakmadılar. Artık elindeki ordunun hazır olduğunu gören Sargeras vakit kaybetmeden onları planları için kullanmaya karar verdi, çünkü beklemek düşmansız kalan Orc'ların birbirini yok etmesine sebep olabirdi. Ve böylece Horde doğmuş oldu.

AZEROTH'UN DÜŞÜŞÜ

İblis lordu Kil'jaeden Orc sürüleri üzerinde çalışırken Sargeras'ın kendisi de Azeroth üzerinde etkisi altına alabileceği insanları aramaktaydı. İşte bu arayışı esnasında insanların en güçlü büyücülerinden olan Lord Medivh'i buldu ve onu etkisi altına aldı. Stormwind kalesinden hüküm süren Kral Llane ve yaveri Anduin Lothar, kadim dostları olan Medivh'in üzerine çöken karanlık ve deliliği fark etmişlerdi, ancak sebebini anlamaktan çok uzaktılar. Sargeras ise boş durmuyor, Medivh'in kulagina yarı tanı olma vaatleri fısıldıyordu.

En sonunda Medivh bir yandan, Shadow Council üyeleri diğer yandan ayınlar düzenleyerek, Dark Portal adı verilen ve Dreanor ile Azeroth'u birleştirecek olan ölümcül boyut kapısını gizlice açtılar. Kapıdan geçen Orc öncülleri insanların hazırlıksız olduğunu rapor ettiğinde ise işgal için gereken her şey hazırlanmış oldu. Ancak kapıdan ilk geçenler iblislere bağlılık yemini etmiş Orc klanları olmayacaktı. Durotan ve Frostwolf

taya sonradan insanlar Lordaeron diyeceklerdi. Orada Quel'Thalas adını verdikleri krallığı kurdular ve sihirler üzerine çalıştılar. Kuzenlerinin aksine ay tanrıçasına tapmayı ve geceleri yürümeyi de reddedip, yüzlerini güneşe döndüler ve o günden sonra kendilerine sadece High Elves dediler.

DRAENOR'UN ÇÖKÜŞÜ

Azeroth üzerinde yaşanan büyük yıkımdan sonraki 10.000 yıl boyunca Sargeras ve Burning Legion ortada gözükmedi, ancak bu onların vazgeçtikleri anlamına gelmiyordu. Sargeras'ın komutanlarından Kil'jaeden bu küçük ama inatçı dünyanın direnişini kıracak bir piyon aramaktaydı, nitekim çok geçmeden Dreanor adındaki geniş ovalarla dolu, yemyeşil bir dünyaya rastladı.

Dreanor'un sonsuz gibi görünen otlakları göçebe bir hayat süren ve şamanizmi benimsemiş Orc klanlarına ev sahipliği ediyordu. Kayalık bölgeler ise nispeten ilkel ancak Orc'lar kadar barışçıl olan Draenei ırkının basit yerleşimlerini barındırıyordu. Kil'jaeden der-

EVRENLER

klanı devamlı Gul'dan ile çatışmanın ödülünü Azeroth'a ilk sürülenler olmakla aldılar. Durotan derhal güçlerini Black Morass denilen bataklıkta konumlandırdı ve kaçınılmaz olarak insanlarla ilk çatışmaları yaşadılar.

Kral Llane ve Lord Lothar gelişmelerden tedirgindiler, ancak birden ortaya çıkan bu yeni ırkın gücünü ve oluşturduğu tehdidi sezmekte yetersiz kalacaklardı. Kral Llane savunmada kalmayı tercih etti, ancak Lothar savaşı düşmana taşımaktan yanaydı. Ayrıca edindiği bilgiler bu çılgınlığın ardında Medivh'in olduğuna işaret ediyordu ve geç olmadan onunla hesaplaşması gerektiğini düşünüyordu. Sonunda kralın emirlerine karşı çıkarak yanına birliklerini ve Medivh'in genç yamağı Khadgar'ı da alarak Karazhan'a gitti. Medivh buradaki kulesinde Sargeras'ın etkisi altında iyice çıldırmış bir halde karşıladı onları. Kısa ve vahşi bir çarpışmadan sonra Medivh katledildi ve böylece bu dünyadaki piyonunu kaybeden Sargeras'ın ruhu Abyss'e geri kovuldu. Medivh'in kendi saf ve temiz ruhu ise var olmaya devam etti, çağlar boyunca boyutlar arasında yürüyecek, tekrar zamanının gelmesini bekleyecekti.

Ancak Medivh'in ölünü Horde'u durdurmak açısından çok geç kalmış bir çabaıydı. Orc sürüleri önlerine geleni biçerek Stormwind şatosuna doğru akmaya devam ettiler. Bu esnada Durotan eski dostu Orgrim Doomhammer'i Gul'dan ve onun iblislerle olan pakti hakkında uyarmak için uzaklardan döndü, ancak Gul'dan tarafından gönderilen sulkaştçiler tarafından hem kendi, hem de ailesi tamamen katledildi. Kimse farkında değildi ama bu katliamdan en küçük oğlu sağ çıkmıştı ve Aedelas Blackmoore adındaki bir insan tarafından köle edilmişti. Bu küçük Orc zamanı geldiğinde halkının kurtuluşu olacaktı.

Durotan'ın katledilmesi Orgrim Doomhammer'ın bazı konularda kesin kararlar vermesine de sebep olacaktı. Derhal harekete geçerek Gul'dan tarafından atanan büyük savaş şefi Blackhand'i katletti ve Horde'un kumandasını alarak son büyük saldırısını gerçekleştirdi. Karazhan'dan dönen Lord Lothar ve askerlerini, Stormwind şatosunun yanarı enkazı etrafında ziyafet çeken Orc savaşçıları karşılayacaktı. Kral Llane ise yanı Orc sulkaştçı Garona tarafından katledilmişti. Bu topraklarda yaşama imkânı kalmadığını gören Lothar sağ kurtulabilmiş herkesi toplayarak gizlenmek üzere uzaklaştı. Orclar ganimetin tadını çıkarırken sağ kalan insanlar gözyaşları içinde sessiz intikam yemini ediyorlardı.

LORDAERON'DA BÜYÜK İTTİFAK

Kalan güçlerini toplayan Lothar denize açılarak kuzeydeki Lordaeron kıtasına doğru göçtü. Burada insanların yedi krallığının yanı sıra, Dwarf ve High Elf krallıkları da bulunuyordu. Geride bıraktığı yıkım ve tehdidin haberlerini getiren Lothar'ın yedi krallığı büyük bir ittifakla birleştirmesi çok ta zor olmadı. Yeni ve güçlü bir ordu kurma işine girişen Lothar, Orc sürülerinin er ya da geç Lordaeron üzerinde de bay göstereceğini iyi biliyordu.

Lothar'ın askeri ve diplomatik çabalarında yalnız bi-

rakmayan birkaç önemli isim vardı. Uther The Lightbringer, Amiral Daelin Proudmoore ve Turalyon'un da yardımlarıyla ittifakın güçlerini hızla büyüten Lothar, Dwarf ve Elf krallıklarıyla da irtibat kurdu. Efsanevi Ironforge'da yaşayan Dwarf efendileri yaklaşan tehlike karşısında insanlarla birleşmekte sakınca görmediler. Anasterian Sunstrider tarafından yönetilen High Elf lordlarıysa kendilerini bu savaşın dışında görüyorlardı, ancak yine de Lothar'a kısıtlı da olsa destek verdiler. Çünkü o Arathi soylu kanını taşıyan son insandı ve bu kandan gelenler de vaktiyle Elf'lere çok yardım etmişlerdi, bu yüzden arada bir onur bağı vardı.

Öte yandan Doomhammer yönetimindeki Orclar da boş durmuyor, saflarını yeni müttefiklerle kalabalıklaştırıyorlardı. Drenor'dan akıp gelen sayısız Orc'a bir de Ogreler eklenmişti. Ayrıca Amani ormanlarında yaşayan Troll savaşçıları da pek çok vaatte Horde saflarına katılmaya ikna edilmişti. Fakat Orclar insanların bilmediği bir müttefik daha kazanmışlardı ki, bu neredeyse onlara zaferi verecekti. Demon Soul adındaki antik bir tılsımı ele geçiren Orclar bununla ejder kraliçesi Alexstrasza'yı tutsak etmeyi başarmışlardı. Kraliçe kendini ve yumurtalarını Orc katliamından korumak için mecburen emri altındaki yetişkin ejderleri Orc saflarında savaşa sürdü.

Hazır olduklarını düşünen Orclar tüm güçleriyle harekete geçtiler ve böylece ikinci büyük savaş başlamış oldu. Bu savaş Khaz Modan, Lordaeron ve daha pek çok bölgeyi etkisi altına alacak, Quel'Thalas bile payına düşeni alacaktı. Çarpışmalar çok büyük ve şiddetliydi, kimi zaman göklerde Griffon sürüleri ejderlerle savaşıyor, kimi zaman da dev donanmalar dalgalar üzerinde birbirlerine ateş ve ölüm yağıdırıyordu. İnsan İttifakı cesaret ve fedakârlığın sınırlarını zorlayan bir biçimde savaşıyor, toprak ve su dökülen kanla kızıla dönüyordu. Ancak Horde hem daha kalabalıktı, hem de damarlarında dolaşan iblis ateşi onları inanılmaz güçlü kılıyordu. Lordaeron'un başkentinin düşmesi artık an meselesiydi ve insanlar için umitler hızla tükeniyordu. Orgrim Doomhammer artık mutlak zaferinin tadını damagında hissetmeye başlamıştı.

Tam bu son günlerde gelişen olaylar herşeyi beklenmedik bir biçimde değiştirdi. Gul'dan ve savaşçıları hiç haber vermeden aynılıp denizin ötesine doğru yola çıktılar. En güçlü büyüçünün böylesine çekip gitmesi ve beraberinde iki büyük klanı da götürmesi Doomhammer'ın tüm planlarını suya düşürmüştü. Ancak Horde'un kaderi artık Gul'dan için pek anlam ifade etmiyordu, onun aradığı şey tanrı haline gelmenin yoluıydı. Sargeras önceden Medivh'in aklını çelmek için



Illidan da tüm niğborne kuzenleri gibi en sonunda güç tutkusunun kurbanı olacaktı...

EYRİ ENLER

kalimdor'da kalan night elves druidizm sayesinde ilk büyük savaşın izlerini biraz olsun silmeyi başarmışlardı...



ona binlerce yıl önce savaşta sakatlanan bedeninin bir mezara hapsedildiğini, bunu ele geçirenin tanı haline geleceğini fısıldamıştı.

Gul'dan bunu duymuş ve uygun zamanın gelmesini beklemişti. Nitekim denizin altındaki adayı bulmayı ve sihirleriyle yükseltmeyi başardı. Ancak oradaki mezan açtığı zaman söz verildiği gibi Sargeran'ın bedenini ve ölümsüzlüğü bulmadı. Binlerce yıl evvel bu mezara hapsedilmiş olan şeyler eski bir savaşta yakalanmış olan iblislerdi ve onlar da geçen zaman içinde tut-

saklıktan dolayı delirmişlerdi. Gul'dan böylece ölümsüzlüğü ararken iblislerin pençelerinde korkunç bir ölümü bulmuş oldu. Gul'dan ve yalanlarını izleyerek buraya gelen iki büyük Orc klanı ise önlerinde kana susanmış iblisleri, arkalarında ise intikam yemini etmiş olan Doomhammer'ın savaşçıları gördüler. Ümitsiz bir savaşta hepsi katledildi ve böylece isyan bastırılmış oldu, ne var ki Horde çok kısa sürede gücünün büyük bir kısmını kaybetmişti.

Lord Lothar olup biteni izlemek teydi ve Horde'un nasıl içten parçalandığını görerek bu fırsatı değerlendirmeye karar verdi. Tüm güçlerini toplayarak saldıran İttifak ordusu Horde'u güneyde Stormwind'in derinlerine kadar aralıksız kovaladı. En sonunda Orclar eski bir volkanın tepesine kurulmuş olan en büyük kaleleri Blackrock Spire etrafında toplanarak son bir direniş gösterdiler. Buradaki savaşta büyük bir kı-

yım yaşandı ve Lord Lothar'ın kendisi de düşenler arasında yer aldı. Ancak yardımcısı Turalyon orduyu çözmekten koruyup kalan Orcları dağıtmayı başardı, üstelik Dark Portal'ın yerini bularak onu da yok etti. Drearor ile tek bağları kopan ve neredeyse tamamen kıyıma uğrayan Orclardan geri kalanlar da ya kaçtı, ya da silah bıraktı.

Bundan sonraki yıllarda topraklar adım adım taranarak sağ kalan Orclar yakalanacak ve belli yerlerde kurulan toplama kamplarına getirileceklerdi. Ancak başta Archmage Khadgar olmak üzere pek çok kişi barışın devamlı olmayacağını hissedebiliyordu. Dark Portal'ın yeniden açılmasını önlemek için yıkıntılarının hemen yakınına Nethergarde kalesini inşa ettiler ve buraya güçlü bir birlik koydular.

İSTİLA VE KIYAMET

İkinci savaşın ateşi küllenirken sağ kurtulan Orcları başta Durnholde kalesi olmak üzere çeşitli toplama kamplarına hapseden insanlar yaralarını sarmaya başladılar. Ancak Drearor'daki Orcların yaptığı hazırlıklardan habersizdiler. Yaşlı şaman Ner'zhul boş durmuyor, Drearor üzerinde kalan Orc klanlarını tek bayrak altında topluyordu. Uzun yıllar boyunca iblis sihirlerinin hesapsızca kullanıldığı Drearor artık tam bir cehennem dönüşmüştü ve Orcların soylarını sürdürmek için yeni dünyalara göçmeleri gerekiyordu.

Ancak tek başına başka dünyalara giden boyut kapıları açabilmek, Ner'zhul gibi bir büyücü için bile çok zor bir işti. Bunu başarabilmek için Azeroth üzerinde olduğunu bildiği bazı eski tılsımları kullanması gerekecekti. Azeroth ile olan kapı ise henüz tamamen kapanmış değildi, bu yüzden onu açması çok zor olmadı ve buradan seçkin Orc savaşçıları akınlar gönderdi. Grom Hellscream ve Killrog Deadeye gibi efsanevi savaşçıların önderliğinde kapıdan dışarı akan Orc birlikleri insanları gafil avlamayı başardı. Ancak bu Orcların işi fazla oyalanmadan eski tılsımları bulup geri dönmekti ve bunu da çabucak başardılar.

Lordaeron'un kralı Terenas bu yeni gelişmeleri yaklaşan bir başka istilanın habercisi olarak gördü ve derhal birliklerini harekete geçirdi. Komutan Turalyon ve Archmage Khadgar liderliğindeki seçkin kuvvetlerin kapıdan geçerek savaşı Drearor'a taşınması, böylece bir istilanın başlamadan önlenmesi planlandı. Kapıdan geçen İttifak orduları kendilerini Hellfire yanmadasının ucunda, Orc klanlarıyla yüzyüze buldular. Yüksek Elf büyücüsü Alleria Windrunner, efsanevi Dwarf savaşçısı Kurdran Wildhammer ve ünlü şövalye Danath Trollbane gibi isimlerle güçlenmiş olmalarına karşın, bu savaş İttifak orduları için neredeyse ümitsiz bir çarpışma haline dönüşmekte gecikmeyecekti.

Kurak Drearor düzlüklerinde çarpışmalar olanca şiddetle süredursun, Ner'zhul boyut kapılarını açacak ayını bitirmekle meşguldü. Ancak kapılar açıldığı anda kimsenin hesaba katmadığı bir şey oldu ve açılan kapıların inanılmaz enerjileriyle sarsılan Drearor parçalanmaya başladı. O ana dek insanları uzak tutmak için çarpışan Grom Hellscream ve Killrog Deadeye bir anda dünyalarının sonunun geldiğini anladılar.

EVRENLER

Peşlerindeki Orc savaşçılarıyla beraber insanların safalarına dalan Orclar, ümitsiz bir delilik içinde kesip biçerek kendilerini Azeroth'a atmayı başardılar.

Fakat insanlar için durum biraz daha farklıydı. Turalyon ve Khadgar iki dünyayı bağlayan Dark Portal'ın Azeroth'u da Dreanor ile aynı akibete sürüklememesi için buldukları taraftan yok edilmesi gerektiğini anlamışlardı. Böylece geride kaldılar ve hayatlarını feda ederek Dark Portal'ı Dreanor tarafından kapattılar. Son kurtulanlar da arkalarında çöken boyut kapısından geçip Azeroth'a ayak basarken, evrenin çok uzak bir köşesindeki Dreanor dünyası kıyametten bir sahneyi canlandırır gibi patlayarak sonsuza karıştı.

LICH KING'İN DOĞUŞU

Dreanor patlamadan biraz önce Ner'zhul ve takipçileri de bir boyut kapısından kaçmayı başarmışlardı. Ancak kendilerini Twisting Nether'in tam göbeğinde buldular, üstelik Kil'jaeden ve iblis lordları da onları bekliyordu. Kil'jaeden uzun süre ruhunu bedeninden ayırdığı Ner'zhul üzerinde çeşitli işkenceler denedi, sonra da ona yeni bir anlaşma önerdi. Azeroth için yaptığı yeni planlarda kendine vereceği rolü oynarsa yeni bir yaşama kavuşabilecekti. Ner'zhul tereddütsüz kabul etti ve ruhu dev bir buz kristalinin içine hapsedildi. Bu yeni haliyle inanılmaz bir kudret kazanan Ner'zhul yeryüzüne doğru fırlatıldı ve gece göklerinde ışıltılı bir iz bırakarak Northrend denen buz çölünde Azeroth'a düştü.

Ner'zhul düştüğü yerden iradesiyle uzanıp etrafını taradı, bulabildiği ve etkileyebildiği her türden yaratığı etkisine alıp kendine esir etmeye başladı. Ancak ona verilen esas güç The Undead Plague idi ve bunu insan kasabaları üzerinde denediğinde ölüleri rahatlıkla kaldırıp ordusuna katabildiğini gördü. Ölenlerin ruhları ise bizzat ruhunu besliyor, onu daha da güçlendiriyordu. Böylece Ner'zhul iblis lordlarının yakın gözetimi altında yürüten ölümler ordusunu kurmaya başladı.

Öte yandan Azeroth topraklarındaki tüm Orclar esir edilebilmiş değildi ve bazıları hâlâ tehdit oluşturuyordu. Dragonmaw Klanı ve onların büyücü lideri Nekros savaş zamanından ellerinde kalan Demon Soul'un da yardımıyla insanlara saldırıyı planlıyorlardı. Grim Batol bölgesindeki lanetli Wildhammer kalesini mesken tutan Nekros büyük hayaller kurmaktaydı. Ancak büyücü Rhonin liderliğindeki küçük bir savaşçı grubu onu öldürecek ve Demon Soul'u da çalacaktı. Bu eski tilsimin gitmesiyle serbest kalan ejderhalar ise öfkeyle saldırıp Dragonmaw klanını kül ve dumana çevireceklerdi.

ŞEFİN GELİŞİ

Dragonmaw klanının yok oluşuyla birlikte Orc tehdidi büyük bir oranda azalmıştı. Ancak toplama kamplarındaki muhafız ve komutanların dikkatini çeken başka bir gelişme daha vardı. Orclar her geçen gün daha uyuşuk, daha tembel yaratıklar haline geliyorlardı. Bunun sebebine dair pek çok fikir üretildi, ancak bunların içinde belki de en doğru olanı Archmage Antonidas'tan geldi. O, uzun araştırmalarında Orcları etkileyen iblis

büyülerinin farkına varmıştı ve şimdiki ruhsal çöküşlerini uzun zamandır bu büyülere maruz kalmayışlarına bağlıyordu. Orclar damarlarını dolduran iblis büyüleri olmadan boşluğa düşmüş, hayattan kopmuşlardı. Onları yeniden yaşama döndürmek için neyin lazım geldiğini kimse bilmiyordu, ama doğrusu kimsenin umurunda oldukları da söylenemezdi. Bir kişi hariç...

Bir insanın emri altında büyüyen ve her tür konuda eğitilen Thrall özgürlük ateşiyle yanıp tutuşuyordu. Kendini ya da halkından kimseyi köle olarak görmeyi arzuluyordu, ancak tek başına yapabileceği fazla bir şey yoktu. Onu planlarında kullanmayı amaçlayan sahibi Aedelas Blackmoore'un yanından kaçtı ve uzun bir yolculuğa çıktı. Grom Hellscream'i bulmayı başaran Thrall ondan pek çok gerçeği öğrenecek, önce varisi olduğu Frostwolf klanı liderliğini, sonra da pek çok kanlı savaşla Horde'un savaş şefliği unvanını alacaktı. Toplama kamplarını basıp ırkdaşlarını kurtarmasına yardım edenlerden biri de Orgrim Doomhammer olacaktır. Doomhammer öldüğünde ona sadece efsanevi balyozunu ve siyah zırhını değil, aynı zamanda büyük savaş şefliğini de miras bırakacaktı.

SCOURGE'UN AYAK SESLERİ

Ner'zhul bilincini Azeroth üzerinde dolaştırıp kendine hizmet edecek uşaklar aramaya devam etti. Buldukları içinde en güçlüsü ise Dalaran yüksek konseyi üyelerinden Archmage Kel'Thuzad olacaktır. İhtiyar büyücü hayatının büyük kısmını yasak ilimleri öğrenmekle hırcamıştı ve Ner'zhul kulagina vaatler fısıldadığında severek yanına koştu. Ner'zhul ona neler yapabileceğini gösterdi ve hizmetini karşılıksız bırakmayacağını söyledi. Kel'Thuzad üç yıl boyunca insanlar arasında yeni bir din yaydı ve Lich King'i tanı olarak tanıttı. Bununla da kalmayıp Cult of The Damned'i kurdu. Bunlar güç ve ölümsüzlük için herşeyi yapmaya, hatta önce ölmeye bile hazır olan insanlardı. Kısa sürede sıradan köylülerden rütbeli askerlere kadar her sınıftan insanın aklını çelmeyi, saflarını zenginleştirmeyi başardı-

Lich King'in Lordaeron üzerine saldırdığı kara veba, aslında bu hastalıktan ölenlerin undead ordusuna katılmasını sağlayacak şekilde yaratılmış bir büyü idi...



EVRENLER

lar. Bir zaman sonra Ner'zhul bu grubun da yardımıyla hazırladığı planı harekete geçirdi. Okkültistlerin Northrend'in çeşitli kasabalarına sakladıkları tılsımlar birkaç gün içinde çok geniş bir alandaki herkesi önce öldüren, sonra da kaldıran lanetli hastalığı havaya yaydılar. Ner'zhul ordusu Scourge'in gün geçtikçe büyümesini keyifle izliyordu.

İnsan İttifakı ise tüm bu olaylardan habersiz, politik çekişmelerin gücü altında parçalanıyordu. Çeşitli Elf ve insan liderleri Kral Terenas'ın vergilerini ya da eski hesaplaşmaların bahane ederek anlaşmalarını bozduklarını beyan ettiler. Her ne kadar İttifak zayıf düşmüş gibi görünse de başta Dwarf kralı Magni Bronzebeard olmak üzere pek çok önemli dost yardımını Kral Terenas'tan esirgemeceklerini söylediler.



dwarf'lar
insanları büyük
bedeller ödemek
pahasına da
olsa,
savaşlarında
asla yalıt
bırakmayacak-
lardı...

BURNING LEGION'IN DÖNÜŞÜ

(DİKKAT! Warcraft 3 ve Frozen Throne ek görev paketinin hikayesini öğrenmek istemiyorsanız SON MU, BAŞLANGIÇ MI? ara başlığını atlayın.)

Uzun hazırlıklardan sonra Ner'zhul yürüyen ölümler ordusunu Lordaeron üzerine saldı. Prens Arthas'ın başını çekti insan güçleri gittikçe büyüyen Scourge'i durdurmak için ümitsiz bir çaba içine girdiler ki bu ümitsizlik bizzat Prens Arthas'ın karanlığa düşmesine sebep olacaktı. Ner'zhul tarafından kulağına fısıldanan yalanlara kaynağını bilmeden kanan Arthas, halkını kurtarabilmek ümidiyle lanetli kılıç Frostmourne'ü eline aldı. Gücü bir anda inanılmaz biçimde artan Arthas, bunun bedelini ruhunu kaybederek ve düşmanın uşağı haline gelerek ödeyecekti.

Daha önce öldürülen Kel'Thuzad Lich King'e hiz-

met edebilmek için yeniden diriltilmeliydi. Arthas bunun için onun bedeninden kalanları Quel'Thalas sınırları içindeki Sunwell'e götürdü. Well of Eternity'nin mînik bir benzeri olan bu büyüklü kaynağa ulaşmak için yolu üzerindeki High Elf ordusunu yok etmekten ve bölgedeki herkesi ordusuna katmaktan da çekinmedi. Sonuçta Kel'Thuzad bir Lich olarak yeniden kalkacak, Ellerin güzel yurdu ise haritadan silinmiş olacaktı.

Kel'Thuzad yeniden yürüdüğünde Arthas ile beraber Kirin Tor'a saldırdı ve orada gizlenen Medivh'in yasa kitabını ele geçirdiler. Bu kitaptaki bilgilerle açılan boyut kapısından geçen Archimonde ve emrindeki Burning Legion binlerce yıl sonra tekrar Azeroth üzerinde yürüdüler.

Bu esnada gizemli bir kâhin tüm ırklar arasında dolayıyor ve onları birleştirmeye çalışıyordu ki bu çağlardır uykuda olan Medivh'in kendinden başkası değildi. Medivh kendisini dinlemeyen ve birleşmeyen ırkları çeşitli hilelerle Kalimdor'a getirdi. Burada Orclar kendilerine Taurenler ve şefleri Cairne Bloodhoof ile bir ittifak kurdular. Ancak iblislerin yer yüzünde yürüyor olması onların damarlarındaki laneti yeniden ateşlemişti ve Grom Hellscream başta olmak üzere pek çok Orc bir zaman için liderleri Thrall'a karşı isyan ettiler. Orcların delirdiğini gören Gece Elfleri onlarla savaştı ve bizzat Cenarus karşısına çıktı, ama katledildi. Yine de Orclar yeniden köle olamayacak kadar uzun süre iblis etkisinden uzak kalmışlardı ve nitekim damarlarındaki kanın sahibi olan Mannoroth ile mücadele ettiler. Thrall ve Grom Hellscream o ibisle yüzleştiler, Grom kendiyse beraber Mannoroth'u da yok etti. Böylece kan paktı bozulmuş, Orclar iblis etkisinden nihayet kurtulmuş ve Hellscream de günahlarının bedelini ödemişti.

Öte yandan Scourge ve Burning Legion kendilerine karşı koyan Night Elf güçlerinin tüm çabalarına rağmen Kalimdor'un bağrındaki Nordrassil'i ele geçirmek için ilerliyorlardı. Bu dev ağaç gücünü köklerini uzattığı Well of Eternity'den alıyordu ve onun ölümü demek, Kalimdor'un ölümü demekti. Büyüyen tehdit karşısında Orc, İnsan ve Night Elf ırkları güçlerini birleştirmek zorunda kaldılar. Son bir çabayla Nordrassil'in içinde yatan saf gücü serbest bırakan İttifak üyeleri, Burning Legion'u durdurmayı ve yenmeyi başardı. Ancak yaptıklarının bedeli ağır olmuş, Kalimdor kıtası kökünden sarsılmıştı.

HAIN'İN YÜKSELİŞİ

Hıjjal Dağı'nın etrafındaki son savaşta Illidan da onbin yıldır beklediği zindandan çıkarılmış ve mücadeleye katılmıştı. Ancak gerçek yüzünü göstermesi ve herkeşe ihanet edip ortadan kaybolması uzun sürmedi. Bulduğu antik bir tılsım ona büyük güç verecek ve iblisvari bir görünüme bürünmesini sağlayacaktı. Ancak yolculuğu bizzat iblis lordu Kil'jaeden tarafından keşildi. Archimonde'un yenilgisine öfkeli olan Kil'jaeden, gittikçe kontrolden çıkan Lich King'in de yok edilmesi gerektiğini düşünüyordu, bunun için de Illidan'a gerçek bir iblis lorduna dönüşme teklifini getirdi.

E V R E N L E R

(DİKKAT: Frozen Throne ek görev paketinin hikâyesini öğrenmek istemiyorsanız lütfen direkt olarak SON MU, BAŞLANGIÇ MI? ara başlığına atlayın)

Illidan derhal kabul etti ve büyülerini kullanarak denizin dibindeki Nagalan kendine yardımcı olmaları için çağırdı. Onların da yardımıyla Sargeras'ın Mezarını bulmayı başaran Illidan, buradan aldığı Eye Of Sargeras adlı eski bir tilsimi kullanarak tüm dünyayı sarsan bir büyü yaptı. Büyü az kalsın buzdan zindanında hüküm süren Lich King'in sonu oluyordu, ama tamamlanmadan Illidan kardeşi Malurion'un saldırısına uğradı. Yenilgiye uğradığını ve iblis lordlarının merhamet göstermeyeceğini bilen Illidan için tek çare kalmıştı, bir boyut kapısı açarak Drearor'dan geri kalan Outlands adlı boyutlar arası bölgeye sığındı, burada intikam planları kuracaktı.

Ancak Illidan bunu yalnız yapmayacaktı, Quel'Thalas üzerinde kalan son High Elf savaşçıları güçlerini artırmak için o ve Nagalarla işbirliği içine girecekti. İttifak komutanları için bu şüphesiz ihanet demekti ve kendilerine Blood Elves adı veren bu son High Elf kökenli grup sonsuza dek kovuldular. Illidan'ın ayak izlerini takip ederek Outlands'a varan Blood Elf ve liderleri Prens Kael'Thas, onun yönetimini kabul ettiler, böylece de kaderleri mühürlenmiş oldu.

ÖLÜLER ARASINDA İÇ SAVAŞ

Illidan'ın büyüleri Lich King'i yaralamıştı ve gittikçe zayıf düşüyordu, bu yüzden de en güvendiği hizmetkâr olan Arthas'ı yanına çağırdı. Ancak Arthas'ın kendisi de Lich King ile beraber gün geçtikçe zayıflıyordu, üstelik bir zamanlar alay etmek için Banshee olarak kaldığı Sylvanas Windrunner isyan etmiş ve Scourge içinde bir iç savaşa yol açmıştı. Kendilerine Forsaken diyen bu Undead grubu, eskiden Lordaeron ve Quel'Thalas olan, şimdi ise Plaguelands diye bilinen kitayı kontrol etmek için savaşıyorlardı.

Yine de Arthas efendisinin yanına vaktinde varmayı başardı ve intikam için dönen Illidan ile Icecrown'ın buzlu düzlüklerinde savaştı. Illidan'ı yenmeyi başaran Arthas, kılıcı ile Lich King'in buzdan tabutunu kırdı ve onun zırhıyla miğferini alarak donandı. Böylece Ner'zhul ve Arthas'ın bilinçleri tek bedende birleşti, Azeroth'un gördüğü en güçlü varlıklardan biri de doğmuş oldu.

ESKİ HESAPLAR

Savaşın sonunda bitmiş, görünüşte İnsan İttifakı ve Horde'un geri kalan kısmı muzaffer olmuştu. Ama bu korkunç bir zaferdi, Lordaeron kitası tamamen yok edilmiş, yürüyen ölülerin kendi içlerinde çektiikleri bir mezarlık haline gelmişti. Kalimdor ise baştan sona yeniden kurulması gereken bir harabeydi. Elflerden kalanlar druidizm yardımıyla sevgili ormanlarını tamir ediyor, Orclar ise Tauren ve Troll müttefikleriyle birlikte yerleşimler kuruyorlardı. İnsanlar ve Dwarflar ise Theramor liman kentini kurmuş, hayatta kalmaya çalışıyorlardı. İnsan, Elf ve Orc arasında nihayet zoraki de olsa bir anlayış ve barış tesis edilmiş gibi görünüyordu.

İşte bu esnada Theramor limanına büyük bir insan armadası yanaştı. İnsan İttifakı'nın lideri olan Jaina Proudmoore'in babası olan Amiral Daelin Proudmoore kumandasındaki bu armada, Arthas'ın son ve mutlak zaferinden önce Lordaeron'dan ayrılmış, denizde uzun ve zorlu bir yolculuk gerçekleştirmişti. Daelin Proudmoore eski bir savaş kahramanıydı ve Horde için zerre anlayış göstermeye niyetli değildi. Jaina'yı korkunç bir seçim yapmak zorunda bıraktı, ya Orclarla karşı onunla beraber, ya da Orcların yanında düşman olarak karşılaşacaklardı.

Jaina için güç bir seçimdi bu, ama tüm olup bitenlerden sonra Kalimdor'u Orc ve İnsan arasındaki yeni bir savaşla sarsmanın bir anlamı olmayacağını anlamıştı. Bu yüzden güçlerini toplayarak Thrall'ın ya-



ında babasına karşı savaştı ve zafer kazandı. O ana dek kazanılan tüm zaferler gibi bu da çok acıydı, baba ve kızı düşman olarak karşılaşmış, topraklar bir kez daha kanla sulanmıştı. Ama Thrall bu özverinin farkındaydı ve sonuçta en azından Kalimdor üzerinde kurulan huzursuz barış daha da sağlamlaştırılmış, Durotan ve Theramor şehirleri arasındaki gerilim azalmıştı.

SON MU, BAŞLANGIÇ MI?

İşte tam bu noktada, sizin hikâyeniz başlıyor, World of Warcraft'ta. Daha yapılacak çok iş, sanılacak çok yara var. Ve uzaklarda gücü gittikçe büyüyen Lich King'in gölgesi Kalimdor kıyılarına düşmeye devam ediyor. Sargeras ise bu küçük dünyada peşpeşe aldığı yenilgileri asla unutacak değil. ☹

medivh ve gul'dan tarafından açılan dark portal, sadece iki dünyayı değil, oradakilerin kaderlerini de birbirine bağlayacaktı...



BilenAdam

YAPMAYIN, ETMEYİN! GÜNÜ GELİR DÜŞERSİNİZ!

Neredeyse 20 yıldır oyun oynayan bir insan evladım. Bu süre zarfında oyun endüstrisinin doğuşuna, büyüyüp, Hollywood'a kafa tutan bir hale gelmesine bizzat tanıklık etmiş biriyim. Ve şunu rahatlıkla söylüyorum: Artık oyunlarda daha fazla orijinalliğe ihtiyacımız var. Sürekli daha iyi teknolojiyle pompalanmış, birbirinin aynısı veya devamı olan oyunlarla dolduk. Ve maalesef, bu oyunlar eşşek yüküyle de satıyor. Satıkça da aynı formülü kullanan daha çok makyaflı yeni oyunlar yapılıyor. Acaba oyun endüstrisi olgunlaştı ve hantallaştı da ondan mı? Ayak oyunlarıyla dolu bir hale gelen bu piyasa üzerinde durduğu dalı mı kesiyor?

20'li yaşlarını geçmiş oyuncular sürekli "oyunlardan eski tadı alamıyorum" derler. Bunun en büyük sebebi yaş ilerledikçe sorumluluk ve ihtiyaçların değişip artması. Ama oyun endüstrisinin giderek bildik formlerle, birbirine benzeyen oyunlar yapmaya sığınması da önemli bir parçası bu şikâyetin. Ve sadece yapılan oyunlar değil, firmalar da birbirini yuta yuta tekelleşmeye doğru hızla ilerliyor. EA'nin en büyük rakibi Ubisoft'un %19,9'unu fark ettirmeden

satın alabilmesi mesela. Üstelik Ubisoft'un buna karşın yapabileceği hiçbir şey yok. Düşünsenize, en büyük rakibinizin birden en büyük ortaklarından biri oluyorsunuz ve alınan bütün önemli kararlarda artık söz sahibiniz. Kafa karıştırıcı, öyle değil mi?

Sadece oyun dağıtıcılarının değil, en büyük konsol firmaları Sony, Nintendo ve Microsoft arasında da ölümcül bir rekabet var. Dördüncü büyük SEGA jübile yapalı çok oluyor zaten, ama son zamanlardaki ataklarıyla Sony Nintendo'yu, Microsoft da Sony'yi fena halde sıkıştırıyor. El konsolları piyasasında GB Advance ile Nintendo tartışmasız bir liderdi. Ama Sony PSP'nin fiyatını, Nintendo'nun DS'ine karşı öyle düşük tuttu ki, Nintendo'dakiler küçük dilini yutmuş olmalı. DS'in yaklaşık 280 dolarlık fiyatına karşın, PSP 180 dolara piyasaya çıktı. Bu fiyat herkesin beklediğinin yarısı ve söylenenlere göre satılan her PSP'den Sony'nin 200 dolar zarar etmesine sebep oluyor. Yani bir Sony PSP aldığınızda, Sony kara geçebilmek için sizin 20 oyun satın almanızı beklemek zorunda (bir oyundan elde edilen kar kabaca 10 dolar). Nin-

tendo'nun önünü kesmek için yapıldığı bariz olan bu hareketin sonucunda bakalım Sony umduğunu bulacak mı?

Bir diğer yandan Microsoft konsol pazarını hem Sony, hem de Nintendo'yu zorlayacak şekilde bir sonraki aşamaya itiyor. X-Box ile Microsoft'un asla Sony PS2'ye karlılık ve yaygınlık açısından yetişemeyeceği belli oldu. Bu yüzden Microsoft X-Box Next'i bu yıl sonuna yetiştirmeye çalışıyor ve bu da Sony ve Nintendo da yeni sistemlerini (PS3 ve Revolution) hızla bitirmeye zorluyor. Daha elimizdeki konsolların tam potansiyelini görmemişken (8 MB hafızalı PS2'de hiç yüklemeyen GTA San Andreas'ı ve grafiklerini gördünüz mü?) yeni jenerasyon konsollara ne gerek var?

Asla durmayacağını bilsem de bu dev firmalar bir çift lafım var: Höst! Yavaşlayın hatta durun artık! Durun ve "oyun"un anlamını düşünün biraz. Orijinalliğe ve oynanabilirliğe ihtiyacımız var. Daha hızlı, daha pahalı ve daha fazlasına ihtiyacımız yok! Durun artık!

EVVEL ZAMAN OLUR KI...

6 yıl önce

Heteric! Feci yazım hatalarımızdan birisidir, yıllar sonra bile hala dalga geçeriz bu hatamızla. Raven Software'in muhteşem aksiyon oyunu Heteric 2'ye, üstelik de başlığa, tut sen Level Heteric 2 yaz. Olacak şey değil! Heteric o Heteric! (10 üzerinden 10)

Aha, hemen arkasındaki sayfada Thief The Dark Project var! Ne muhteşem oyundu, ne korkunc oyundu. Bir bölümde Portal'dan geçmişim, lejyon lejyon yaratıklar şehre yürüyor, korkuyorum. Kulaklığın dirşegime dölandı, sandalyede sağa kayınca kulaklık da kafam-

da döndü (DJ kulaklığıydı, süperdi). Zaten korkmuşum, kafamdaki o tuhaf "kavranıma" hissiyle sıçrayıp sonra kendimi yerde buldum. Hatırlıyorum da, hiç gülmemişim. Hiç. (10 üzerinden 9) Blood 2: The Chosen! Blood gibi bir şaheseri nasıl, nasıl bu hilkat garibesine çevirmeyi başardınız? Bu oyun yüzünden Monolith'i asla affedemedim, Shogo, NOLF ve Tron gibi müthiş oyunlar bile affettiremedi bana. İnsallah F.E.A.R. ile affettirecekler kendilerini! (10 üzerinden 6... çok vermişiz bâl)

Nostalji Ötesi: AYIN OKUYUCU İNCİSİ: "Ben derginizin yeni abonelerinden birisi olarak derginizi birçok oyun dergisine değişeceğimi gururla söylemek istiyorum. Evet, bu kadar övgü yeter..."

3 yıl önce

O zamanlar Şubat ayında seçiyorduk yılın en iyi oyununu ve 2001'in en iyi oyunu Civilization 3 çıkmıştı. Aksiyon türünde Max Payne, FPS'lerde AvP 2, taktik simülasyonda Operation Flashpoint, stratejide Commandos 2, adventure türünde Myst 3, RPG'de Arcanum, yarışta Colin 2.0, sporda FIFA 2002 ve simülasyondaysa Independence War ödülü götürdü.

Medal of Honor: Pacific Assault (%95), Atlantis 3 (%88), IL2 Sturmovik (%92) gibi oyunların haricindekiler pek dışı dokunur şeyler değilmiş. Yani genel bir yılbaşı sonrası rehabeti söz konusu oyun piyasasında. Zaten

hemen her Şubat ayının lanetidir bu, ama olsun.

Biz yine de elimizdekini kiymetini bilelim, bunu da bulamayanlar var... Değil mi? Yoo, incelenen oyunlar vasıfsız diye burayı doldurarak yazı miktarını "6 yıl önce LEVEL" kısmıyla eşitlemeye çalıştığımı da nereden çıkardınız ki? Öyle bir şey olsa söylemez miyim size, veya siz fark etmez misiniz hemen? Elbette fark edersiniz, fark ettiğiniz gibi de çeşitli forumlarda kendinizi tutamaz söylersiniz değil mi? Zaten çok önemsiyoruz forumlarda "LEVEL şöyle, böyle" diye ahp tutanları.

O vakit ben de derhal ayağımı denk alayım ve forumlarda hakkımızda yazılabilecek olumsuz şeyleri düşünüp... Aaa, yerim birmiş bak, tüh!



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 harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezalet. Üstüne para bite verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

SİSTEM GEREKİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- The Sims 2
- 2- Football Manager 2005
- 3- LOTR: Battle for Middle Earth
- 4- Half-Life 2
- 5- Medal of Honor: Pacific Assault
- 6- Rome Total War
- 7- Rollercoaster Tycoon 3
- 8- Zoo Tycoon 2
- 9- NFS: Underground 2
- 10- Vampire: Bloodlines



PLAYSTATION 2

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



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü

ALTIN KLASİKLER

Hala 2004'ten biriktirdiğiniz oyunların altında gömülü duranlar için söylüyorum: Bu ayın kıymetini bilin. Altın Klasiklere giren üç yeni oyun (Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, TOCA Race Driver 2 ve Chronicles of Riddick) haricinde pek bir hareket yok. Tabii geçen aydan kalan birkaç hatayı düzelttik. GTA San Andreas ile birlikte birkaç oyunun notunu değiştirmeyi unuttuğumuz için bir ay daha fazla bulduklarını yerde durdular. Ama şimdi hepsi düzeldi.

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

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not	
AKSIYON	PC	GTA: San Andreas	2004	9698 9698
	PC	Metal Gear Solid 3	2004	9693 9693
	PC	GTA: Vice City	2003	9696 9693
	PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	9694 9693
	PC	Ratchet & Clank 3	2005	9691 9691
FPS	PC	Half-Life 2	2004	9695 9695
	PC	Far Cry	2004	9693 9692
	PC	Call of Duty: United Offensive	2004	9690 9690
	PC	Chronicles of Riddick	2005	9691 9691
SPOR	PC	Call of Duty	2003	9691 9689
	PC	Football Manager 2005	2004	9695 9695
	PC	Pro Evolution Soccer 4	2004	9695 9695
	PC	Pro Evolution Soccer 3	2003	9696 9694
	PC	CM Season 03/04	2003	9693 9691
YARIŞ	PC	Madden NFL 2004	2004	9693 9691
	PC	TOCA Race Driver 2	2005	9692 9692
	PC	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	9698 9691
	PC	Need for Speed Underground	2003	9692 9690
	PC	Colin McRae Rally 04	2003	9692 9690
STRATEJİ	PC	Grand Prix 4	2002	9693 9688
	PC	Rome Total War	2004	9694 9694
	PC	Silent Storm: Sentinels	2004	9691 9691
	PC	Age of Mythology	2002	9694 9690
	PC	Medieval: Total War	2002	9694 9690
PC	Rise of Nations	2003	9692 9689	

Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not	
RPG	PC	Vampire: Bloodlines	2004	9692 9692
	PC	Sid Meier's Pirates!	2004	9692 9692
	PC	Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	9692 9690
	PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002	9694 9689
	PC	Baldur's Gate 2	2000	9697 9687
ADVENTURE	PC	Myst 4 Revelations	2004	9691 9691
	PC	Broken Sword 3	2004	9690 9688
	PC	Syberia 2	2004	9684 9683
	PC	Silent Hill 3	2003	9685 9683
SIMULASYON	PC	Grim Fandango	1999	9693 9681
	PC	The Sims 2	2004	9695 9695
	PC	Pacific Fighters	2004	9688 9688
	PC	The Sims	2000	9696 9687
	PC	IL2 Sturmovik	2001	9692 9686
ONLINE AKSIYON	PC	Ace Combat 5: Unsung War	2005	9684 9684
	PC	Unreal Tournament 2004	2004	9695 9694
	PC	Tribes Vengeance	2004	9690 9690
	PC	Battlefield 1942	2002	9692 9688
	PC	Joint Operations	2004	9687 9686
DEVASA ONLINE	PC	Counter Strike Source	2004	9685 9685
	PC	Everquest 2	2004	9688 9688
	PC	City of Heroes	2004	9685 9684
	PC	Final Fantasy XI	2004	9685 9683
	PC	Asheron's Call 2	2003	9687 9683
PC	SWG: Jump to Lightspeed	2005	9681 9681	



Son yılların en sağlam kahramanı Riddick beyaz perdeden monitörlerimize geliyor. Bu kadar izlediğimiz yeter. Şimdi Riddick olma zamanı.

oyunculardan özür dileyip gelecekte buna izin vermeyeceğini söylememiş miydi? Onun sözünü tutup tutmadığını görmek için bile bu oyunu oynamaya değirdi. Üstelik oyunu yapımcısı Starbreeze ilk oyunları Enclave ile bizi oldukça memnun etmişti.

YOU'RE NOT AFRAID OF THE DARK, ARE YOU?

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, The Developer's Cut (bundan sonra kısaca ve sadece Riddick) isminden de anlaşılacağı gibi Riddick'in, Butcher Bay isimli evrenin en iyi korunan hapisanesinden kaçışını anlatıyor. Oyunun ismindeki The Developer's Cut ise PC versiyonuna özel olarak eklenen bazı yeniliklerden geliyor.

Oyun bir kaçış hikâyesi ama Riddick'in filmlerde de birkaç kere mevzu bahis olan Butcher Bay'den kaçışı hiç de görüldüğü kadar basit olmuyor. Hele son filmdeki Crematoria'dan kaçışı bunun yanında hiç kalır. Oyun boyunca Butcher Bay'in farklı bölümlerini görme ve

Oyun türleri konusunda çok seçici olduğumu söyleyemem. Daha doğrusu seçici olmamaya çalışıyorum. Hangi türden, hangi platformda iyi bir oyun varsa oynamanın gerektiğine inanıyorum. Hatta yeterince ilgilenemediğim türler içinde kalır. Bir yerlerden başlayayım isterim hep. İki tür hariç. Gerçi bunlara tür demek bile doğru değil. Bunlar bence oyun sektörünün artıklarıdır. Kolay yoldan para kazanmak isteyenlerin yaptığı oyunlardır. Hangileri mi? Filmlerin oyunları ve konsoldan PC'ye çevrilen oyunlar.

"Hazır film ortalığı yıkıyor hadi oyununu da yapalım. İyi olmasına gerek yok nasıl olsa satır", "Bak bu oyunu yaptık zaten PC'ye de çevirelim hemeni, hem ta-

nınan oyun iyi satır hem taş atıp da kolumuzu mu yorucuz?". Böyle bize ne oyunlar yedirdiler. Die Hard'dan tutun, Lord of the Rings'e kadar iyi filmler için yapılmış ne facia oyunlar gördük. Halo, PES gibi nice klasikler PC'ye geldiklerinde bir kenara atılıp unutuldular.

Bu yüzden Sinan gelip de "Riddick'i sen yaz" dediğinde yüzümü olabildiğince eksitip "puf puf" efektiyle yazmak istemediğimi belirtmem gerekirdi. Hem film-den üremiş hem de Xbox dan çevrilmiş bir oyun ne kadar umut vaat edebilir ki? Ama Riddick'e burun kıvrımadım, kıvrımadım. Çünkü içimden bir ses en başından beri Riddick'in iyi bir oyun olduğunu söylüyordu. Hem Vin Diesel, xXx filminin oyununu oynadktan sonra

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

THE DEVELOPERS CUT

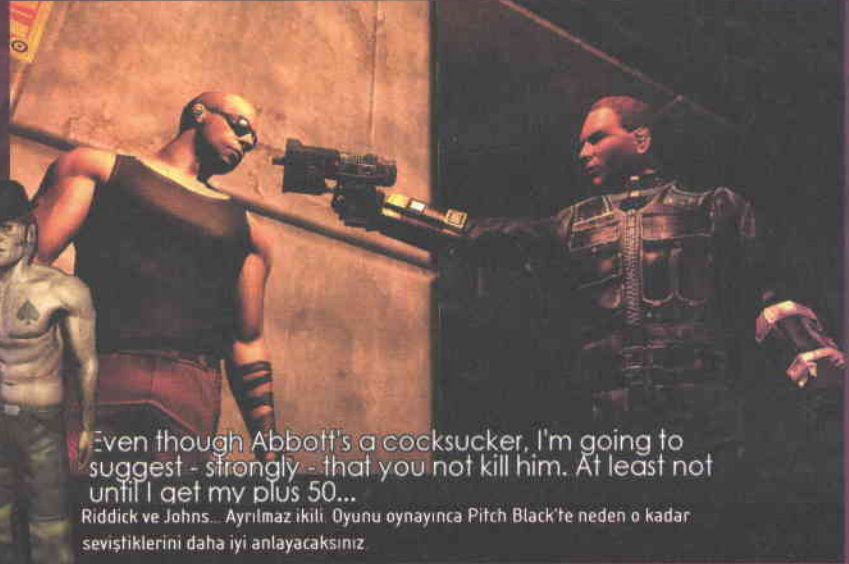
buralarda farklı mücadelelere girme şansımız oluyor. Bölümler birbirinden farklı olsa da hepsinin ortak yanı kaçmak için hem zekâmızı hem de yumruklarımızı iyi kullanmamız gerekmesi.

Elbette bu bela mekândan çıkmak için diğer hükümlülerden ve gardiyanlardan yardım almak, yolunuza çıkanlara haddini bildirmek gerekiyor. Bu yüzden oyunun önemli bir kısmı başkalarıyla konuşmak ve onların isteklerini yerine getirmekle geçiyor. Oyun zaman zaman bizi bu konularda özgür de bırakıyor. Diğer hükümlülerin dertlerini kendimize görev bilip duruma el koymak, bunu hayırına veya para karşılığı yapmak bize kalmış. Mesela diğer hükümlülerden dayak yediği için sizden yardım isteyen bir hükümlüyü "Kes zırlamağı be!" diye bir posta da sizin dövmeniz ya da gidip intikamını almanız mümkün. Sonuçta Riddick'inizi ve ne yapacağınız hiç belli olmaz.

Özellikle oyunun başında oldukça sıkı bir adventure tadı alıyoruz bu sayede. Özellikle son dönemde piyasaya çıkan muhteşem grafikli içi boş FPS'lerin tersine Riddick bir parça olsun oyun içi karakterlerle etkileşimi, yan görevleri, izlenebilecek farklı yolları olan bir oyun. Hikâyenin tümü bir hapisanede geçse bile kurgulanan bu devasa kalenin yapısı bize yeterince farklı mekânlar sunuyor. Bu sayede Riddick, Doom 3'te hepimizi bezdiren birbirinin aynısı bölümleri dizmiyor önümüze.

THE DEVELOPER'S CUT

Riddick'in PC versiyonunu farklı kılan birkaç değişiklik olduğunu söylemiştik. Bunların başında grafiklerin ge-



Even though Abbott's a cocksucker, I'm going to suggest - strongly - that you not kill him. At least not until I aet my plus 50...

Riddick ve Johns... Ayrılmaz ikili. Oyunu oynayınca Pitch Black'te neden o kadar seviştiklerini daha iyi anlayacaksınız.

liştirilmiş olması geliyor elbette. Oyunun PC versiyonu Xbox'dan çok daha başarılı görünüyor. Diğer bir değişiklik ise oyuna eklenen yeni bir bölüm. Hikâyenin ortalarında yolunuzu bir parça şaşırıp havalandırma tünellerinden Butcher Bay'ın ana güvenlik merkezine geliyoruz ve oraları biraz yıkıyoruz.

Bu bölüm tamamen PC versiyonu için eklenmiş ve oyunun genel yapısına gayet güzel uymuş.

Riddick'in PC versiyonuna eklenen en büyük sürpriz ise Commentary modu. PC versiyonuna hazırlanırken oyunun yapımcıları oturup saatlerce Riddick ve oyunun geliştirilme süreci üzerine konuşup yorum yapmışlar. Kimi zaman oyundaki bir tercihin sebebi, kimi zaman küçük bir anekdot olarak karşınıza çıkıyor bu yorumlar. Asıl ilginç bunları bir yandan oyunu oynarken dinliyor olmanız. Oyunu bu modda çalıştırdığınızda bölümlerin içine bol miktarda yerleştirilmiş ikon objeler çıkıyor. Bu objelerin yanına gidip aktif hale getirdiğinizde o bölüme veya ikonun yanındaki bir karaktere ait konuşmaları dinleyebilirsiniz.

Üstelik bu yorumlar gerçekten bol ve enteresan. Neredeyse her mekân parçasını, her karakteri anlatmış Starbreeze. Açıkçası ben oyunun her parçası üzerine söylenecek bu kadar çok şey olduğuna inanmadım. Üstelik tasarımcılar yorumları konusunda o denli samimiler ki. Kimi zaman "Aslında planımız bu değildi ama son dakikaya kalınca yetiştiremedik" gibi itiraflar veya oyunda gerçekten beğenmedikleri şeyler karşınıza çıkıyor. Hatta Riddick'deki nelerin farklı oyunlardan esinlendiğini bile açık açık anlatıyorlar, sık sık Half-Life'in adı geçiyor.

Commentary modu öylesine eğlenceli ve aydınlatıcı ki insan bugüne kadar neden kimse bunu düşünmemiş diye şaşmadan edemiyor.

BEAUTIFUL!

Riddick'in grafikleri sizi oyunda ilk çarpacak şeylerden biri. Starbreeze'in Enclave'de kullandığı 3D moto-

Pimp My Ride ile her gariban gencin arabasına karizma katan Xzibit bu sefer kendisine de güzel şekil yapmış



KİM BU RIDDICK? BURASI DA NERESİ?

Chronicles of Riddick'in geçtiği evren ve Riddick karakterinin kendisi tamamen Vin Diesel ve yönetmen David Twohy'nin ortak eseri. Özellikle Alien'la çok büyük benzerlik gösterse de daha önceden yaratılmış hiçbir fantastik dünya ile direkt ilişkisi yok bu evrenin. David Twohy tam bir bilim kurgu hayranı. Vin Diesel ise fantastik evren-

lere düşkün. Özellikle ikinci filmdeki Elemental karakteri, UnderVerse konsepti, bedenden ruh sökme gibi tüm fantastik detaylar Vin Diesel'in etkisini taşıyor. Bu yüzden ilk film Pitch Black ile ikinci film Chronicles of Riddick bir hayli farklı. Senin özellikle ikinci filmde şekillenen evreni bu iki farklı merakın karışımından geliyor.

Şu an Riddick'in hikâyesini anlatan bir oyun, bir anime ve iki film var. Bunları hikâyenin kronolojik sırasına koyduğumuzda şöyle bir liste çıkıyor ortaya.

Escape From Butcher Bay (Oyun)
Pitch Black (Film)
Dark Fury (Anime)
Chronicles of Riddick (Film)

Butcher Bay ile Pitch Black arasında yaşananlar haricinde bu 4 eser bize Riddick'in hikâyesini tam olarak anlatmış durumda. Bu durumda gelecekte yapılacak oyun ve filmler muhtemelen Riddick'in Butcher Bay öncesi geçmişini veya Lord Marshal olduktan sonra yaşadıklarını anlatacak.



Butcher Bay'deki herkesin yardımına koşan Riddick, horlama problemi olan bir mahkûmun sinüslerini açarken.

ru bu kadar geliştirmiş olması ve üstelik Xbox'dan çevrim bir oyunda bu kadar yüksek bir grafik kalitesini yakalayabilmesi inanılır gibi değil. Gerçi oyunun bazı yerlerinde Xbox'ın hafıza gücüne göre yapılmış dokular gözünüze batabiliyor. Ama oyunun grafikleri genel olarak HL2, Doom 3 ve FarCry ile aynı ligde top koşturacak kalitede.

Riddick'in grafiklerinin en güçlü yanı ise karakter modellemeleri. Hele Vin Diesel'in fiziksel yapısını oyuna öyle güzel aktarmışlar ki bırakın yüzünü, tek tek kaslarını parçalayıp 3D tarayıcılardan geçirdik deseler inanırım. Bu biraz da adamın gerçek hayatta bile bir oyun karakterine benzemesinden kaynaklanıyor tabii. Ayrıca oyunda çarpıcı olan diğer bir nokta hiçbir oyun içi karakterin bir diğerinin aynısı olmaması. Kimi tasarımcılar karakter modelleme zahmetine girmeyip aynı karakterden onlarcasını pompalarken (bakınız Vampire), Riddick'de her insan evladı üzerinde tek tek uğraşmış. Zaten oyun içindeki her karakter için gerçek bir insan 3D tarayıcılar kullanılarak sanal ortama aktarılmış. Oyun içinde tasarım ekibinin tümü ve yakın arkadaş çevreleri ile konuşuyorsunuz aslında. Hele Commentary modu ile oynarsanız hangisinin kim olduğunu ve aslında oyunun başında Aquilan bölgesindekileri te-

mizleyince çoktan tasarım ekibinin yarısını temize havale ettiğinizi görüyorsunuz.

Oyun içindeki karakterlerin tümü farklı olduğu gibi seslendirilmeleri konusunda da Starbreeze büyük emek harcamış. Her seslendirme elemanı en fazla 3 karakter seslendirmiş ve bunlar oyunun farklı yerlerinde kullanıldığından herkesin sesi farklı geliyor kulağa. Elbette seslendirmenin asıl cast'üğü nokta ana karakterler. Başarılı modelleme ve Vin Diesel'in sesi ile Riddick karakteri sapasağlam karşımızda duruyor. Oyun boyunca Riddick'in karşısına çıkanlar arasında MTV'nin yıldızlarından Xzbit'in seslendirdiği Abbott ve Pitch Black'den hatırlayacağımız başımızın belası Johns'da var. Johns'u filmde bu karakteri canlandıran Cole Hauser seslendiriyor.

Kötü adamların en sevdiğim yanı bu. Ne kadar canını yakarsanız yakın artist artist konuşmadan duramıyorlar.



Yeah! Taste it, baby!

VIN DIESEL

New York barlarında bodyguard'lık yaparken 4 sene gibi kısa bir sürede Hollywood'un en aranan aksiyon oyuncularından biri haline gelen sert görümlü bu adamın hayat hikâyesi hakkında çok şey söylendi. Aslında Vin Diesel'in hayat hikâyesi Hollywood'da kendini kanıtlamak için verdiği yıllar süren mücadele ile hayranlık uyandırıyor. Bugün 36 yaşındaki Vin Diesel

- » Aktörlüğe sadece 7 yaşındayken tiyatro oyunculuğu ile başladı.
- » Kolej eğitimi sırasında yıllarca yaratıcı pazarlık üzerine çalıştı.
- » Hayattaki en büyük hobisi AD&D oyunları ve yirmi senedir hiç aralıksız oynuyor.
- » İlk filmi kendi yazdığı, yönettiği ve oynadığı, Cannes film festivalinde gösterilen Multi-Facials isimli kısa filmi.
- » Yine tüm yapımını kendi hazırladığı Strays filmi Sundance film festivalinde yarıştı ve daha sonra MTV tarafından dizi haline getirildi.
- » İlk önemli rolü 1998'deki Saving Private Ryan'da Pvt. Caparzo rolüydü.
- » 1999'da unutulmaz Iron Giant çizgi filminde dev robotu seslendirdi.
- » Bir sene sonra Pitch Black'de ilk başrolünü oynadı.
- » Beklenmedik şekilde başarı kazanan Fast and Furious ile Hollywood'a kendini kanıtladı.
- » 2002 yılındaki XXX onu aksiyon filmlerinin aranan ismi haline getirdi.
- » Bir yandan Chronicles of Riddick'e hazırlanırken 2003 senesinde oyun şirketini kurdu.
- » Bu sene yeni projesi Hannibal the Conqueror ile karşımıza çıkacak.

NOT GONNA HAPPEN

Riddick karakterinin oyuna yansması gerçekten çok başarılı. Sert, soğuk ve güçlü olduğunuzu oyunun başından sonuna hissediyorsunuz. Siz Half-Life 2 oynarken kendinizi ne kadar Gordon Freeman hissettiniz bilemem. Ama Riddick oynarken "bu derinin altına nasıl bu kadar rahatça girdiğinizi" anlamayacaksınız bile.

Bunda zaten filmleri her izleyenin sempati duyduğu Riddick tiplemesinin Vin Diesel'in oyunculuğu ve sesiyle en az filmlerdeki kadar canlı olarak karşımıza çıkmasının önemi büyük elbette. Ayrıca Starbreeze her fırsatta bize Riddick'i göstermeye çalışıyor. Bolca karşılaştığımız ara demoların yanı sıra bir merdiven çıkarken, bir havalandırmaya dalarken kamera birkaç saniyelikliğine olsun dışarı çıkıp bize kim olduğumuzu hatırlatıyor.

Riddick'i sahiplenmemiz sanırım biraz da oyundaki dövüş sisteminden geliyor. Filmlerde de ateşli si-

Cryo üniforması mahkûmların sinir sistemini bir hayli yıpratıyor olsa gerek.



Who's there? Mumble mumble... Mumble mumble... Mumble mumble...



Commentary moduna girdiğinizde karşınıza çıkan bu ikonlar oyundaki hemen her karakterin nasıl yaratıldığını anlatıyor.

lahtardansa çıplak el ve basit silahlarla iş görmeyi bilen Riddick bu oyunda da bu özelliğini sonuna dek kullanıyor. Zaten oyunun ilerleyen bölümlerine kadar ateşli silah kullanamadığımız gibi aralarda elimizdeki silahları da kaybediyoruz.

Takdir edersiniz ki bir FPS'de oyunun uzunca bir kısmını yumruk, muşta, şış gibi hapisane işi silahlarla geçirmek bir hayli zor. Hatta zoru da geçelim bugüne dek hiçbir FPS'de dört dörtlük kullanılabilmemiş değildi ateşsiz silahlar. Riddick belki bu konuda mucizeler yaratmıyor ama işi fazlasıyla başardığını söylemek de yanlış olmaz.

Üstelik silahsız dövüşmek çok kolay. Farenin sol tiki ile yumruk atıp sağ tiki ile gard alıyorsunuz. Ayrıca vururken WASD tuşlarını kullanarak farklı yönlerden

Riddick, Butcher Bay'den kaçmak için her yolu zorluyor.

yumruk veya bıçak sallayabiliyorsunuz. Rakibiniz tam size vuracakken sol tiki yaparsanız Riddick rakibin elini veya silahını yakalayıp tek harekette düşmanın işini bitiriyor. Ayrıca düşmana sessizce arkadan yaklaşarak tek seferde boyununu kırmak da mümkün.

Bu Riddick usulü dövüşün en güzel yanı hareket ve animasyonların çok akıcı ve doğal olması. Zaten oyunun genelinde doğal bir hava var. Mesela hareketler sırasında kendi vücudunuzu görebiliyorsunuz. Ayrıca oyundaki bütün arayüz ekranın sol üstündeki çok basit sağlık kutucuklarından ibaret. Mermi sayısını silahın üzerinden okuyorsunuz ve cross-hair yerine silahınızın lazer işaretini takip ediyorsunuz. Bu da oyunun atmosferine girip Riddick'le özdeşleşmenizi kolaylaştırıyor.



Zombiler, gardiyanlar, mahkûmlar, robot savaşçılar... Yeterli mi? Elbette ki hayır. Yaratık avlanmayan bir FPS olur mu hiç?

CAREFUL. YOU MAY FIND WHAT YOU'RE DIGGING FOR.

Riddick'te gözle görülür en büyük eksiklik çok oyuncu desteğinin olmaması. Ama oyunun yapısı tek kişilik oyuna öylesine odaklanmış ki bana Riddick'den iyi bir çok oyuncu desteği çıkmış gibi gelmiyor. Bu yüzden çok da kafamı takmıyorum. Ama doğruyu söylemek gerekirse oyun Riddick'in muhteşem gözlerinin kaynağı konusunda beni hiç tahmin etmedi. Evet, oyun sırasında Riddick bu yeteneği kazanıyor ve nasıl olduğunu görüyoruz. Ama tam olarak ne olduğunu anlamak pek mümkün değil. (DİKKAT UFAK SPOILER!!!) Hele bizi hiç yalnız bırakmayan gizemli sesin sahibi Shirak kim biraz ipucu verseler hiç de fena olmazmış. Umarım sorun benim anlama kapasitemde değildir de ilerideki film ve oyunlarda bu konular biraz daha açılır.

Riddick o kadar ince tasarlanmış o kadar başarılı bir oyun ki benim filimlerden uyarlanan ve konsollardan çevrilen oyunlara olan tepkimi bile bir hayli yumuşattı. Hele son dönem süper FPS'lerinin ortak eksikliği olan adventure yanının güçlü olması ilaç gibi geldi. Bazı sivri zekalar Chronicles of Riddick'ı yılın en kötü filmi seçse de aynı adı taşıyan bu oyunun yılın en iyilerinden olduğu tartışma götürmez. Özellikle Doom 3 ile hayal kırıklığı yaşayanlara şiddetle tavsiye ediyorum.

Tugbek Ölek



THE CHRONICLES OF RIDDICK: FPS www.riddickgame.com

Yapım: Starbreze Medya: 1 DVD Fiyatı: -
Dağıtım: Vivendi Universal Orijinal Olarak Yok Multiplayer: Yok
Multiplayer: İnternet Ağ 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> EAX2	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Karakter model ve sesleri.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Hikâye ve yan görevler.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Commentary Modu.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Grafikler

▼ Multiplayer Modu yok.
▼ Bir süre sonra monotonlaşıyor

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Doom 3

91



Oyunu Developer's Cut yapan ek bölümde bu cici Riot Guard Suit'i kullanabiliyorsunuz

Sıcak kasabada
soğuk savaş

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

"Sakinlik" tabanlı strateji oyununun evrimi...

The Settlers, Blue Byte'in 12 yıl önceki mucizesiydi. O zamana, yani '93 yılına kadar çıkan hiçbir strateji oyunu bu denli detaylı değildi. "Micro Management" sisteminin ilk kullanıldığı oyundu aynı zamanda. Mesela işçilerinizi doyurmak için ekmeğe, ekmek içinse buğday çiftliğine, değirmene ve fırıncıya ihtiyacınız vardı. Orta saha ve defans bloğu arasında "kollektif uyum" vardı kısacası. Biri olmadan, diğeri anlamsızdı. Bakmayın geçmiş zaman kipi kullandığıma. Blue Byte, Settlers V'e kadar bundan vazgeçmedi. Amiga'da iki kişiyle de oynadığımız oldu Settlers'ı. Diğer strateji oyunlarından farklı bir oyun bahsettikimiz. Bildiğimiz, olağan strateji oyunlarını sevenlerin Settlers'ı sevmesi zor. Settlers'ı sevenler, "diğerleri"ni sevmesi... Ama Blue Byte, Settlers'la bir fark yaratmayı başardı bir şekilde. Şimdiyse yine aynı Blue Byte, 3D ve "ters" bir Settlers'la risk alıyor.

SESSİZLİK

Sakin bir kasaba olan Thalgrund'da, sessizlik Mordred'in ordusunun komşu köye, Prens Dario'nun annesinin evine saldırmasıyla bozulur. Dario, annesine yardım etmek için hemen yola çıkar. Ama eve vardığında her şey için çok geçtir. Annesi, ölmeden önce ona korkunç bir sırı açıklayarak amcası Helias'ı bulması için bir eşya verir. Ve macera başlar.

Diğer Settlers'lara benzer bir konuya sahip Herita-

ge of Kings. Oynanış olarak şimdiye kadar yapılmış en değişik Settlers oyunu. 3D grafikler de ilk defa bu oyunda kullanılıyor. Dolayısıyla, Settlers V serisi için bir devrim.

Tabii yine Settlers'a özgü bazı şeyler var yeni oyunda. Küçük çarklardan oluşan devasa bir çark gibi işliyor oyun. Bir çark dönmezse eğer, diğeri çalışmıyor. Bu da işlerin aksamasına neden oluyor. Mesela, bina kurmak için kile, kili



Zoom yaparak -eskiden olduğu gibi- adamlarınızın nasıl çalıştıklarını izleyebilirsiniz.

işlemek için bir Shaft'a, işlenmiş kili kullanmak içinse tuğlaçıya ihtiyacınız var. Bu oynanış sistemi Settlers'i farklı kılan şey zaten. En çok zamanınızı alan süreç de bu. Yani araştırma ve yapılanma. Ne var ki ilk değişiklik de bu noktada ortaya çıkıyor. Yapılanma her ne kadar çok fazla zamanınızı alsada, işlemler hızlandırılmış. Eski gibi adamlarınız taşımacılık yapmıyor. Kesilen ağaçları kullanılır hale getirmek için atölyeye götüren kimse yok ortada. Adamlarınız ağaçları keser kesmez stoklarınızı artırıyor bu kez. Bunu da çalışma alanındaki "+" işaretlerinden anlıyorsunuz. Durmadan çalışan, bir şeyler taşıyan küçük adamların göremiyor olmanız özücüsü aslında. Çünkü bu, Settlers'i Settlers yapan şeylerden biriydi. Ancak yapımcıların bu değişikliği yapma nedenleri, yukarıda da yazdığım gibi, oyunu hızlandırmak.

Yeni oyunda kölelerin işlevi artırılmış. 50 Thaler'e (oyunun para birimi) satın alabileceğiniz köleler ev yapıp onarabiliyor, ormanda kullanılacak alan açabiliyor ve hammadde çıkarabiliyorlar. İşlerinizi yaptırarak için



Nehir buz tuttu. Artık düşmanlar için iyi bir yol var. Ama bunu avantajınıza daktulabilirsiniz

SETTLERS 5'TE KAT ÇIKMAK

Binaları kurup sokağa atamazsınız, değil mi?



Yüksek okul oyunda önemli bir yer tutuyor. Adamlarınız burada birinci sınıftan sonra teknoloji geliştirmeye başlıyorlar. Oyunda "kat çıkmanın" da yolu bu. Binalar ve birimler için upgrade'ler burada öğrenciler tarafından geliştiriliyor. Yeni kaynaklar bulmak içinse binayı bir defa upgrade edebilirsiniz. İkinci ekran görüntüsünde okulun yeni halini görebilirsiniz.



Ordunuzun ve çalışanlarınızın ihtiyaçlarını karşılayan demirciyi iki defa upgrade edebilirsiniz. Binayı geliştirdiğinizde içeride bir yerine iki demirci çalışıyor. Bu da daha fazla teknoloji, daha hızlı çalışma demek.



Taktik açıdan iklim makinesi çok önemli. Nehri dondurarak bir diğer adaya geçebilir veya düşmanlarınızın nehrin üzerinden size saldırırken onları suya düşürebilirsiniz. İklim makinesi iki defa upgrade edilebilir. Her upgrade'de hava koşullarına biraz daha fazla hüküm edebilirsiniz.

se daha fazla seçeneğe sahipsiniz artık. Örneğin dağcılar, kölelere oranla daha hızlı hammadde çıkarabiliyorlar. Bir taş ocağı keşfettiler zamansa hemen bir maden ocağı kurabiliyorlar. Burada yine sizin devreye girmeniz gerekiyor. İşçilerinizin yiyecek ve kalacak yer ihtiyaçlarını karşılamalısınız.

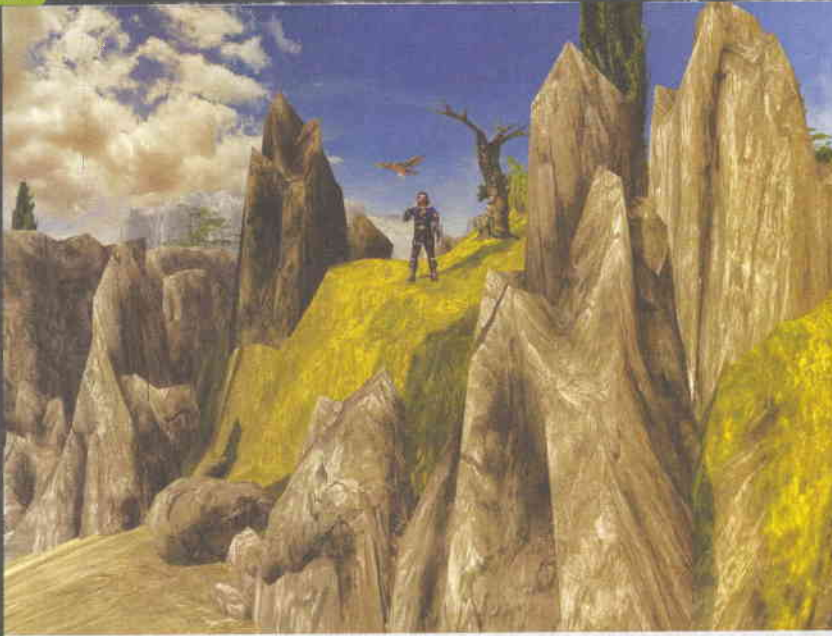
Çalışma yerlerine yakın yerlere çiftlik ve kulübe kurarsanız, sorun kalmaz. Tabii çiftlik için gereken şeyleri de-



vamlı sağlamanız gerekiyor yine. Eğer bunları yapmazsanız işçilerinizin motivasyonları düşüyor ve bir süre sonra da çalışmayı bırakıyorlar.

Oyundaki ana yeniliklerden biri teknoloji geliştirme. Yüksek okulda öğrenciler 40'tan fazla teknoloji geliştirebiliyorlar. Bu da binaların yapım aşamasına benzer bir şekilde işliyor. İnşaat, endüstri için gerekiyor. Endüstri teknolojisiyle kale kurabilirsiniz. Bu aynı zamanda rüzgâr çarkını, taş ustaları için dinlenecek yer gibi birimleri ve barakaların geliştirilmesi gibi teknolojileri kullanılabilir hale getiriyor. Binaların da geliştirilebildiğini yazmış oldum bu arada. Oyunda binaların LEVEL atladığını söylersem, herhalde yanlış olmaz. Mesela talim alanını birkaç defa geliştirerek daha hızlı ve daha iyi bir eğitim sağlayabilirsiniz. Tabii burada, aynı zamanda, okullar ve diğer savaşçılar eğitiliyor. Yani adamlarınız da gelişime açık.

Endüstri ve üniversite ise chain-block için gerekiyor. Bu da kuyu kurmanıza ve ağaç atölyelerinin geliş-



Dario'yu seçtikten sonra menüden sahine tıklarsanız, haritayı kuşbakışı görebilirsiniz

tirilmesine olanak tanıyor. Bu arada, komut verdikten sonra teknoloji geliştirme derecesi aniden durursa, anlayın ki adamlarınız ya uyuyorlar, ya da dinleniyorlar. Onlara yatacak bir yer yapmamışsanız eğer, dışarıda ateş yakıp ısınıyor olacaklar. Motivasyonları mı? Üzgünüm.

Oyunda iki kritik birim var: Headquarter ve Village Center. Headquarter'ı, yani merkezi kaybettiğinizde oyun bitiyor. Village Center ise işçilerinizin, savaşçıların ve diğer settler'ların ortaya çıktığı yer. Yapımı için fazla Thaler gerektiğinden dolayı buraya dikkat etmeniz gerekiyor.

DÜZENLİ ORDU

Askeri sistem neredeyse baştan aşağıya yenilenmiş. Oyunun ilginç bölümlerinden biri de bu. İlk olarak, kullanabileceğiniz askerlerin sayısı kısıtlı. Ve askerleri satın alma yolu da eskisi gibi değil. Şöyle açıklayayım: Ürettiğiniz her birim bir kumandana sahip. Ve bir okçu aldığınızda, bu okçu aynı zamanda sonradan alacağınız okçuların, dolayısıyla birimin kumandanı oluyor. Ve okçunuz geliştikçe, deneyim kazandıkça birliğiniz güç-

leniyor. Yani oyunda her asker için ayrı bir LEVEL atlama sistemi kullanılmıyor.

Kumandanlar toplam beş deneyim puanı kazanabiliyorlar. Deneyim kazandıkça da daha hızlı işlemlenebiliyor veya daha iyi savaşabiliyorlar. Her birimin bir liderinin olması savaşlarda kontrolü kolaylaştırıyor. Bir tıklamayla tüm askerlerinizi istediğiniz yere yönlendirebiliyorsunuz. Ayrıca, liderler savaşta kaybettiklerinde barakalarına (güçlü bir ordu için fazlaca yapılması ve geliştirilmesi gerekiyor) dönülebiliyorlar.

Diğer dört oyuna bakarsanız, Settlers'in savaş üzerine kurulu olmadığını görebilirsiniz. Oyundaki savaş

sistemi, askerlerin teke tek kılıç savaşı yapmalarından ibarettir. Settlers 5'te ise durum biraz farklı. Savaşlar eskisine oranla daha organize bir şekilde gerçekleşiyor. Eskisi gibi bir defada düşmanları öldürmek zorunda değilsiniz. Ek olarak, aynı anda, birden fazla askerle birden fazla düşmana karşı savaşabiliyorsunuz artık. Bunlar Settlers'i diğer savaş stratejilerine biraz daha yaklaştırıyor. Zaten oyunda genel olarak da böyle bir hava var. İnşa aşamasının hızlandırılmış olması da bunun bir kanıtı zaten.

Yenilenmesine rağmen savaş sisteminde bazı problemler yaşanıyor. En basitinden, adamlarınızın savaş sırasında birbirlerine girmeleri sinir bozucu. Bir düşmanı seçip saldırmalarını istediğinizde birbirlerine takılıyorlar ve bu da zaman kaybına yol açıyor. Özellikle birkaç adamla birden saldırıyorsanız bu noktada zorlanabilirsiniz. Yapay zekâ çok da iyi değil kısacası. Buna rağmen askerleriniz yol izleme ve takip etmekte çok iyiler.

PARA, PARA, PARA

Ticaret ve ekonomi yine arka planda kalsa da, Settlers 5'te bu açıdan bazı yenilikler var. Oyuna bir vergi sistemi getirilmiş. Payday ismi verilen vergi gününde (her 2 dakikada bir), halktan vergi alıyorsunuz. Vergilerle ekstra askeri donanımlar veya personel satın alabiliyorsunuz. Ayrıca alacağınız verginin miktarını da kendiniz belirleyebilirsiniz. Seçebileceğiniz beş farklı derece var. Eğer Thaler durumunuz kötüye gidiyorsa aldığınız vergiyi artırabiliyorsunuz. Özellikle savaşa yakın çok fazla paraya ihtiyacınız oluyor. Dolayısıyla vergileri artırmak için en iyi zaman savaş dönemleri. Pekî bunun dezavantajı ne? Tabii ki motivasyon kaybı. Devamlı olarak fazla vergi alırsanız işçileriniz motivasyonlarını kaybediyorlar. Eğer az vergi alma yolunu seçerseniz, kaçınılmaz olarak daha az para kazanıyorsunuz. İkisi arasındaki dengeyi çok iyi sağlamanız gerekiyor. Ancak burada bir "boşluk" var. Motivasyonun düşmesi veya artması neredeyse tamamen paraya bağlı.

Bu da katedrallerin ve benzeri motive edici birimlerin açıkta kalmalarına neden oluyor. Yani oyundaki bazı birimler havada kalıyorlar bu yüzden.

Oyundaki ticarette taş veya kükürt gibi bazı hammaddeleri değiş-tokuş yapmakla sınırlı. İsteddiğiniz kadar hammadde satın alabilirsiniz. Devamlı yaptığınız büyük alımlarda fazla Thaler kaybediyorsunuz elbette. Buna dikkat etmelisiniz.

Vergi sistemi önceki versiyonlardaki altın sistemi yerine getirilmiş. Bunun dezavantajı,

sağlam bir askeri güç kazanana kadar getirisi olmaması ve dolayısıyla uzun zaman almıştı. Bu açıdan bakınca vergi çok iyi bir yenilik (o değil de, "çok iyi" derken aklıma geldi, "SABA, çok iyi televizyon" reklâm serisini unutanlar var mı aranızda? Varsa firat@level.com.tr).

Oyuna RPG havası veren bir yenilik daha var Settlers 5'te: Kahramanlar. Dario'nun yanında; Pilgrim, Ari, Helias, Erec ve Salim'i de kontrol ediyorsunuz.

Kara Şövalye şehre saldırmaya hazırlanıyor





nuz. Her karakterin öne çıkan bir özelliği var tabii ki. Mesela Ari çok iyi bir okçu. Pilgrim ise patlayıcı uzmanı bir savaşçı. Bu beş karakteri oyunun akışına göre kullanıyorsunuz. Hatta birçok quest'i ana karakterlerin özel yetenekleri olmadan tamamlayamıyorsunuz. Farklı özelliklere sahip olsalar da, genel olarak ana karakterlerin haritayı keşfetmek, diyalogları başlarıyla sürdürmek gibi ortak bazı özellikleri var. Bunların yanında, dediğim gibi, çoğu yerde özel yetenekleri kullanmanız gerekiyor. Mesela bir quest'te Pilgrim'le kayalıkları patlatmalısınız. Darío'nun özel yeteneği ise, şahiniyle çevreyi kuşbakışı görebilmesi. Bu bazen büyük avantaj sağlıyor size.

Aslında oynanış sistemi de bu quest'ler üzerine kurulu. Bir quest'i bitirdiğinizde yenisini alıyorsunuz. İlk quest'te yapmanız gereken şey annenizin evine gitmek. Eve vardığınızda, diğer tarafa geçmek için gerekli olan köprü'nün kapalı olduğunu görüyorsunuz. Bunun için de gardiyanı Kara Şövalyelerin ellerinden kurtarmanız gerekiyor. Tabii bu aynı zamanda "savaş" anlamına geliyor. Savaşmak için de olağan aşamalardan geçmeniz gerekiyor. Bina yapmak için kil bulmakla işe başlayabilirsiniz. Çok geriye gittim, ama yapacak bir şey yok.

Valilerin veya dağcılarının üzerinde ünlem işareti gördüğünüzde yanlarına gidip konuşmanız gerekiyor. Çünkü quest'ler bu yolla alınıyor. Yine bu quest'lerden birinde yağmur yağdırmamız gerekiyor. Burada oynadığı yeni birimlerden de bahsedelim. Quest'te istendiği için veya haritayı avantajınıza çevirmek için iklim makinesi bulmalısınız. Tabii bu, oyunun ilerki aşamalarında ortaya çıkan bir şey. Çünkü iklim makinesi, SABA televizyon gibi çok ileri bir teknoloji ("çok iyi televizyon" da, kumandası yok sanırım). İklim makinesini aktif hale getirdiğiniz zamansa nehirler donuyor. Siz de bunu kullanarak adalar arasında geçiş yapılabiliyorsunuz ve başka yerlere de yayılabiliyorsunuz. Yapılanma üzerine kurulu bir oyun için mükemmel bir yenilik. Ayrıca, ilginç bir şekilde nehirlerin buzlanmasını avantajınıza kullanabiliyorsunuz. Düşmanlar donmuş nehrin üzerinden geçerlerken, yeterli kükürdünüz varsa yeniden güneşin doğmasını sağlayabiliyor ve bu sayede düşmanlarınızı suya düşürebiliyorsunuz. Aynı şekilde, yağmur da defans yaparken düşmanın görüş mesafesinin düşmesini sağlıyor. Bunlar sadece Settlers serisinde değil, strateji oyunlarında da küçük çapta bir devrim sayılabilir. Hiçbir şey olmasa bile, Blue Byte'in yaratıcılığını

takdir ediyorum (ayrıca lisedeyken ne zaman teşekkür alsam, babam "Neden takdir değil?", ne zaman takdir alsam "Neden hepsi 5 değil?" sorularını yöneltmekten kaçınmadı hiçbir zaman).

OBEZİTE

Settlers V, bu ay incelediğim 2D'den 3D'ye çevrilen ikinci oyun (daha önceden 3D'ye çevrilmiş olsa da, diğeri Worms: Forts Under Siege). Şimdi sevgili okurlar, burada sorulması gereken basit bir soru var: Üçüncü boyutu Settlers'a kazandırdığı şey ne? Veya oyun 3D olmasaydı, kaybedeceğimiz

şey ne olurdu? Settlers V'in 3D olmasının getirdiği avantaj şu: Zoom yaparak binaları ve karakterleri daha yakından görebilmek. Ama bence burada atlanan bir nokta var. Strateji oyunlarında Half-Life 2 gibi bir grafik kalitesine ulaşmak, en azından şimdilik imkânsız. Çünkü Settlers gibi kapsamlı ve detaylı bir oyunu Half-Life 2'nin grafik kalitesinde çalıştırmak aşırı işlemci gücü gerektirir. Dolayısıyla bu tip 3D strateji oyunlarındaki grafik kalitesi aşağı-yukarı bellidir. Settlers 5'te ise 3D iyi bir şekilde kullanılmış denilebilir. Buzdaki yansımalar ve diğer efektler tatmin edici. Ne yazık ki bu, en yüksek detay seviyesinde bile zoom yaptığımız zaman yetersiz kalıyor. Tabii oyunun eski sevimli havası da bu yüzden yok. Eğer yapımcılar eski Settlers oyunlarının havasından sıkılmışlarsa, söylenecek çok fazla bir şey yok. Ama sıkılmamışlarsa, bence 3D iyi bir seçim değil. Zaten oyunda yine, eski Settlers'lardaki gibi sabit ve izometrik bir kamera var. İsteddiğinizde kamerayı çevirebiliyorsunuz. Sonuçta, Settlers V'in 3D olmasının avantajından çok dezavantajını yaşadım oyun boyunca. Donuk karakterler, kötü animasyonlar, ellerindeki kılıçları kalelere doğru boş sallayan askerler, birbirlerinin içlerinden geçen toplar... Blue Byte'ın 3D'deki amatörlüğü birçok yerde fark ediliyor. Neyse ki müzikler oyunun eski, neşeli ve şirin havasını aynı şekilde verebiliyor.

VE...

Yazının başlarında da belirttiğim gibi, Settlers 5 seri için bir devrim. Dünanışta eskiden kalan bazı şeyler var. Ama genel olarak "yabancı" bir Settlers var karşımızda. Serinin eski oyunlarını sevenler bu oyunda aradıklarının çoğunu bulamayacaklar. Strateji oyunlarını sevenler içinse savaş sistemi dışında pek sorun yok. Devrim, bazı açılardan olumlu sonuçlar vermiş. Ancak Settlers V'te Blue Byte'ın arada kaldığını söyleyebilirim. Hem ciddi bir oyun yapmak, hem de klasik Settlers'ı tamamiyle dağıtmamak istemişler. Bu da karakteri zayıf bir oyunun ortaya çıkmasına neden olmuş. Ama bol micro-management'lı ve araştırma/geliştirme üzerine kurulu strateji oyunlarını seviyorsanız, bir deneyin derim.

Fırat Akyıldız

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

STRATEJİ www.thesettlers.com

Yapımcı: Bluebyte	Medya: 2 CD	Fiyat: -
Dağıtıcı: Avatürk	Orjinal Olarak Var	Yaş Sınırı: 12+
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Ağ <input type="checkbox"/> Ö. Oyuncu	
Multiplayer Modu: VS		
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> CAX <input checked="" type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> Stereo
Oyuna Alışmak Zor	İngilizce gereksinimi Normal	Zorluk Orta
Grafik	Ses	Dinlanabilirlik
Multiplayer	Eğlence	
LEVEL NOTU	Artılar/Eksiler	
Altınatığı: Anap 1583	▲ Eğlenceli görevler, daha hızlı oynanış, yeni vergi sistemi, yaratıcı birimler, daha iyi bir savaş sistemi	▼ Sorunlu 3D grafikler, y.p.y.zekadaki boşluklar, bazı gereksiz birimler, savaş sırasındaki sorunlar

ARMIES OF EXIGO

Yerüstü oyuncuyu kesmeyince

Fantastik bir dünyada yaşıyorsanız huzur yabancı bir terimdir. İmparatorluk ve sadece yıkımdan zevk alan Beast arasındaki savaş nedeniyle Noran'da da durum pek farklı değildi. Vefakâr strateji oyuncusunun olaya şahitliği buna son vermek isteyen Beast'in ani bir saldırısıyla başlıyor. Beast'in başarıya ulaşmasına fazla kalmamışken askerlerden birinin komutanın ilgisini

Yeni bir hit mi yoksa Blizzard ordövrü mü?

mağaranın girişine yöneltmesiyle bir umut doğuyor: Yeraltından nehrin diğer tarafına bir geçit. Yalnız bu umut bir toplu katliama gebedir, çünkü yeraltındaki Fallen uyanmış ve yeryüzündeki tüm yaşamı yok etmeye gelmektedir. Tek kurtuluş İmparatorluğun ve Beast'in iş birliği olacaktır. Tabii hainler bu anlaşmaya gölge düşürmezlerse.

WARCRAFT'IN SELAMI VAR

Bir oyunun başından adrenalinini artırmanın yolunu Blizzard uzun zaman önce keşfetti. İnanılmaz klişe senaryosuna rağmen Armies of Exigo'nun (AoE) giriş videosu sayesinde bu adrenalinini yeniden hissettim. Ama bu çok uzun sürmedi. (kutuya bakınız)

Gelelim oyuna. Yapımcılar yeni oyunlarına başlar-

ken kafalarında gerçek zamanlı strateji türüne köklü yenilikler getirecek bir klasiğe imza atmak vardı. Oyunu bir Warcraft kopyası olmaktan kurtaracak yenilik de hazır: Yerüstünün yanı sıra yeraltında da savaşabilmek. Hem de is-

tediğimiz zaman diğerine geçiş yapabileceğimiz çift mini map'li bir sistemle. AoE'nin tek kişilik senaryosunda on ikiye görevden oluşan üç ana bölümde ırkların kaderini çiyorsunuz. İlk önce İmparatorluk ordularını (insan, cüce, elf ve Gnome), sonra Fallen'i (Deep Elf, Summoner ve bilimum Zerg'ümsü yaratık) yönetiyor ve son olarak Beast (Ogre, trol, Wyrın ve Goblin) komutanı Dragma ile İmparatorlukla birleşerek ortak düşmana karşı savaşıyorsunuz.

ALTTA KALANIN CANI ÇIKSIN

Strateji türüne aşına olanlar AoE'ye alışmakta problem yaşamayacaktır. Görevlerin hepsinde er veya geç bir üs kuruyorsunuz. Oyundaki hammaddelerimiz ise odun, altın, cevher ve gıda. Odunu ağaçlardan sağlarken altın ve cevher için madenler kuruyorsunuz. Gıda maksimum birim sayısını belirlemesine rağmen limit çiftlik veya bizon gibi birimler yoluyla aşılabiliyor. Sık kullanacağınız binalardan birisi olan demircide mühimmat upgrade'lerini yaparken, ana binada gözetleme kuleleriyle destekleyebileceğiniz surlar oluşturuyorsunuz.

Görevler yeraltının yerüstüyle etkileşimi sayesinde oyuncuya istediği çeşitliliği veriyor. Örneğin yerüstünde düşmanla yüzleşmeden yeraltından gitmeyi seçtiğinizde mancınklarınızı sağ salım karşı tarafa geçirebiliyorsunuz. Yerüstünde yaptığınız depremle ye-

LEZİZ BİR VİDEODA KAÇ KİŞİLİK EMEK VARDIR?

Black Hole Entertainment yedi heyecanlı oyuncu tarafından kurulmuş bir firma. BHE'nin asil macerası üç yıl önce Hollywood'un tanınmış yapımcılarından Andrew Vajna'nın 40 kişilik deneyimli bir kadro oluşturmasıyla başlıyor. Bu arada yan şirketleri Digid Pictures ile Terminator 3'ün özel efektlerini hazırlayarak adlarını iyice duyuruyorlar. Digid'in katkısı ve Morrowind'in müziklerine imza atan Jeremy Soule'un eklenmesiyle ortaya enfes videolar çıkıyor.



Gerçek zamanlı gölgelendirmenin atmosfere etkisi büyük

Dar tünellerde yakın durmak ömrü uzatır.



raltındaki bir yolu kapamanız da mümkün. Düşmanın yolunu kapamak için köprüleri havaya uçurarak ağır bir kuşatmaya dayanma sürenizi uzatabilirsiniz.

Gideceğiniz ana yolun dışında sık sık yan görevlerle de karşılaşacaksınız. Örneğin bir troll köyü için reislerini kurtardığınızda örümcek zehrine karşı bir panzehir alıyorsunuz. Bu panzehir bir sonraki mağarada sü-rüngenlere karşı kurtuluşunuz oluyor.

FANTASTİKSE AT SEPETE

AoE'de ırklar arası farklılık birim çeşitliliği olarak kendine yer bulmuş. Phoenix'i, goblini derken fantezi edebiyatına ilgili olan birinin aklına gelebilecek her türü buluyorsunuz. Hatta Fallen'la oynarken Zerg'in bile kulağını çınlatacaksınız. Birimler arasında standart taş-kağıt-makas prensibi geçerli. Biraz pratikle hangi birime karşı neyin etkili olduğu kolayca bulunabiliyor. Örneğin Ogre gibi güçlü bir birime karşı kılıç yerine mızrak kullanmak iyi olacaktır.

AoE'de her ırk kendi özel yeteneklerine sahip iki kahraman kullanabiliyor. Vampir özelliği favorim olduğundan özellikle Domina'yı (Fallen) tuttum. Yalnız kahramanlar Dawn of War'daki gibi insanüstü bir güce sahip olmadıklarından arka planda kalıyorlar. Ayrıca birlikler bir kere savaşa bulaştı mı kendilerini geri çekirtmiyor ve bu yüzden rakip üstünse kahramanın kurtarılması imkânsızlaşıyor. Dolayısıyla arkasında ne olduğunu bilmediğiniz koşeller paranoyaya neden oluyor. Bu strese tüm birimler dâhil. Çünkü oyundaki her birim XP kazanarak 5. LEVEL'a kadar yükselebiliyor. Bu oyuncunun ordusuna daha çok dikkat etmesini sağlıyor, çünkü tecrübeli bir birim daha fazla rakibi alaşağı edebiliyor.



MAZOHİST OLUN, EN ZORDA OYNAYIN

AoE son zamanlarda oynadığım en zor oyun. Kaç yıldır stratejiyle içli dışlı olursanız olun, birçoğunuzun ilk görevlerden itibaren zorluğu aşağıya çekeceğinden eminim. İkinci zorluk seviyesi bile oyuncuların büyük çoğunluğunu ağlatacak seviyedeleyen üçüncü seviye nasıl bir mantığa hizmet ediyor anlamak mümkün değil. Paralı turnuvalara katılacak derecede profesyonel olmadıkça ya da elinizde kronometreyle stratejiler kurmadıkça yapay zekâ sizi ezip geçiyor. Çünkü yapay zekâ kesinlikle hile yapıyor. Bunun ilk örneği İmparatorluğun üçüncü görevinde bilgisayarın her yirmi saniyede birer düzine asker göndermesi. Ayrıca yeni üretilen askerlerimiz karşı tarafın yüksek LEVEL'lı bölüğü karşısında patır patır dökülünce rakibe karşı düzenli bir ordu kurmak imkânsız hale geliyor.



Hile bir yana bırakıldığında yapay zekânın oldukça geri olduğunu ve komplannızın göze batan zayıf noktalarını es geçtiğini söyleyebilirim. Devamlı aptalcasına aynı yerlere aynı şekilde saldırıyor. Buralarda on kule ve iki düzine okçu bulunması fikrini değiştirmiyor. Buna rağmen oyun çoğunlukla hatırı sayılır seviyede zor geliyor. Hatta öyle anlar var ki yer yer yüklemle ekranını kahramandan çok görüyorsunuz.

TEKNOLOJİYE ÇIKAN ŞAPKA

Exigo gerçek zamanlı ışık ve gölgelendirmeyle türünün en iyi grafik motorlarından birine sahip. Güneşin doğuşuyla gölge uzunluklarından renk derinliklerine kadar herşey değişiyor. Tablo güzelliğindeki manzaralar, kardaki ayak izleri, sayısız bitki türü, rüzgârla düşen yapraklar... Gerçekten etkileyici. Grafikler görsel güzelliğin dışında oyun üzerinde direkt etkiye sahip. Aniden bastırılan yağmur ve yoğun sis savaşçıların görüşünü olumsuz etkiliyor. Büyülerle hava durumunu etkileyerek bunu avantaja çevirmek de mümkün. Jeremy Soule'un orkestral müzikleri grafiklerle birleşince gerçekten harika bir atmosfer oluşturuyor.

Armies of Exigo'da LAN ya da GameSpy üzerinden toplam 30 harita üzerinde (2-12 kişi) çarpışmak mümkün. Multiplayer seçenekleri arasında Deathmatch ve Capture the Flag gibi modlar bulunuyor. Takım oyunları eğlenceli olmasına rağmen "onsuz yaşayamam" gibi bir hisse kapılıyorsunuz.

PARAMI HAKEDİYOR MU?

AoE'nin şanssızlığı Dawn of War ve Rome Total War gibi hitlerden sonra çıkan nostaljik bir strateji oyunu olması. Bir iki sene önce bomba grafikler bir oyuna aşık olmamız için yeterliyken günümüzde etkileyici olmaktan fazlasını veremiyor. Yerüstü/yeraltı değişimleri ve Warcraft-StarCraft sentezi oynama isteğini canlı tutsa da yapay zekâ ve zorluk oyuncuyu kısa sürede soğutabiliyor. Sonuç olarak iyi bir atmosferde hile yapan bir rakibe karşı kendine güveni tam olan bir stratejiciyenseniz alın tadını çıkarm.

Not: 1.3 yaması birkaç ana hatayı düzeltiyor.

-Göker Nurbeyler

ARMIES OF EXIGO GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ www.armiesofexigo.com

Yapımcı: Black Hole Ent. Medya: 2 CD Fiyatı: -
 Dağıtıcı: EA Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer: İnternet LAN Oyunca
 Multiplayer Modu: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1,2Ghz CPU, 256MB RAM, 1,0GB HD	1,8Ghz CPU, 512MB RAM, 1,0GB HD	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
Alanı	HD Alanı	<input type="checkbox"/> 4+1	<input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround	

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Zor

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Grafikler, Yeraltı/yerüstü
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ sistemi, Ara videolar
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Detaylı bölümler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Atmosfer,
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Yapay zekâ Bilgisayarın
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ hile yapması.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Gereksiz zorluk

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: WarCraft 3: Age of Mythology



NEXUS

Beklerken ağaç olduk...

THE JUPITER INCIDENT

Orada, bir wormhole var uzakta...

Imperium Galactica adı sizde herhangi bir çağrışım yapıyor mu? Yapmıyor değil mi? Yapmaz, ne yapacak, kaç sene olmuş ilki çıkalı ben bile unuttum. Öyle uzay gemilerine filan kumanda ettiğiniz, senaryo bazlı bir strateji oyunu idi. Sonra ikincisi çıktı, hatta Çem çok kafamı ütülediği oyunu bitirmeden elinden aldım diye. Len kaç ay olmuş bitirmemişin, keyfini mi bekleyecektim bir de? Mis gibi galaktik imparatorluk oyunu bulmuşum, di mi? Ama o da çok tatmin etmiş bir yapım değildi hani, bir zaman sonra koloni ve filo sayısı abarıyor, ipin ucu kaçıyordu mesela ki uyuz olurum. Sonra üçüncüsü yapılıyor dediler, sağlam oyun olacak dedi-



Grafikler gerçekten mükemmel, gemi tasarımları oldukça detaylı.



ler, köklere dönüyoruz dediler. O oldu. Hesapta 2001 senesinde piyasada olacaktı, sene kaç şimdi? 2005 değil mi? Yaaa, oldu mu canım efendim, oldu mu paşam?

Imperium Galactica 3 diye bekledik, bekledik, beklerken arada izini bir kaybettik, bir bulduk. Kaç kere el değiştirdi oyun, belli değil, şahsen üç firma gezdi diye biliyorum. Sonra bir Macar firmasında kaldı dendi, ben de eyvah dedim. Niye dedim? Master of Orion 3'te de böyle oldu, oyun bir eski Doğu Bloku kökenli firmanın eline geçtiydi, sonuç sıracak ve hızlı kaçmış koladan beterd. Aslında şaşırılmak lazım, galaktik strateji oyunlarını doğru düzgün yapabilmek için "emperyalist" bir bakış açısı gerekir, sosyalizmden daha yeni yeni çıkan adamlar için bu algılaması pek o kadar da kolay olmayan bir boyut sanırım. Neyse, harala gürele geçerken zaman, bir de baktık ki Imperium Galactica 3 en sonunda Nexus şeklinde piyasaya çıkıvermiş. Çıkıvermiş ama neye benzemiş?

TAM YOL İLERİ!

Nexus'u kuruyoruz, başlatıyoruz ve ne görüyoruz? Koskocaman bir açılış videosu, izle izle bitmiyor. Normalde buna itirazım olmaz, hele de video güzel hazırlandıysa. Ancak Nexus'un ki gibi açılış videoları beni delirtir, çünkü yarım saat süren bir monolog eşliğinde başlı başına bir oyun olabilecek denli çok senaryo malzemesi heba edilir. Yahu, madem bu olayın böyle derin bir perde arkası var, o videoyu kâsana kadar ilk dört beş görevi o zaman diliminde geçecek ve olayları anlatacak biçimde yaparsanız ya? Ama tabii öyle olmuyor ve kendimizi tatminmiş bir savaş kahramanı ve yıldız gemisi kaptanı olarak oyuna başlarken buluyoruz. Haliyle eğitim görevi tanıdındaki ilk birkaç bölüm de bayıyor.

Nexus tür olarak strateji gibi görünse de, aslında daha çok adventure tadı taşıyan bir uzay simülasyonu. Emrinizde kocaman yıldız gemileri var ve bunları uzayın tehlikeleriyle dolu karanlığında düşmanı saf dışı bırakıp konuyu ilerletmek için kullanıyorsunuz. Tabii önce tek gemiye kaptanlık ediyor, ancak ilerleyen bölümlerle beraber bir filonun idaresini





ele alıyorsunuz. Tabii işin içine filo filan girince çoğunuz bunun Homeworld tadında bir strateji olduğunu düşünebilir. Ne de olsa ikisi de uzayda geçiyor ve gemiler var.

Ancak kazın ayağı pek öyle değil. Nexus ve Homeworld arasındaki benzerlikler uzaya geçiyor olmalarıyla sınırlı. Bilmem daha önce oynadınız mı, ancak bir zamanlar Starfleet Command adlı bir Star Trek oyun serisi vardı. Orada da gemilere kumanda ediyor ve görevleri tanımlamaya çalışıyordunuz. İşte Nexus genel olarak bu serinin büyük benzerlik gösteriyor. Kaynak toplamak ya da üretim yapmak söz konusu değil, siz elinizdeki gemilere kumanda etmekle yükümlü-

sünüz. Tabii başarılarınıza karşılık belli bir prestij kazanacaksınız, bunu da gemilerinize çeşitli eklentiler yapmakta kullanabilirsiniz, ancak bunun dışında kafanızı yormanız gereken bir kaynak yönetimi yok.

AĞIR YOL İLERİ

Böyle bir oyunda arabirim hayli önemlidir, çünkü siz gemilerin bizzat dâhârinde değilsiniz. Verdiğiniz komutlar personel tarafından yerine getiriliyor ki bu da doğru zamanda doğru emirleri verebilmeyi önemli kılıyor.

Nexus'un arabirimi fena sayılmaz, ancak kullanımı biraz dolambaçlı. Bir düşman gemisinin üzerine sağ tıklayıp bir listeden emirleri seçebilmek çok daha kolay olurdu, ancak programcılar bunun yerine ekranın çevresinde kümelenmiş komut listelerinden seçimler yapmak gibi nispeten karmaşık bir yöntemi tercih etmişler. Neyse ki bu oynanabilirliği pek fazla düşürmüyor, çünkü oyunu dondurup emirler verebilmek mümkün.

Ancak Nexus oynarken çoğu zaman oyunu dondurmaya ihtiyacınız olmayacak. Çünkü özellikle ilk başlarda oyun inanılmaz ağır ilerliyor. Tamam, uzaydaki dev kütlelere manevra yaptırmak kolay değildir. Ve tamam, savaşlar çok gerçekçi ve hoş görünüyorlar. Ama basit bir görevi bitirmek için bile çok fazla zaman harcamak gerekiyor. Eğer sorun sadece zaman harcamak olsa, bunu pek takmazdım, ama bu yavaşlık oyundan alınan zevki de çok etkiliyor. Gemilere emirler veriyor ve sonra oturup seyretmeye başlıyorsunuz. Ağır



Savaşlar seçme bilimkurgu filmlerine taş çıkaracak kadar gösterişli.

ağır hareket ediyor, uygun pozisyonları yakalayıp ateş açmak için manevra yapıyor, çarpışmaları önlemek için manevra iticilerini kullanarak uzayın derinliklerinde ağır ağır dans ediyorlar. Bu esnada da siz hep seyrediyorsunuz, seyrediyorsunuz, seyrediyorsunuz. Kalkıp kahve yapmak, bir dergi açıp makalelere göz gezdirmek ya da telefonla uzun bir sohbete girmek oyun esnasında sık sık yapacağınız şeyler, yoksa sıkıntıdan esnerken çeneniz ağrıyaya başlıyor. Bir zaman sonra emrinizde daha fazla gemi ve daha güçlü silahlar olduğunda çatışmaların temposu da doğal olarak artıyor, ancak yine de oyun asla yeterince hızlanmıyor.

Bu düşük tempo yüzünden tüm oyun boyunca kendinizi bir komutandan çok bir sinema seyircisi gibi hissediyorsunuz. Ve aslında olayların akışı da bir stratejiden çok bir macera oyununu andırıyor, bu da seyredecek bir şeyler var demek oluyor. Aslında bu oyun sizin

kumanda ettiğiniz çarpışmalarla dolu bir bilim-kurgu filmi, olayların akışı önceden belirlenmiş ve çeşitli koşullar oluştuğunda senaryo da ilerliyor. Bu bir açıdan iyi, çünkü burada çoğu oyundakinden biraz daha iyi bir senaryo mevcut ve anlatım da kötü sayılmaz. Öte yandan, gerçek anlamda bir strateji oyunu oynamak istiyorsanız, maalesef aynı sebeplerden dolayı Nexus beklentilerinizi karşılamayacaktır. Tamam, oyun esnasında taktik seçenekleriniz çok gibi görünüyor olabilir, ancak gerçek anlamda stratejik bir inisiyatife kesinlikle sahip değilsiniz.

Neyse ki Nexus ses ve grafik açısından hayli iyi, hatta özellikle grafiklerin rahatlıkla kendi çapında yeni bir standart olduğunu söylemek hata olmaz. İster birbiri altıtmeye çalışan iki uzay gemisi olsun, ister tamamen modellenmiş bir yıldız sistemi, ekrana bakarken gördükleriniz sizi asla hayal kırıklığına uğratmıyor. Doğrusu bu grafik motoruyla oturup Wing Commander tadında bir simülasyon yapılırsa hiç fena olmaz. Belki bir dahaki sefere? Bu haliyle Nexus gerçekten de iki arada bir derede bir yapılmış. Bilim-kurgu seven ve ekranında koca gemilerin ağır çekim savaşlarını izlemek isteyen oyuncular için iyi bir seçim olacaktır. Ama yüksek tempolu ve bol taktik seçenekli stratejileri seven oyuncuları kısa sürede uzaydan da, uzay gemisinden de soğutabilir. Uyarmadı demeyin.

M. Berker Güngör

NEXUS - THE JUPITER INCIDENT

STRATEJİ www.nexusthegame.com

Yapım: Mithis Games

Medya: 2 CD

Fiyatı: Yok

Dağıtım: HD Interactive

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet LAN Diğ. Dyoncu

Multiplayer Modu: Deathmatch

Minimum	Önerilen
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.5 GB HDD	1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Oyuna Aitlik: Normal

İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dinlanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ İyi grafik ve fizik, geniş

▲ oyun evreni, iyi bir

▲ senaryo.

▼ Çok düşük oyun temposu,

▼ zayıf strateji seçenekleri.

LEVEL NOTU



Alternatifler: Starfleet Command serileri

75

Konsoldan gelen esinti

TOP SPIN

LEVEL HIT

Her yıl tek tük tenis oyunu çıkar, hemen hemen hepsini "eğlendirir, kendini kısa sürede bıktırmadan oynatır" umuduyla alıp oynarım. Fakat bir türlü süreklilik kazanmadı hiçbiri. Bugüne kadar da kötünün iyisi hep "Tennis Masters Series" serisinin oyunları oldu. Bu yıl ise bir Xbox oyunu olan Top Spin PC'ye adım atını ve tenis oyunlarına yepyeni bir soluk getirdi.

GAME

Top Spin'i öne çıkaran ilk özelliği lisanslı oyunculara sahip olması. Bugüne kadar tenis oyunlarında en büyük eksik olarak gördüğüm konu buydı. Erkekler ve bayanlarda toplam 32 tenisçi var. Bunların yarısına yakını, spora ilgisi olan herkesin duyduğu isimler. Bir Sampras, bir Hingis, özellikle bir

Kournikova, tenisi bırakmış olsalar da oyunda olmaları bizi sevindiren isimler. Gönül isterdi ki Sharapova da güzelliğiyle oyunu renklendirsin, Agassi "Gilletten"lenmiş kellesiyle oyunda da arz-ı endam etsin, ama buna da şükür (yine de Sharapova!..)

Sadece bu oyuncularla yetinmek zorunda değiliz tabii. Oyunun kariyer moduna başlarken kendimize binbir surat bir karakter yaratabiliyoruz. Önce cinsiyet ve ırk DNA'sını seçiyor, daha sonra kaşı, gözü, dudağı diyerekten şekilden şekile soktuğumuz bir insan yaratıyoruz. Bir tenis oyununda görmeğe alışık olmadığımız bu bölümde oldukça fazla seçenek yer alıyor (İpucu: oyuncunuzu ne kadar uzun yaparsanız, uzağa gelen vuruşları karşılamanız o kadar kolay olur). Görünümümüzü belirledikten sonra ise oyun karakteristiğimizi belir-

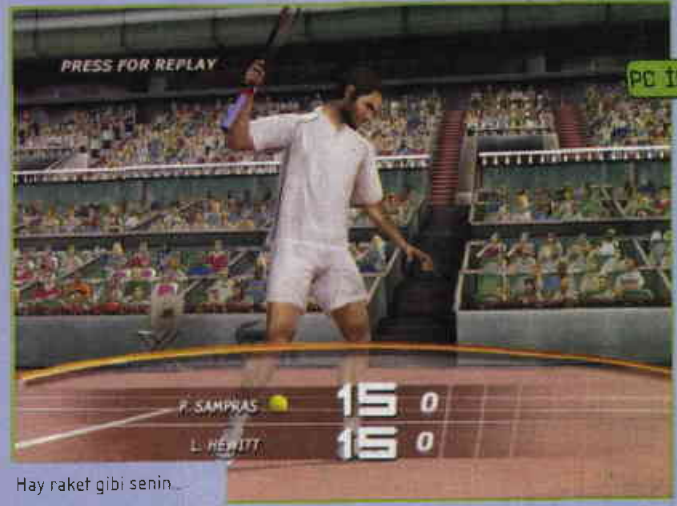
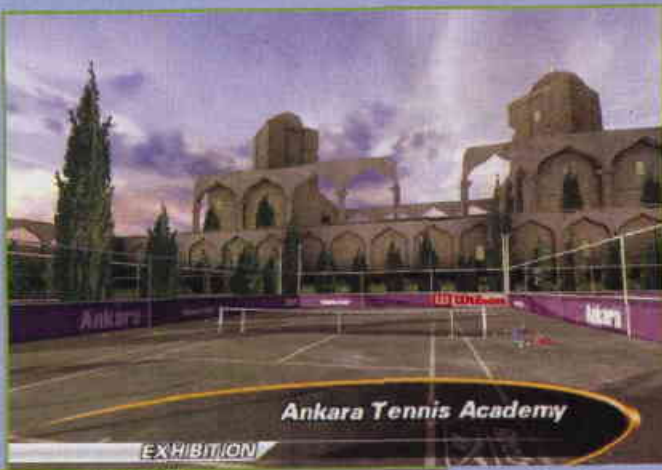
liyoruz. Raketimizi ve spor ayakkabılarımızı seçip son olarak altımıza bir şort, üstümüze de bir tişört geçirerek tenis dünyasına ilk adımı atıyoruz (hadî hayırlısı).

SET

Oyunu zevkli kılan kariyer modu üzerinden anlatmam yeterli olacaktır sanırım. Kariyerimize dünyanın herhangi bir kıtasında başlıyoruz. Top Spin'de dünyayı kıtalara bölerken hepimizin bildiği şekilde 6'ya değil, 7'ye bölmüşler ve 7'nci kıta olarak "Orta Doğu"yu göstermişler. Bu da bir düşünce tarzıdır diyor ve bu ayrıntıyı es geçiyoruz. Her kıtada çeşitli turnuvalar, Grand Slam'ler, tenis kursları ve görsel seçenekler için dükkânlar mevcut (berberiydi, giyim kışımıydı...). Ayrıca her kıtada birer gökdelen bulunuyor. Bu gökdelenler sponsor firmalarını temsil ediyor. Bundan birini kendimize sponsor seçerek para sıkıntımızı gidermemiz gerekiyor. Çünkü kurs masrafı ve doğru düzgün (markalı) kıyafetler için paraya ihtiyacımız var. Tabii sponsorlar bir kere para ödedikten sonra çekip gitmiyorlar. Onlar için yaptığımız (veya yapmamızı istedikleri) her faaliyetin karşılığı nakit demek. En başta da "test maçı"na çıkarak iyi bir miktarı (en azından oyunun başları için) cebe indiriyoruz. Bunun dışında ulusal ve uluslararası TV aktiviteleri ve sonunda bir gala maçı ile sizi paraya boğuyorlar. Ayrıca her türlü yeni donanımı da (raket, tişört, ayakkabı vs.) sağlıyorlar. Sponsor değiştirirken eski sponsorun sağladığı



Zor kazanılmış bir maç sonrası.



PC İNCELEME

Bu Nasıl Ankara!

Hay raket gibi senin...



Sen bittin olm! Bittin sen, annadin mi, bittin!

XBox'ın en iyi tenis oyunu artık PC'de

ğj tüm getirileri kaybediyoruz.

Tenis kursları, hem oyunu öğrenmek hem de düşük güç değerlerimizi yükseltmek için oldukça yararlı. Forehand, backhand, servis ve vole vuruşları için bu kursları başarıyla geçerek yıldızları toplayıp kendimizi geliştiriyoruz. Ayrıca yıldızları topladıkça bize özel yetenek seçimleri yaptırılıyor. Her oyuncunun 4 özel yeteneği olabiliyor. Bize de bu özellikler için tercihler sıralanıyor (servis, servis karşılama, güç, hız gibi). Turnuvaları kazanmak için bunlar önemli. Turnuvaları kazanıyoruz da ne oluyor dersiniz, paranın dışında 100'lük bir dünya sıralamasında yükselerek ünlü raketler ile rekabete girebiliyoruz.

Kıtalarda 3 sınıfa ayrılmış toplam 24 turnuva var. Bunların arasında lisans nedeniyle gerçek adlarını kullanamamaları da Wimbledon ve US Open gibi 4 bü-

yük Grand Slam mevcut. Bu turnuvaların maddi getirisi çok olduğu gibi, kazanılmaları da bir o kadar zor. Bu nedenle kendinizi daha ufak turnuvalarda iyice geliştirdikten sonra gözünüzü bunlara dikmeniz daha mantıklı olur. Kariyer süresince 3 kademede toplam 8 göreviniz var. Acemilik sürecindeki görevleriniz ufak çapta bir turnuva kazanmak ve herhangi bir skill puanı elde etmek. Star döneminde, ilk 70'e girmeniz, kendinize bir sponsor bulmanız ve profesyonel seviyede bir turnuvayı kazanmanız isteniyor. Ününüzü

tavana vurduracak süreçte ise dünya sıralamasında bir numaraya yükselmek, bir Grand Slam turnuvası kazanmak ve tüm özelliklerinizi geliştirmek sizi efsane haline getirecektir.

& MATCH

Sadece bu kariyer modu bile diğer tenis oyunlarını fazlasıyla gölgede bırakıyor. Biraz da oynanıştan bahsedecek olursak, diğer tenis oyunlarının az tuş sunumunun aksine Top Spin'de her vuruş stili için (toplam 6 tane) birer tuş var. Bunlar kesme, aşırı, forehand, backhand vs. diye sıralanıyor. Bu kadar vuruş çeşidi olunca oyun bir miktar daha zorlaşıyor. Özellikle forehand ve backhand için doğru pozisyonu almadan yanlış tercih yaparsanız, vuruşlarınız istediğiniz kadar etkili olamadığı gibi rakibe de daha rahat karşılık verme imkânı sağlıyor. Bunların dışında alınan veya kaybedilen her sayıdan sonra olumlu ya da olumsuz tavır sergilemeniz için size 3-4 saniye veriliyor. Bu seçim için 2 tuş daha sağlanmış durumda. Tabii tercih yapmazsanız gayet sakin bir şekilde yerinize gidiyorsunuz. Bu pozlar genelde rakibi alkışlamak ya da aşağılamak şeklinde. En hoş görüneni de klasik "sen bittin dostum" tavrıyla rakibin üzerine yürümek (aman altta kalmayın).

Oyun görsel açıdan fazlasıyla tatmin edici. Kortlar ve çevre tasarımı oldukça başarılı. Fakat burada bir noktaya parmak basmadan geçemeyeceğim. Oyunda "sokak arası kortlar" diyebileceğimiz kategoride ülkemizden "Ankara Tennis Academy" adı altında bir kort yer alıyor. Bu bir nebze güzel fakat kortun çevresi kubbe ve minarelerden kurulu bir yapıyla çevrelenmiş. Zaten Ankara'yı da yedinci kıta olarak belirttikleri Orta Doğu'da gösteriyorlar. Sanırım bu konuda biraz şaşırmışlar (oyunun kalitesine bir etkisi var mı, yok). Bunun dışında antrenman yapılan kortlar arasında çok enteresan ortamlar da mevcut. Çeşitli ülkelerin kendilerine has motifleriyle süslenmiş birçok antrenman kortu sizi bekliyor. Ses kalitesine gelince, grafikler kadar olmasa da gayet başarılı. Oyuna başlarken Vines'tan "Get Free" gibi gaz bir parçayı tamamen dinlediğimiz uzun bir video da koymuşlar (tebrik ediyoruz).

Sonuç olarak gerek türünden gerekse kaliteli olmalarından dolayı bir türlü ragbet görmeyen PC tenis oyunlarının kaderini Top Spin değiştiriyor. Hem grafikleri, hem gerçekçiliği, hem de oynanabilirliğiyle oldukça başarılı bir oyun sunuyor. Tenise ilgisi olan herkesin denemesi gereken ve başından da kolay kolay kalkamayacağı bir oyun var artık elimizde. Ben şu gelen servisi karşılamaya çalışırken size de bol ace'li günler diliyorum...

Şefik Akkoç



TOP SPIN		SPOR	www.tff.org.tr
Yapımcı: Power & Magic	Medya: 2 CD	Fiyatı: -	
Dağıtıcı: Afari	Orijinal Olarak Yok	Yaş Sınırı: Herkes için	
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> İnternet (Gamespy Arcade)	<input checked="" type="checkbox"/> Ağ	<input checked="" type="checkbox"/> 8 Oyuncu	
Multiplayer Modu: Teke tek maç, turnuva			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 1,7GB HDD	2MHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
		<input checked="" type="checkbox"/> 4+1	<input type="checkbox"/> 5+1
		<input type="checkbox"/> Dolby Surround	
Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Az Zorluk: Az			
Grafik	Artılar/Eksiler		
Ses	▲ Oldukça iyi grafikler, Animasyon tekrarları.		
Oynanabilirlik	▲ Lisanslı oyuncular, kariyer modu.		
Multiplayer			
Eğlence			
LEVEL	NOTU		
Alternatifler: Tennis Masters Series 2003			

85



TOCA

V-8 gümbürtüsü eşliğinde asfalt balesi yapmaya doyamadık!

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

LEVEL CLASSIC

Komik aslında, burada oturmuş sizlere bir yarış oyunundan bahsetmeye hazırlanıyorum. Ama bilin bakalım aklıma ne geliyor? Bu ülkede hiçbir şeyin olmadığı gibi, içten yanmalı motorlarla çalışan taşıma araçlarının da bir kültürel alt yapısı yok! İnsanlar dümdüz yolda bile araba kullanmayı beceremeyecek kadar ilgisiz, cahil ve umursamazlar. Eh, haliyle bu ülkede doğru düzgün bir motor sporları kültürü de yok, 70 milyonluk ülkede idrar zoruyla bir yarış pisti kurulmaya çalışılıyor, öte yandan Monaco gibi balık konser-vesi boyutlarındaki bir ülke bu işten neredeyse bir asırdır ekmek yiyor. Dünyanın ne kadar gerisindeyiz? Aha bu kadar gerisindeyiz.

Ve ben böyle bir gerçeği göz ardı edip de nasıl bir yarış oyunu incelemesi yazabilirim ki? Aslında "seve seve" yazarım, yoksa müdür tarafından meşe odunuyla tinsel tacize uğramak işten bile değil! Evet, "tinsel" dedim, adam nasıl beceriyor bilemiyorum ama bir meşe odunuyla insanın sade-

ce bedenini değil, ruhunu da örselemeyi başarabiliyor. Doğrusu ben bile bunu takdir ediyorum ve saygı duyuyorum. Hemen ardından da yazmaya devam ediyorum.

VERİN GAZI!

Çok ilgili olmayanlar için yarış oyunu yarış oyunudur, nasıl tüm dört tekerlekli araçlar "taksi" ve tüm iki tekerli araçlar da "şeytan icadı babam" ise! Hâlbuki "taksi" dediğin şeyin taksimetresi olur, motorsiklet ise 1896 yılında bizzat Daimler tarafından "kazaayla" icat edilmiştir. Yani şeytan bunun neresinde be kardeşim? Tabii aranızda Almanları "şeytan" ve icatlarını da "şeytan icadı" olarak kabul edenler varsa orası başka. Ama biz yine dönelim dört tekerlekli sardalye kutularımıza, çünkü bu oyun onlarla ilgili.

Dediğim gibi, bilmeyenler için tüm yarış oyunları aynıdır. Oysa durum hiç de öyle değildir, gerçekte Gran Turismo serileri ile Underground serileri arasındaki fark dağlar kadardır. Midnight Club gibi sırf aksiyon oyunlara ise değinmiyorum bile, onlar iyice başka bir model oluyolar çünkü. Gran Turismo lezzetindeki oyunlar iyiden iyiyeye simülasyon iken, göstergenin daha alt seviyelerindeki yapımlar eğlenceyi gerçekçilikle dengelemek için büyük çaba sarfederler, ancak pek azı gerçekten başarılı olabilir. Peki, ToCA Race Driver 2 bu terazinin hangi kefesine daha yakın dersiniz, işte size aksiyon ve simülasyonun başarılı bir karışımı derim.

ToCA Race Driver 2 aslında yine bir Codemasters oyunu olan Pro Race Driver'in devamı niteliğinde bir yapım, her ne kadar adı farklı olsa da. Oyunda ağırlığı Career modu taşıyor ve burada pistlerde kendine yer bulmaya çalışan yeni yetme bir pilotu canlandırıyoruz. Race Driver 2 çoğu yarış oyununun aksine hayli sinematik bir anlatıma sahip. Mesela kariyer moduna başladığımızda kendimizi bir Audi'nin içinde pistte deneme turu atarken buluyoruz. İki tur sonra pite girdiğimizde bizi takım kaptanı karşılıyor ve bundan sonra evimiz olacak olan karavana götürürken "Yetenegün var evlat, ama bu işler zordur" tadındaki alışılmış bilge adam konuşmasını döktürüyor. Ara sahneler hayli iyi kotarılmış ve neyseki tüm olayı kendi gözümüzden görüyoruz, böylece oyun boyunca kendimizi direksiyon başındaki karakterle özdeşleştirme-miz kolaylaşıyor.

Hasar almak yarışın düşmenize sebep olabilir!





Yarışlar kalabalık ve hayli heyecanlı!



ASFALT YANIĞI

Race Driver 2 grafik olarak fena değil, özellikle araçların modellemeleri gerçekten çok iyi. Pistler de mümkün olduğunca gerçeğine uygun hazırlanmışlar. Ne var ki özellikle durup etrafa bakarsanız çevre tasarımının pek o kadar da iyi olmadığını farkediyorsunuz. Ancak tabii yüksek hızla yarışırken ve tüm dikkatinizi yola vermişken bu pek sorun olmuyor. Zaten öyle de yapmak zorundasınız, çünkü oyun sürüş dinamikleri açısından hayli gerçekçi sayılır. Her ne kadar gerçekçilik bazı oyunlardaki gibi oyuncuyu boğacak derecede yüksek değilse de, yine de ne yaptığınıza dikkat etmeniz gerekiyor.

Bunun bir sebebi de araçların hasar modellemesi, Codemasters programcıları sadece çok gerçekçi bir hasar modellemesi hazırlamakla kalmamış, bunu aynı zamanda oyunu dengelemek için de başarıyla kullanmışlar. Yapay zekâ Underground oynarken olduğu gibi sizi sıkıştırmaya çalışmıyor, hatta mümkün merteye temastan kaçınıyor. İster Single, ister Multi oynuyor olun, sizin de aynı şeyi yapmanız şart, çünkü bu oyunda araç hasarı yüzünden bırakın

birinciliği kaçırmayı, yarışın sonunu bile göremeyebilirsiniz. Yani rakibi sıkıştırma taktiklerine başvursanız bile çok dikkatli olmanız gerekiyor, aksi halde ava giderken avlanıp soluğu bariyerlerde alabiliyorsunuz.

Oyunun bir başka güçlü yanı da sesleri, yapımcular üşenmeyip oyuna koydukları düzinelerce aracın sesini yarış pistlerinde kaydetmişler. Yani duyduğunuz Mercedes sesi gerçekten de Mercedes'e ait. Lastiklerin ötmesi, turbonun tıslaması, metalin ezilmesi derken kulaklarınız bayram ediyor. Ve bol bol motor sesi duyacaksınız, çünkü oyun o kadar bol araba ve yarış çeşidi içeriyor ki, başından kolay kolay kalkmak mümkün olmuyor. Yarış çeşidi

derken, Single Race, Time Attack vs cinsi yarış içi oyun modlarından bahsetmiyorum. NASCAR, Touring Car, Formula, Hot Rod ve envai çeşit türden arabalarla yapılan farklı yarışları kastediyorum! Mutlaka kafanıza göre bir müsabaka türü vardır bu oyunda. Ama tabii bu durum aynı zamanda bir dezavantaj da teşkil ediyor, çünkü tam bir yarış türüne alışırken bir başkasına geçiyorsunuz. Neyse ki kariyer modunda açtığınız yarışlar ve pistlerde bol bol alıştırmaya yapma imkânınız var.

Tabii bu kadar çok yarış demek, aynı zamanda bolca farklı türden otomobil demek oluyor. Ford kamyonetten tutun da klasik Mustang'e, Aston Martin'den Nissan Skyline'a kadar her türden araba var. Doğrusu tüm bu arabaların isim haklarını almış olmaları bir yana, bir de üstüne üretici firmaları hasar modellemesi konusunda ikna edebilmiş olmaları çok şaşırtıcı. Çoğu yapımçı sırf firma kaprisleri yüzünden hasar modellemesini oyunlarına koymaz. Ya da en azından sebep olarak bunu gösterirler. Codemasters yapabildiğine göre diğer firmalar bunca zamandır bu bahaneyle bizi kekkliyor muydu acaba? Diye düşünmeden yapamıyor insan.

Diyeceğim o ki, yarış oyunlarını seviyorsanız bu oyundan da hoşlanacaksınız. Grafikleri, sürüş hissi, sesleri gayet iyi ve menüler hariç insana itici gelen hiçbir tarafı yok. Ama özellikle bir direksiyonla oynarsanız çok daha büyük keyif alırsınız, onu da parantez içinde belirtiyim.

M. Berker Gungör



TOCA RACE DRIVER 2

YARIŞ

www.codemasters.com

Yapım: Codemasters

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 89 YTL

Dağıtım: Videoexpress

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer: İnternet Ağ 12 Oyuncu

Multiplayer Modu: Teke tek maç, turnuva

Hoparlör ve Ses Desteği

 Stereo 2+1 EAX2 5+1 Surround

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zarflık: Orta

Grafik

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3,5 GB HDD

1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Artılar/Eksiler

▲ İyi grafik ve ses, bol yarış ve araba çeşidi, bol pist, yüksek oynanabilirlik.

▼ Grafikler biraz daha iyi olabilir, alışması biraz zaman isteyen bir oyun

Ses

Dinamizlik

Multiplayer

Eğence

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Pro Race Driver

92

Oyunda araç ve pist sıkıntısı çekmeyeceksiniz!



Süper kahramanlıkta son nokta...

THE INCREDIBLES

Süper kahramanlar hayatımda oldukça önemli bir yer... Tutmuyor açıkçası. Şimdiye kadar ikisi dışında dikkatimi çeken süper kahraman olmadı. Bunların ikisi de uçuyordu ayrıca. Biri Superman, diğeriye Batman... Nedenlerim, Superman'ın kostümünün gövdesindeki üçgen, "S" harfi, Batman'inse gökyüzüne yansıyan siyah yarasa amblemiydi. Ama ne Superman olmak istedim, ne de Batman. Birtakım yeni süper kahramanlar var şimdi karşımda. Filmini izledim, oyununu oynadım ve yazısını yazıyorum. Ama onlar gibi olmak ister miydiniz dersiniz?

İNANILMAZ MI?

Pixar'ın filmleri dışında animasyon film izlemiyorum pek. Pixar bu işin nasıl yapılacağını biliyor. Toy Story, Nemo gibi mükemmel filmlerden sonra, The Incredibles da beklediğimi fazlasıyla verdi. Tabii burada film-den bahsediyorum. Ne var ki, filmi kadar iyi olmasa da, oyun da eğlenceli.

Eğer bu yazıyı okuyorsanız, büyük ihtimalle The Incredibles'ı çok sevdiniz ve oyun da ilginizi çekti haliyle. O zaman ilk dikkat edeceğimiz şey de oyunun atmosferinin filmle aynı olup olmadığı. Tabii bu da grafiklere ve animasyonlara bağlı olarak değişen bir şey. Diğer birçok animasyon-film oyununun tersine, The Incredibles'in atmosferi filmle hemen hemen aynı. Grafikler, 640x480 çözünürlükte bile çok güzel. Çevre tasarımı ve renkli karakter modellemeleriyle atmosfer sağlanmış. Ancak asıl güzel olan şey, filmdeki "abartılı" animasyonların oyunda da olması. Mr. Incredible düşmanlarını fırlatırken havada falsolu bir şekilde git-



tiklerini görebiliyorsunuz mesela.

Şimdi ikinci kısma, oynanışa geçelim. Klasik bir aksiyon/platform oyunu The Incredibles. Filmdeki karakterleri kontrol etmenize olanak tanınmış. Oyuna Mr. Incredible'la başlıyorsunuz, ardından Elastigirl ve diğerleriyle devam ediyorsunuz. Checkpoint'lerden geçtiğiniz zaman oyun otomatik olarak kaydediliyor. Oynanış olarak ise sınırlı bir oyun kaçınılmaz olarak. Yapacağınız her şey belirli. Yanlış yoldan gitmek gibi bir ihtimal yok. Bunun dışında, bölüm içinde bir sonraki aşamaya geçmenizi sağlayacak birkaç hareketin dışında (F tuşuyla kuleleri devirip üstünden geçmek, kancaya tutunup sallanmak vs) yaptığınız tek şey düşmanlarınızı öldürmek. Bunun için de birçok seçeneğe sahipsiniz. Her karakter azımsanmayacak kadar harekete sahip. Mr. Incredibles iki farklı yumruk atabiliyor, zıplayarak yere vurabiliyor. Elastigirl ise daireler çizerek yerde yuvarlanabiliyor, uzun tekmeler, yumruklar atabiliyor, kollarını açarak çevresindeki düşmanları kendisinden uzaklaştırabiliyor. Hareket konusunda bir kısıtlama veya sorun yok kısacası. Bunların güzel animasyonlarla birleştirilmiş olması da bir artı.

Oyunun basit bölüm bulmacaları üzerine kurulu olduğunu söyleyebilirim. Mr. Incredible'in lazerleri geçmesi için odadaki dolabı alıp karşıdaki mekanizmaya fırlatması gerekebiliyor mesela. Aynı şekilde Elastigirl'in kancalara tutunarak karşıya geçmesi veya elektriği keşmek için düşmanlarını tutup elektrik

devrelerine çarpması gerekebiliyor.

Karakterlerin çevreyle olan etkileşimleri oldukça fazla. Özellikle Mr. Incredible çevresindeki hemen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyor.

Oyunun sorunuysa, tekrar etmesi ve sınırlar içinde oynanması. Bir platform oyunundan çok fazla serbestlik beklemek yanlış olur, ama yapacağınız her şeyin size oklarla gösterilmesi de oyunun tadını kaçırıyor az da olsa. Tekrar etme problemiye oyunda çok az düşman tiplemesinin olmasından kaynaklanıyor. Uzun bir süre aynı düşmanları, defalarca öldürmek zorunda kalıyorsunuz. Diğer yandan, birçok küçük detayla donatılmış olsa da, oynanış şekli aslında pek değişmiyor.

BELKİ DE...

Oyunda fazla kontrol ve kamera problemi yaşamayacaksınız. Karakterler bölümlerle uyumlu. En azından, bir yere zıplayıp tutunmanız gerektiğinde bunun için belirli bir yere gitmeniz, belirli bir şekilde durmanız istenmiyor. Tahminlerimin aksine çıldırta bir kontrol sistemi yok The Incredibles'ta. Genel olarak da eğlenceli bir oyun. Birkaç saatliğine de olsa eğlenceli. Bu oyundan beklentileriniz sınırlı olmalı ama küçükler için iyi olabilir (ama şiddete dikkat).

Firat Akıldız



THE INCREDIBLES AKSİYON thq.com/theincredibles

Yapımcı: Heavy Iron Studios

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Avaturk

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

LAN

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Team, Vs

Minimum	Önerilen	Grafik
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	1.8 Mhz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	-----
		Ses -----
		Oynanabilirlik -----
		Multiplayer -----
		Eğlence -----

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Az

LEVEL NOTU

Alternatifler: Rayman, Shrek 2

70

GÖRÜNTÜ GÜZEL AMA...

LEVEL HIT



Hiç şüphesiz EA Sports oyun endüstrisinin devlerinden biri. Yaptıkları her oyun, satışlarda dünya listelerine girmeyi başarıyor. Fakat konu menajerlik oyunları olduğunda Total Club Manager (TCM) serisi, bugüne kadar üzerinde pek çok formül denenmesine karşın Championship Manager (CM) serisi ve devamı olan Football Manager 05'in (FM'05) önüne geçmeyi başaramadı. Ancak söylemekte fayda var ki, her geçen gün bir adım ileriye gidiyorlar.

DEĞİŞİYOR VE GELİŞİYOR

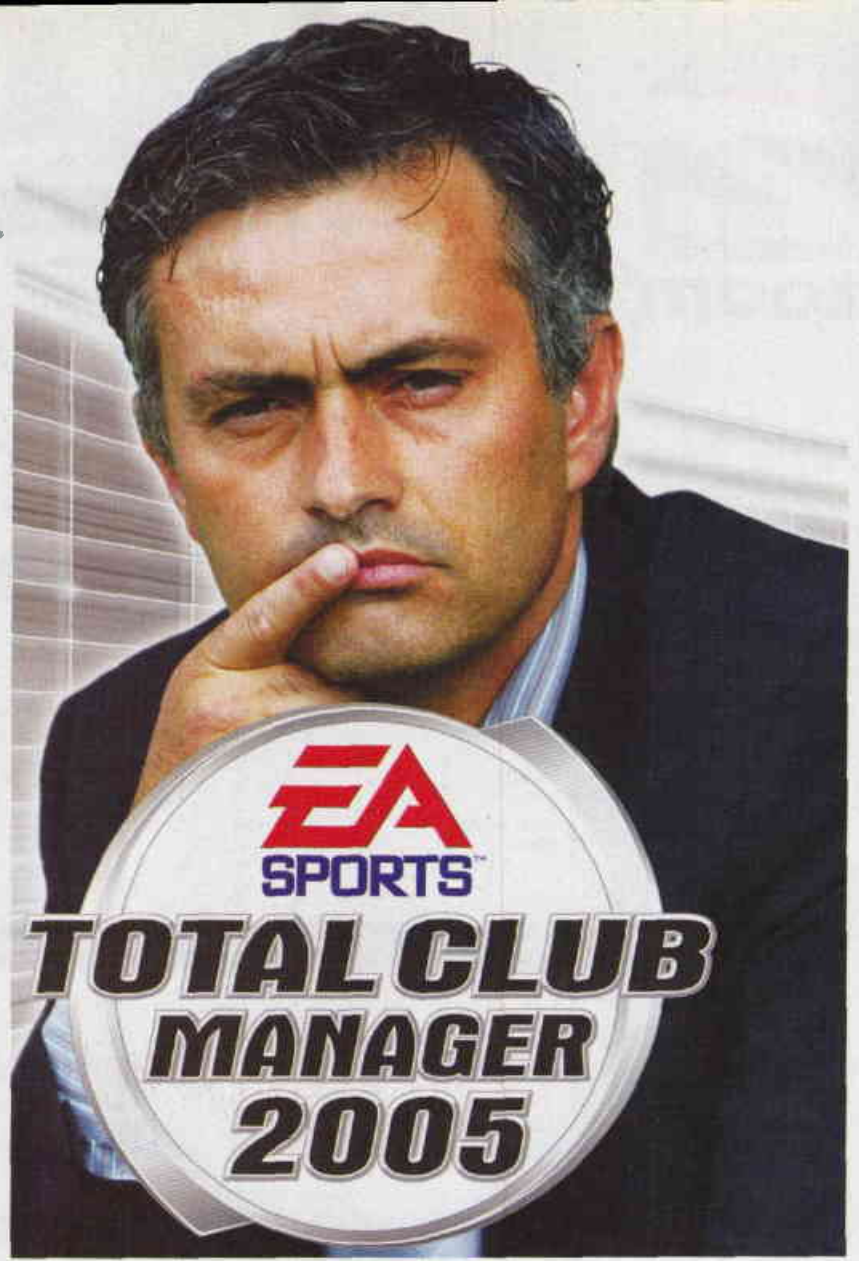
FIFA serisinin yapımcıları tarafından yapılan TCM'05, kendine has yenilikleri ile PC, PS2 ve Xbox için üretiliyor. Oyunda 50 yıllık kariyer yapma şansı bulunuyor. 29 ülkeden toplam 53 lig lisanslı olarak TCM'05'te yer alıyor. Merak edenler için hemen söyleyelim, bu ülkelerden biri de Türkiye.

• **Oyuncular:** Geçmiş oyunlara göre oyuncuların moral, sağlık durumu, kondisyon gibi parametreleri geliştirildi ve her oyuncuya kendine has 2 özel yetenek eklendi. Aynı zamanda oyuncuların yapay zekâları kendileri için bir ahlak anlayışını meydana getiriyor. Bu durum oyuncuları tutarsız davranışlardan uzaklaştırıyor. Oyuncular ve takımlar arasındaki rekabet TCM 05'e oldukça iyi adapte edilmiş. Motivasyon burada ön plana çıkıyor. Bir maçın devre arasında yenik durumda olan bir teknik adam olarak size sunulan konuşma tercihini doğru kullanırsanız ikinci yarıda takımın sahada daha fazla çalışmasını ve buna bağlı olarak pozisyona girip goller bulmasını sağlarsınız.

Bir başka değişim de oyuncu yeteneklerinde. Oyuncu yetenekleri artık 0-99 puan aralığında veriliyor ve duran top özelliği yeteneklerin arasına eklenmiş.

• **Görsellik ve maç ekranı:** Konu görsellik olunca pek çok oyuncu tercihini TCM'den yana kullanacaktır. Zira CM ve FM'05 ikilisi bu konuda kendilerine farklı bir yol çizmiş olsalar da, TCM geliştirilmiş bir 3D maç ekranı ve pek çok kamera açısı ile –ki bunlardan biri de unutulmaz oyun Sensible Soccer (sayfa 82) açısı- FIFA'nın avantajlarını en iyi şekilde kullanıyor. Maçı tam ekran gözlemlenebilir şansınız olduğu gibi, 3D ekranı bölerek istatistik bilgileri aynı anda alabilirsiniz.

• **Sıfırdan başlamak:** TCM'05'in bu yıl önemli yenilikle-



lerinden biri de yeni bir kulüp oluşturmak. Her şeyi ile size ait bir futbol takımını inşa etmek istiyorsanız şimdilik tek alternatifiniz TCM. Bu oluşumu tüm adımlarıyla inceleyelim.

1.adım: İlk olarak yeni bir oyun başlatın ve 29 ülkeden hangi ülke liglerini tercih ediyorsanız seçerek bir sonraki sayfaya ilerleyin.

2.adım: TCM'yi aynı anda 4 oyuncu oynayabilir izin

veriyor. Bu ekranda bu sayıyı belirlemeniz gerekmektedir.

3.adım: Bu ekranda 3 farklı tercih göreceksiniz. Bunlardan ilki standart tercih bölümü. Seçtiğiniz ülkelerin liglerinde yer alan bir takımı çalıştırabilirsiniz. İkinci sırada sistemin sizin için bir takım ata-

Bir ipste bir cambaz oynar, bir gönülde tek menejerlik





masını istersiniz. Ve son olarak bizim tercih edeceğimiz yeni kulüp yaratma seçeneği bulunuyor.

4.adım: Karşınıza gelen bölüme sizinle ilgili bilgileri gireceksiniz. Bu bilgiler ad, soyadı, cinsiyet, doğum tarihi gibi standart bilgiler.

5.adım: TCM'de 5 farklı zorluk seviyesi bulunmakta. Oyuna yeni başladığınızı düşünürsek alt seviyelerden birini tercih etmenizi öneririm.

6.adım: Sezon öncesi antrenman planını vermeniz gereken bölümdeyiz. 4 farklı tercih yer alıyor Tactics Based: Sezon öncesi taktiksel özelliklerin artmasını sağlar, Player Skills Based: Hava hakimiyeti, pas gibi bireysel özelliklerin yukarı çıkmasını sağlayacak Idman türüdür, Well-balanced: Yarıcı bir çalışma programı olup koordine, taktiksel ve bireysel yetenekler üzerinde denge bulunmayı hedefler, Fitness Based: Çalışmanın kondisyon arttırmaya yöneliktir.

7.adım: Size verilmiş olan 20 beceri puanını bulmakta. Bu puanları sırasıyla yazacağım (puan tercihlerimi de belirteceğim) 4 ana başlığa dilediğiniz gibi dağıtabilirsiniz: Motivasyon becerisi (7), antrenörlük becerisi (8), kaleci antrenmanları (1), iletişim becerisi (4). Aynı sayfada bulunan dil tercihinizi de doldurmayı unutmayın. İletişimi kolaylaştırmak için gittiğiniz ülkede konuşulan dilinizi seçmeniz de fayda var.

8.adım: Bu adımda takımın farklı branşlarında ne kadarında etkin olacağımızı belirliyoruz. Aynı zamanda farklı bir iş kolunu da seçebiliriz. Örneğin başkan olup sadece finans işlerine bakabiliriz. Tabii ki burası Türkiye ve örneklerini sıkça gördüğümüz gibi transferden sadece başkan olarak kendimizi sorumlu olabiliriz. Nasıl olsa arkamızı toparlayacak bir menajer bulmak kolay!!!

9.adım: Yeni bir takım yaratma işleminin esas olarak başladığı bölüm. Yeni oyuna başlarken seçtiğimiz ülkelerden birinin haritasını açarak hangi şehre ait bir takım kuracağımızı belirliyoruz.

10.adım: Bu ekranda kulüp adı, kısa yazılışları, stad-yum ve şehre ait bilgileri sisteme giriyoruz.

11.adım: Düşüncede ve uygulamada başarılı sayılabilecek bir ekrandayız. Kulübümüzün logosunu oluşturacağız. Oldukça basit tasarlanmış bu sayfada çok sayıda kombinasyonu deneme şansınız var. Sayfayı geçtiğinizde hoş geldiniz sertifikasını alacaksınız. Artık kulübümüz resmen kuruldu. Ancak birkaç detay daha var.

12.adım: Biraz para kazanmamız gerekli. Bu nedenle size sunulan 3 sponsorluk teklifinizden hedeflerinize en uygun olanı tercih edin.

13.adım: Hakem düdüğünden önceki bu son sayfada kulübünüzün finans durumu özetleyen bir tablo ile karşılaşacaksınız. Artık futbol zamanı!

Diğerlerinden Farklı Neler Var ?

TCM'05'in diğer menajerlik oyunlarından farklı yanlarından bazılarına kısaca bakarsak ilk dikkati çeken konu uzun zamandır CM ve artık FM'05 oyuncularının olmasını istedikleri bilet fiyatlarının oyuncu tarafından belirlenmesi olacaktır. Tesisleşme konusunda da rakiplerinden ayrılan TCM, stadyumunu ve tesislerini yaptırdığını göstererek yenileme ve geliştirmenize imkân tanıyor. Düzenli olarak gelen mesajların yanında, oyun içinde yer alan Four Four Two The Ultimate Football Magazine isimli dergi futbol gündeminin başlıklarına taşınan haberlerini toplu halde okumanıza fırsat veriyor. Ceza ve motivasyon sisteminden yukarıda bahsetmiştik. Diğer oyunlarda Idmana çıkmayan bir oyuncuya ceza verme hakkınız vardı. Ancak TCM'de

durum biraz daha değişik. Böyle bir durum meydana geldiğinde konudan hemen haberinizi oluyor ve oyuncuyu ikna etme yöntemlerine başvurabiliyorsunuz. Oyuncular arasındaki en önemli farklılık ise hiç şüphesiz maç ekranları. CM 4 ile başlayan 2D motoru alışkanlığını, geçtiğimiz yıl FIFA ile ortak kullanıma girerek kıran TCM, bu sezon ise FIFA'ya gereksinim duymadan çalışan bir 3D motoru geliştirdi. Son olarak bir eksikten bahsedelim. Geçtiğimiz aylarda yayınlanan FM 05'te oynanabilir 345 lig bulunmaktaydı ve TCM henüz bu rakamın yarısına bile ulaşamadı.

Yazımızın başında TCM'nin rakipleriyle kıyaslandığında zoru başarmaya çalıştığını söylemiştik. Her ne kadar arkalarında dev bir firma bulunsa da ve her yıl yenilikler ile karşımıza çıksalar da, CM serisinin tarifsiz atmosferini elde etmeleri için uzun bir sürenin geçmesi gerekiyor.

Bora T. Uyacı



TOTAL CLUB MANAGER 2005

MENAJERLİK

Yapımcı: EA Sports

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Aral İtalat

Orjinal Olarak Var

Yaş sınırı: 3 yaş ve üstü

Multiplayer: İnternet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
Minimum sistem:	1.8GHz CPU,
1.3GHz CPU, 256MB	512MB RAM, 64MB
RAM, 32MB GFX	GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo

2+1

4+1

5+1

Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Çok

Zorluk: Normal

Grafik

████████████████████

Ses

████████████████████

Oynanabilirlik

████████████████████

Multiplayer

████████████████████

Eğlence

████████████████████

Artılar/Eksiler

▲ Yüksek grafik kalitesi ve

▲ maçları 3D motoru

▲ üzerinden izleme olanağı

▲ ile rakiplerinden ayrılıyor.

▼ CM serisinin ve yeni adıyla

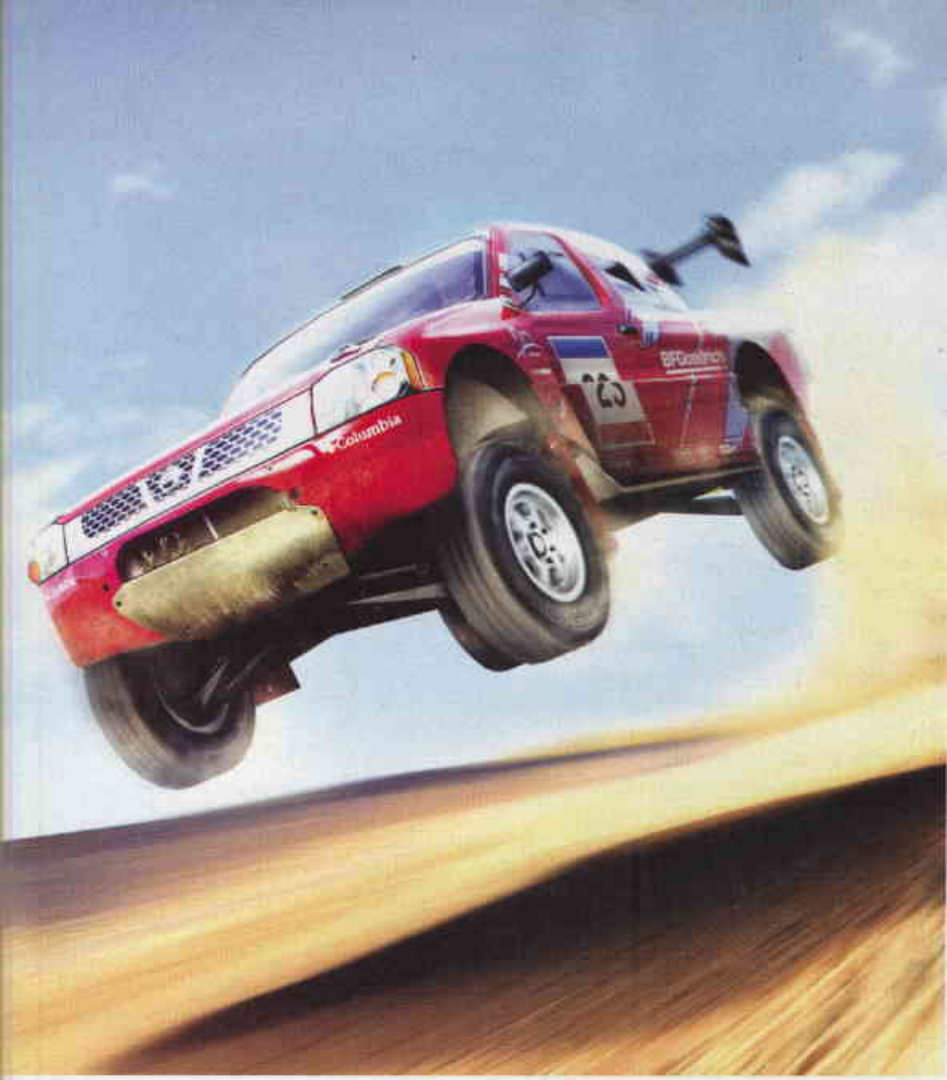
▼ FM'05'in tadını veremiyor.

LEVEL NOTU



85

Alternatifler: Football Manager 2005



nemede başaramazsanız avuç yalama teknolojisi ile ilgili brifing veriliyor.

HANGİ ARABAYI SEÇSEK?

CMR 2005 oynanış açısından serinin önceki oyunundan çok farklı değil. Yine ilk yarım saat yola tüm dikkatinizi vermeniz ve konsantre olmanız gerekiyor, ardından eliniz açılıyor ve en iyi zamanları ardı ardına sıralamaya başlıyorsunuz. Burada Colin'in emekli olmadan önce son kullandığı araba olan Citroen, diğer araçlara göre güç olarak birazcık daha torpilli yapılmış. Ama daha da önemlisi oyunda Peugeot 206'nın yolda durma üstünlüğü tartışılmaz. Hiç sevmesem de, size oyunu bu arabayla oynamanızı tavsiye ederim. Aslında Peugeot bu sene 307'lere geçti ama dedim ya, bu şampiyona birazcık hayali.

İşin ilginç tarafı oyunun PS2 versiyonu oyuncuları zorlamazken PC versiyonu kök söktürüyor. Bu yüzden biraz haksızlık olmuş denilebilir. Serinin eski oyunlarında olan aracın kendi eksenini etrafında dönmesi olayını dört tekerlektan ayrı ayrı veri okuyan bir teknik kullanarak düzeltmişler. Artık aracınızın iki tekerleği yolun dışındayken yolunuza hiçbir şey olmamış gibi devam edemeyeceksiniz, zira aracınız yoldan çıkma eğilimi gösterecektir.

Oyunumuzda konsol versiyonları için online, PC versiyonu için de hem LAN, hem online desteği mevcut. Sekiz kişiye kadar oynama imkanı sağlayan online mod birçok yönden sorunsuz ve kullanımı kolay. Bu modda diğer araçları yolda tek renkli hayalet arabalar olarak görüyorsunuz ve üzerlerinde rakiplerin isimleri yazıyor. Biz oynarken sorun olmasa da, rakiplerin gecikmeleri yüzünden rahatsız edici ekran parlamaları ile karşılaşabiliyoruz.

UÇAN İSKOÇYALI DAKAR'DA YAMULDU!

Oyunda Colin McRae'nin Dakar rallisinde kullandığı 4x4 Nissan da dahil olmak üzere birçok araç mevcut. Bunların arasında Mitsubishi Evo VIII ve Subaru WRC gibi dört çekerliler, 206 gibi iki çekerliler ve grup b araçları da var. Hasar modellemeleri her araç için özel olarak



colin mcrae rally

UÇAN İSKOÇYALI GERİ DÖNDÜ...
AMA HIÇ GİTMEMİŞTİ Kİ?!

2005™

Bir yıl gibi kısa bir sürenin ardından serinin yeni oyunu CMR 2005 evlerimize geldi. Sürenin kısalığı ve değişen isimden de anlaşılabilir gibi Colin de FIFA serisi gibi her sene rutin olarak çıkarılan oyunlar arasına girdi. İki sene sonra ise artık kustuğumuz oyunlar listesine girer herhalde. Her şeye rağmen bu seferlik yeni oyun beraberinde yeni özellikler de getirmeyi başarmış.

COLIN 2015'E BİRŞEY KALMADI...

Oyundaki şampiyona modunda Colin McRae'i yönetiyor ve hayali bir dünya şampiyonasına katılarak şampiyon olmaya kastırıyorsunuz. Bunun için güçlü kuvvetli WRC araçları ile 9 ülke gezip, dağlar bayırlar aşmalı, Almanya, Birleşik Krallık, İsveç, ABD, Finlandiya, Avustralya, İspanya, Yunanistan ve Japonya rallilerinden tek parça çıkabilmeniz. Oyun WRC lisan-

sına sahip olmadığı için ülkeler ve olaylar hayal ürünü, bu yüzden Rally Of Turkey de oyuna dahil değil. Her ülkede altışar etap ve bazı ülkelerde ise buna ek olarak kafa kafaya yarıştığı özel etaplar koşuluyor.

Bu kez oyundaki esas bölüm yeni eklenen "kariyer" modu. Burada bir çaylak olarak başladığımız ralli kariyerinizi dünya şampiyonu olarak bitirmeye çalışıyorsunuz. Otuzdan fazla araba kullandığınız bu bölüm çizgisel olmayan bir oynanışa sahip; hak kazandığımız sürece istediğiniz yarışa katılabiliyorsunuz. Başlangıçta VW Polo gibi tırt, iki çekerli araçlarla uğraşırken, rallilerde yer alıp sürücü puanlarınızı topladıkça daha fazla araba ve yarış açabiliyorsunuz. İlk iki saatlik oynanışın sonunda MG ZR, Escort Cosworth, VW Beetle RSi ve Celica GT-Four gibi araçların sahibi olabiliyorsunuz. Bu mod kesinlikle değişik ve yeni bir soluk, fakat gereksizce seyretilip uzatılmış ve 30 saatlik bir oynanışa sahip olmuş. Bu şekilde insanı bayatlıyor. Ayrıca yine eskiden olduğu gibi açtığınız etapları zamana karşı veya online olarak oynayabildiğiniz modlar var. Şampiyonada her ülkeyi geçtiğinizde, yüksek teknolojili parçaları alma şansına sahip oluyorsunuz. Seramik frenler, gelişmiş damper, şanzıman, motor, egzoz gibi geliştirmeleri aracınıza uygulayabilmeniz için gerekli teste giriyorsunuz. Başarılı olabilirsiniz ilgili teknoloji aracınıza ekleniyor, iki de-



Eğlenceli bir ralli deneyimi isteyenlerin yolu yine Colin'e çıkıyor.

çalışılmış ve boya çiziklerine kadar düşünülmüş. Aldığınız hasarı etap sonlarındaki servis noktalarında onarmalısınız, çünkü sürüşünüzü çok etkiliyor. Servis noktası estetik anlamda hayal kırıklığı çünkü etrafa dağılmış birçok araç gereç var, ama çalışan herhangi bir servis elemanı yok. Garaj da sanki dev bir uçan halının üzerine kurulmuş gibi. Oyunda yeni takip ve kaput kamerası da dahil beş görüş açısı var. Konsol versiyonunu da PC versiyonuyla birlikte oynadım ve oyunun kayıt dosyasının PS2 hafıza kartında 4.5 MB yer kaplamasına söyleyecek söz bulamıyorum, kart zaten toplam 8 MB, anlaşılabilir gibi değil.

Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi arayüz yine sade ve fonksiyonel, ama introyu hiç beğenmedim. Oyun görsel gerçekçilik olarak FIA WRC 4 ile kıyaslanamaz, fakat grafik detaylar yeterli ve iş görüyor. Ağaçlara çarptığınızda döken yapraklar, arada sırada verilen hafif bulanıklık efekti gibi özellikler bu oyundaki yenilikten birkaçı. Özellikle hasar, kirlenme ve hava efektleri çok iyi. PC versiyonunun ışıklandırması gece etaplarında biraz sorun çıkartıyor. Gelişmiş sürüş tekniklerinin de anlatıldığı yükleme ekran-

ları yeterince kısa. Oyunun PC versiyonu PS2'dan çevrilmiş olmasına rağmen tekrar elden geçirilmiş. Bu yüzden araçların ve çevrenin kaplama kalitesi çok daha kaliteli, oyunun akıcılığında ise herhangi bir aksama yok. Hatta CMR 2005, serinin bir önceki oyununa göre ortalama bir sistemde çok daha stabil çalışır hale getirilmiş.

İSKOÇ UÇUNCA ETEĞİ AÇILMAZ MI YAWU?

Codemasters oyunun sesleri için yüzlerce saat kayıt yapmış. Her arabanın motor sesi, her atılan vites, redline, çarpma ve yüzey sürtünme sesleri çok iyi. WRC'deki gerizekalı co-pilot yerine burada istediğiniz

beş co-pilottan birisini seçebilirsiniz ki bunların arasında artık akraba olduğumuz Nicky Grist de var.

Sonuç olarak Colin McRae Rally 2005 daha az detaylı, daha zor bir oynanışa sahip ama hala ralli heyecanını en iyi yaşatabilen oyun. Artık tartışmasız olmasa da bence Colin ralli oyunları arasında hala birinci sırada. Bye&Smile...

_MegaEmin



CMR 2005

YARIŞ

www.codemasters.co.uk/colinmcrac2005

Yapımcı: Codemasters

Medya: 1 DVD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Tiglon

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: 3+ Yetişkin.

Multiplayer: İnternet

LAN

1-8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
700 MHz CPU, 256 MB RAM, 3,45 GB HDD, 32 MB GFX	1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

EAX 5+1

Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Kolay

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Problemsiz Online mod

▲ Yeni kariyer modu

▼ Oyun oldukça zor.

▼ Artık yeni bir soluk olmalı.

Alternatifler: Richard Burns Rally.

83

ZOO TYCOON II

Daha kolay ve daha eğlenceli...

İster klasik bir Tycoon oyuncusu olun, ister Tycoon'dan baymış bir bünye, Zoo Tycoon 2 ilginç ve kendini diğer türdeşlerinden ayıran bir oyun. Kolay ama farklı bir oyun arayanlara, ama en çok da çocuklarıyla oynayabilecekleri bir oyun arayan ailelere hitap ediyor. Çünkü bu sefer sadece sanal bir hayvanat bahçesi kurup işletmekle kalmıyor, onu dolaşip işleri bazen kendiniz hallederek, bazen kaşımayıp "ben turistim bana ne laylaylom..." diye fotoğraf çekerek tadını da çıkartabiliyorsunuz! Üstelik bu kez için ekonomik yönü çok daha rahat, bütçeniz arada bir sıkışsa da artık hayvanat bahçenizi geçindirmek için sürüyle hatıra ıvrı zıvrı ve hizmet satmak yerine bağışlardan yararlanıyorsunuz. Bu da size daha iyi, daha güzel bir hayvanat bahçesi yaratmaya yoğunlaşma fırsatı veriyor, hayvanları izleyip biraz kafa dağıtma, rahatlatma fırsatı sağlıyor. Böylece ismindeki Tycoon'a rağmen kendini diğer Tycoon'lardan ayıran bir strateji-simülasyon doğuyor.

Zoo Tycoon 2' de amacımız hem hayvancıklarımızı, hem de ziyaretçilerimizi mümkün olduğunca mutlu etmek ve bunu yaparken de hayvanat bahçemizi ayakta tutmak. Her hayvanın sevdiği iklim, huyu suyu farklı olduğun-

dan öncelikle onlara yaşam alanı hazırlıyoruz. Kutuplardaki bir devenin ya da çöldeki bir penguenin mutlu olmayacağı malumunuz. Elbette iklimler ve araziler sadece sıcak ya da soğuk değil, farklı bitki örtüleri ve arazi şekilleri de demek. Ceylanların sektiği yeşil tepeler, aslanlar için savanalar, hipopotamlar için bol bol su derken oyunun yeni 3D motoru ve bunun getirdiği araçlar sağ olsun, kendinizi kaptırmamak elde değil. Bu yeni araçları kullanmak Windows' un Paint' ini kullanmaktan da basit. Sadece her türlü arazi şeklini dereli tepeli ayarlamakla kalmıyor, kendi içlerinde her türlü araziyi karıştırabiliyorsunuz. Aynı ayrı çitli bölmelerde farklı iklimler yaratabileceğiniz gibi birbiri içine karışmış garip fantastik yaşam alanları, av ile avcının paylaşacağı ilginç ortamlar yaratabilirsiniz. Hem hayvanlarınızın sıkılmaz, hem ziyaretçileriniz çok mutlu olur!

SERBESTLİK VE ÇEŞİTLİLİK

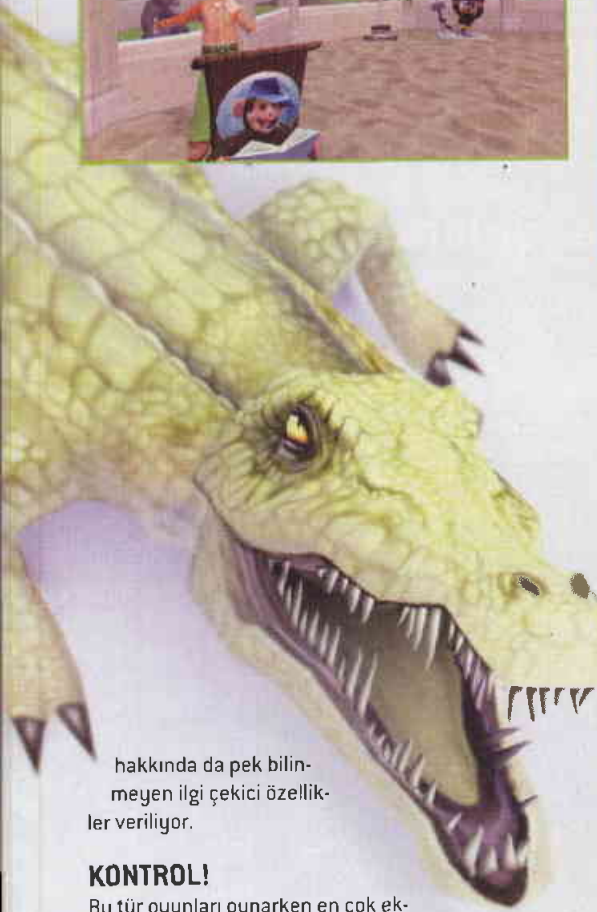
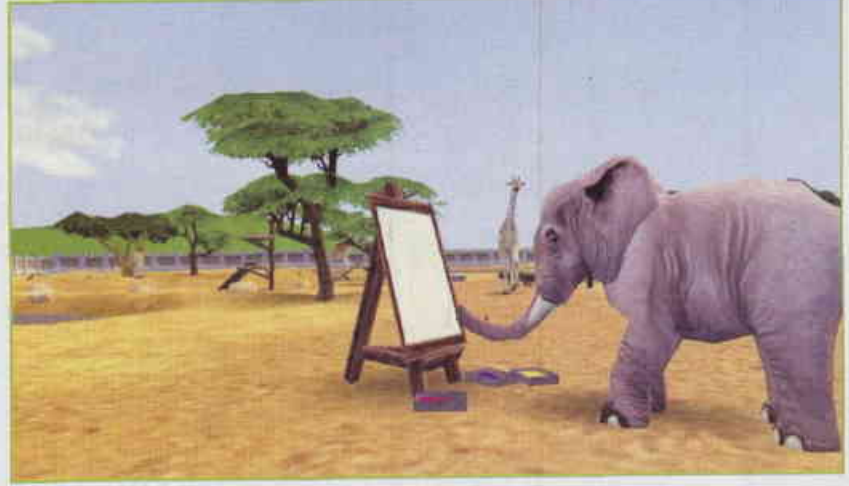
Yeni 3D oyun motoru ve genel görünüş hiç de fena değil. Kullanılan renkler gayet uygun, doğal ortamlar ve park ise gerçekten çok güzel. Ayrıca uzun oyunlar gözleri pek yormuyor. Ama maalesef hayvanların modelleri ortalama, ziyaretçilerin modelleri ise ortalamanın da altında. Aynı şey sesler için de geçerli, hayvanların sesleri gayet gerçekçi ve güzel ama ziyaretçilerin sesleri için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Microsoft' un kendi üretmediği ama dağıtımcılığını üstlendiği ve kalite kontrolünden geçirdiği bir ürün bu, hayvanların dışındaki sesler de kesinlikle iyi olmalıydı. Genel olarak grafiklerin çocukları hedef aldığını söylemek mümkün, yetişkinler için de çok basit

değil. Çünkü modellerin ortalama da olsa hayvancıklarımızın animasyonlarında çeşitlilik var, onları mutlu ya da mutsuz olmalarına ve türlerine has şekilde davranırken izlemek mümkün, bu da gerçekçiliği artırıyor. İşe iyi yönünden bakmak gerek, ilk oyunun ve genelde 2D oyunların yapımcıları oldukça uğraştıran detaylı, hoş grafiklerine karşılık elimizde 3D sayesinde serbest kamera, hayvanat bahçesinin içinde gezebilme ve hatta fotoğraf çekebilme imkânı geçiyor! Cidden ailecek oynanabilecek bir oyun olması için çaba sarf edilmiş ve böyle güzel pek çok özellik düşünülmüş!

Oyunun arabilirliğini kullanmak inanılmaz kolay olduğundan, oyun içinde aradığınız bilgilere ulaşmak çok kolay. Hem ziyaretçilerin düşüncelerini hem hayvanlarınızın ihtiyaçlarını görebilir, her adımda oyundan gerekeni nasıl yapacağınız konusunda kolayca bilgi alabilirsiniz. Microsoft Encarta, hayvanlar hakkında oldukça detaylı ve okuması oldukça eğlenceli, kolay ve öğretici bir ansiklopedi. Çok kısaca her hayvan

Herkes hitap edebilecek bir oyun





hakkında da pek bilinmeyen ilgi çekici özellikler veriliyor.

KONTROL!

Bu tür oyunları oynarken en çok eksikliğini hissettiğim şey olaylara birebir müdahale edememek, sinir olduğum bir şeyi bizzat halledememektir. İşte Zoo Tycoon 2 bu aradaki büyük boşluğu dolduruyor. Canımı sıkan bir şey olduğunda

istediğim gibi halledebiliyorum! Fil çukura mı düştü? Tutup yerine koyuyorum, evet efendim! Hayvanların yemi, suyu mu eksik? Aynen parayı bastırıp etin samanın alâsını alıyor, hayvanları dombili yapıyorum. Pekî, güzelim hayvanat bahçemin ziyaretçileri hayvanat mı çıktı? Etraf çöp ve pislik içinde mi kaldı? Süpürgeyi kaptığım gibi adeta bir über-süper-hademe moduna geçerek bütün parkı süpürebiliyorum, parkla birlikte bünye de pırlı pırlı oluyor. Hasta ve üzgün bir hayvanı hemen koşup tedavi etmek de mümkün! Yani, artık sadece izlemiyor, çalışanların halletmediği veya yetişemediği sorunları hızlı bir şekilde halledebiliyorum. Hatta bütçem kısıtlı olduğu zamanlarda çok az çalışan tutup büyük miktarda tasarruf ediyor, gereken pek çok işi kendim hallediyordum! Bu da hem oyuna kaptırıp vakit geçirmeyi kolaylaştırıyor, hem de



çok işe yarıyor.

Zoo Tycoon 2 ile ilgili son görüşüm oldukça olumlu, ortalamanın çok üzerinde, kolay öğrenilip rahatça herkes tarafından oynanabilen, rahatsız edici hatalar içermeyen bir oyun olduğu yönünde. Ayrıca ulaşmayı başardığı hedef kitle açısından da takdire şayan, eğlenceli ve öğretici olması gereken sürüyle vasatın altında ve hiç de eğlendirici ya da oynanabilir olmayan oyunun yanında tam bir pirlanta. Yine de Tycoon adını taşıyan bir oyunun genel olarak bu kadar kolay ve rahat olması herhangi bir çekişme ve zorluktan alınacak tatmin duygusunu da ortadan kaldırıyor. Size hitap ediyorsa kaçırmayın ama beklentileriniz de çok büyük olmasın.

ZOO TYCOON 2

STRATEJİ

www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2

Yapımcı: Blue Fang

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Microsoft

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: Yok

Multiplayer: İnternet

Ağ

1 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

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

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1

4+1 5+1

Dolby Surround

Oyuna Alışmak: çok kolay

İngilizce gereksinimi: orta

Zorluk: çok kolay

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence



Artılar/Eksiler

▲ Kullanışlı arabirim. Kolay, eğitici, eğlendirici. Güzel grafikler.

▼ Vasat müzikler. Kötü insan seslendirmeleri.
▼ Zorluk ve çekişmeden ve bunun getirisi olan tatminden yoksun.

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Zoo Empire

76

Ali Güngör

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE™

Hızlı bir aksiyon RPG arayanlara

Bu oyunun en sevdiğim yanı, hikâyesini çok beğendiğim bir yazarın hazırlanmış olması. Demon Stone'un hikâyesini hazırlayan kişi Salvatore!!! Evet, Underdark'in ve Drizzt'in yaratıcısı, Forgotten Realms' i belki de en çok şekillendirmiş olan bu büyük üstadın Demon Stone'da imzası var.

Tabii sağlam RPG oyuncularını, gerçek masaüstü FRP oyuncularını bunu öğrenince bir beklenti içine girecekler. Ama Demon Stone Baldur's Gate gibi, Icewind Dale gibi bir RPG değil. Uzun zamandır gittikçe daha fazla örneğini gördüğümüz, Hack&Slash diye tabir edilen türde bir aksiyon oyunu. Yani kesip biçmece!

hapsedip bulunamayacağı bir yere koyar Khelben. Ve böylece en azından uzunca bir süre dünyayı yok edebilecek bir milyon tehlikeden biri engellenmiş olur. Malum, Forgotten Realms büyü ve ejderhalar ile dolup taşan, ilginç, eğlenceli ve inanılmaz detaylı bir dnyar. Ejderhalar, orclar, troller, Slaadi, Yuan-Ti gibi sayısız yaratık burada bizi bekliyor. İçine düştüğümüz olaylar, karmakarışık savaşlar bizi sürüklüyor ve sonunda üç farklı karakter Demon Stone'a hapsedilenlerin serbest kalmasına sebep oluyor. Bir Githyanki generali ve Slaadi lordu! Eşas oyun işte burada başlıyor!

görüyoruz. Kâsabanın tepesinde ejderha dönüp duruyor, aşağıda kanlı çarpışmalar sürerken mançiklar taş yağdırıyor! Gürültü ve efektler, savaşına atmosferi ve sadece tepede durmayıp etrafı alevlere boğan ejderha! Tam anlamıyla sinematik ve büyük çaplı, etkileyici bir atmosfer söz konusu. Hayatta kalmaya çalışırken bir takım haline gelen yarı Drow bir hatun, bir insan büyücü ve bir de insan savaşçısı! Üç karakter arasında birer tuşla geçiş yapabiliyoruz. Hangisini severseniz onunla takilin.

Her karakterin dövüş kombinezleri farklı ve hepsinin güçlü olduğu noktalar belirgin. Rennek bir Jedi karizmasına sahip güçlü bir savaşçı ve kombinez güçlenen saldırılar şeklinde tasarlanmış. Illius asası ile toplu dayak atabilen, üstelik bildiği büyüler istediği kadar kullanabilen bir büyücü, yani klasik çıtkırıldım D&D sürüngen bir büyücü değil. Zhai ise seksi bir yarı Drow Rogue, yani buna da ister akrobat, ister hırsız, ister katil deyin. Klasik savaşçı, büyücü, hırsız kombosu işte. Ama animasyonlar, yetenekler ve Salvatore sağ olsun yavan bir tat vermiyor.

AKICI VE SİNEMATİK

Oyunun grafiklerinin etkileyiciliğinden bahsettik, seslerin ve müziklerin olayı nasıl sinematik hale

Khelben 'Blackstaff' Arunsun'u duymuş olun veya olmayın...

Gönül Salvatore'u Fallout, Planescape ya da Icewind Dale gibi bir yapımda görmek isterdi. Ne de olsa Icewind Dale kitaplarının yazarı kendisi!

Ne yapalım, şimdilik elimizde bu türden bir oyun yok. Sıkıntıdan patlayalım mı? Yoksa fantastik ortamların ve aksiyonun tadını çıkarmaya mı bakalım? Bu türden "bir oyunda Salvatore hikâyesini yazsa ne olur yazmasa ne olur" demeyin, baştan sonra hareket dolu ve heyecanı tırmandıran bir oyunda da hikâye ve karakterler en az saf RPG'lerde olduğu kadar önemli. Yoksa üzerimize yağın yüzlerce, binlerce düşmanı keşmenin, biçmenin, büyüler ile yakıp kavurmanın, gölgelerden fırlayıp bıçaklanmanın bir anlamı kalmazdı değil mi?

GITHYANKI VE SLAADI

Hikâyenin başlangıcında ünlü bir sima var, Blackstaff, yani büyücü Khelben Arunsun. Birbirleriyle olan savaşçı Faerun'u tehdit eden iki ebedi düşmanı iblis taşına

Demon Stone oldukça hızlı bir giriş yapıyor, bir birleriyle savaşan kötü ırkların arasına, yağmalanmakta ve yanmakta olan bir kâsabaya varan ilk kahramanımız savaşçı Rennek kafadan dalıyor. Daha ilk andan etrafta canlı, sürüp giden bir savaş olduğunu





getirdiğinden de. Ama bu ikisiyle birlikte oyunu güzel yapan bir diğer unsur da enfes karakter animasyonları ve izlemeye doyamayacağınız savaşlar! Adeta her karakterin vücudunun ağırlığını, taşıdıkları eşyaların ağırlığını ve karakterlerini duruşlarından hissetmek mümkün. Kendinizi kapatabiliyorsunuz, karakterleriniz karizmatikler ve onları sevmek elde değil, hele ekipmanları ve kıyafetleri de, hareketleri de daha karizmatik hale geldikçe.

Peki bütün bu unsurları bu oyunu yapanlar nasıl böyle usta-çarmanlamış? Cevabı basit, Lord of The Rings: Return of the King oynadıysanız, bu oyundaki aksiyonun türü size tanıdık gelmiştir zaten. Demon Stone bu oyunda işe yaradığı görülen her şeyi yepyeni bir oyun için kullanmış. Arka arkaya oynatılan hareketli katmanların arka planı gerçekçi savaş görüntülerini oluşturması biz ilerlerken devamlı yıkılan, yanan ve değişen yollar...

Oyunun ilerleyişi neredeyse kesintisiz. Bölümler küçük küçük parçalara bölünmüş. İstedığınız zaman kaydedebilirsiniz de, bölüm başlarındaki otomatik save'ler de sizi öldüğünüzde 3-5 dakikadan fazla vakit kaybetmekten kurtarıyor. Bu güzel çünkü ilerleyen bölümlerde grubunuz büyük Boss'lar ve sağlam yaratıklar tarafından feci şekilde dağıtılabiliyor. Her bölümün sonunda kazandığınız altınları ve tecrübeleri harcayarak D&D oyun sisteminden temel alınmış ekipmanları kuşanmalı, sınıfınıza uygun komboları öğrenmelisiniz. Buz, elektrik ve ateş hasarı verebilen, +1 ile +5 bonus alabilen silahlar, farklı tipte zırhlar, iyilestiren yüzükler gibi pek çok ekipman mevcut. Yetenekler ise büyücünün büyülerini, savaşçının vuruşlarını güçlendirdiği için hayati. Komboların doğru kullanımı ve -her ne kadar yapay zekâ diğer iki karakteri iyi kullansa da- doğru düşmanlara karşı doğru karakterin seçimi ile uygulanacak taktikler kazanmak için önemli. Çünkü işi en verimli halledebilen ve merkezde olan sizsiniz. Arada bir dolunca kullanabileceğiniz süper güçlü vuruşunuz ve topladıkça kullanabileceğiniz yan birer silahınız var. Ayrıca düşmanları savaşın harareti içerisinde yüksek yerlerden itip düşürebilir, ateşlere itebilir, yani çevreyi kullanarak da öldürebilirsiniz! Ama

bunlar tabii ki size olmuyor çünkü siz kahramansınız!

Oyun tamamıyla çizgisel bir oynanışa sahip, bir seçim şansınız ve diyalog seçeneği mevzu bahis değil. Üçüncü kişi takip kamerası her ortamda en detansı açları sunuyor, takılma veya önünü kapatma gibi bir şeyler söz konusu değil. Sonuçta Demon Stone güzel bir hikâyeyi çok hızlı ve heyecanlı bir şekilde işliyor. Bir kez oynayıp bitirilecek zevkli bir aksiyon oyunu bu, tadını çıkarın.

_Ali Güngör



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE RPG www.demonstone.com

Yapımcı: Stormfront Studios Medya: 1 DVD Fiyat: -
Dağıtıcı: Atari Orijinal olarak Yok Yaş sınırı: 13+
Multiplayer: İnternet Ağ 1 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
1Ghz CPU, 256MB RAM, 3GB HDD, 32MB GFX	2Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo 2+1
 EAX 5-1
 Dolby Surround

Oyuna Başlamak İçin İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Orta

Grafik	Artılar/Eksiler
Ses	▲ Heyecanlı, Sağlam grafik ve sesler. Karakter ve ekipman gelişimi. Underdark.
Oynanabilirlik	▼ Fazlasıyla çizgisel ilerleyiş.
Multiplayer	▼ Kısa oyun süresi. Bazı program hataları.
Eğlence	

LEVEL NOTU

Alternatifler: LOTR: Return Of The King

75

Kurtçukların intihar girişimi...

WORMS FORTS UNDER SIEGE

3D olması gerekiyor muydu?

Oynadığım onlarca 3D oyun var. Buna karşı değilim elbette. Ama karşı olduğum bir şey var; 2D bir oyunun 3D versiyonunun yapılması. Bir düşünün, orijinali 2D olan ve sonradan 3D'ye yapılan hangi oyun eski tadı verdi? Grim Fandango en iyi ilk 10 adventure oyunu arasına girebilir. Ama bu oyun 3D olarak doğdu. Escape from Monkey Island ise en kötü ilk 10 oyun arasına girebilir. Belki bu GTA için geçerli değil, belki bir-iki oyun için de değil. Ancak genelde bu sorun var. Sensible World of Soccer'ın 3D'si yapılırsa ne hissedersiniz mesela? Ben ağlayabilirim. Bazı oyunlar 2D kalmalı. En azından kalmalıydı...

MESELA WORMS!

9 metre 15 cm'i geçmemek için modlardan başlayalım: Quick, Campaign ve The Trials, oyundaki modlar. The Trials'ta verilen görevleri yapmaya çalışıyorsunuz. Buradaki sistem diğer oyunlardaki Challenge moduyla aynı şekilde işliyor. Campaign moduysa Worms 3D'den farksız. Oyuna Mısır'da başlıyorsunuz ve verilen görevleri, bu kez bir senaryo doğrultusunda yerine getirmeniz gerekiyor. Görevlerden kastettiğim şey şu: Sandıkları toplama, hedefleri patlatma ve istenen yere ulaşma. Daha fazlası bir "kurtçuk" için gereksiz zaten.

Aslında Worms Forts Under Siege, Worms serisi için küçük çapta bir devrim sayılabilir. Çünkü Under Siege'le serinin klasik oynanışı değişiyor. Ana yenilik



"kaleler". Oyun da neredeyse bunun üzerine kurulmuş. Artık sıra sizdeyken sadece karşı tarafa saldırmamanız, aynı zamanda kale kurarak cephenizi de güçlendirmeniz gerekiyor. Oyuna merkez kalede, dört kurtçukla başlıyorsunuz bu kez. Buradan yeni kaleler kurarak ilerleyebilirsiniz.

Tabii yalnızca kaleye bağlı değilsiniz. İstedığınız gibi çevrede dolaşabiliyorsunuz. Yine de kale olmadan, işiniz zor. Kurduğunuz kalenin üstüne çıktığınızda, kalenin üstünde rasgele bir silah oluşuyor (mancınık, sapan vs). Bu silahlarla düşmanlarınıza karşı daha etkili olabiliyorsunuz. Ve kurtçukların yanında kalelerin de bir puanı var yeni oyunda. Vuruldukça bu puan eksiliyor. Dolayısıyla ne kadar çok kale kurarsanız, ordunuzun o kadar güçlendirmiş oluyorsunuz.

Ama... Ama bu oyuna zarar veriyor. Team 17, yaptığı bir değişiklikte Worms serisini resmen öldürmüştü. Bu kasıtlı yapılmış gibi görünüyor. Çünkü böyle bir hatayı, Team 17 gibi bir firmanın yapabileceğine inanmıyorum. İşte hata; artı sadece kurtçuklar ve kaleler zarar görüyor. Worms'u Worms yapan parçaları haritalar, yanına düşen bomba havada uçan kurtçuklar yeni oyunda yok. Kalelerin fonksiyonsuz olması da bunu etkiliyor. Genellikle hızlı yolculuk yapmak veya yeni, sabit bir silah kullanmak istediğinizde kaleler işe yarıyor. Bunun dışında, fazla seçeneğiniz yok. Oyunu bitirmek içinse ya karşı taraftaki kurtçukların hepsini öldürmeniz ya da onların kalelerini yok etmeniz gerekiyor. Ne var ki ikinci yol saatlerinizi alabiliyor. Oyun bu kadar gereksiz ve kötü işlenen bir yapı üzerine kurulu olunca da, "kale" çöküyor.

Söylenilecek çok fazla şey var Under Siege hakkında. Kusura bakmayın, yeni silahlardan bahsedemeyecek kadar üzgünüm. Kontroller, başlı başına bu oyunu almamanız için bir sebep. Nerede Worms 1'in, 2'nin kontrol rahatlığı, nerede Under Siege. Bir defa kamera, burada bağırmanın gerekiyor, REZALET!

Ne yaptığınızı göremiyorsunuz hiçbir zaman. Fareyle rahat bir görüş açısı sağlamak tam bir işkence. Oyunun hızını yarı yarıya azaltan bir şey bu. Kurtçukları bir yerden bir yere götürmek de aynı şekilde, imkân dahilinde değil maalesef.

MESELA...

Çok az oyunun incelemesini yazarken bu kadar üzülmemişimdir veya sinirlenmişimdir. Bir oyun nasıl mahvedilir, bir oyun nasıl öldürülür, Under Siege'i oynamaya "çalıştıktan" sonra anlıyorsunuz. Çözünürlük ayarının olmamasından ve bu yapay grafiklerin eski Worms'un şirinliğinin yanına yaklaşamamasından bahsedecek yerim bile yok. Ben eski Worms'um istiyorum. 2005 yılına girsek de, 2050'den çıkıyor olsak da...

..Firat Akyıldız



WORMS FORTS UNDER SIEGE STRATEJİ-AKSİYON www.wormsforts.com

Yapımcı: Team 17 Medya: 1 CD Fiyatı: -
Dağıtıcı: SEGA Orijinal Olarak Yok Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: İnternet LAN Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Team, Vs

Minimum	Önerilen	Grafik	Ses
1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX	1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	-----	-----
		Oynanabilirlik	-----
		Multiplayer	-----
		Eğlence	-----

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Yok Zorluk: Orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Worms serisi

Artı / Eksi

40

PAINKILLER

BATTLE OUT OF HELL

Cehennemden uzak, cehenneme yakın

LEVEL HIT

Eskiden aspirin popüler bir şeydi. Ne zaman başım ağrısa çevremdeki "bilirkişiler", "Aspirin al aspirin!" derlerdi. Ne yazık ki bu girişim sadece baş ağrısıyla sınırlı kalmazdı. Ateşim çıktığında "Aspirin!", uyuşmadığımda "Aspirin!", midem bulandığında "Aspirin!", bisikletten düştüğümde "Asp...". Peki ne oldu o yeşil-beyaz kutulu aspirinlere? Şimdi nerede olduklarını, kaçta gittiklerini merak etmiyor musunuz? Ben etmiyorum.

SABAH-AKŞAM

İlk Painkiller'i çok fazla beklediğimiz söylenemez. Oyunu sevmemizdeki nedenlerden biri de buydu belki de; sürpriz gibi, sinsi gibi geldi. Painkiller kendi içinde sağlam bir FPS oyunuydu. Doom 3'ün aşırı sistem ihtiyaçları ve ID'nin optimizasyonu "uğraşmaması" da birçok oyuncuyu Painkiller'a itti. Painkiller da son yıllarda yapılmış gözde FPS'lerden biri olarak Doom 3'ün kapırdığı oyunculara istediklerini verdi.

Battle out of Hell ise, tahmin edeceğimiz gibi

çocuklar çılgınlık atarak size saldırıyorlar. Diğer odalara geçtiğinizde, çocuklardan sonra oyuncular da canlanarak size saldırıyorlar. Birkaç dakika önce yanlarından geçerken kırmızı gözlerine baktığınız hareketsiz Pinokyo'lar da düşman listenize ekleniyor böylelikle.

Bir eklenti olmasına rağmen, Battle out of Hell'de köklü sayılabilecek bir yenilik var: Düşman çeşitliliği. Painkiller'in eksilerinden biri buydu aslında. Bir bölümde karşılaştığınız farklı düşman sayısı ikiye geçmiyordu. Eklentideyse bir bölümde en az beş farklı düşmanla savaşıyorsunuz. Bu da sıklığı azaltıyor. Ancak yine Painkiller'daki gibi düşmanlarınız dalga dalga üzerinize geliyor. Aynı düşmanlardan onlarcasını arka arkaya öldürüyorsunuz. Ama bu oyunun tarzı bu, yapacak bir şey yokve bir eksi de değil. Başka bir oyun olsaydı, farklı düşünebilirdim. Painkiller'daki fizik modellemesi, aynı şeyleri yapmanıza rağmen sıkılmanızı engelliyor. Bu oyunda bir şeyleri öldürmek kesinlikle eğlenceli. Grafiklerle atmosfer de eğlenceye eşlik ediyor.

"İlerle ve vur" dan daha fazlası değil, ama bunu People Can Fly'dan daha iyi yapabilen yok.

Painkiller'in ek görev paketi, 10 yeni bölüm ve 2 yeni silah içeriyor. Bunların dışında Painkiller, bildiğimiz Painkiller. Gümür gümür üzerinize akan düşmanlar, hiç bitmeyen bir aksiyon, bir kımıl kımılık, bir, bir... Peki, yenilikler yeterli mi? Ben de konuyu araya getiriyordum.

Battle out of Hell, ilk oyunun bittiği yerden başlıyor. Şeytanı yok eden Daniel Garner'in başı bu defa onun yerine geçen Alastor'la belada. Yeni Şeytan Alastor'un planlarıysa biraz daha acımasız: Cenneti ele geçirmek! Çarpıcı bir hikâyeye, duygusal bir anlatım! Etkilenmediniz mi? O zaman gelin birlik olalım sevgili okurlar, oyunu inceleyelim. Tutun şunun ucundan (Fırat Boru!-Blx) siz de, beraber yazalım, ben yorulдум.

Oyun garip bir yetimhanede başlıyor. Sislerin arasındaki bu taş yığınına girerken birkaç çocuk sizi karşılıyor. Onları bıçkıktan sonra içeriye giriyorsunuz. Çevredeki her şey yıkılıp yıkılmış, duvarlar kanla boyanmış, ama oyuncak ayılardan ne istemişler, bilmiyorum. Painkiller'daki gibi, daha oyunun başından kasvetli bir ortamda buluyorsunuz kendini. Ardından yetimhanede kapalı kalan "ölü" ço-





Oyundaki genel sahne bu: Kaos!



Rollercoaster'da kukla avı? Oyundaki en iyi bölüm tasarımı.

People Can Fly'in en iyi yaptığı iş bölüm tasarımı. İkinci bölüme bir lunaparkta başlıyorsunuz. Yetimhane gibi, burası da garip ve kasvetli. Paramparça edilmiş atlıkarınca, elektrikli sandalyeli dönen salıncıklar buradaki oyunlardan (!) birkaçı. "Psikopat mısınız ulan!?" diye çıktığınız zamansa cevabı kuklalar ve palyaçolar veriyor. Lunaparkta sırayla oyunları dolaşıyorsunuz. Bir gişeden geçtiğinizde yeni bir grup sizi bekliyor. Rollercoaster'la devasa raylarda yolculuk ettiğiniz yerse, tek kelimeyle yaratıcı. Bu arada, oyun yine checkpoint'ler üzerine kurulu. Checkpoint sınırlarındaki düşmanları öldürmediğiniz zaman hanta içinde diğer aşamaya geçemiyorsunuz. Tabii bu da tartışmaya açık. Bu sistem çizgisel olduğu için boğucu gelebilir. Çünkü size hiç özgürlük tanınmıyor. Ne var ki bu da Painkiller'in tarzı.

Oyunun boss'larla çatışma kısmında da bazı değişiklikler yapılmış. Boss'ları öldürmek için yine basit bulmacaları çözmek zo-

rundasınız. Mesela bir boss'la savaşırken, lavın üstünde zıplama noktalarına basmanız gerekiyor. Ne var ki bu iyi bir seçim değil. Çünkü lava düşmek çok kolay. İşin kötü yanıysa, uzun yükleme süreleri. Lava düştükten sonra uzun bir süre beklemek sinir bozucu. Bölümler yüklenirken de aynı şey geçerli.

Oyundaki ikinci yeni silah Bolt Rifle. Bu silah aynı anda beş çelik parçası, altı matifiyle de (sağ tuş), aynı anda beş bomba atabiliyorsunuz. Silahın bir de zoom özelliği var. Diğer yeni silah, lav silahı. Bu silahın alternatifi yani otomatik makineli, Capture the Flag ve Last Man Standing ise oyunun yeni multiplayer modları. Fizik modellemesinin etkisine rağmen çok oyunculu modun geride kaldığı bir gerçek.

TOK KARNINA

Düşmanlardaki çeşitlilik bir yana, Painkiller'a ters olan birçok yeni düşman da var oyunda. Bunlardan biri piranalar. Piranalar çok hızlı hareket ediyorlar ve onları öldürmek için önce dondurmanız gerekiyor. Bu da orta zorluk derecesinde bile zor. Bölüm tasarımlarında da bu terslik var. Painkiller'daki renkler, dokular ve haritalar Battle out of Hell'de yok. Açıkçası, oynanış sistemini saymazsak, Battle out of Hell bambaşka bir oyun gibi görünüyor. Her bölümde başka bir oyunla karşılaşıyorsunuz. Mesela lunaparktan sonraki bölüm Unreal'daki bazı haritaları hatırlatıyor. Aynı şekilde Dead City, yani zombi istilası altındaki şehir de orijinal. Buradaki boss tasarımının da etkile-



yici olduğunu belirtmeliyim. Sonuçta, People Can Fly, yeni ve farklı bölüm tasarımlarıyla oyunu "değiştirmeyi" başarmış.

Eklenti çıkmadan önce yapımcılar Tarot kartlarının yerine başka bir şey düşündüklerini söylemişlerdi. Ancak kartlar yerinde duruyor. Yine oyun içinde topladığınız altınlarla birçok Tarot kartı satın alabiliyorsunuz (ruhları çekme, ruhların daha fazla kalmasını sağlamak, aynı kartı iki defa kullanmak vs). Onlarca yeni kart var oyunda.

Grafiklerde teknik açıdan herhangi bir yenilik yok. Painkiller'in mükemmel grafiklerini Battle out of Hell'de de bulacaksınız. People Can Fly'in özellikle renk kullanımındaki ustalığı takdire değer. Düşman tasarımları da bölüm tasarımları gibi orijinal. Gerçekçi bir şekilde sendeleyerek yere düşen veya attığınız kazıkla duvara saplanan düşmanlar oyunun eğlencesini katlıyor. Battle out of Hell'in uzunluğunu bir eklenti olduğunu göz önünde bulundurarak değerlendirmeliyiz. Ancak oyunu birkaç saat içinde bitirebileceğiniz olanız da biraz rahatsız edici.

BİR ADET PAINKILLER

Dişarıdan bakarsanız, Battle out of Hell'in eleştirilecek birçok yanını bulabilirsiniz. Devamlı aynı şeyleri yapıyor olmanız, sınırlanmış olmanız, uzun yükleme süreleri, bazı gereksiz boss hileleri, sadece iki yeni silah sizi bu oyundan uzaklaştırabilir belki. Eksilerine ve "aynı şeyleri yapmanıza" rağmen, farkında olmadan bu oyunu eğlenerek oynuyorsunuz. Önemli olan da bu. Başka bir firma bu oyunu yapsaydı, tekrar eden oynanış rahatsız edebilirdi. Ama People Can Fly bu işi biliyor. Sonuçta, Painkiller'i seviyorsanız, Battle out of Hell'i de seveceksiniz. Aspirinden iyidir.

Firat Akıldız

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL FPS www.peoplecanfly.com

Yayıncı: People Can Fly

Dağıtıcı: Alsan

Medya: 1 CD

Orijinal Olarak: Yok

Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 16+

Multiplayer: İnternet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Var

Minimum	Önerilen
1.5 CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	2.4 CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

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

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence



Arlılar/Eksiler

- ▲ Mükemmel ve hızlı grafikler, sağlam atmosfer, güzel bölüm tasarımları

- ▼ Bazı gereksiz boss puzzle'ları, uzun yükleme süreleri, kısa oyun süresi.

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Serious Sam, Doom III

80

SPONGEBOB SQUAREPANTS THE MOVIE

Herşey daha büyük, daha emici, daha san ve daha mutlu Sünger Bob'lar için...

Onu hepimiz tanıyoruz. Hiç kapanmayan masmavi gözleri, tavşan dişleri, kısa pantolonu, ve kabus gibi sesiyle SpongeBob ailemizden biri artık. Okyanusun derinliklerinde, bir ananasi kendine ev belleyen bir bulaşık süngeri bu kadar mı arkadaş canlısı olabilir? Evet, hem de tahmin edemeyeceğiniz kadar! SpongeBob, televizyondan sinemaya geçerken oyun camiasına da uğruyor ve biri platform, biri şu an incelemesini okuduğunuz adventure olmak üzere iki oyunla fanatikleriyle buluşuyor. Tabii beraberinde kankalarını da getirmeyi ihmal etmiyor.

BİR PLANKTONU ASLA KÜÇÜMSEMİYİN

Oyunun hikâyesi filmde devşirme. SpongeBob halen bir çocuk olarak görüldüğünden, terfi fırsatını komşusu Squidward'a kaptırınca adeta yıkılır ve kendini dondurmaya verir. Aynı sırada kötüler kötüsü Plank-

ton dünyayı, daha doğrusu Mr. Krabs'in gizli hamburger tarifini ele geçirmek için Neptün'ün tacını çalar ve suçu da Mr. Krabs'e atar. Neptün de Mr. Krabs'i dondurur. SpongeBob, yine absürt bir maceraya başlamak üzeredir; taci bulup Neptün'e geri iade ederse, Mr. Krabs'i kurtaracak ve böylece ona bir çocuk olmadığını ispatlayacaktır. İşin ilginç yanı Plankton olup, Neptün'ün tacını da siz çalışırsunuz. Oyun toplam dört kısacık ve çok kolay bölümden oluştuğu için, hem iyi, hem de kötüyü oynuyorsunuz. Bulmacalar

bii SpongeBob'a vız geliyor bu laflar. Grafikler çizgi filmde aynı uyarlanmaya çalışılmış. Rengârenk, absürd formlar sizi bekliyor. Sadece karakterlerin üç boyutlu olup, tüm arka planların orijinaline uygun bir şekilde iki boyutlu tasarlanması birazcık garip olmuş. Karakterlerin hemen hepsi oyunda mevcut. Patrick, Squidward, Sandy Cheeks, Goofy Goober... Ara demoların da fotoğraf albümü tadında tasarlanması gayet eğlenceli olmuş.

SpongeBob SquarePants: The Movie, SpongeBob hayranlarının kesinlikle göz atabileceği bir oyun. SpongeBob'u kontrol ediyor olmak bile deli bir şey ama eğer sağlam bir adventure arıyorsanız, bu oyunu pas geçin.

_Güven Çatak



gerçekten basit; oyunun biraz da çocuklar için tasarlandığını düşünürsek bu gayet normal aslında. Genellikle bir karakterin elindeki bir şeyi almak için ona başka bir şey bulmakla uğraşırız. Ekranlar arasında birkaç git-gelden sonra olayı kavriyorsunuz. Bulmacaların yanı sıra arcade takıldığınız zamanlar da oluyor (Neptün'ün sarayına giderken denizanalarna yakalanmamak gibi).

ESPRİLER GIRRRLA!

Oyunun en büyük artısı esprileri. Diyaloglar çok iyi yazılmış ve seslendirilmiş; karakterlerin sesleri çizgi filmle aynı. Devamlı bir iğneleme söz konusu ama ta-



Karakterler 3D, arka planlar 2D tasarlanmış

Kötüler kötüsü Plankton yine iş başında



İşte SpongeBob ve muhteşem evi!



SPONGEBOB SQUAREPANTS ADVENTURE www.spongebobmoviegame.com

Yapımcı: AWE Games

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: THQ

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer: İnternet

LAN

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen	Grafik
500MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX	733MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX	-----
		Ses -----
		Oynanabilirlik -----
		Multiplayer -----
		Eğlence -----

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklinimi: Normal

Zorluk: Az

LEVEL
NOTU



Alternatifler: Rugrats Adventure Game

71

Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçığı enfeksiyon kaptı, Acıbadem KBB'ye yolladık.

DeerHunter2005

Yapım: Southlogic Studios Dağıtım: Atari Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Ya iki dakika geyik yapmayın arkadaşım, işim var, yazı yazamı... Ha, yazı. Sonuçta, geyik bir avlama simülasyonu Deer Hunter. Diğer simülasyonların aksine daha az tuşla ve daha az mouse'la (beş-on adet yeterli) oynanıyor. Peki, Deer Hunter 2005'te farklı olan ne? Geyik bir avlama oyununda ne gibi değişiklikler yapılabilir? Noel Baba geyiklerinden biri veya Arsenal'in ileri uç adamlarından Jose Antonio Reyes kadroya dahil edilebilir mi? O değil de, Berker be, derginin bacasından giren Noel Baba'yı niye tartakladın abi? Pastaneden sandviç istemiştin, onu getiriyor du. Hayallerimi yıktın Berker!

Oyun bu defa RPG sistemiyle işliyor. Değişik kategorilere atayabileceğiniz 15 puan var elinizde. Bunları UNICEF'in yardım kampanyası kapsamında geyiklere dağıtarak yeteneklerini geliştiriyor olabilirsiniz,

emin değilim. Ama şu var, mesela, silahınıza puan eklediğiniz zaman titremesini azaltabiliyorsunuz. Bu tipte bir oyun için iyi bir yenilik.

Geyiklerin yapay zekâsıysa vasatı aşamıyor. Birbirleriyle olan diyalogları, tartışmaları gerçekçi değil. Tek Yıyattıkları şey, kaçmak. Ne? Kaçmak mı? İyiymiş yapay zekâ be! ❖

level
NOTU 46



Asterix & Obelix XXL

Yapım: Atari Dağıtım: Atari Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



İçiniz de Asterix'i hatırlayan biri varsa, vardır, yoksa yoktur. Yapacak bir şey yok. Bu da incelemeye başlamam için iyi bir sebep. Asterix & Obelix XXL, tahmin edebileceğiniz gibi bir, evet bir, oyun.

Oyunun konusuysa şu şekilde: Asterix ve Obelix oraya bakmıyorken, yaşadıkları kasabanın sakinleri kaçarlar, Roma İmparatorluğu'nun değişik yerlerine yollanır. Buna içerleyen Asterix de, Obelix'le birlikte kasabalıları aramaya çıkar. Ve yeni bir macera başlar, bu başka bir anlama gelmez, konuyu saptırmayın.

Grafiklerde çizgi-roman havası korunmuş. Bu da bir Bugs Bunny veya Saving Private Ryan izliyormuşsunuz hissi veriyor. Bir diğer hissimiz ise diz. Evet diz. Neyse ki yazının bununla bir ilgisi yok. Yapabileceğiniz hareketler arasındaysa; tekme/yumruk, arım vole, ara pas, havadan ara pas gibi şeyler var. Bunların dışında, klasik bir platform oyunu var kar-

level
NOTU 53



şımızda. Aradaki puzzle'lar ve pitstop'lar da bunu kanıtıyor.

Normandiya, Yunanistan, Helvetica, Mısır, Kumpir gibi yerlerde bulunuyorsunuz oyun boyunca. Sizi buldukları zamansa oyun bitiyor. Asterix & Obelix XXL'in birçok eksisi de var, yıllarca bunu dergideki masamın çekmecesinde sakladım, ama artık her şeyi açıklamanın zamanı geldi! Oyun, tekrar ediyor! Buna rağmen yaşı 0 ile 12 arasında değişen bir kardeşiniz, kuzeniniz veya Burak'ınız varsa bu oyunu alın, yoksa almayın. Tek sorun, Burak'ın yaşının nasıl 0 ile 12 arasında değişeceği. ❖

Torrente

Yapım: Cinemaware Dağıtım: G3 Entertainment Minimum Sistem: 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

İçinizde Torrente'yi hatırlayan biri varsa, vardır, yoksa yoktur. Ama Torrente diye bir karakter hiç bizim çocukluğumuzdan geçmedi ki? Asterix olsa neyse, ama Torrente ne? TORRENTE NE?! Buna rağmen sakin olmakta yarar var.

Torrente, kesin rakam vermeyeyim, ya ikinci, ya da yedinci kişi kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Faşist, sarhoş, serseri, sosyal bir karakteri kontrol ettiğiniz oyunda, tıpkı bir inşaat gibi, çevreye geçici/kalıcı rahatsızlık vermeye çalışıyorsunuz. Buna ek olarak elinizde silahla Beşiktaş'ın sol kanadında oynayan İbrahim gibi "himpf!" diye sağa sola koşup, GTA'dakine benzer birtakım işler çeviriyorsunuz.

Oyunun eksileriniyse şuraya bir yere koymuştum, nerede ya! Bi` aradığımı da bulayım zaten bşu dergide! Hah, ne diyordum, eksiler. Bir defa, sevgili okurlar, grafiklerin Pong'dan aşağı kalır yanları var. Mesela Pong'daki karakter modellemeleri, çevre tasarımı ve fizik modellemesi Torrente'den daha iyi. Atmosfer açısından da Torrente'yi Pong'la karşılaştırmak gerekirse: Starcraft'ın birimleri daha fonksiyonel (?). Araştırmalarım sonucunda oyunun bir artısı olduğuna dair bulgulara da rastlamadım değil. Sesler! Kesinlikle, çok iyi. Ama, derseni ki, "Ses de neymiş, -mişli geçmiş zamanla yemişim sesini!", o zaman doktorunuza başvurunuz. ☺



level NOTU 42



Mortyr 2

Yapım: Mirage Interactive Dağıtım: Just Flight Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

değiştiriyorlar. Siz de misilleme yapıp yeniden 1944 yılına giderek savaşın kaderini değiştirmeye, Nazileri engellemeye çalışıyorsunuz.

İlk Mortyr'nin sınıfta kalıp disipline yollanmasından sonra yapımcılar ikinci Mortyr'yi çıkarmak istemişler. Bu en doğal hakları, diyebilecek hiçbir şey yok, evet yok. Herkesin nasıl oyun yapma hakkı varsa onların da v... BU NE BİÇİM OYUN ULAN?! (...)

Aslına bakarsanız oyundan beklediğiniz birçok şeyi alabiliyorsunuz. Mesela, Mortyr'nin devamı olan, yanında "2" ibaresi bulunan bir oyun bekliyorsanız, sorun yok. "Mouse kullanmak istiyorum!" derseni, Mirage Interactive oyuna mouse desteğini de eklemiştir. Ayrıca, benzerlerindeki gibi Mortyr 2'de adamlar hareket etmiyorlar. Bunun yerine 5'e 10, sabit, karton dekorlar kullanılmış. Aynı zamanda Naziler porta-

tif tasarlanmış. Onlara istediğiniz kadar yaklaşabilir, katlayarak kolunuzun altına alıp evde, okulda, iş yerinde kullanabilirsiniz. Bu da oyunun ne kadar esnek bir yapıya sahip olduğunu kanıtıyor.

Bir haritanın açılması içinse yaklaşık olarak 5 YTL ile 10 cm3 arası beklemeniz gerekiyor. Sonucunda karşılaştığınız şeyse, hiç Thief serisinden tanıyabileceğiniz hatırlayacağınız Garrett, grafikleri çalmış. Bildiğimiz çalmak. Biz buna evrensel dilde "Hayvan Herif, gGrafiklerim nerede?" diyoruz. Matematikte ise $5(1+1+y)/5$. ☺

level NOTU 40

Hiç unutmam! Yıl 2093! O zamanlar ne Burak var, ne Berker, olsalardı da ikisini de sevmezdim. Naziler'in kontrol ettiği yerkaşağında, gelecekte geçiyor Mortyr 2. Naziler bir zaman makinesiyle geçmişe giderek tarihin akışını

Legacy Dark Shadow

Yapım: Razber Studios Dağıtım: GMX Media Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

İyi bir adventure oyunu mu arıyorsunuz? Aramıyor musunuz? Elimde az kullanılmış (birkaç dakika), CD'den DVD'ye modifiye edilmiş, içinde sigara içilmemiş bir oyun var, yok değil. Legacy Dark Shadow bir adventure oyunu. Diğer adventure oyunları gibi bu oyun da "ilerle-anahtar-bul-kapıyı aç-kapat, soğuk girmesin" sistemiyle oynanıyor. Piksel ve Deer Hunter ise avladığımız birimler arasında.

Geçmişte, 22. yy'da geçen bir

oyun Legacy Dark Shadow. Oyunda Ren Silver adında araştırmacı bir cismi kontrol ediyorsunuz. Ne var ki ne dersimiz, ne konumuz, ne de konuşmalarımız (?) bu değil. Oyun belgesel dilinde çita diye tabir ettiğimiz hayvan gibi çok ağır ilerliyor. Çitanın saatte kaç cm3 hızla ilerlediği kapsama alanımda değil. Burada çekmiyorum Berker, sesin de gelmiyor Berker, bağır biraz. Ha, ne diyordum, feliçita... Eğer çevrede neler olup bittiğinden haberdar olmak istiyorsanız, bir yere tıklamalısınız ve ardından Ren'in durup notlarına bakmasını, bunları değerlendirmeye almasını, uyumasını, uyanmasını, yorum yapmasını beklemeniz gerekiyor.

Karanlık arka planların içinde kaybolan piksellere ve bulmacalara ise çok sık rastlıyorsunuz oyunda. Ama işe iyi yanından bakın, bunlarla haşır neşir olmak zorunda olan siz değilsiniz, benim. Kısa Kısa sınırları içine giren her oyun vurulmalıdır bir defa. Ben de şu elimde tutmuş olduğum Legacy Dark Shadow CD topluluğunu

Sinan'a fırlatayım. Sinan, eğ abi kafanı, hah, dur: Filizbbb! (CD'leri fırlat!) Fıyk! (Sinan kulaklığı çıkart!) Fırat'ım şu sayfa planını da sana ve değerli Berker mensuplarına verirk... Çattt! (CD'ler Sinan'a çarp!) ☺

Fırat Akyıldız



level NOTU 43

KONSOL USTASI

Yeni bir yılla birlikte yeni... Subat oldu bile ne yeni yılı? Bunu geçen ay yazmam gerekiyordu da dalmışım, yeni yılın geldiğini bile unutmuşum. Herhalde 2005'in ilk ve en süper olayı PSP'nin çıkışı oldu. Her ne kadar şu anda sadece Japonya'da olsa da Türkiye'de bir yerlere geldi ve ben de elimdeki tüm parayı verip bir PSP sahibi olmamak için kendimi zor tutuyorum. Düşünsenize, PS2 ellerinizde! Üstelik film ve MP3 desteğiyle birlikte. 1 yıl sonrasını düşünüyorum da, herhalde PSP'ye oyun yetiştirmeye çalışırken beş parasız kalacağız. Bu arada Bill Gates PSP'yle ilgili de şöyle bir yorum yapmış: "Sony PSP ile dikkatini dağıttı ve diğer planlarına yeterli özeni gösteremeyecek. Bu da bize yeni planlarımızla bir adım önde olma fırsatı verecek." Kavga daha da büyüyecek gibi gözüküyor. Bekleyip görelim. Ha bir de, bu aydan itibaren Gamecube ve X-Box için oyun incelemelerine başladık. Fazla değil, konsol bölümünün sonunda bir X-Box, bir de Gamecube oyunu inceleyeceğiz. Ancak bu oyunlar bu müthiş aletlerin en iyi örnekleri olacak, hem yeni hem de eski. Önemli olan Türkiye içinde bulunabilecek olmaları. Playstation 2 sahipleri de nefeslerini tutsun, bir bomba düşecek 20 Mart'ta ki hem içi hem dışı yakacak hepimizi...

SON PERDEDE KOMBO DEHŞETİ

DEVILMAYCRY3:DANTE'SAWAKENING

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

Dante yeniden aramızda. Üstelik Devil May Cry 2'deki gibi biçimsiz de değil. Daha önce de yazdığımız üzere, DMC3'teki en büyük yenilik farklı dövüş stilleri seçebileceğinizdir. Trickster, Gunslinger, Sword Master gibi stillerin her biri farklı bir oynanışı da beraberinde getiriyor. Yeni açıklanan bilgilere göre, oyundaki Style Level'a göre de dövüş biçimimize yepyeni kombolar kazandırabilecek olacağız. O anki Style seviyenize ve silahınıza göre Dante değişik kombolar sergileyebilecek. Örneğin Stylish kombolar, o an elinizde bulunan silaha göre şekillenecek. Silahınızı ateşlediğinizde zamanlamayı doğru tutturarak üçgen'e ba-

sarsanız, daha değişik bir harekete geçiş yapabileceksiniz. Crazy kombolar da yine doğru zamanda doğru tuşa basma prensibi üzerine kurulu. Bu kombolara örnek vermek gerekirse, Beowulf eldivenlerini giydiğinizde Hyper Fist isimli komboyu gerçekleştirerek düşmanınıza sonsuz sayıda yumruk atabilirsiniz. Elinizde Artemis Laser Gun varsa, etrafınıza lazer yağmuru yağdırarak Acid Rain kombosunu yapabilirsiniz. Bu komboların tümünü yazmak yerine, oyunda sizin keşfetmeniz daha mantıklı olacak. DMC3 teorik olarak çok sağlam gözüküyor. Bakalım pratikte de aynı başarıya sahip olacak mı?



RISE OF THE KASAI HER TUŞA FARKLI BİR DÜŞMAN

Yapım: Bottlerocket Entertainment | Dağıtım: SCE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 15 Mart 2005

Sakin sakın gelip ilginç bir başarıya imza atan The Mark of Kri, Rise of the Kasai ile devam ediyor. 2003 yılından beri hazırlığı devam eden oyunda bu sefer tam dört karakterin hikâyesini takip edebileceğiz. Rau'yu zaten tanıyoruz. Tati artık 10 yaşında ufak bir kız değil. 20 yaşında ve karanlık sanatlarda bir uzman. Baumusu Rau'nun öğretmeni ve Griz de Rakus ırkının en saygın üyesi. Işın güzel tarafı oyun

boyunca iki karakteri yan yana kullanacak olmanız. Düşmanlarınıza karşı daha etkili savaşmanın yanında, önünüze çıkan bulmacaları da ancak iki karakteri kullanarak çözebileceksiniz. Rau'nun hareketlerine getirilen yeniliklerden en çok dikkat çeken çeşitli objelerin arkasına saklanıp, sadece ok atmak üzere dışarı çıkabilecek olması. Tati'nin de Prince gibi iki elinde iki farklı silahla dövüşmesi ve zaman zaman karanlık güçlerin onu ele geçirip çok daha güçlenmesi, sabırsızlık yaratacak derecede kulağa hoş geliyor. Tek üzücü olaya oyundan Online oyun desteğinin çıkartılmış olması. Yi-ne de sağlam bir oyun geldiğini söylersek yalan olmaz.

BASKIYI DURDURUN!

► 3 boyutlu solucanlara hazır mısınız? Worms: Forts Under Siege 1 Mart günü PS2 ve Xbox'a geliyor. Üstelik fiyatı da sadece 19.95\$ olacak.

► Tekken 5'i beklemekten sıkılanlara müjde. Eğer PS2'niz Import oyunları oynatmaya müsaitse, 31 Mart günü Japonca Tekken 5'e kavuşabilirsiniz. Üstelik PSOne klasiği Tekken, bonus olarak Tekken 5'le birlikte gelecek.

► Gizemini korumakta direten Capcom'un Kil-

ler 7'yi PS2 ve GameCube için 24 Mart günü nihayet Japonya'da piyasaya çıkıyor. Böylece en azından oyunun neye benzediğini anlayabileceğiz.

► Electronic Arts ve Vivendi Universal, PS3'ün disk formatı olmayı planlayan Blu-Ray'in yasal birer destekçisi oldu. Çift katmanlı bir Blu-Ray optik diskinin 50GB gibi inanılmaz bir depolama kapasitesi bulunuyor.

► Gran Turismo 4 Japonya'da 1 haftada 635.000 adet satarak, Gran Turismo 3'ün 620.000'lik rekorunu geçmeyi başardı.

► PSP için şu anda piyasada olan Armored Core Formula Front, 3 Mart'ta PS2'lerimize de iniş yapacak. PSP ve PS2 arasında USB ile veri aktarımı yapılabilecek olması da hoş bir özellik.

► Sega Sammy'nin Jissen Pachislo Hissahou! Hokutou no Ken isimli tilt oyunu 1 milyonluk

CONSTANTINE CEHENNEM ASLINDA GERÇEK DÜNYANIN BİR KOPYASI

Yapım: Bits Studio | Dağıtım: THQ | Platform: PC, PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 9 Şubat 2005



Hellblazer Comics'in karakterlerinden biri olan John Constantine aynı zamanda Keanu Reeves. 2005'te sinemalarda gösterime girecek Constantine'de başrolü Reeves oynuyor, oyunda da biz oynayacağız. Gizemli bir dünyası bulunan John Constantine, bir şekilde cehennemin güçleriyle de baş etmek zorundadır. Bunu yapmak için çeşitli özel silahlar ve büyüler kullanan karizmatik kahramanımızı Van Helsing'e benzetmeden geçemeyeceğim. Her silahını kutsal bir takım cisimlerle süsleyen Constantine, düşmanlarını da gerçek dünyanın bir paralelinde bulacak. Bulduğunuz mekânın

cehennem versiyonuna geçiş yaparak, aynı bölgenin yıkılmış ve daha korkunç bir şeklini göreceksiniz. Büyü sistemiye yine doğru zamanda doğru tuşa basma heyecanını içeriyor. Artık bu sistemi neredeyse her oyunda görüyoruz. Bir büyüü yapmak istediğinizde listeden seçiyorsunuz ve ilgili tuşa basıyorsunuz. Bundan sonrası yukarıda belirtilen tuşlara hızla basarak büyüü tamamlıyorsunuz. Güçlü büyüler daha fazla tuşa basmanızı isteyecek ve burada da sizin refleksleriniz devreye girecek. Umuyoruz ki Constantine iyi bir oynanış sunar da keyifli bir aksiyonla karşılaşırız.

XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

XENOSAGA | KAYITLARINIZI HALA SAKLIYORSUNUZ, DEĞİL Mİ?

Yapım: Monolith Software | Dağıtım: Namco | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 15 Şubat 2005

Saklamıyorsanız üzülebilirsiniz, zira ilk oyundaki kayıtlarınızla yeni oyunda çeşitli gizleri açabileceksiniz. Bu direkt girişin ardından neden Xenosaga II'yi beklediğimizden bahsedelim. Ya da bahsetmeyelim, zaten oyun 15 gün sonra piyasada olacak. İşin gerçeği şu ki, Xenosaga konusu ve oynanışıyla mükemmel bir RPG'ydı ve devamının gelmesi kaçınılmazdı. Hatta animesi bile yapıldı, şu anda internetten indirilmeye müsait. Yeni oyunda grafiksel anlamda büyük bir değişikliğin olduğunu görüyoruz. Artık karakterlerimiz daha gerçekçi, daha küçük gözlü, daha ciddi. Dövüş sistemi de baştan aşağı yenilenmedi, birçok değişiklik barındırıyor. Bunlardan bir tanesi düşmanlarınızın üç saldırı noktasının bulunması. A, B ve C noktalarından biri veya birkaçı zayıf nokta olarak belirlenmiş. Bu noktalara yapacağınız saldırılarla düşmanınıza hem daha çok hasar verecek, hem de art arda birkaç saldırı şansı elde edeceksiniz. Bir diğer değişimse karakterlerin birlikte hareket ederek daha güçlü bir atak gerçekleştirilebilecek olması.

Mech kullanımında da iki karakter bir robota biniyor ve her ikisini de kontrol ederek Mech'inize daha etkili bir biçimde emir verebiliyorsunuz. Jenseits von Gut und Bose 35-100 saat arası oynanış süresiyle tüm RPG fanatiklerinin edinmesi gereken bir oyun.



DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Yapım: Nintendo | Dağıtım: Nintendo | Platform: GameCube | Çıkış Tarihi: 15 Şubat 2005

Mükemmel grafikli veya mükemmel teknoloji oyunlardan çok, ilginç oyunlar sunmayı hedefleyen Nintendo, Donkey Kong'u yine karşımıza çıkarıyor; hem de hiç tahmin etmeyeceğiniz bir kontrol mekanizmasıyla. GameCube'e özel konga kontrolörlerini (2 adet ufak davul) kullanarak Donkey Kong'u ileri geri ilerletecek, zıplatacak, düşmanlarını ezmesini sağlayacak ve muzlarla düşmanlarını etkisiz hale getireceksiniz. Peki, bunları davullara vurarak nasıl yapacaksınız? Sağ kongaya bir vuruş ileri demek. Soldakine bir vuruş geri. İki davula birden aynı anda vuruş zıplama ve alkış da muz kullanımı olarak ayarlanmış. Hangi bölümde nereye vurarak ne yapacağın bilemeyenler için de ekranda her zaman size yol gösteren ufak bir sembol bulunacak. Jungle Beat'i standart GC kontrolörüyle oynamak da mümkün, ama konga ile oynamak bambaşka. Müzikleriyle de sizi ekranın karşısına bağlayacak Jungle Beat, çok yakında piyasada.

KONU YOK, BULMACA YOK, BEKLEMEK YOK. SADECE AKSIYON VAR...

DEAD TO RIGHTS 2

Yapım: Namco | Dağıtım: Namco | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 1 Nisan 2005

1 Nisan şakası olacak düşünülmediyse, iki ay sonra karşımıza çıkacak olan Dead to Rights 2 yine



kontrolörümüzü elimizden bırakmamıza mani olacak. Daha çok Dead to Right 1.5 izlenimi verse de, ilk oyunun fanatikleri bu oyunda da aradıklarını bulacaklar. Bir kere elimizde yine onlarca silah olacak. Shadow, K-9 köpek dostumuz düşmanlarımızı etkisiz hale getirecek. Biz, düşmanlarımızı etkisiz hale getireceğiz. Atlayacağız. Eğileceğiz. Kutuların arkasına saklanacağız. Bullet-Time ile za-

manı yavaşlatıp kurşunları tek tek sayacağız ve tüm bunlar gerçekleşirken eğlenmeyen birine rastlarsak onu da hırplayarak etkisiz hale getireceğiz. Hiçbir şekilde çok kişili oyun modu barındırmayan yeni aksiyon klasiği aday, grafiklerindeki yenilenme ve detayla da çok şık gözüküyor. Xbox ve PS2 versiyonları arasında da belirtilen hiçbir fark yok. En azından şimdilik.

satış yapınca burada da haber olarak yayınlanması gerektiği. Bu oyunu bulup oynama olasılığımızsa, benim oyun oynamayı bırakma olasılığım eş değer.

► BattleBorne Entertainment, yepyeni bir aksiyon-savaş oyunu üzerinde çalışıyor. 6Gun isimli oyun, PC, PS2 ve Xbox için hazırlanıyor.

► Şu anda aldığımız bir habere göre Killer 7'in Avrupa çıkış tarihi 27 Haziran 2005.

► USB Headset desteği sunması beklenen Front Mission Online 2005'in ilk çeyreğinde PS2'ler için Japonya'da oyuncularla buluşacak. Mech stratejisi olarak nitelendirilebileceğimiz oyunun Amerika ve Avrupa çıkışıysa halen belirsiz.

► Sega Worms: Forts Under Siege'i yayınlamaya hazırlanırken, Codemasters da Worms 4: Mayhem'i PC, PS2 ve Xbox için Avrupa'ya dağıtma çabasında. Bir terslik olmazsa 2005'in ilk çeyreğinde bir Worms oyununa daha kavuşacağız.

► Blinx ve Blinx 2'nin yapımcısı ve sadece Microsoft için oyun hazırlayan Artoon, bir 3D RPG üzerinde

çalışmalara başlıyor ve bu oyunun Xbox 2'ye çıkacağını düşünmekten kendimizi alamıyoruz.

► Dance Dance Revolution'in Nintendo versiyonu hazırlanıyor. Sadece Nintendo karakterleri içerecek bu özel versiyonda yine ekrandaki oklara göre dans figürleri sergileyeceğiz. Sadece GameCube'de, 2005'in ikinci yarısında.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4

Yapılacak çok iş, gidilecek çok yol var.

2005'i ralli oyunlarının kapışma yılı ilan ediyorum. Bu yıl bazıları yeni, bazıları ise devam oyunları olan birçok ralli oyunu piyasaya çıkmaya devam edecek. Richard Burns Rally ve Colin McRae Rally 2005 bir yana, WRC'nin resmi lisansını hala elinde bulunduran Sony bu avantajını sonuna kadar kullanmayı sürdürüyor. Yapımcı Evolution Studios, serinin dördüncü oyununda PlayStation 2'nin yeteneklerini iyice keşfetmiş gibi görünüyor, çünkü bu kez oyunu görsel şölene çevirmeyi başarmışlar. Özenle hazırlanmış detaylı kaplamalar ve çevre tasarımı sayesinde neredeyse fotoğraf kalitesinde grafikler elde edilmiş. Işıklandırma, parçacık ve hava efektleri konsolun limitlerini sonuna kadar zorlamış. Yollar arazinin üzerine yapılandırma gibi değil, doğanın bir parçası gibi görünüyor. WRC4'te bir PS2 ralli oyunundaki en iyi grafikleri bulacaksınız.

Resmi lisansı sayesinde, WRC4'te 2004 Dünya Ralli Şampiyonası'ndaki beş kıttadan toplam 16 ralliye iştirak edebiliyor, bunun için yüz binlerce dolarlık gerçek arabaları, gerçek takımları ve gerçek sürücüleri seçebiliyorsunuz. Yüzden fazla parkur sunan oyunda,

her şey gerçek hayattan alıntı ve tabii ki bu özellik başka hiçbir ralli oyununda yok. Peki, oyunun neresinden başlanmalı? Hızlı yarış ve zamana karşı modları ile oyun hakkında genel bir bilgiye sahip olabilirsiniz, ama asıl atraksiyon gerçek bir simülasyon yarışçısının bile kapasitesini zorlayacak olan championship ve events modlarında. Bu modlar Süper 1600, WRC Professional, WRC Expert ve Extreme şeklinde dört sınıfta, dört kişiye kadar oynama imkânı sunuyor. Tabii oyunun zor-

rip, sonra da üzerinde çıkıp zafer hareketi yapan vatandaşlar da bana hiç yabancılık çektiyor. Şaka bir yana, fırsatını bulmuşken Dünya Ralli Şampiyonası'na Türkiye Rallis'i'nin de eklenmesinde emeği olan herkesi tebrik ediyorum, helal olsun size. Darısı Formula 1 izleyeceğimiz günlere (şaka maka ona da az kaldı be). Rallilerin sonlarında yer alan iki kişilik Super Special yarışları özel hazırlanmış pistlerde kafa kafa yarışmak şeklinde gerçekleşiyor. Gerçekten dünyadaki çok amaçlı Subaru test merkezlerine dayanan test track'ler Finlandiya, İngiltere ve İspanya'da yer alıyor. Bu seçenek ile genel kontrol egzersizlerinin yanı sıra tüm yol koşul ve tiplerini de deneme fırsatını bulabiliyorsunuz. Pro Driver Challenge mod ise biraz daha arcade-vari olmuş. Burada, size sunulan 11

WRC 2004 sezonunu tüm detaylarıyla yaşamak ister misiniz?

luk derecesini anladığınızda Expert'i gece rüyanızda bile görmek istemeyeceksiniz.

RALLY OF TURKEY

Şampiyona modu sizi kasıyorsa veya fazlaca zamanınız yoksa, hemen Single Rally ile istediğiniz bir bölgedeki ralliye iştirak edebilirsiniz. Mesela bu ralli neden Rally Of Turkey olmasın, değil mi ama? Oyun elime geçer geçmez hemen Antalya'nın dağlık coğrafyasında ve şehrin içinde geçen bu ralliyi denedim. Dönüş işaretleri de, koca kayaya Türk bayrağı sa-

seçenekte çaylaklıktan profesyonelliğe giden yolu tanıma şansınız olacak. Super 1600 Renault ile başladığınız bölümü, Subaru'nun hari-ka extreme Impreza'sıyla bitirebiliyorsunuz.

Peki iyi güzel de, bu oyun ralliye olan açlığımızı doyurabiliyor mu? Bence bu kez ticari anlamda tehlikeli bir işe kalkışmış ve oyuncuların profesyonel olmalarını beklemişler. Colin McRae, Rallisport Challenge veya hatta TOCA Race Driver 2 bile bu kadar zorlu ve katı kuralcı değilken, WRC4'de her mikro saniyede doğru hamleyi yapmak zorundasınız. Burnout 3 ve NFS Underground sevenleri işe hiç karıştırmamalı zaten. Sanırım yapımcılar oyunun beta-testlerinde insan benzeri süper androidler falan kullanmışlar. Benim gibi ölümlüler için işin dozu biraz kaçmış. Yani imkânsız değil ama sanki bazı bölümler oyuncuyu





fazlaca oyunun başında tutmamak adına özellikle zor yapılmış gibi. Bir oyun neden deneyim gerektirsin veya insanı kassın ki, oyun yani nihayetinde. Neyse ki yapay zekâ da yoruluyor, hata yapıyor, hatta bazen kaza yapıp yarışı tamamlayamayabiliyor. Yoksa puan almak hayal.

YARDIMCI PİLOTU ELİMDEN ALIN!

Teknik, gerçekçilik ve derinlik bir yana, ben araba kullanırken keyif de almak isterim. Araçların virajları kayarak alması hoş tabii de, toparlamak için diğer tarafta çektiğinizde anormal şekilde dönüyor ve spin atıyorsunuz. Arabanın kendi eksenini etrafında dönmesi ve kalkışta çok yavaş ivmelenmesi gibi küçük detaylar sabır zorluyor ve zevki azaltıyor. Bu oyunda uzun ve fantastik bir zıplayışın tadını çıkartmak yerine bir virajı düzgün alabilmek için ne zaman nerede ve ne kadar süreyle frene basmanız gerektiğini anlamaya uğraşıyorsunuz. Bu durum kesinlikle bazı oyuncuların çok hoşuna gidecekken, bazıları da direksiyonda uyuşacaklar. Bir yarış aslında sadece dört – beş dakika sürmesine rağmen, nedense yolun sonuna doğru insanın içinden “bitsin artık” düşüncesi geçiyor (habersizce dört kişi üzerinde denedim). Bir de şu yardımcı pilot temiz bir sopa istiyor. Köşelere yaklaşırken dönmemizi gerektiğini çok geç söylüyor, e zaten arabalar da doğru dürüst durmuyor, ya ağaca çukartıyoruz arabayı, ya da kuş gibi uçuyoruz uçurumdan. Sanki rakip takımdan rüşvet almış veya yaşamı kendisine uzun gelmiş gibi davranıyor. Bir geveze ki herif anlatamam, sanki felaket habercisi. Neymiş efendim motor hasar aldı, vites kolu gitti, lastiğin koptu, kolan döktüldü; bela mısın be!? Bir de azarlamaz mı? Yok iyi mısın, yok ne yapıyorsun, yok dikkat

et... Anam mısın babam mısın? İnsanın içinden kenara çekip “İnan aşağı!” demek geliyor.

Oyundaki başarılarınıza göre aldığınız puanları yeni arabalar, geliştirmeler ve yollar satın almak için kullanabiliyorsunuz. Titreşim özelliği çok iyi hazırlanmış, resmen altınızdan akan yolun kaplanmasını somut şekilde hissediyorsunuz. Araçlar hasar alabiliyor ve hasarlar performansınızı etkiliyor. Yine de parçalanmış bir lastikle çok zaman kaybetmeden yarışı tamamlayabiliyorsunuz. Yarış aralarında aracınızı tamir edebilirsiniz için kısıtlı bir zamana sahip oluyorsunuz. Bu süreyi ve değişmesi gereken parçaları önem sırasına göre sizin için hesaplayan otomatik tamir özelliğini yapıcı da takdir ediyorum. Oyun aynı zamanda yarış başlarında yapabileceğiniz otomobil ayarlarını size paketler halinde sunuyor. Yarış sonunda ikinci bile olsanız sürücülerinizin dövünmesi komik kaçmış.

EN MAZOŞİST RALLİ!

Tüm araçlar çok detaylı ve iyi modellenmiş. Araç seçim ekranındaki üç boyutlu gösteri çok şık, kareye bastığınızda aracınız uzay mekiği gibi açılıp içini gösteriyor. Araç ha-



sar modellemesi harika, kafasına estiği gibi değil, nereden darbe alınırsa oradan dağılıyor. Oyunun en mazoşist rallisi olan Kıbrıs arabasının canına okuyor; deneyince göreceksiniz. Yansımalar harika, hatta belki biraz fazla harika, çünkü çok parlama var. Oyunun akıcılığı ve görüş mesafesi yerli yerinde. DVD sağolsun, fonda ve menülerde bol bol WRC ile ilgili video kullanılmış. Ama eski oyunlarda bulunan her ülkenin rallisini tanıtan videoların kaldırılması beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Aracın yere teması, motor sesleri, kalabalığın gürültüsü ve soundtrack tarafımdan beğenilmiştir. Ya birisi şu yardımcı pilotu sustursun, yoksa valla dövücem!

Oyunda görsel olarak hata bulmak zor. Oyundaki ve replay'deki görüş açıları çok iyi. Özellikle de şimdiye kadar gördüğüm en iyi araç içi görüntüsü bu oyunda yapılmış. Replay'leri kayıt imkânı da var ama yine de çıkmak için tüm menüyü gezmekten sadece X'e basabiliyor olmayı yeğledim. Oyun online desteği de sunuyor ve istediğiniz yerde 16 kişi ile aynı anda yarışabiliyorsunuz. Top 100'e girebilerseniz zamanlarınızı da upload edebilirsiniz.

WRC4 ciddi ve kaliteli bir ralli oyunu olmasına rağmen, 2005'in en iyisi olamayacaktır. Colin McRae tarzı arcade bir deneyimi arayanlar veya “çok iyi sürerim” iddiasına sahip olmayanlar umduklarını bulamayabilirler. Bye&Smile... ☺

_Megaemin



FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4 YARIŞ

www.playstation.com

Yapımcı: Evolution Studios

Medya: 1 DVD

Yaş sınırı: 3+ Herkes

Dağıtıcı: Sony Co. Ent. Europe

Fiyatı: 119 YTL

Kaç oyuncu: 1 - 4 (16 Online)

DESTEKLENENLER

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

Oyuna alışmak Orta

İngilizce Gereksinimi Az

Zorluk: Yüksek

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Her şey gerçeğine uygun

▲ PS2'deki en iyi ralli oyunu

▲ grafiklerine sahip

▼ Oyun biraz zor. Belki

▼ fazla gerçekçi. Bu

▼ co-pilot'u döverim!

LEVEL
NOTU



Alternatif: Colin McRae Rally 2005

84

Gizli Ajan Clank ve şoförü Ratchet

RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL

LEVEL CLASSIC



Eskiden platform oyunları nasıldı size kısaca anlatayım: Kesinlikle üç boyutlu değillerdi. Yandan görüldüğümüz karakterimiz ya garip bir yaratıktı, ya da uzay kostümleri içinde bir kahraman. Özenle tek tek ayrılmış bölümlerde, türlü düşmanla mücadele ederdik, ama bunların çoğunu yok etmemize bile izin verilmezdi. Atlardık, zıplardık, eğilirdik ve bir şekilde onlardan kurtulurduk. İçinde bulunduğumuz bölümlerse karmaşık olmak zorundaydı. Zaten dümdüz bir yolda gitmemiz istenseydi bu oyun türünün adı da platform olmazdı. Sürekli bir şeyler toplamamız istenir, bu toplanması gereken şeyler hep yükseklerde konurdu. Atlayıp sekerek onlara ulaşmaya çalışırdık.

İşte eski zamanların platform oyunları böyleydi. Belki unutmusunuzdur diye hafızalarınızı tazelemek istedim. Şimdi de elimizde bir platform oyunu olarak düşü-

nülmüş ve zamanla değişerek aksiyona dönüşmüş bir yapım var. Ratchet & Clank'ten bahsettiğim gün gibi ortada. Yıllar önce oradan oraya atlatmak için televizyon başında sekiz takla attığımız Ratchet, şimdi onlarca silaha sahip bir asker ve artık işlerin üstesinden gelmek için platformları kullanmıyor. Hem daha komik, hem de daha ciddi bir oyun mu? Up Your Arsenal karşınızda...

CLANK VE FİMLERİ

Hikayeye göre Dr. Nefarious bir kez daha gezegenlerin başına bela olmuştur. Bu sırada Clank bir film yıldızı ve Ratchet da –ki aslında tüm evreni kurtaran Ratchet'tir- Clank'ın şoförlüğünü yapmaktadır. Serinin son bölümündeki yeni isim Captain Qwark da tüm gezegenlerce bilinen ünlü bir kahramandır. Hatta kendisinin video-çizgi romanları bile mevcuttur. Ratchet, Clank ve Cpt. Qwark'ın kötü doktora karşı olan mücadelesi de Up Your Arsenal'in konusu olarak vuku bulmaktadır.

Serinin önceki oyunlarıyla karşılaştırdınca (bir se-



Sadece basit bir platform mu, müthiş bir Deathmatch heyecanı mı?



Plasma Whip çok güçlü değil ve cephanesi de az, ama yakın dövüşte daha iyisi yok.

rinin üyesi olan oyun, önceki oyunlarla karşılaştırılmazsa isyan çıkar) göze çarpan en önemli değişiklik oyunun platform türünden uzaklaşarak aksiyon-macera tadını barındırması. Artık daha az zıplayacak, ama daha çok düşman avlayacağız. Değişmeyen bir şey varsa o da yine bolt'lar peşinde koşacak olacağız. Silah ve cephane almak için gereken bolt'lar yine her yerde. Kutularda, lambalarda, eşyalarda... Bolt'ların yerini kestirmekten bıktıysanız, zıplayıp İngiliz anahtarınızla yere vurun. Çevredeki bolt kaynakları patlayacaktır.

Silahlarda görülen değişim ise muhteşem. Değişim değil de, eklenti demek daha doğru aslında. Eğer Memory Card'ınızda önceki Ratchet & Clank oyunlarının kayıt dosyaları bulunuyorsa, normalde oyunu bitirmeden ulaşamayacağınız silahlara kavuşmanız mümkün. Bunun yanında yeni silahlarımız da var elbette. Plasma Whip yakın dövüş için ideal, fakat cephanesi çok az. Rift Inducer düşmanlarınızı bir karadeliğe çekiyor, Refractor lazer ışınlarını yönlendiriyor, Infector ise rakiplerinizin beynini yıkıyor. Oyunun sonlarına doğru size ucuza silah satmaya çalışan es-



Bir karakter Tarzan'lık oynuyor, bir diğeriye rakibini koyuna çeviriyorsa, burada eğlenceli bir online kavgaya olduğunu hemen anlarız.

Gezdiğimiz her bölüm çok detaylı ve hiçbir zaman yavaşlama görülüyor.

ki bir dostunuzdan da ilginç silahlar alabiliyorsunuz. Her silahın kullandıkça gelişmesi ve 5 kademeye kadar seviye atlaması da cabası.

BİR O GEZEĞEN, BİR BU GEZEĞEN

Kötü niyetli doktora karşı olan savaşımız bizi birçok farklı yere götürecektir. Bazı görevlerimizde bir gezegeni baştan aşağı tarayacak, bazılarında art arda savunma ve işgal görevlerine çıkacak, bazılarında da Captain Qwark'ı kontrol ederek yazının girişinde bahsettiğim eski platform günlerine döneceğiz. Toplamda 5 bölüm süren Cpt. Qwark görevleri kısa da olsa oyuna çok güzel bir tat getirmiş.

Bölümler içinde temel bir görevi gerçekleştirmek için uğraşacağız, ama bölümlerin birkaç yola bölünmesiyle farklı alanlarda, farklı işlerin yapılması da mümkün. Bunun yanında bölümlerin tek amacı atla zıpla ve önüne geleni vur değil, Hacker cihazı ile kilitle kapıları açmaya çalışırken mini bir oyun oynayabiliyor. Tyrannoid kılığına girdikten sonra, yine ulaşılamayan alanlara ulaşmak için diğer Tyrannoid'lerle konuşurken doğru zamanda, doğru tuşlara basmayı öğreniyorsunuz.

GERÇEK HEYECAN ONLINE!

Açıkçası ben bu kadarını beklemiyordum. Sonuçta Up Your Arsenal hem grafiksel anlamda, hem de oynanış açısından çok iyi, ama bunun üzerine bir de müthiş bir online mod gelince şaşkınlığınızı gizleyemiyorsunuz. Oyunu oynadıktan sonra zaten online oyun potansiyelini hissediyorsunuz ve Sony bunu oyuna eklemeyi de ihmal etmemiş.

Elimizde Deathmatch, Capture the Flag gibi yüzlerce online oyunda gördüğümüz klasik modlar bulunuyor. Bunlarda çığlıklar atarak eğleneceğinizden

eminim, fakat asıl heyecan Siege bölümünde. Toplamda 8 kişinin karşı karşıya geldiği Siege modunda takımlar birbirlerinin alanlarını işgal etmeye uğraş gösteriyor. Bu sırada oyundaki tüm silahları ortalıktan toplayabiliyor, ele geçirdiğiniz alanlara bilgisayar kontrollü robotlar, taretler ve tuzaklar kurabiliyorsunuz. Olayın sonunda da tüm alanları ele geçiren takım kazanıyor ve inanın aksiyon bir saniye bile azalmıyor. Tüm online oyun modlarında ve tek kişilik oyunda istediğiniz tip

kontrol şeklini seçmenize de izin verilmiş üstelik. Böylece PS2'de FPS kontrollerine alışkınsanız buna uygun şeyi seçerek yabancılık hissetmeyeceksiniz.

Her şeyin sevimli ve renkli olduğu bu tip bir oyundan, neredeyse PS2'nin en zevkli online oyununun çıkacağını kimse tahmin edemezdi, ama gerçek burada.

Normalde bu tip oyunları fazla oynamam. Gerçekten, Bir süre sonra tekrarlamaya başlarlar ve zorlanırım diye de her şey çorba edilip bırakılır. Ratchet & Clank önceki iki oyununda da bu yolu izlememişti, şimdi de izlemiyor. Online kısmı olsun, onlarca silahı olsun her alanda muhteşem bir iş çıkaran Ratchet & Clank serisinin en iyi bölümüne hazırsanız, Up Your Arsenal sizi en yakın mağazada bekliyor olacak. ☺

Juna Şentuna



RATCHET & CLANK. UP YOUR ARSENAL PLATFORM-AKSİYON www.playstation.com

Yapımcı: Insomniac Games

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: SCE

Fiyatı: --

Kaç Oyuncu: 8

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gerekşinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Onlarca silah ve yükselmeleri. Renkli

▲ bölümler.

▲ Süper online mod.

▼ Tek kişilik oyun

▼ süresi kısa

Alternatif: Jak 3, Sly 2: Band of Thieves

91

Tokyo'yu yeniden inşa ediyoruz

SHIN MEGAMI TENSEI

NOCTURNE

LEVEL HIT


Shin Megami Tensei tanrısının yeniden doğuşu gibi bir anlam ihtiva etmektedir. Buradan yola çıkarak oyunda neler olduğunu kestirmemiz pek mümkün değil. Hikâyede dünya mı yok oluyor, bir tanrı mı doğuyor, şeytani yaratıklar mı peşimizde, ben söylemesem hiç... Orada oturup hala düşünürsünüz Shin Megami ne demek, Tensei ne oluyor, Nocturne de neymiş diye. O yüzden değerimi bilin derim (megalomanyak yazar).

Japonya'da doğup büyüyen Megami Tensei serisi, Amerika'ya ve Avrupa'ya uğramayı yıllarca ihmal etmiştir. Neyse ki içinde birçok ekstra da barındıran Nocturne bölümü ile nihayet bu ünlü seriyle de tanıştık. Oyunun tam bir RPG olması kaçınılmaz gibi duruyor değil mi? En azından bana öyle geldi. Araba yarışı çıkacak değildi ya. Hi? Yok canım (kararsız yazar).

NEDEN?!

Tokyo neden yıkılıyor? Neden tüm insanlık bir anda ortadan kalkıyor? Bahsedilen "Demon"lar kimler? Niyetleri ne? Bunlar oyun boyunca soracağınız sorulardan sadece bir kaçı. Shin Megami Tensei başından sonuna kadar gizemli bir hikâyeye ev sahipliği yapıyor. Hikâyenin başlangıcından biraz bahsedersen oyun zevkinizi yıkılmış olmam, zaten ilk 10 dakikada olan oluyor. Buna göre siz Tokyo'da yaşayan sıradan bir gençsiniz ve öğrenmenizi görmek üzere bir hastaneye gidiyorsunuz. Çok geçmeden anlıyorsunuz ki, bu hastane dünyanın

yıkılmasını öngören bir tarikatın merkeziymiş. Tarikatın planlarına göre, yeniden doğuş için tüm insanlığın yok olması gerekmektedir. Bahsettikleri zamanda hastane içerisinde olmayan herkes ölecektir. Siz de şanslı bir dünyalı olarak o an o hastanede bulunuyorsunuz, tüm insanlık yok oluyor ve bir Demon'a dönüş-

ze katılma da, oyunun genelinde grubunuzun elemanlarını kendiniz belirliyorsunuz. Diyelim ki grubunuzda bir siz, bir de oyunun başında kendi kendine size katılan Fairy var. Girdiğiniz savaşlarda bir takım yaratıklar –ki aslında onlar da sizin gibi birer Demon, sizinle savaşacak. Burada dilerseiz Talk veya Fairy ile Se-

Şeytani varlıkların dünyayı ele geçirme planları bu sefer gerçek oluyor.

türülerek yıkılmış Tokyo'ya saliveriliyorsunuz.

Karakteriniz bir Demon'ın özelliklerini taşıyan bir insan aşında ve diğer RPG'lerden bayağı farklı olarak diğer insanları grubuna ekleyemiyor. Ortalıkta zaten insan kalmadığı ve karakterimizin (ismini kendiniz koyuyorsunuz) düşmanlarına karşı koyabilmesi için grubuna insanlar yerine, Demon'lar katılıyor. Bir Demon'ın nasıl grubunuza katılacağı da oyunun en çarpıcı özelliği.

BİR TUTAM FAIRY, 2 ÇORBA KAŞIĞI DIVINE ANGEL

Bazen hikâyenin ilerleyişine göre çeşitli yaratıklar si-

duce seçeneğini seçerek, karşınızdaki yaratıklarla konuşmaya başlayabiliyorsunuz. Aynı durumuna ve konuşmanın gidişatına göre yaratıklar grubunuzun birer üyesi olabiliyorlar ve bunu neredeyse oyundaki tüm yaratıklar için yapabiliyorsunuz. Düşman yaratıklar genelde grubunuza katılmak için sizden para ve eşya istiyorlar ve sonunda da bir soru soruyorlar. Bu sorunun doğru yanıtı da %90 ilk seçenek oluyor. Başarılı bir müzakere sonucunda da, ileriki savaşlarda kullanmak üzere yaratığınızı elde etmiş oluyorsunuz. Yaratıkları Final Fantasy'deki gibi Guardian Force'lar gibi düşünmeyin. Burada onlar da seviye atlıyor, güçlerini geliştiriyor ve grubunuzun gerçek birer elemanı





Demon özellikleri kazanan karakterimiz bu haline çok çabuk adapte oluyor.

olarak değer kazanıyorlar (nasıl cümle ama?).

Oyunun çok ilerisinde değil, neredeyse başlarında bu yaratıkları birbirleriyle kaynaştırabileceğiniz birer "Fusion" odasıyla da karşılaşıyorsunuz. İki yaratığı Fuse ederek, daha güçlü bir yaratığa ulaşmak mümkün. Hatta bu kaynaştırma işlemi sırasında bir yaratığı da kurban ederseniz, ortaya çıkacak yeni yaratık daha da güçleniyor.

Demon'larımızı başarıyla tarafımıza çektiğimize göre, kendimizi nasıl güçlendirebildiğimizi de inceleyelim. Savaşlara girip tecrübe puanı kazanarak seviye atlıyoruz (şaşkınlıktan yere düştünüz değil mi?). Her seviye atlayışımızda da karakterimizin 6 farklı özelliğinden birini 1 seviye geliştirebiliyoruz. Seçiminizi karakterinizi ne tür bir savaşçı olarak kullanmak istediğiniz yönünde yapabilirsiniz. Başrol kahramanımızın (biraz daha karakter deseydim kusacaktım) büyüsel alanda gelişimiye Magatama isimindeki büyümlü taşlarla sağlanıyor. Magatama'ların her biri içinde birçok güç barındırıyor ve Magatama'ları karakterinize sapladığımızda, o taşın güçlerini kullanabiliyor. Magatama'lar da aynı Demon arkadaşlarımız gibi kullandıkça seviye atlıyor.

Dante'nin karşımıza çıkmayacağı bir oyun olmayacak mı acaba?



SHIN MEGAMI TENSEI & FINAL FANTASY

Geleneksel karşılaştırma kutularında bu sefer çok ünlü bir RPG görüyoruz. Bakalım bu sefer nelere şahit olacağız?

	SHIN MEGAMI TENSEI	FINAL FANTASY
KARAKTER	Karakter namına göreceğiniz her tür canlı aslında canlı olmayabilir, bir Demon olabilir veya orada olmayabilir bile.	Kötü kötüdür, iyi de iyi. Her karakterin kendi hikâyesi vardır. Bir karakterin bir süreliğine bile oyundan çıkması bizi hüznü boğar.
ÇEVRE	İnsanlardan arındırılmış Tokyo'nun, düz ve detaysız mekânları bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Aslında her birinin arkasındaki düşünce çok sağlam.	Ovalardan yaylalara, mağaralardan deniz kıyısına kadar her türlü alan mevcut. Bazen "neden orada değilim ki?" demekten kendinizi alamıyorsunuz.
STRES	Kayıt noktalarının azlığı ve sizi nelerin beklediğinin belirsizliği her an tetikte olmanıza neden oluyor. Sınırdan girilip, gerildikçe hırçınlaşıyorsunuz.	Haha, hihı diyerek, Chocobo'ların sırtında sakince ilerliyoruz. Bir boss'la mı savaşacaksınız? Kayıt noktası hemen giriş kapısında...
KAVGA	Herhalde savaşırken en ince hesabı burada yapacaksınız. Yanlış bir taktik Game Over demek, zira ana karakteriniz düşünce oyun biliyor (yanındaki Demon'lar yaşasa bile).	Yeni bir GF, yeni bir büyü veya gerekli olan eşyayı bulmak için dövüşüyorsunuz ve galip hep sizsiniz.
SONUÇ	Karanlık, garip, uçsuz bucaksız bir dehliz...	Karmaşık gözükse de, her şey çok kolay ve bir o kadar da sevimli

GARİP

Anlatışı olsun, oynanışı olsun Shin Megami gerçekten değişik bir oyun ve her ne kadar oynanış ve sistem olarak diğer RPG'lere benzese de, anlatışı ve hikâyesiyle sizi sarmayı başarıyor. Değişik bir Cel-Shade grafik tekniğinin kullanılması da oyuna Anime havası katmayı başarmış. Zaten göreceğiniz tüm karakterler de Ani-

me'den fırlamışlar. Biraz Jade Cocoon, biraz Star Ocean, bir tutam da Final Fantasy'yi karıştırın ve karanlık bir yapıyla birleştirin. Ortaya çıkan sonucu merak ediyorsanız, bu oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. @

Tuna Şentuna



SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

RPG

<http://www.atlus.com>

Yapımcı: Atlus Software

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üzeri

Dağıtıcı: Atlus Software

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Zor

Grafik

██████████

Artılar/Eksiler

Ses

██████████

▲ İlginç senaryo, Yarahlıkları

▼ Kayıt noktaları çok az

Oynanabilirlik

██████████

▲ gruba ekleme, Farklı

▼ Savaşlar sıradan

Multiplayer

██████████

▲ Magatama'lar

▼ Mekânlar detaysız

Eğlence

██████████

LEVEL NOTU



Alternatif: Star Ocean: Till the End of Time, Xenosaga: Der Wille Zur Macht

82

Hırsız rakun ve ekibi

SLY2

BAND OF THIEVES

LEVEL CLASSIC

Bir süre önce Fırat Sly'in incelemesini yazarken neler hissetmişti acaba? Heyecanlanmış mıydı, duygusal anlar mı yaşıyordu, neydi? İşte hep bunları merak ettim. Gecelerim gündüzlerime karıştı. Aklım başka hiçbir şeye çalışmaz oldu. Bu nedenledir ki, Band of Thieves'i yakından takip ettim. Gözümü hiç üstünden ayırmadım. Her an Fırat bu oyunu da ele geçirebilir ve kendisi inceleyebilirdi ve ben de onun yaşadığı hisleri yaşamaktan sonsuza dek mahrum kalabilirdim. Neyse ki Sinan benim tarafımdaydı. Oyunu gizlice bana ulaştırdı ve şimdi her şeyi biliyorum... Oyun sadece eğlenceymiş arkadaşlar, büyütecek hiçbir şey yokmuş, iyi günler.

NINJA BENTLEY!

Clockwerk isimli metal kuşun Sly Cooper'ın ailesini nasıl tehdit ettiğini Sly Cooper isimli oyunda görmüştük. Sly, Clockwerk'ün işini bi-

tirmişti ve her şeyin yoluna girdiği düşünülüyordu. Band of Thieves'de ise işlerin o kadar da yolunda olmadığını görüyoruz. Klaww Gang isimli çete, sen gel dağılmış Clockwerk parçalarını topla, kendi kirli işlerin için kullan. Yaa yaa, durum hiç iyi değil sevgili okurlar. Ama Sly ve ekibi bu sefer Clockwerk'ten tamamıyla kurtulmaya karar vermiş durumda. Parçaları tek tek bulacak ve imha edecekler.

Ekibimizin elemanları Sly, Murray ve Bentley. Bu üçü hakkında soruları olan bu sayfalardaki kutuya bakiverisin. Tüm oyun boyunca her karakteri, eşit oranda olmasa da kontrol etmemiz gerekiyor. Hikâyenin baş kahramanı Sly olduğu için, rakun dostumuzu daha fazla görüyoruz ve zaten de en zevkli oynanış Sly'da.

Sly Cooper'ın aksine bu sefer daha özgürsünüz. Oyun dünyanın çeşitli

bölgelerinde geçiyor ve her bölgeyi bir görev almadan dolaşabiliyorsunuz. Bunu neden yapmak isteyebileceğinizi anlatayım. Öncelikle bulunduğunuz bölgenin yapısını bilmek isteyeceksiniz. Her bölgenin mimarisi bir hayli karmaşık ve birçok gizli şey barındırıyor. Mesela yeşil şişeler. Her bölümde 30 tane yeşil şişe bulunuyor ve bazılarının yerlerini bulmak gerçekten zor. 30 şişeyi de tamamlayınca Sly ekstra bir özellik kazanıyor. Şişeler gibi yine garip yerlerde bulunan bir diğer giz de satıldığında çok para eden değerli eşyalar. Bunları aldıktan sonra hiç hasar almadan

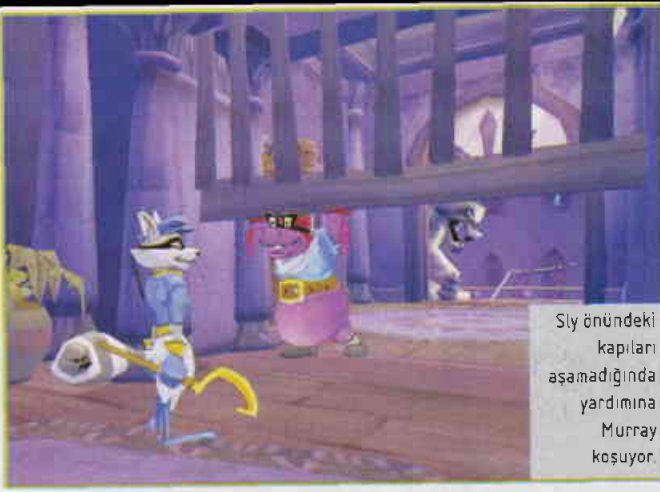
İplerin üstünde yürümek için zıplayın ve havadayken daire tuşuna basın

Bir kaplumbağa, bir hipopotam ve bir rakun ne ister?
Tabii ki değerli eşyalarınızı!



BU PARALAR NE İŞE YARIYOR?

Kutuları, vazoları parçaladığınızda, düşmanlarınızı yok ettiğinizde veya yankesicilik yaptığınızda bir dolu paraya kavuşacaksınız. Peki, bu altınlarla neler yapılabilir? Bulduğunuz bölgedeki üssünüze gittiğinizde ThiefNet'e bağlanarak çeşitli power-up'lara ulaşabilirsiniz. Bunlardan bazılarının kısıtlı kullanımı bulunurken, bazıları kalıcı biçimde karakterleri güçlendirebiliyor. Kalıcı olanlardan bazıları da çeşitli tuşlara atanarak, karakterinize ekstra hareketler kazandırıyor. Oyunda ilerledikçe bu altınları toplamaktan çok sıkılacaksınız, Takat işe yarar oldukları da bir gerçek.



Sly önündeki kapıları aşamadığında yardımına Murray koşuyor.



El fenerli gergedanlar Sly için fazla güçlü. O yüzden arkalarından sessizce ilerleyin.



o bölgedeki üssünüze götürmeyi başarılırsanız, Thief-Net'te para karşılığı satabiliyorsunuz. Ortalıkta dolaşırken yapabileceğiniz son aktiviteyse düşmanların ceplerini boşaltmak. Bazen çok değerli eşyaları bir aygırın cebinden araklamak mümkün oluyor.

ÖNCE PLAN YAPIN

Bir bölgedeki amacınız, orada aktif olan Klaww Gang üyesinin sahip olduğu Clockwerk parçasını ele geçirmek. Bunu gerçekleştirmek için de sağlam bir plan yapılması gerekiyor. Önce Sly ilgili mekânda fotoğraflar



EKİBİMİZİ TANIYALIM



SLY: Kendisi hem rakun hem de hırsızdır. Elindeki orakla düşmanlarını pataklayabilir, iplere tutunabilir ve yankesicilik yapabilir. Bir ninja kadar sessiz ilerlemenin yanında, el bezi büyüklüğünde bir aiana 20 metreden sessizce inebilmek de sadece Sly'ya özgüdür. Kibarlığı asla elden bırakmayan Sly, gerektiğinde bir dans ustası olduğunu kanıtlayarak kaçınmaz.



MURRAY: O bir Yeşil Dev, o bir Hulk Hogan, o bir mor hipopotam. Sly'nin ekibinin en güçlü üyesi olan Murray, düşmanlarını iki, bilemediniz üç vuruşta rahatça yıkabiliyor. Yere yığılanları da tutup fırlatıyor. Tutup fırlattıklarında da... Kendisi bu kadar güçlü ve bu kadar büyük cüsseli olduğu için ne Bentley, ne de Sly gibi narin hareket edemiyor ve gizliliğini korumakta zorluk çekiyor.



BENTLEY: Çok zeki ve görev sırasında bir o kadar da heyecanlı olan Bentley, bana kalırsa grubun en sevimli elemanı. Saldırıları grup arkadaşlarından çok daha zayıf olmasına rağmen, uyku etkisi yapan dartları ve bombalarıyla dikkatli kullanıldığında çok etkili olabiliyor. Bentley elinizdeyken yürüyüşüne ve yerinde dururken kıpır kıpır olmasına dikkat edin.

çekiyor, bunları Bentley'ye getiriyor ve Bentley de ekibin tümüne görevleri dağıtarak planı oluşturuyor.

Görevlerimiz genellikle bir yere gizlice ulaşıp oradaki bir cihazı bozmak veya bir şeyi çalmayı kapsıyor, ama bunun dışında o kadar farklı görevlere de çıkıyorsunuz ki, önünüzdeki bölümlere ulaşmak için hep bir amacınız oluyor. Bir görevde Sly'nin en iyi şekilde dans etmesini sağlarken, bir diğerinde uçaksavarla bir helikopteri düşürmeye çalışıyorsunuz. Bentley'nin ufak helikopterleri, ses titreşimleri yayan oklarla kaplı karpuz yedirme, Bentley'i kuleye

fırlatma, ekip aracına saldıran düşmanları durdurma derken görevler bizi sıkmadan ilerliyor.

Görevlerde ilerlerken de ilk oyunda olduğu gibi sürekli kaçmak zorunda değilsiniz, zira artık bir enerji çizginiz var. Dört-beş vuruşa kadar dayanan enerjiniz sayesinde artık daha cesurca ilerliyorsunuz. Buna ek olarak oynanış suya veya boşluğa yuvarlandığınızda aniden ölmemenizle daha sevimli hale getirilmiş.

Grafikler ve sesler konusunda diyebileceğim bir şey varsa, o da mükemmel olduklarıdır. Cell-shade'li grafikler, üstünüze üstünüze gelmeyen arka plan müzikleriyle ve çizgi filmvari ses efektleriyle birleşiyor, siz de ekranın karşısında çizgi film izlemişçesine eğleniyorsunuz. Sly ve hırsız arkadaşlarının son macerasını geçirirsiniz üzüldürsünüz. Söylemedi demeyin. @

Tuna Şentuna



SLY 2: BAND OF THIEVES

PLATFORM-AKSİYON

www.playstation.com

Yapımcı: Sucker Punch

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtıcı: SCE

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENERLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Dyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereklinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Farklı görevler, farklı karakterler. Bir dolu

▼ Ne olursa olsun bir

Dynanabilirlik

▲ power-up. Eğlenceli

▼ süre sonra her şey

Multiplayer

▲ oynanış. Grafikler.

▼ tekrarıyor gibi geliyor.

Eğlence

LEVEL NOTU



Alternatif: Viewtiful Joe, Jak 3

90

CALL OF DUTY

FINEST HOUR



İkinci Dünya Savaşı sanki hiç bitmedi...

İzlenmesi gereken yol şöyle: Önce Saving Private Ryan, Windwalkers, We Were Soldiers gibi savaş temalı filmler seyredilmelidir. Mümkünse bu filmlerin arasına dağıtıcı bir öge girmemelidir ki atmosfer bölünmesin. Yeterli miktarda kendimizi garip hissettikten sonra doza Band of Brothers serisiyle arttırılmalı ve 10 bölüm bir çırpıda izlenmeli, duygulu anlar yaşanmalı ve savaş her yönüyle hissedilmelidir. Eğer artık gördüğünüz ilk insanı bir düşman askeri, arkadaşlarınızı da her an sırtınızı kollayacak birer asker olarak görmeye başladıysanız, bozulan psikolojinizi eski haline getirmek için hislerinizi bir yere dökmeniz gerekmektedir. Bu bir vazoyu duvara fırlatarak giderilebilir veya vazoya kıyamıyorsanız kendiniz duvardan duvara da çarpabilirsiniz –ki bunların ikisi de tavsiye edeceğimiz yöntemlerden değil. Benim önerdiğim şey daha basit. Kendinizi bir oyunla sakinleştirin! Hayır, Teletubbies oyunu olmaz ~ Mario da olmaz ~ Neden zorlanmayı Call of Duty: Finest Hour oynamıyorsunuz ki? Neden...

RUSLAR, İNGİLİZLER VE...

... Elbette Amerikalılar. Bu üçlü olsa olsa bir barda yan yana gelebilir veya bir fıkrada. Elimizdeki durumda ise Nazi'lerin kökünü kazımak için bir araya gelmişler.

Kim olduğunuzu kısaca anladığınız göre, PC'lerin en iyi FPS'lerinden olan Call of Duty'nin, Finest Hour takısı olarak PS2'de ne yaptığını anlatmanın sırası geldi. PC'deki Call of Duty'yi aynen alan ve sizi nişan almak için DualShock Analog düğmeleriyle başbaşa bırakan yapıtın PS2'deki adı Finest Hour. Buradan çıkarılacak kesin ve net bir sonuç var: PC'de Call of Duty oynadıysanız burada hiçbir işinizin olmadığı. Oyunla ilk defa tanışanlarsa B Blok, Kat 2

No: 1'e alıyoruz.

Savaşa bir Rus askeri olarak başlıyoruz. Öyle Rus'uz ki bize bir silah bile vermiyorlar. Elinize üç-beş tane kurşun tütüştürüldükten sonra savaş alanına yollanıyorsunuz. Ancak ilk bulduğunuz ölü askerin si-



Bu tip imkanlara fazla kavuşamıyorsunuz. Bulunca tadını çıkarın.



Volga'yı geçmeye çalışırken kafanızı aşağıda tutun. Daha silah bile tutmadan ölmek istemezsiniz.



Düşman uçaklarını makineli tüfekte indirmek mümkün değil, boşuna çabalamayın.



PS2 İNCELEME

"Nazi buldun mu öbür, tank gördün mü kaç" demişler. Demişler miydi?



lahını alarak siz de savaşta etkin bir rol oynamaya başlıyorsunuz. Rus bölümlerinden sonra bir İngiliz askeri yönettiğiniz bölümler ve son olarak da Amerikan askerlerinin savaşı görüyorsunuz. Burada yaşanabilecek bir problem varsa o da çeşitlilik sağlama adına oyunun atmosferinden kopabilirsiniz. Tüm oyunu belirli bir askerın gözlerinden oynamak yerine, üç farklı askerın bakışından görüyorsunuz. Oyunda binlerce bölüm de olmadığından, senaryonun etkisi azalıyor. Tam İngiliz görevlerine alışmışken bir bakıyorsunuz bir Amerikan birliğinin içindesiniz.

KONVOY

Call of Duty'de artık çoğu savaş oyununda olduğu gibi, tek başınıza Rambo'culuk oynamak yerine bir takım olarak hareket ediyorsunuz. Daha doğrusu bir takımın parçasıyız. Brothers in Arms'da (sayfa 18) olacağı gibi kimseye emir verip, ne yapmaları gerektiğini söyleyemiyorsunuz. Onun yerine kaptanın emirlerine uyarak görevi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Çoğu görevde tüm birlik aynı anda hareket ederken, bir tetikçinin geçit vermediği bir alanda tek başınıza o tetikçiyi halletmeniz istenebilir. Takım arkadaşlarınızın yapay zekâsı çok parlak olmadığından, özellikle bir konvoyu veya bir askeri korumakla görevlendirildiğiniz bölümlerde iş hep size düşüyor. Bir ekip olarak ilerlemenin gerçekçiliğe katkısı tartışılmaz.

Bir kez daha belirteceğim, bu oyunda Rambo değilsiniz. O yüzden yanınızda da tüm Nazi ordusunu tek başınıza yok edecek kadar silah ve cephane taşımanıza izin verilmiyor. Bir tabanca, bir makine, bir tüfek ve birkaç tane de bombadan fazlasını yanınızda barındıramıyorsunuz. Yerdeki bir silahı beğendiniz ve üstünüzde de onu alacak yer yoksa elinizdeki bir silahla takas etmeniz gerekecek. Size silah tavsiyesi vermemi de derseniz, bir Sniper Rifle'a ulaştığınızda buna sınırsız olabilirsiniz. Tabii içinde bulunduğunuz bölüm dar koridorlardan oluşmuyor ve yakın dövüşe yönelik değilse. Tüfekler genel olarak daha az sapma yaptığından, geniş alanlarda makineli tüfekleri tercih et-

meyin. İşe yaramayan tek silahınız da tabancanız olacak sanırım. En azından ben hiç kullanmadım, yanımda gezdirip durdum süs diye.

NİŞAN AL... VE... NİŞAN ALAMIYORUM!

Tamam, başınızı şişirmeyeceğim analog kontrolör ve FPS yakınlaşmasının doğurduğu garipliklerle. Yine de şunu bilmeniz istiyorum ki, PC'de sadece üç poligonu gözüküren bir askeri fare sayesinde öldürebilirken, burada böyle bir hassasiyeti yaşamak mümkün olmuyor. Herkesi Headshot ile indirmeye de meraklıysanız, işinizin ijiye zor olduğunu bilin. Neyse ki tuş dağılımında herkese uygun bir seçenek bulunuyor. Commando stili tavsiyemdir.

Oyun süresi hayli kısa olduğundan (8 saatte bitiyor), sonunda online oyuna da bakmak isteyeceksiniz. Burada dört farklı oyun modu bulunuyor. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag ve Search & Destroy. Counter-Strike'çiler Search & Destroy'u sevebilirler, çünkü burada da aynı bomba kurma hadisesi söz konusu. Online oyundaki garip bug'ları es geçip, bulunduğunuz takımdan diğer takıma istediğiniz

an geçebilmeniz gibi bir konuya dikkatinizi çekmek istiyorum. Kaybeden olmak istemediğinizde tek tuşla diğer takıma adım atabiliyorsunuz. Çok garip, çok...

Gelelim son söze. Ne grafik ne de ses olarak harikalar yaratmayan Finest Hour, oynanışta da bir mükemmellik sunmuyor. Oyun için kötü demeyeceğim, fakat kontrollere alışmak, asla tam olarak istediğinizi yapamamak ve görevler içinde checkpoint'lerin bulunmaması nedeniyle bir bölümü tekrar tekrar oynamak zorunda kalmanız can sıkıyor. İkinci Dünya Savaşı fanatikleri ve Call of Duty'yi PC'de oynamayanlar deneyebilirler, ama PC'de CoD'u bir kez olsun denemiş olanlar için Finest Hour büyük bir geri adım.

Tuna Şentuna

CALL OF DUTY: FINEST HOUR FPS www.callofduty.com/finesthour/

Yapımcı: Spark Unlimited
Dağıtıcı: Alsan

Orijinal Olarak: Var
Fiyat: 130 YTL

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Kaç Oyuncu: 16

DESTEKLENERLER

Dolby Pro Logic II DualShock 60Hz Modu Online

Oyuna Altmak: Orta İngilizce Gereksinimi: Yok Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Sağlam atmosfer. Dengeli oynanış. 16 kişilik online oyun.

▼ Kontroller Anlamsız. Zor görevler Online oyundaki bug'lar.

LEVEL

NOTU



Alternatif: SOCOM II, Shellshock NAM'67

72



THE LEGEND OF ZELDA

the Wind Waker

LEVEL CLASSIC

Hep merak ettim, Zelda'nın o Yedigün reklamında ne işi vardı?

Öncelikle bana bu fırsatı verdiği için Level dergisine ve yapımında tüm emeği geçenlere teşekkür ederim. Şimdi gençliğimizin içinde bulunduğu büyük bir hatayı düzeltmek istiyorum. Efenim, bu sarı saçlı, yeşil kukiletalı Zelda karakteri var ya... Aslında onun ismi Zelda değil. 10 küsur yıldır çıkan ve bu karakteri yönettiğiniz tüm oyunlarının ismi bir şekilde Legend of Zelda (Zelda Efsanesi) olduğu için gençliğimizin böyle bir hataya düşmesi doğal. Ama Zelda, aslında bu oyunlarda kurtarmamız gereken prensesin adı. Bizim sarı kafanın adıysa Link. Toz içecekte olduğu gibi. Tek farkı bunu suya karıştırınca erimiyor. Teşekkür ederim.

Tanışma faslından sonra Level'daki ilk Gamecube incelemesine de hayırlısıyla başlayalım. Evet, Legend of Zelda: Windwaker 2 yıl önce çıkmış bir oyun olabilir. Ve evet, bu arada oyun teknolojisi çok ilerlemiş olabilir. Ama söz konusu oyun zevki, oynanabilirlik ve tarz olunca pek az oyunun Wind Waker'ın seviyesine eriştiğini söylemeden edemeyeceğim. Kimilerine göre gelmiş geçmiş tüm sistemlerdeki en iyi oyun Legend of Zelda: Ocarina of Time'dir. Legend of Zelda: Wind Waker da ondan sonra çıkan ilk Zelda oyunu. Bu isme biraz yabancı kaldığınızı görür gibiyim, o yüzden sizi Zelda oyunlarının temelini oluşturan "oynanabilirlik" ile tanıştırayım.

ÇAYIR ÇİMEN KESELİM

Windwaker'da amacınız, önceki Zelda oyunlarında olduğu gibi, inanılmaz uzunlukta bir macerayı yaşamak. Bu macera boyunca kimi zaman gizlenecek, sık sık kılıcınızla (veya elinize geçen herhangi bir şeyi kullanarak) dövüşecek ve size verilen irili ufaklı görevleri yerine getireceksiniz. Klasik konsol RPG oyunlarının tarzına benziyor, ama ekran görüntülerine bakınca oyunun bir çocuk oyunu olduğunu düşünmeden de edemiyorsunuz değil mi? Ama çok yanılıyorsunuz, çünkü Wind Waker saksıyı fazlasıyla çalıştırmanız gereken bir aksiyon oyunu.

Daha önceki Zelda oyunlarını oynamamış iseniz, Wind Waker'ın zevkinden ne kaybedeceksiniz? Hemmen söyleyeyim, hiçbir şey, çünkü oyun ilginç bir şekilde önceki Zelda'ların hikâyelerini de kapsıyor. Oyun Link daha ergenlik çağına basacağı gün başlıyor. Ve ergenlik çağına basan her çocuk gibi, Link de efsanelerde "Zamanın Kahramanı" diye adı geçen kahramanın yeşil kıyafetlerini giymek zorunda o gün için. Ama bu sırada bir korsan gemisini kovalayan devasa bir kuş, gemiden genç bir kızı kaçırıyor ve ormana düşürüyor. Ama Link onu kurtarmaya giderken, o dev kuş tarafından canından çok sevdiği küçük kız kardeşi kaçırılıyor bu sefer de. Link de gözü yaşlı ninesini bırakıp kılıcını ve kalkanını aldığı gibi kız kardeşini kurtar-

mak için boyundan büyük bir maceraya çıkıyor korsanlarla birlikte. Bu ilk bölümler oyunun yapısını öğretmek için tasarlanmış çok iyi bir tutorial aslında.

ÇİZGİ FİLM GİBİ

Zelda'nın basit bir oyun zannedilmesinin en büyük nedeni Cell-Shading grafikleri. Buradaki resimlerle anlatılamayacak kadar güzel aslında Wind Waker'ın grafik ve animasyon tarzı. Ufacık bir sıpacık olan Link'in tüm hareketleri, bin türlü surat ifadesi, açık denizde esen rüzgârı temsil eden çizgileri, lav kaynayan mağaralarda ortamın sıcaklıktan eğilip bükülmesini görmeden anlamanız mümkün değil bunu. Kendine has çok şık ve artistik bir stili var grafiklerin. Tek bir şikâyetim var, açık mekânlarda biraz uzağınızdaki grafikler bulanıklaşıyor. Bunun framerate sorunuyla ilgisi olduğunu da sanmıyorum.

Oyunun sesleri de tahmin edeceğimiz gibi aşırı sevimli. Link'in yerde sürünürken çıkardığı "vici vici" ses efektini yadırgamıyorsunuz. Konuşma yok denecek kadar az. Sadece önemli karakterler diyaloga girdiğinizde ağlama, gülme gibi ses efektleriyle canlandırılmış. Link ise tam anlamıyla bir "Gordon Freeman". Savaşlardaki ciyaklamaları hariç yazılı tek bir kelime repliği bile yok. Ama bu hiç problem değil, Zelda oyunlarının genel tarzı bu.

Zelda'nın neden bu kadar tutulan bir oyun olduğunu anlamak hiç de zor değil. Karmaşık hikaye-



Link'in yüz ifadeleri o kadar çeşitli ki, ne düşündüğünü her an anlayabiliyorsunuz. Bu uçuştan sonra temiz (ve yeşil) bir iç çamaşırını gerekecek kendisine.



Dövüşler esnasında efektler biraz görüştünüzü kapatabiliyor. Ama o kadar rahat ve hızlı ki, pek de rahatsız etmiyor bu.



Wind Waker'ı bulduğunuz andan itibaren, bulmacaların çözümünde rüzgârın yönünü de hesaba katmalısınız.



Ortamların atmosferi o kadar iyi verilmiş ki, lavdan kaynayan bu çukurlarda sıcaktan siz de bunalacaksınız.

li, daha olgun oyunları seven ben, oyuna aşık oldum. Sebebi de insanı hem sürekli düşünmeye ve hem de her yeri köşe bucak araştırmaya yönelten yapısı. Her yeri gezmek, her şeyi görmek istiyorsunuz. Ve oyun bunu ödüllendiriyor. Oyuna başladıktan 4-5 saat sonra King of Red Lions adlı konuşan bir sandalla yedi denizlere yelken açıyorsunuz. Görevi ilerletmek için gitmeniz gereken genellikle tek bir ada ama gezebileceğiniz koca bir deniz var. Hazine peşinde koşabilir, martıları kullanarak gidemediğiniz yerleri araştırabilirsiniz, denizlerin tehlikeli sularında maceraya çıkabilirsiniz. Tüm bu sırada gece/gündüz döngüsü ve rastlantısal fırtınalar, deniz canavarları ve girdaplarla karşılaşacaksınız. Wind Waker her ne kadar çizgisel bir oyun olsa da yapılacak o kadar çok şey var ki, tek bitirişte Wind Waker'ın tamamını görmek mümkün değil.

RÜZGÂR UYANDIRAN

Oyunda Link'in herhangi bir özelliği gelişmese de, bulunduğu eşyalar sayesinde kabiliyetleri ve yapabildikleri artıyor. Belli yerlerden sallanıp karşıya geçmeye yarayan ipli kanca, eğer bağlantı kablonuz varsa GameBoy Advance'ınız aracılığıyla oyunda size yardım eden Tingle, birden fazla düşmanı hedef alıp hepsine birden vurmanızı sağlayan bumerang, hayvanlara çeşitli işler yaptırmanızı sağlayan yemler... Ama bunlardan en önemlisi, oyuna



LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER AKSIYON / ADVENTURE

www.zelda.com

Yapımcı: Nintendo
Dağıtıcı: Nintendo

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 76 YTL

Yaş Sınırı: Herkes
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Titreşim 60Hz Modu Dolby, Stereo GBA Desteği Dalgıç

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Oynanıştaki zenginlik

▲ Orijinal fikirler. Grafikleri

▲ sanat eseri gibi. İki oyun

▲ bir arada Çok şirin!

▼ Bazen fena halde kayboluyorsunuz. Açık alanlardaki bulanıklık

▼ Müzikler.

LEVEL NOTU



91



bu silahlar genelde sizin boyunuzdan büyükler ve bunlarla kalcan kullanamıyorsunuz. Yapılacak en güzel şey bu silahları düşmanın kafasına veya gidip almayacağı bir yere fırlatmak (uçurum gibi).

Wind Waker'ın oynanışında hiç mi pürüz yok, tabii ki var. Bazen ne yapacağınızı bilemeden uzun süre dolaşık duruyorsunuz. Yüksekçe bir yerden düştüğünüzde de hem tüm o platformları tekrar dolaşmak, hem de aynı düşmanlarla tekrar tekrar savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Üst üste birkaç kere bir atlayışı kaçırdınız diye aynı yerleri dolaşmaktan baygınlık geçirmeye başlıyorsunuz. Ayrıca aldığınız görevlerin tuluğu bir günlük yok, hepsini aklınızda tutmanız gerekiyor. Bu arada, oyuna büyük bir artı da yanında bir önceki Zelda oyunu Ocarina of Time'in de gelmesi. Yani bir oyun fiyatına iki oyun sahibi oluyorsunuz.

DESTUR VAR MI?

Bu ilk ay Gamecube'un en önemli oyunlarından Metroid Prime'ı mı inceleyeyim diye çok düşündüm. Sonunda Wind Waker'da karar kıldım. Eğer bu küçük kutunun kendine has oyunlarını merak ediyorsanız, Wind Waker iyi bir başlangıç olacaktır. Aşırı sevimlilik gözünüzü korkutmuyorsa, konuşan bir kayığın içinde seyahat etme fikri size tuhaf gelmiyorsa ve bir oyunda orijinallikle oynanabilirliğe önem veriyorsanız, Legend of Zelda: Wind Waker'ı almak için fazla düşünmeyin. Bu arada, nerede bu Zelda yahu?! ☺

-Sinan Akkol



Büyüleyici bir masal diyarına hoş geldiniz!



FABLE

LEVEL HIT



Fable, açıklandığı günden bu yana gittikçe artan bir şekilde biz RPG severlerden ilgi, heyecan ve beklenti toplamış bir oyun. Tabii şu ana kadar gördüğümüz oyun içi görüntülere çenemizin yerinden düşmesi de bunda bir miktar rol oynadı, oynamadı değil. Ama bu kadar büyük bir beklentinin arkasında da oyunun tasarımına olan güven yatıyor. Kimdir bu adam? O oyun dünyasının bir efsanesi: Peter Molyneux (mutlak aletleriyle alakası yoktur!)

Populos ve Black&White gibi klasiklere imza atan Molyneux'nün her oyununda amacı önceki oyunlarından daha gerçekçi bir tür simülasyon yaratmak. Bize ilk kez bir oyunda o tam anlamıyla tanrıçılık oynattı ve tabii daha sonra da dev bir gorile kakasını nereye yapacağını öğretmekle görevlendirdi! Ama önceki hiç bir tasarımı Fable ile kıyaslanamaz. Çünkü Fable fantastik bir dünyada geçen bir RPG'den öte bir oyun, bir yaşam simülasyonu! Çocukluğundan itibaren iyi ve kötünün, ışığın ve karanlığın savaşında yolunu bulmaya çalışan bir kahramanın rolünü üstleniyoruz. Her hareketimiz geçmişimizi ve geleceğimizi yazıyor, biz Fable'da bir kahraman yaratıyoruz! Bir fantezi dünyasında yaşasaydınız gerçekten ne yapardınız? Kimden ve neden yana olurdunuz? İsterseniz gerçek anlamıyla bir kahraman olun, iyileri koruyup kötülerle savaşın, isterseniz güçlerinizi sadece kendi çıkarlarınız için kullanın, bütün seçimler ve sonuçları sizin.

ATMOSFER

Fable gerçekten de enfes grafikleri ile insanı büyüliyor. Albion isimindeki bu fantastik dünyayı gezerken gerçekten bir masal diyarı havası soluyor insanı. Gündüzden geceye, geceden gündüze, ışıklar ve renkler hep bir akış içinde, atmosfer hep büyüleyici. Fable kesinlikle oyuncunun göz zevkine hitabeden bir oyun.

Bu grafikleri pekiştiren şey ise müzikler, ah gerçekten harika müzikler. Fable'in hafif müziklerini insan bıkmadan usanmadan dinleyebilir. Oyunun atmosferine göre değişen, hava şartlarına, durumlara göre değişen, alçalan ve yükselen yani sizi oyunun



içine çeken müzikler bunlar. Ama oyunda herkes tarafından tanınan bir kahraman olunca bütün kasabaların aynı ses efektleriyle devamlı sizinle konuşması can sıkıcı bir hal alıyor.

Oyunun genelinde aydınlık bir atmosfer hâkim olsa da ilerledikçe göreceğiniz gibi çok karanlık ve korkutucu mekânlar da var. Özellikle bu karanlık mekânlarda ve yaşayan ölülerin olduğu yerlerde müzik de mekân kadar karanlık bir ton alabiliyor. Oyunun baş-

larında hemen hemen bütün oyunun nispeten mutlu, esprili, neşeli ve duygusal bir karışım olarak devam edeceğini sanmıştım. Memnuniyetle söyleyebilirim ki oyunun ilerleyen kısımlarında gayet ciddi, o şirin tarzda grafiklere rağmen insanı ürpertebilecek birkaç mekân var.

X-Box gerçekten yetenekli bir makine ve programcıların çok özen gösterdikleri belli oluyor. Oyun boyunca ancak pek az program hatasıyla karşılaşacağınızı şimdiden müjdeleyeyim. Bölümler arası geçişlerdeki yüklemeler biraz vakit alsa da kesinlikle oyunun performansı çok iyi.

NE ÇABUK GEÇTİ AH ŞU ÇOCUKLUK

Fable'in karakter geliştirme sistemi kendine has ve çok başarılı. Çok kısa süren ve daha ziyade oyunu oynamayı öğrendiğimiz çocukluk, gençlik dönemlerinden

Fantastik bir yaşam simülasyonu





rayı katlayabilirsiniz. Bu görevlerden fazladan tecrübe ve para sağlamak için mükemmel bir yöntem. Görevi koruma büyüleri ve zırh olmadan, çizik bile almadan, kimseyi öldürmeden veya katliam yaratarak bitirmek gibi pek çok seçenek var ama bunları göreve başlamadan seçmelisiniz! Aslında çoğu görevi geçmek kolay, ama bu seçenekler inatçı bir oyuncuyu diğerlerinden ayırıyor ve oyuna zorluk, mücadele ve eğlence katıyor. Başardığınız her işle, öldürdüğünüz her canavar veya masumla ününüz artıyor! İnsanlar sizi seviyor ve sayıyor veya korkuyor.

Böylece aslında ana görevi gayet kısa sürede bitirilebilen oyun ün ve para artırarak, karakter geliştirerek ve insanlarla etkileşimde bulunularak çok uzun süre oynanabiliyor. Çok kısa olan hikâyeyi anlatıp oyun zevkinizi katletmeyeceğim. Ama maceranın sizi sürüklediği yerler oldukça ilgi çekici. Kasabalarda evler satın alabilir, aşklar yaşayabilir, evlenebilir, dükkanlar arasında ticaret yapabilir ve oyunun gizlerini çözebilirsiniz! Ayrıca şu da var ki ilerle seviye yetenek ve büyüler çok fazla tecrübe puanı tükettiğinden oyu-

nu birkaç kez oynayıp farklı karakterler yaratabilirsiniz.

Tecrübe puanları yakın dövüş, uzaktan dövüş ya da büyü kullanımına göre kazanılırken bir de genel tecrübe denilen ek bir havuzdan istenilen yetenekleri satın almak mümkün. Karakteriniz tek bir oyunda her şey olamıyor. Sağlam bir dövüşçü, bir suikastçi, hirsiz, büyücü vb olmaya yoğunlaşabilirsiniz. Oyunun büyü sistemi mükemmel ayarlanmış, bir savaşçı ya da okçu bazı büyüler yardımıyla birkaç kat daha etkili olabilir. Ya da saf bir büyücü etrafa dehşet saçabilir. Bütün kontroller çok iyi ayarlanmış ve kullanması çok kolay, ayrıca gerçekçi. Ama ne yazık ki dostları da seçip karışık dövüşlerde öldürmemize yol açabilen hedef seçme olayı işleri iyi kahramanlar için çok zorlaştırabiliyor.

Fable, PC oyuncularına konsol aldirabilecek bir oyun. Zaten koltuğunuzun rahatlığında oyun oynamak bilgisayar karşısında oynamaktan çok daha farklı ve akşamın yorgunluğuyla birleştiğinde cezbedici. Oyun kurmadan kaldırmadan, sadece oyunu yerine yerleştirip oynamaya başlamak harika bir olay. Ama bence tabii ki PC'nin keskin kontrolde olma hissine sahip değil, PC'deki o tecrübeye yoğunlaşma yok. Neyse, bunu bir kenara bırakalım. Fable her ne kadar vaat ettiği her şeye sahip olmasa da çoğuna sahip. Hayalini kurduğumuz mükemmel, sınırsız fantastik yaşam simülasyonu değil. Ama akla hayale gelmeyecek çeşitlilik, esneklik, detay, sırlar ve sürprizler barındırıyor en iyisi siz şu anda X-Box'ta oynayabileceğiniz en iyi RPG'yi kaçırmayın, biraz da kendiniz keşfetmenin tadını çıkartın!

Ali Güngör

sonra bir kahraman olarak loncadan ayrılıyoruz. Aslında çocukluğun bu kadar kısa sürmesi ve oyunun başında karakter yaratımı olmaması bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Karakter oyun içerisindeki kararlara göre geliştiği için bunu biraz sineye çektim ama yine de oyunu oynarken erkek bir karakter ve belirli bir yüze mahkûmsunuz. Cinsiyeti ve karakteri davranışlarımızla belirlense de biz daha fazlasını bekliyorduk. Yine de Fable'in karakter değişimi oldukça etkili. Ay ışığı ve geceyi seçen karakterlerin rengi solarken gündüz dolaşan karakterler bronzlaşıyor. Çok yemek yiyen şişmanlıyor ve az yiyen zayıflıyor! İyi kahramanlar meleksi bir görünüm kazanırken kötü kahramanlar şeytani bir görünüm alıyor! Giydiğiniz giysiler, zırh, silahlarınız, dövmeleriniz, saçınız ve sakalınız hepsini siz seçiyorsunuz. Farklı görünüşler farklı tepkiler alıyor! Yaptığınız en basit seçim bile bütün karakterinizi ve sosyal ilişkilerinizi etkiliyor. Karakter özelliklerinizi barındıran ekran sayfalar boyunca yaptığınız her şeyi, karakterinizi size anlatıyor. Büyü enerjisi sizi yaşlandırırken yediğiniz yiyecekler şişmanlatıyor, güçlendiriyor, yüzünüzde savaşların yara izleri kalıyor, oyun boyunca değişiyor, yaşıyorsunuz.

LONCA

Lonca ister iyi ister kötü olalım bizi kabul ediyor ve buradan farklı görevler almak mümkün. Senaryo iletilen ana görevleri de buradan kabul ediyoruz. Görevleri gerçekleştirmeden övünebilirsiniz ve eğer övünüğünüz şeyleri başarırınsanız ortaya koyduğunuz pa-



FABLE

Yapımcı: Big Blue Box
Dağıtımçı: Microsoft

AKSIYON RPG

Orijinal olarak Yok
Fiyat: -

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

Yaş sınırı: yetişkin 17+
Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

X-Box Live Desteği

Oyuna alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Yüksek

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Artılar/Eksiler

▲ Grafikler, müzikler ve

▲ atmosfer. Hikaye ve mizah.

▲ Karakter gelişimi

▲ Detay ve çeşitlilik

▼ Kısa sürede

▼ bitirilebilen ana hikâye

▼ Düşman seçme

▼ sisteminde hata.

▼ Az çeşit giysi



86

derindekiler

Bundan sonra Derindekiler'de incelenen oyunların demolarını, eğer Windows XP'de sorunsuz çalışıyorsa Level CD'sinde vereceğiz. Elbette bu oyunların demolarının çıkmış olması gerekiyor vermemiz için. Mesela Ecstatica 2 gibi... Neyse, bu ay neler çıkardık bakalım deniz dibinden...

Ecstatica, Ecstatica II

Lanetten kurtulma tarifi...

"C:", "dir", "cd..."mı ilk satın aldığım zamanlar, Prince of Persia'dan sonra "iş bilgisayarı"nda" oynadığım ilk oyunlar... Ecstatica... Sistem gereksinimleri: 486 SX 25, CD-ROM, DOS 5.0... Karanlık güçler tarafından lanetlenen Ecstatica'yı kurtarmak için oturdum, velilerim tarafından fazla ısınmaması gerektiği söylenen bilgisayarımın başına. Herkes gibi sonunda dayanamayıp ben de Amiga'mı PC için sattım, ama Japon çizgi-filmlerindeki çocuklar gibi gözlerim dolu doluydu bunu yaparken. Amiga'yı unutmama neden olan oyunlardan biriydi Ecstatica. Bir devrim miydi? Belki de. Belki de aksiyon oyunlarında "ilerle-vur" sistemine başkaldıran ilk oyun. Bez bebek karakterlerin ellerinin iç açılı toplamı neden 360 derecedeydi, bilmiyorum. İlginc bir grafik tarzıydı ama. Kırmızı-turuncu grafikler, renkli karakterler, akıcı animasyonlar... Dövüş sistemiyse hiç bir aksiyon oyununda olmadığı kadar esnekti. Adventure da vardı işin içinde. Bu da PC'deki ilk aksiyon-adventure'lardan birini, Ecstatica'yı ortaya çıkardı. Bir strateji oyunundaki kadar geniş bir haritaya sahipti oyun. Keşfedecek çok fazla şey, gidecek birçok yer vardı. Ama bunlar Ecstatica'nın sadece yarısı.

İkinci Ecstatica, esas adamımızın karanlık güçleri bulmak için dönmesiyle başlıyor. İlk Ecstatica'dan sonra sadece birkaç ekle

oyun geliştirilebilirdi. Ama ikinci Ecstatica, Ecstatica II bambaşka bir biçimde karşıma çıktı. Oda ısınsını aştı bilgisayarım yeniden. Ama vazgeçtim mi? Hayır. Daha fazla bulma, daha iyi grafikler, derin atmosfer, daha esnek bir dövüş sistemi, mükemmel bölüm tasarımları... Kuleye tırmanıp anahtar almaya çalıştığım bölüm mesela... Aşağıya baktığımda başımın döndüğünü hatırlıyorum. Aslında "bölüm tasarımı" demek yanlış olur. Tek bir haritadan oluşuyor Ecstatica II. Ara yüklemesiz, içine girdiğinizde, fazla açıldığınızda kaybolduğunuz tek haritadan... Eksisi olmayan, varsa da fark ettirmeyen veya çok iyi gizleyen bir oyun. Bunları topladım, uykusuzluğumla çarptım. Oynadığım en iyi 10 oyun arasında mıdır, yoksa daha fazlası mıdır, bir şey diyemem. Ancak kesin olan bir şey var: Bu oyunun yaratıcıları Lemming'ler, yani Psygnosis. Barbarian'da, Benefactor'da, Shadow of the Beast gibi hayatımızın akışını etkilemiş ve bizi bu sayfalara tutup bırakmış oyunlarda da yine Psygnosis'in imzası vardı. Eskiden bilgisayarıcıya gittiğimde, aynı Team 17 gibi, Psygnosis ismini arardım listede.

Bu yüzden bu yazıda Ecstatica II için inatla -di'li geçmiş zaman kullanmadım. Çünkü piyasada Ecstatica II gibi bir oyun daha yok şu anda. Aradan geçen sekiz yaşlı yıla rağmen, yok.

BİLGİ

Tür: Aksiyon-adventure

Yapım: Andrew Spencer Studios

Dağıtım: Psygnosis

Çıkış tarihi: 1994, 1997

Platform: DOS

Oyun ile ilgili Web adresleri:

www.mobygames.com/game_group/sh eet/gameGroupId.127

Nasıl ve nereden edinebilirim?

www.mofunzone.com/download_games /ecstatica_2.shtml

(demosu Level CD'sinde)



Küçük futbolcuların istilası...

Sensible World of Soccer

Spectrum'daki Super League'le başladım yeşil sahalarda top koşturmaya. O zamanki yeşil, sadece yeşildi. Çim, kaplama ve benzeri grafik unsurlarını hayal etmemize izin verilirdi sadece. Top da yoktu aslına bakarsanız. Varsa da, Spor Toto'nun reklâmlarında iddia edildiği (!) gibi yuvarlak değil, kareydi. Rakip futbolcuların aralarında paslaşmalarını eleştirecek kadar "büyük" değildim. Bacak kadar, boyum bir defa. Commodore 64'te Emlyn Hughes Soccer'ı oynamak için "Player" bölümüne "Joystick" yazmayı akıl etmem uzun zamanımı aldı. Joystick değil de, "asadakffa" yazsam da olacağını fark etmemse, daha uzun... Mavi formalı İskoçya'yla turuncu formalı Hollanda'yı yendim defalarca. Level 1'di belki zorluk derecesi, ama Level 1 de olsa, "Hollanda'yı devirdim!" diyebilmek içindi her şey. Kafa ayarı yapıp oyunların çıkması için tıp oynamış gibi sessiz bir şekilde, hiç hareket etmeden beklemekten Amiga'nın beyaz arka planlı, disket tutan elli açılış ekranına geçiş yaptım. Ve bir gün, hiç beklemediğim

anda, küçük adamlar hayatımı istila etti. Topu kontrol etmeyi bile beceremeyen, hızlı koşan, pres yapan, küçük, ama büyük adamlar... "Kick-Off taklidi" diye eleştirildi ilk çıktığında Sensible World of Soccer, ama değildi.

Sadece, o zamana kadar yapılmış en iyi futbol oyunuydu, başka bir şey değildi. Kaç kez ders kırdım bu küçük adamlar için, bozulmasın diye kaç save disketi kopyaladım, Şampiyonlar Lig'i'ne kaç maç kala en iyi adamım sakatlandı, hatırlamıyorum. Tek hatırladığım; doksanıncı dakikada, final maçında direkte patlayan topum, kontra atakta Luis Enrique'nin kafa vuruşu, hareketsiz ağırla buluşan top, Real Madrid'e finalde kaybedişim, sevinen beyaz formalı futbolcular, bir oturup bir kalkan seyirciler, başlama vuruşuyla yalnızca kart gösterirken ortaya çıkan hakemin bitiş düdüğü, Ctrl tuşuyla birlikte iki Amiga tuşuna aynı anda basışım... Ve gözlerimin içinde patlayan, beyaz arka planlı, disket tutan elli açılış ekranına çakılışım...

Sensible Soccer oynamamış biri için buraya yazdıklarım ve yazacaklarım bir şey ifade edemeyebilir. Ama kesin olan bir şey var: Eğer Sensible Soccer oynamadıysanız, CV'nizin futbol oyunları hanesinde bir eksik var demektir. Nedenlerine gelirim: Şu anda bile, Sensible Soccer'daki veritabanı birçok futbol oyununda yok. Buna Pro Evolution Soccer da dahil. Sadece dünyadaki tüm birinci ligler değil, ikinci ligler ve üçüncü ligler

de oyuna dahildi. Tabii bunun getirisi, oyuncu keşfetmenin zevkinin size bırakılmış olmasıydı. Oyuncu transfer etmek içinse ligde ve kupalarda başarılı olarak para kazanmanız gerekiyordu. Transfer ettiğiniz futbolcuyu kadroya almadığınız zamansa futbolcunun fiyatı düşüyordu. Ağır bir teknik direktörlük işi gerektiriyordu Sensible Soccer. Takım kötüye gittiğinde yönetimden uyarı alıyordunuz mesela. Başarısız olduğunuzdaysa, kovuluyordunuz. İşler iyiye gittiğindeyse diğer takımlardan art arda teklifler alıyordunuz. Bunları mükemmel bir oynanışla birleştirdiğinizde ortaya çıkan karışımın nasıl olacağını az çok tahmin ediyor olmalısınız. 512 KB'lık iki diskete sığan bir mucize Sensible Soccer. Başka bir açıklaması yok.

_Firat Akyıldız



BİLGİ

Tür: Spor

Yapım: Sensible Software

Dağıtım: Renegade Software

Çıkış tarihi: 1994

Platform: Amiga, DOS

Oyun ile ilgili Web adresleri:

www.mobygames.com/game/sheet/gameld,2945

www.swos.com.tr.tc

Nasıl ve nereden edinebilirim?

amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html (Amiga)

www.the-underdogs.org (PC)

Bir MMORPG'nin Perde Arkası

Everquest sunucuları nasıl yönetiliyor, Everquest takımında olmak nasıl bir şey?

Şimdiye kadar Everquest ile ilgili birçok yazı yazdım. Ama bunların hepsi oyunun içeriğiyle ilgiliydi. Peki, bu yarım milyondan fazla insana haftanın yedi günü yirmi dört saat hizmet veren iş acaba nasıl yürüyor? Siz devasa online dünyalarınızda maceradan maceraya koşarken yaptığınız ve gördüğünüz her şeyi kimler, nasıl hazırlıyor?

Everquest'i yönetmek öyle bir iş ki sarkma ve hatayı asla kabul etmiyor. Devamli olarak sunucu işletimi, oyun içi ve gerçek hayatta müşteri ilişkileri, sorun giderme, yeni güncellemeler yapma ve benzeri rutin işler dışında yeni fikirler üretmek gerçek bir takım işi. Üstelik bu takım nüfusuyla neredeyse bir şehir olan (550.000 üye ama son EQ2 rakamı net olarak açıklanmadı) bir oyundan sorumlu. Bu sorumluluk çok ciddi bir iş bölümü ve doğru işleyen bir organizasyon gerektiriyor.

RÜYA YAPIMCILARI

Herhangi bir Devasa Online oyunu yaparken her takım bildiği işi tamamıyla kendisi üstlenmek ister. Fakat oyun yapmak ve teknik açıdan her şeye hakim olmak arasında ciddi farklar var. Bu yüzden Everquest'te teknik bölüm ve yazılım birbirinden ciddi olarak ayrılmış durumda. Hatta teknik bölüm başka bir binada çalışıyor. Yaklaşık 30 kişiden oluşan bu ekip tüm sunucuların işletilmesi, donanım alımlarının yapılması ve sunuculardaki güncellemele-

rin yapılmasından tamamen sorumlu. NASA benzeri bir yerde çalışan bu ekip aynı zamanda Sony Online Entertainment'in (SOE) tüm oyun sunucularından sorumlu. Yani Planetside, Star Wars Galaxies, Everquest 1 ve 2, Playstation 2 için Everquest Online Adventures sunucuları bu kişilerin sorumluluğunda. Herhangi bir sunucunun çökmesi ve benzeri durumlar için ekibin çalıştığı ofiste bir duvar tamamen monitörlerle kaplı ve tüm sunucular buradan gözlüyor. Herhangi bir sunucuda problem yaşanması durumunda veya potansiyel bir problem belirlendiğinde bir alarm çalıyor ve ekip duruma müdahale ediyor. Bu problem yalnızca donanımsal değil yazılımla ilgili bir sorun da olabiliyor. Oyun geliştirme takımlarının teklif ettiği herhangi bir güncelleme ya da kökten değişikliğe bu ekibin hayır deme hakkı var. Önce donanımsal altyapı sağlanıyor, daha sonra ise güncelleme yapılıyor. Operations (kısacası Ops) denen bu takım 24 saat boyunca iş başında. Eğer problem donanımla ilgili değil-

■ NEDEN BU KADAR ÇEKİCİ? ■

Everquest'in bu kadar çekici olmasının sebebi karakter geliştirmek, maceralar yaşamak ya da kocaman bir dünyayı keşfetmekten daha fazlasını içeriyor. Bir oyun bu kadar çok insanı nasıl çekebilir? Cevabı çok basit: Arkadaşlık. Arkadaşlarınızla buluşarak beraber yaratık avlamak, bulmacaları çözerek bir zindanın sonunu görmek ve bu yaptıklarınızı başkalarıyla paylaşmak. İşte bu yüzden oyunda gruplar kuruluyor, gruplar birleşerek daha büyük guildlerin bir parçası oluyor. Bir yardıma ihtiyaç duyduğunuzda bu yüzden size herkes yardım ediyor. Beraberce bir şeyler yapmak yüz binlerce insanı bu oyuna bağlıyor.

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

511 sefer sayılı Azeroth yolcuları, 2 nolu salona lütfen...

@ Blizzard'ın açıklamasına göre (<http://www.blizzard.com/press/011005.shtml>) World of Warcraft 600.000'lik rekor satışla Kuzey Amerika, Avustralya ve Yeni Zelanda'yı sarmış durumda. World of Warcraft böylece en hızlı satan devasa online oyun ünvanını da kapıyor. Bir başka rekor ise Amerika'da 200.000 kişinin noelini aynı anda Azeroth'da geçirmesi olarak kayıtlara geçti ki, bu daha önce hiçbir online oyunun ulaşamadığı bir rakam.

@ Amerika Azeroth'da halay çekerken acılı bekleş nihayet Avrupa'da da son buluyor. Blizzard'ın resmi açıklama için son bafa festin bitişini beklemesine rağmen Polonya'lı dağıtımçı CD Project World of Warcraft için 11 Şubat'ı çıkış tarihi olarak açıkladı. World of Warcraft kısa süre önce Türkiye'deki çeşitli web sitelerinde de ön siparişlerde yer bulmaya başladı (www.webblebi.com). Önümüzdeki ay bizden oyun için tarihi bir test beklemeye başlayabilirsiniz.

EverQuest'ten haberler

@ Her ne kadar EverQuest oyuncularını yeni maceralar için birer birer EQ 2'ye geçse de yapımçılar karakterlerini ve ilk göz ağrılarını terk edemeyenleri unutmuyor. Sony Online sözünü tutarsa bu cümleleri okuduğunuz şu anda yeni ek paket Dragons of Norrath piyasada olacak. Eklenen yeni topraklar ve büyülerin yanı sıra yeni bir etkileşimli dünya haritasıyla geliyor.

@ Devasa online RPG EverQuest 2 çıkışından yalnızca birkaç hafta sonra 310.000 satış rakamına ulaştı. Dolayısıyla Sony Online ilk eklenen planlarını yapmaya başladı. Plana göre paketin bir kısmı bedava, diğer kısmı ise küçük bir ücrete tabi olacak. Paket alıştığımız üzere yeni yaratıklar, görevler ve bölgeler içerecek. Eklenenin çıkış tarihiyle ilgili bir açıklama yapılmadı.

BİR BAKIŞTA EVERQUEST

■ Yapımcı:	S.O.E.
■ Everquest için çalışan yapımcı sayısı:	50
■ Everquest II için çalışan yapımcı sayısı:	250
■ Everquest için çalışan OPS:	14
■ Everquest'in sunucu sayısı:	47
■ Everquest 2'nin sunucu sayısı:	29
■ Bu sunucuları çalıştıran PC sayısı:	2500'e yakın
■ Şimdiye kadar satılan Everquest oyunu ve ek paketi satışı:	2,5 milyon.
■ Sunucularda aynı anda en fazla görülen oyuncu sayısı:	100.000

se, bu durumda işin içerisine yazılımcılar giriyor. Everquest takımı burada bir hastane acil ünitesi gibi çalışmakta. Her gece programcılardan birisi nöbetçi oluyor. Evinde telefonunu yatağının başucuna koyan bu programcı gece herhangi bir saatte aranabileceğini bilerek uyuyor. Eğer problemi bu kişi çözemezse bu kez problemin kaynaklandığı kısmı yapan kişi uyandırılıyor. Fakat ekip takım anlayışı içerisinde çalıştığı için genelde ikinci bir telefona gerek kalmıyor. Eğer problem nadir de olsa grafikten kaynaklanıyorsa bu durumda da nöbetçi sanatçı uyandırılıyor. Yani bir doktor ile bir Everquest programcısının hayatı bazı yerlerde benzeşiyor.

ONBİNLERE KARŞI

Everquest'in günlük ortalama olarak hizmet sunduğu müşteri sayısı 100.000 (bu rakam EQ2 ile birlikte %80 arttı), Doğal olarak oyun içerisindeki hataları temizleme ve çalışmayan quest'ler gibi eksiklikleri tamamlama ekibin günlük işlerinden olmasına karşın sunucuların her seferinde yeniden aktive edilmesi mümkün değil. Bu durum 24 saat süren bir oyunun en kritik tarafını oluşturuyor. Ufak tefek düzeltmeler dışında SOE ekibi Everquest 1 ve 2 için her sene 2 adet genişleme paketi çıkartmak zorunda. Paketlerden birinin tasarımı ötekinin bitmesine 1 ay kala başlıyor. Ekip bir araya gelip oyunu daha eğlenceli kılacak olan tüm önerilerinin bir listesini oluşturuyorlar. Bu paketler içerik olarak kullanıcılara yeni ve radikal değişimler sunuyor. Bu yüzden ekibin uyması gereken kesin proje tarihleri var. Ekip şimdiye kadar bu tarihlerden hiç taviz vermemiş. Bu güncellemelerde şu içeriklerin olması şart:

- » Yüksel LEVEL'li oyuncular için: Oyunda gelinebilecek en yüksek LEVEL'a erişmiş ve her şeyi tecrübe etmiş oyuncular için içerik. Örneğin yeni bir Raid Mob'u yada yeni alanlar.
- » Guild'ler için: Özellikle büyük Guild'ler için içerik. Guild yönetimini kolaylaştıracak şeyler.
- » Tek başına oynayanlar için: Tek başına oynamayı seven oyuncular için yeni questler, alanlar ve yaratıklar. Örneğin EQ2'deki Nektulos Foresti yalnızca LEVEL 20-25 için tek başınıza dolaşabileceğiniz bir yer olarak tasarlandı.
- » Sıradan oyuncular için: Haftada bir iki saat oynayabilen oyuncular için ilgilerini kaybetmemelerini sağlayacak genel içerik.
- » Yeniler için: Everquest'e artarak gelen yeni oyuncular için çekici içerik.
- » Genel içerik: Oyunu oynayan herkesin hoşuna gidebilecek yenilikler. Yeni bir sınıf, kıta, teknolojiler, yetenekler vs... Mesela Everquest 2'de en son yılbaşında evinizi süsleyebilmeniz için eşyalar oyundaki NPC satıcılardan alınabiliyordu.

Yeni şeyler yapmak oldukça detaylı bir planlama ve teknolojik riskler içeriyor. Her şeyin zamanında yetişmesi için takvime uyulması şart.

Programcılık bakımından belli bir zorluğu olan bu paketlerin sunuculara yüklenmesi ve güncellenin yapılması da büyük problemlere yol açabiliyor. Everquest için yapılan birçok güncellemeden birisi olan Shadows of Discord piyasaya çıktığında aslında çalışmıyordu. Bunun için birçok onarım ve yenileme yapılmasına karşın Everquest için bir felaketti ve genişleme paketiyle ilgili hataların giderilmesi paketin sunucularda çalışmaya başlamasından birkaç dakika önce halledilerek kabul edilebilir bir noktaya getirildi.

İşin daha da zor kısmı ise grafik motorunun yenilenmesi. Ekip bunu kısaca "son hızla giden bir F1 arabasının motorunu yoldayken değiştirme"ye benzetiyorlar. Everquest'in grafik motoru şimdiye kadar 2 kez baştan aşağı yeniden yazıldı. Bunlardan bir tanesi de Shadows of Discord'du. Fakat Everquest'i Everquest yapan en önemli içeriklerden birisi el çizi-



© Sony Online Entertainment EverQuest 2 için 2005'in ilk çeyreğinde İngiltere merkezli bir müşteri servis merkezi açacağını duyurdu. Tüm Avrupa'ya Almanca, İngilizce ve Fransızca destek verecek servise oyun içinden ulaşılabilmenin yanı sıra, telefon, e-mail veya chat programları aracılığıyla ulaşılacaktır.

© Kahramanlar Avrupa'da Sizler bu satırları okurken Avrupa nihayet devasa online oyun City of Heroes'a kavuşmuş olacak. Oyunun deluxe versiyonunu alanlar 88 sayfalık bir çizgi romana da sahip olacaklar. Oyunun aylık ücretleri 10,83 ve 12,99 Euro şeklinde belirlenmiş durumda. Bu arada yapımcı Cryptic Studios Amerika için üçüncü ücretsiz eklenti Council of War'u sundu bile. Ek paket City of Villains için ise henüz 2005'in ilerleyen ayları dışında bir tarih verilmiyor.

Kısa Kısa...

© FunCom Anarchy Online'nın test safhasını tüm yılı kapsayacak şekilde uzattı. Ücretsiz dönem hala ek paketleri kapsamıyor. Oyunu şuradan edinebilirsiniz: http://www.anarchy-online.com/free/ad_campaigns/freecampaign

© Star Wars Galaxies ek paketi Jump to Lightspeed'i bizzat denemek istiyorsanız <http://www.fileplanet.com/subscribe/tspd/index.html> adresine giderek oyunu 10 gün boyunca ücretsiz oynayabilirsiniz.

© Uzun soluklu online oyunlardan Asheron's Call 2 de nihayet ek pakete kavuşuyor. Turbine Entertainment Legions isimli ek paketin ilkbaharda çıkacağını belirtti.



mi grafikleri. Bu yüzden grafikle ilgili bir yeniliğin yayılmaması kaçınılmaz olarak görünüyor.

TAKIMDA OLMAK

Eğer yetenekli bir yazılımcı iseniz herhalde en büyük isteğiniz (veya bakış açınıza göre, kabusunuz) bir Devasa Online takımında yer almak olacaktır. Hiç durmayan tempo ile her gün yeniden oyun yapmak herkesin yaşayabileceği bir tecrübe değil. Durmaksızın yeni yamalar yapmak, alanlar, yaratıklar, eşyalar tasarlamak, hikâyeleri gerçeğe dönüştürmek ve daha birçok ayrıntıyla uğraşmak işin en heyecanlı yanı. Tabii ki bunun ağır bir iş yükü olmasına karşın yaratma- nın verdiği keyif başka nerede bulunur ki?

Yaratıcı adam tembelenmez sözünü Everquest'te geçerli değil. İşe başlama saati kesinlikle sabah 10 ve bu-

nu hiç kimsenin geçi- mesine izin verilmiyor. Bu yukarıya doğru çeki- lebilecek en mantıklı işe başlama saati. İlk başta ciddi bir direnişle karşılanan bu şart işlerin düzenli ve verimli işlemesi için konulmuş. Çalışanlar bir süre sonra düzene alışmışlar ve eğlence ile işi birbirinden ayırmayı öğrenmişler. Ayrıca hiçbir çalışanın iş saatlerinden fazla ofiste kalmasına izin verilmiyor. 8 saatlik bir çalışmanın optimum performansı sağladığını düşünüyorlar. Bir takım işi olduğu için genelde çalışanların aynı saatlerde ofiste olmalarına dikkat ediliyor. En önem verilen ve değerli şey ise uyku. Çünkü çalışanlar aynı zamanda oyunu da oynuyorlar ve uykusuzluk verimi düşürüyor.

200'den fazla insanın çalıştığı şirkette finans, sağlık bölümü, ulaşım, güvenlik gibi birçok yan bölüm de mevcut.

Takıma girebilmek için ne gibi şartlar aradıklarını maalesef öğrenemedik ama senaryo yazarı arıyorlar- sa hepimizin başvuracağına eminim.

OYUN İÇİ YARDIM

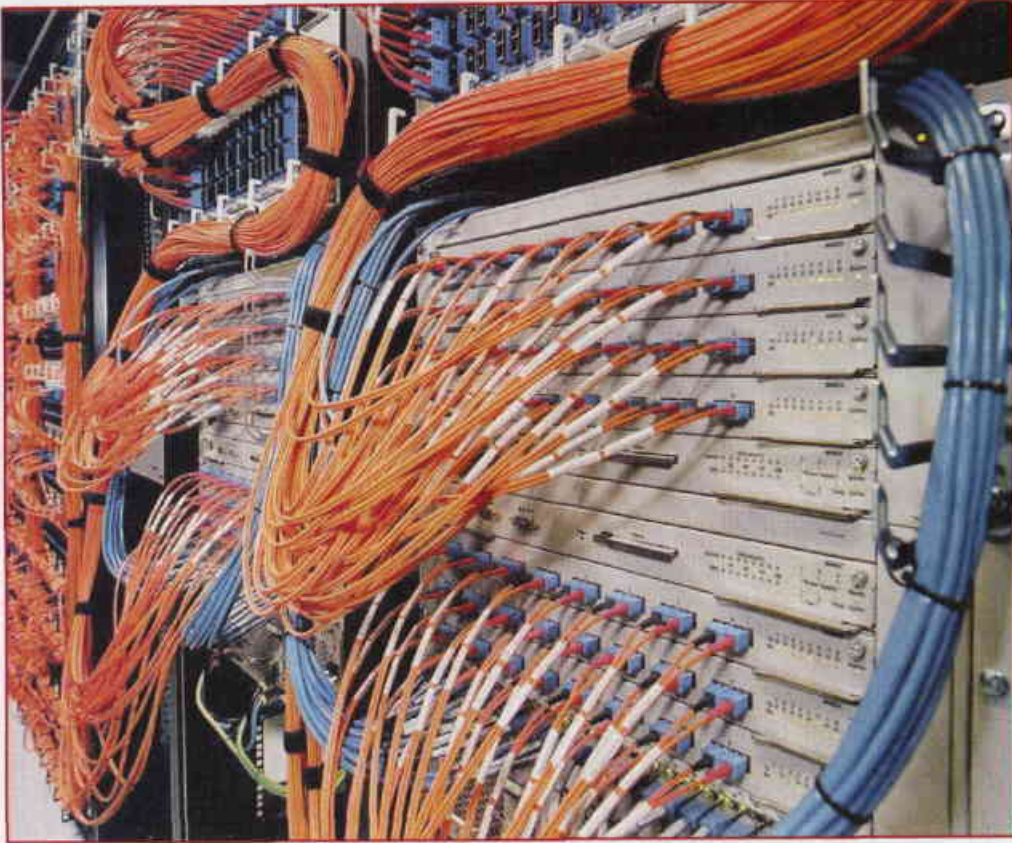
Devasa Online Oyunlarda en önemli bölümlerden birini müşteri ilişkileri oluşturuyor. Şirketin tüm imajını yansıtan bu bölüm Everquest'te çok ciddiye alınıyor. Hem oyun içi hem de oyun dışı yardım 24 saat çalışıyor. Oyunda gerektiğinde GM (Gamemaster) çağırmanın yanında sorunlarınızı e-posta ya da telefon ile de halledebilirsiniz. GM'ler sorun giderme dışında bir polis gibi de çalışıyorlar. Oyuncuların birbirlerini rahatsız etmemelerini ve herkesin eğlenmesini sağlıyorlar. Bu, yüzde yüz doğru çalışan ve anında işleyen bir sistem olmamasına karşın henüz daha iyisi bulunabilmiş değil. Ayrıca GM'ler oyun içi etkinlik yapma konu-

Her sene düzenlenen ve Everquest hayranlarını bir araya getiren toplantılarda bunun gibi birçok örnek görmeniz mümkün.



→ Sağdakinin bu kadar küçük olduğuna bakmayın. Soldakini iki vuruşta yokedebilir.





↑ İki Everquest'i toplam 2500 PC çalışıyor

sunda serbestler. Everquest'te yapılan en büyük etkinliklerden birisi "Fall of Grobb". Etkinlik başladığında oyuna giren oyuncular Troll şehri Grobb'un Froglok'lar tarafından istila edildiğini görmüşler. Oyuncular hemen organize olarak ya Froglok'lara ya da Troll'lere yardım etmeye başlamışlar. Etkinlik tüm ekip tarafından saat 1'e kadar büyük bir ekranın başında hep beraber seyredilmiş. Son şehir de saat 1'de düştüğünde oyuncular oyuna bağlanıp Troll'lerin Dark Elf şehri Nerriak'ta başladığını görmüşler. Bu etkinlik tüm oyunu geçici bir süre için etkilemiş. Oyun dışında ise her sene oyuncular için bir festival düzenleniyor ve oyuncuların gerçek hayatta da kaynaşması sağlanıyor.

ÜYELİKLE ÇALIŞAN BİR OYUNU İŞLETMEK

Eğer üyelik sistemiyle çalışıyorsanız üç noktaya dikkat etmek durumundasınız: Üyelik sistemi zor ve pahalıdır, düzenli olarak güncelleme gerektirir ve yeni paketler ve genişlemeler ile oyunun içeriğini hep canlı tutmak zorunluluğu vardır.

Kutu satışlarının yanında Everquest'in asıl para akışı üye aidatlarından geliyor. Her ay düzenli olarak

toplanan bu parayı hak etmek için düzenli ve doğru işleyen bir servis sağlamak gerekiyor. Oyun içi ve dışı destek ve güncellemelerin tam zamanında yapılması çok önemli. Bunun yanında korsan piyasa ile mücadele alanında çok yol kat edilmiş durumda. Eğer bir Devasa Online oyun oynayacaksanız orijinal oyun almak zorundasınız. Daha önce orijinal yazılımı kontrol etmeyen sistemler için yazılan bir program aracılığıyla yapılan izlemede bir orijinal oyunun 7 kişi tarafından daha kopyalandığı belirlenmiş. Üstelik genel işi tistiğe bakıldığında oyunun kopyasını kullananların orijinal oyunu alanlardan daha uzun süre oyunda kaldıkları gözlemlenmiş. Everquest kendi güvenlik sistemiyle bu sorunu aşmış durumda.

Üyelik sistemiyle çalışmanın bir başka yönü ise kullanıcıların memnuniyeti. Özellikle serbest bir kürsü gibi kullanılabiden Internet forumlarında, kurumun en ufak bir hatası son derece sivri diller tarafından eleştiriliyor.

Oyunun gelirine karşın tabii ki bir işletme masrafı da var. Özellikle binlerce kişinin aynı anda bağlandığını sunucuların donanımsal masrafı ve hiç sorunsuz olması ve müthiş hızlı olması gereken internet hattı kirası şirketin en büyük gider kalemi.

Oyun artık uluslararası bir iş. Bu da ürününüzü bölgesel pazara uyarlamamız gerektiği manasına geliyor. Yani oyunu İngilizceden başka Almanca, Fransızca vb. dillerde de sunmalısınız. Everquest'te buna benzer çalışmalar var. Fakat bu da içinde birçok risk içeriyor. Çünkü oyunun yazım dili İngilizce ve oyundaki metinlerin yazılması için kullanılan programın bile adı "English". NPC'ler bir şey söylediğinde bunu duyan diğer NPC ona göre bir tepki veriyor. Eğer yanlış olursa tetikleme gerçekleşmeyebilir veya aynı anda iki yerde birden aynı söz söylenebilir ve bu da karışıklıklara sebep olur.

SİTELER

www.planeshift.it

Yeni nesil devasa online oyunlardan Planeshift'in sitesi. Open beta teste katılabilirsiniz.

www.dosgames.com

Eski dostlarımızı unutmamak gerek. Xp-Hints başlığını atlamayın.

www.blackcatgames.com/swarm/

Alien özleminizi giderecek hoş bir UT2K4 modu

www.nma-fallout.com/

Fallout'a doyamayanlar için Fallout hakkında herşey.

www.vampireheaven.com

Vampire: The Bloodlines üzerine geniş bir kaynak.

www.tvhistory.tv

1935'in ampüllü kutularından teknoloji harikalarına kadar televizyon tarihi.

EVERQUEST'İN GELECEĞİ

Everquest'in geleceği aynı zamanda Sony Online Entertainment'in da geleceği demek. Şirketin elinde güçlü oyunlar bulunmasına karşın şu anda amiral gemileri Star Wars Galaxies ve Everquest 1 ile 2. İkincisi yapıldı diye birinci oyuna desteğini kesmeyeceğini söyleyen SOE, bu oyun oynandığı sürece aynı servislerini sürdürecektir. Türe başlı başına yenilikler getiren Everquest 2 için ise gene daha önce hiç yapılmamış servisleri sunacakları bir vitrin gibi bakıyorlar. Gene sene de 2 adet ek paket çıkartılacak. Ayrıca Adventure Packs adını verdikleri minik ek paketler de satılacak. Oyun içerisinde bir yere kadar ücretsiz olarak oynandıktan sonra minik bir ücret verilerek alınabilecek ve sonuna kadar gidilebilecek bu modüller maceraları 4,99\$ vererek alacaksınız ve Neverwinter Nights'daki oyuncular tarafından yapılan macera modülleri gibi sizin için ayrı bir alan açılacak. Özellikle hikâye ve oynanış açısından oldukça zengin olarak planlanan bu modüller daha önce hiçbir oyunda sunulmamıştı. Everquest yeni versiyonuyla pazarı ve pazar payını daha da genişleteceğe benziyor. İlk genişleme paketini ise merakla bekliyoruz.

...Burak Akmenek

EVERQUEST VALİSİ OLMAK

"Everquest'te de vali mi olunmuş?" demeyin. Oyun nüfus bakımından Amerika'nın 35. en büyük şehri, Vatikan gibi birçok küçük ülkeden hem nüfus hem de alan olarak daha büyük. Bu şehirde de bir yerleşim planı, politika, ekonomi, tatil günleri, kanunlar, güvenlik, ulaşım ve sağlık sistemi var. İnsanlar kendi temsilcilerini seçiyor, günlerinin bir bölümünü burada geçiriyor, hem oyun içinde hem de dışında evleniyorlar. Üstelik bir metropol gibi her din, dil, ırk ve milletten insanı bünyesinde barındırıyor. İşte bu yüzden oyunu yapanlar bir değişiklik yapacaklarında tipki bir vali gibi planlamaya girmek zorunda kalıyorlar.



17 Aralık günü halkımızın bir kısmı Avrupa Birliği ile müzakerelere ve ne yazık ki daha büyük bir kısmı gelin kaynana dalaşmalarına odaklanmışken, Türkiye'nin en iyi Counter-Strike oyuncuları bir gün sonra başlayacak yılın son turnuvasının heyecanını yaşıyordu. Bugüne kadar düzenlenen tüm turnuvalardan farklı olan ABIT Fragfest, pek çok yeniliğe sahne oldu. Bunların başında bugüne dek bir turnuvada verilen en yüksek nakit para ödülüne sahip olması vardı. İlk üç takımın paylaşacağı, toplam 3500\$'lık para ödülünün yanı sıra turnuvada dereceye giren ilk 6 takımı ABIT, Kingston ve Sennheiser firmalarından toplamı 5.000\$'ı bulan donanım ödülleri de bekliyordu.

Üniversitelerde düzenledikleri aktivitelerle tanınan Kampüs'ün organize ettiği Trend '05 etkinliği içinde yer alıyordu ABIT Fragfest. Gençlere yönelik onlarca stand, konserler ve etkinliklerle dolu olan Trend '05, benzeri daha önce pek denenmemiş çiçeği burnunda bir etkinlik olsa da oldukça başarılıydı. Bugüne dek mekân darlığı ve gürültü gibi problemler yüzünden bu çaptaki bir oyun turnuvasını daha büyük bir organizasyonun içinde gerçekleştirmeyi denememişti kimse. Ama en başından bu yana titiz bir planlama ile hazırlanan ABIT Fragfest hem oyuncuları hem de destekçilerini fazlasıyla memnun etti. Organizasyonun başarılı olmasında ABIT Fragfest'i hazırlayan ekip ile Kampüs'ün uyumlu çalışmasının da büyük payı vardı.

PARTİ BAŞLASIN!!!

Etkinliğin ilk iki günü (16, 17 Aralık) Lütfi Kırdar'a gelen oyun meraklılarını 40 bilgisayarlık bir LAN Party sistemi bekliyordu. FIFA'dan Far Cry'ya, CS: Source'dan Warcraft'a kadar pek çok oyun vardı Lan Party etkinliğinde. Üstelik her gün yapılan ödüllü etkinliklerle heyecanın dozu daha da artıyordu. İlk iki gün bilgisayarlar sürekli dolup boşaldı ve yoğun ilgi yüzünden zaman zaman kuyruklar bile oluştu. Bu da henüz BYOC (kendi bilgisayarını getir) için erken olsa bile oyuncularımızın LAN Party'lere ne denli meraklı olduğunu gösteriyor. İleride düzenlenecek tüm turnuvalarda her gelenin oynayabileceği bu tip farklı etkinliklerin hem oyuncularını mutlu edeceği, hem de turnuvalara gösterilen ilgiyi artıracığı çok açık.

İlk iki gün etkinlikleri ardından Cumartesi günü (18 Aralık) ABIT Fragfest başladı. 5 ilde yapılan ön elemelerde başarılı olan 16 takımın tümü turnuvaya katıldı-

lar. Bu takımlar arasında son WCG şampiyonu AMD*team.quash'ın yanı sıra Requiem Team, Dark Passage, Rusher Team gibi Türkiye'nin önde gelen takımları da vardı.

Cumartesi sabahı turnuva Steam sisteminden kaynaklanan bağlantı sorunları yüzünden biraz gecikmeyle başlasa da akşam saatlerine kadar maçlar sorunsuz ilerledi ve programın dışına çıkılmadı. İlk tur eşleşmelerinde RT vs Requiem maçı haricinde favori takımlar birbirleriyle eşleşmemişti. Bu yüzden ilk tur maçlarının çoğu çok açık farklarla bitti. Requiemde RT'yi hiç zorlanmadan 13-2 yenince ilk tur maçları heyecanın dozunu bir hayli düşürdü.

İkinci turda değişen bir şey yoktu. Kazananlar grubunda Ankara'nın önemli iki takımı AMD*team.quash ile Arcadia, İstanbul'un eski takımlarından FT (Farmer Team) ile Requiem karşılaşıyor ve her iki maçı da favoriler AMD*team.quash ve Requiem açık farkla kazanıyordu. Kaybedenler grubunda da tüm maçlar yine açık farklarla geçilince ilk günün sonlarına gelmesine rağmen hala çekişmeli bir maç izlemek kısmet olmamıştı.

Kaybedenler grubu elenen ilk takımların belli olacağı 2. tura hazırlanırken kazananlar grubunda ilk gün tamamlanmış ve ilk 4 takım belli olmuştu. Turnuvayı önde götüren bu 4 takımın 3'ü favori biri ise sürprizdi. AMD*team.quash, Requiem ve Dark Passage'in ilk dörde kalması kimseyi şaşırtmasa da henüz çok yeni olan The Gods takımı ilk günün en çok ilgi toplayan takımıydı.

Kaybedenler grubunda oynanan üçüncü tur maçlarıyla ilk gün

FRAGFEST

CS: Source'un ilk, yılın son şampiyonu AMD*team.quash!

sona erdi. Bu tur sonunda xtrm, ExT, team.brt ve RT turnuvaya veda ediyordu. Daha önceki turnuvalarda ilk 8'e rahatça giren RT'nin turnuvadan bu kadar hızlı elenmesi şaşkınlığa yol açarken CS: Source'a geçmemekte direnmelerine bağlıydı.

İlk gün maçlarda çekişme yaşanmasa da turnuvanın geneli oldukça keyifliydi. İyi bir turnuva sistemi ve maçların sorunsuz ilerlemesi bunun en önemli sebebi ve bunda Keysmart PC'lerin, 3Com'un network ve Makelsan'ın enerji alt yapısının çok büyük katkısı var elbette. Ama özellikle Lütfi Kırdar'da yapılacak çok şey olması maçlarını bekleyen takımların sıkılmadan vakit geçirmesini de sağladı. Oyuncular Penguin imza günü, Ceza konseri gibi etkinliklerle hoşça vakit geçirdiler. Özellikle hemen her standda dağıtılan ücretsiz içecekler zaman zaman turnuva mekânını boş kutu yuvasına çevirse de oyuncuları çok mutlu etmiş gibiydi.

İKİNCİ GÜN

Turnuvanın ikinci günü nihayet heyecanlı maçlarla başladı. Kazananlar grubunda iki favori takım Dark Passage ile AMD*team.quash arasındaki nefes kesen maç uzatmalara kadar gitti. AMD*team.quash maçı zorlanarak da olsa alırken onların da henüz CS: Source'a adapte olmadıkları görülüyordu. Kazananlar grubunun ikinci maçında ise turnuvanın sürpriz takımı The Gods, favorilerden Requiem'i 13-9 yenerek ilk 4'de olmalarının tesadüf olmadığını gösteriyordu.

Kaybedenler grubuna düşen Dark Passage ve Requiem burada rakipleri Arcadia ve FT'yi yenerek karşı karşıya geldiler. Oldukça heyecanlı geçen maçı İstanbul ekibi Dark Passage 13-8 kazanınca ilk 3'ü garanti olmuş oluyor ve İzmir ekibi Requiem turnuvanın dördüncülüğü ile yetinmek zorunda kalıyordu.

Bu arada kazananlar grubunda final maçı oynanıyordu. Herkes son maçında zorlanan son şampiyon AMD*team.quash'ın mı yoksa, turnuvanın parlayan ismi The Gods'ın mı bu maçtan galibiyetle ayrıl-



Turnuva üçüncüsü olan Dark Passage takımı.



cağını merak ediyordum. De_cbble haritasında oynanan maçın ilk yarısı 6-6 beraberelikle sonuçlandı, ikinci yarıda ise AMD*team.quash hem CT olmanın avantajını hem de deneyimini kullanarak maçı 13-10 kazanmayı başardı.

Artık kaybedenler grubu finalinde Dark Passage ve The Gods maçına kilitlenmişti herkes. Her iki takımın AMD*team.quash ve Requiem ile yaptıkları maçların averajlarına bakınca Dark Passage daha avantajlı görünüyordu. Üstelik The Gods maçı AMD*team.quash yenilgisi, Dark Passage ise Requiem galibiyetinin moraliyle çıkıyordu. Yani avantaj Dark Passage'dan yanaydı. Ama The Gods bu maçta oldukça başarılı bir oyun çıkararak maçı 13-5 gibi farklı bir skorla kazanmayı bildi. Böylece Dark Passage turnuva üçüncülüğünde kaldı.

BÜYÜK FİNAL

Artık geriye yalnızca bir maç, turnuva finali kalmıştı. AMD*team.quash ve The Gods tekrar karşı karşıya geldiler. Belki ilk maçı AMD*team.quash kazanmıştı ama The Gods'ın bir maç önce Dark Passage'ı farklı geçmesi herhalde onları da tedirgin ediyordu. Maça rüzgar gibi başlayan The Gods de dust2'nin T'lere verdiği avantajı da çok iyi kullanınca ilk yarıda rakibine göre çok daha üstün bir oyun sergiledi. İlk yarıda sadece 4 el verip 8-4'lük üstünlük yakalayınca hemen hemen galibiyeti garantilediler. İkinci yarının başında The Gods ilk round'u da kazanınca finalin ilk maçını kazanmayı hemen hemen garantilemiş oldu.

Ama o noktada ne olduysa AMD*team.quash birden silkinip kendine geldi. Belki şampiyonluğu zora soktuklarını fark edip maça daha fazla asıldılar, belki şans yüzlerine güldü. Ama ikinci yarının ikinci elinde takımın performansının bir anda yükseldiği ve ger-

Bir Turnuvanın Anatomisi



İşte FragFest için koşturanlar, duyguları ve düşünceleri. (Sol baştan sırayla)

Özberk (Baş Hakem, Siberlig): Eleman dalmış oyuna. Çaktırmadan kapsam Bawls'u şurdan feci de susadım. Fark ederse konsol açtın falan diye sararım, ekşirim başına.

Kemal (Server ve Canlı Yayınlar, Oynasana): Bu dobişko da izliyor hesapta ama zerre anlıyorsa ne olayım. O kadar server kurduk, radyo açtık bi eline sağlık demedi.

Tuğbek (Turnuva Direktörü, Level): Vay nasıl vurdu adamı ya? Yıl oldu oyunu oynamayalı bunlarla oynasak ne madara olucaz ha. Neyse ben biliyormuş anlıyormuş gibi çatayım kaşlarımı.

Serhat (Turnuva Koordinatörü, Siberlig): Nasıl baydım bu işlerden ya. Hadi kardeşim oynayın bir an önce de eve gidelim ya. Daha toplaması var bunun of off..

çekten şampiyon gibi oynamaya başladıklarını söyleyebilirim. Bir anda coşan AMD*team.quash "eco" yaptıkları ikinci eli kazanınca işler tam tersine döndü ve onlar bir bir elleri alırken The Gods sıkıntıya düştü. Böylece ikinci yarıda 9 el almayı başaran AMD*team.quash maçı 13-11 kazandı ve ABIT Fragfest'in yenilgisiz şampiyonu olmayı başardı. Bu şampiyonluk onlara 2000\$ para ödülünün yanı sıra birer ABIT X600 ekran kartı kazandırdı.

ÖRNEK BİR TURNUVA

ABIT Fragfest'i bugüne kadar yapılan diğer turnuvalardan ayıran farkların belki de en önemlisi Oynasana.com'un etkinlik boyunca turnuva mekanından yaptığı yayınları. CS: Source maçları henüz İnternet üzerinden yayınlanmadığından maçlar ancak turnuva mekânında izlenebildi. Ama Oynasana.com IRC yayınları, 5 dakikada bir sonuçların güncellendiği turnuva sitesi, gün sonu değerlendirmeleri, takım yorumları, turnuva boyunca yayınlanan yüzlerce resim ve onlarca video ile turnuva mekânına gelemeyen oyunculara hizmet verdi. Böylece uzaktan da gelişmeler ve

turnuva heyecanı adım adım izlenebildi. Bu yayınları kaçırınlar www.oynasana.com adresinden ABIT Fragfest'de oynanan tüm maçların skor ve demolarına, resim, video ve makalelere ulaşabilir.

ABIT Fragfest turnuvalara getirdiği ilklerin yanı sıra hem heyecanlı hem de eğlenceli atmosferi ile uzun süre akıllarda kalacak bir etkinlik oldu. Uzun süreli ve yoğun bir tempoyla hazırlanan turnuvaların çok daha keyifli geçtiğini de gösterdi. Bu elbette sponsor olarak maliyetleri karşılamakla yetinmeyip turnuvanın her detayı ile ilgilenen ve büyük emek harçayan ABIT'in sayesinde gerçekleşti. Buradan tüm oyuncular adına ABIT'e teşekkür ediyoruz.

Tuğbek Ölek



Turnuvada sürpriz yaparak ikinci olan The Gods



AMD*team.quash, WCG'nin ardından ABIT Fragfest'den de zaferle ayrıldı

XANADU NEXT

Şeytanlı köyün baltacısı

Sistem: N-Gage | Yapım: Falcom | Dağıtım: Nokia | Multiplayer: 2 kişilik - Bluetooth | Tür: Aksiyon

Bir "Köyümüz, Köylümüz" oyunu daha karşınızdayız canlarım. Gerçi bu kez hikâye her zamankinden daha bir belirsiz, daha bir varla yok arası ama ne fark eder... Hack'in Slash türünün ortak senaryosunu Xanadu Next için de geçerli sayabilirsiniz. Yapımcı Falcom, işin içine bir geri plan hikâyesi katmayı akıl etseydi muhtemelen bu formülü kullana-caktı zaten: Çok sevgili köyü-

müz "düşmüş tanrılar" tarafından ele geçirilmiştir ve ailemizi, komşularımızı kaybetmenin gaziyla, kötü niyetli yaratıklara meydan okuruz.

Öncelikle Xanadu Next'in henüz tamamlanmamış bir oyun olduğunu söyleyelim. O yüzden elimizdeki



versiyonunda bir takım ciddi eksiklikler söz konusu. Ama grafiklerin kalitesi bunlardan biri değil. İzometrik bir haritada, 3D karakterlerle oynanan, bu açıdan tüm iddiasını ortaya koyan bir oyun XN. Gerçi N-Gage QD'nin bile zorlanmasına neden olan bir ağırlığı var grafiklerin. Zaman zaman ekranın dalgalanması, dokuların kesilmesi gibi sorunlar çıkıyor. Yine de bunlar gülün dikenini ölçüsünde hatalar olarak kabul edilebilir durumda

Oyunu ilginç yapan özelliklerinden biri, büyü sistemi. Daha önce Requiem of Hell'de gördüğümüz gibi burada da karakterimizin doğrudan bir büyü yeteneği yok. Ama yanımızda dolaşmasına izin verilen bir koruyucu melek seçip (iki alternatif arasında) onun da bizle birlikte gelişimini sağlıyoruz. Karakterimiz LEVEL atladıkça, RPG tadında dayanıklılık, zekâ, saldırı gücü gibi yeteneklerini geliştirirken meleşimiz de yeni yeni büyüler öğrenebiliyor. Bu, oyunu daha uzun süre oynamak için iyi bir sebep.

Henüz oynanışta "saldır" ve "yürü" dışında bir komut bulunmuyor, yani oyunumuz fazla basitliği ve yetersizliği ile insanı sinir edebilecek bir aşamada. Ama inanıyoruz ki gelecek nesiller Xanadu Next'i parmakları birbirine dolaşarak oynayıp, "maden çıkartırken çekirdek çitirmek için hangi tuşa basıyorduk" gibi sorular soracaklar birbirlerine. Umuyoruz.



X-MEN LEGENDS

Birimiz hepimiz için, hepimiz birimiz için

Sistem: N-Gage | Yapım: Barking Lizards | Dağıtım: Activision | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth | Tür: Aksiyon/Adventure

Marvel'in efsane çizgi roman serisi X-Men, her türlü oyun platformundan sonra şimdi de N-Gage için yeni den yaratıldı. Ve karşımıza çıkan şey, son derece heyecanlı ve eğlenceli bir oyun.

Diğer platformlarda olduğu gibi X-Men'in N-Gage versiyonu da insanlığı kurtarmaya çalışan iyi kalpli mutantların kötülere karşı mücadelesini, geri planına RPG unsurları döşeyerek sunan bir aksiyon/adventure. Başta Wolverine, Iceman, Cyclops ve Rogue olmak üzere tüm X-Men ekibinin oyun içinde karşınıza çıkması, ilerledikçe hepsiyle oynama şansı verilmesi oyunun bir sürü iyi özelliğinden sadece bir tanesi. Ama genel olarak oyunu özel yapan yanı, mobil olduğu için özelliklerinin kırılmaması. Örneğin, çoğu PC oyunu için bile ütopik görünen 40 saatlik bir single-player macera süresi söz konusu (toplam 22 bölüm ve 50 görevden bahsediyoruz).

Her şey şehirdeki mutant karşıtı bir gösteriyle başlıyor. İnsanları kıskırtarak, kimseye zararı olmayan mutantları bile yeryüzünden silmeye yemin etmiş olan General Kincaid, Mystique, Blob, Pyro gibi tanıdık kötü mutantlara destek vererek ortalığı karıştırıyor. X-Men takımı da bu planı yıkma karşı boş durmuyor ve savaş başlıyor. Oyuna az önce isimlerini saydığımız dört kişilik ekibinizle başlayacaksınız. İsteddiğiniz karakteri lider seçip yönetme şansınız var. Karşınıza çıkan engelini cinsine göre her an karakterler arasında geçiş yapabilir ve her birinin özel yete-

neklerini kullanarak problemleri çözebilirsiniz. Dört kişilik bir ekibin hem çeşitli eşyalar toplayarak, hem savaşarak, hem özel yeteneklerini kullanarak, hem de liderliği el değiştirerek oyun boyunca ilerlemesi akla karmaşık bir menü sistemi ya da sonu gelmez tuş kombinasyonlarını getirebilir. Fakat X-Men Legends bu konuda da çok başarılı. Normal ve özel hareketlerle saldırı seçeneklerinin atandığı 5 ve 7 dışında kalan tüm tuşlar ayrı birer iş için kullanılıyor. Karakterler arası geçişi 8'le, nesne kullanımını 6'yla, haritaya göz atma işini 3'le yapabiliyorsunuz. Böylece işler birbirine karışmıyor. Dövüş anında bile formasyon oluşturmaktan, yaralıları iyileştirmeye kadar gerekli tüm hareketleri rahatça gerçekleştirebiliyorsunuz.

Oyunda çevreyle etkileşim de unutulmamış. Duvarlar (hepsi değilse de) yıkılabilir, kutular kırılıp içerileri araştırılabilir. Ve tüm bunlar N-Gage'in diğer konsollara göre nispeten küçük ekranında bile gayet şık görünüyor. Minik sprite karakterler birbirine düğümlemlenip kalmıyor, hareketler net bir şekilde izlenebiliyor.

Hikâye ilerledikçe yeni özel hareketler kazanmak, yeni karakterlerle oynamak, LEVEL atlayıp çeşitli yeteneklerinizi geliştirebilmek X-Men'in diğer artıları. X-Men Legends sesleri ve müzikleriyle de standartları aşan, etkileyici bir mobil oyun. Ve bu ayın tartışmasız favorisi.



SSX: OUT OF BOUNDS

Zeki, çevik ve ahlâklı bir oyun

Sistem: N-Gage | Yapım: Exient | Dağıtım: EA Sports | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth | Tür: Spor

Salep içmek dışında bir kış sporu bilmiyorsanız, SSX'le henüz tanışmamışsınız demektir. Oysa EA Sports'un sevilen oyunlarından birisidir kendisi. Üstelik N-Gage'e uyarlanmış hali de hiç fena değil.

Oyun siz, kayak tahtanız ve karla kaplı dağların dik yamaçları arasında sürüp giden bir hız hesaplaşmasından ibaret. Ama çeşitli seçeneklerle oyle bir zenginleştirilmiş ki uzun süre kendisine bağlayabiliyor.

Her biri farklı konularda yetenekli (ve bazı konularda da güdük kalan) 10 farklı yarışçı arasından seçiminizi yapıp "Conquer the Mountain" ile etap etap büyük bir turu tamamlayabiliyor ya da "single event"ler ile yeni etaplar açabiliyorsunuz. Sporcularınız başlangıçta pek de yetenekli değil ama siz onlara birincilik kazandırdıkça, elde ettikleri puanlar birikiyor ve bun-

ları istediğiniz özelliklere yatırarak bu yetenekleri geliştirebiliyorsunuz. O yüzden belli bir favori belirleyip baştan itibaren o sporcuyla çalışmak giderek daha eğlenceli ve heyecanlı yarışlar yapmanızı sağlıyor.

Yarışlar sırasında çok çeşitli hareketler yapılabilir. Hayada atılan taklalar, çeşit çeşit manevralar, kara çakılıp kalma ihtimali ortaya çıktığında toparlanmak için yaptıklarınız, yeteince ivme kazandığınızda kullanabildiğiniz "Boost" özelliği gibi bir sürü ufak güzellik oyuna heyecan katan diğer ayrıntılar. Özellikle yolunuzun üzerine çıkan bariyerler üzerinden kaymak çok eğlenceli.

SSX 3'ten N-Gage'e uyarlanmış olan Out of Bounds'un 3D grafik motoru da gayet başarılı görünüyor. Karşınıza çıkan engebeleri ve yokuşları gerçekten de parmağınızın ucunda hissedebilmeyi sağlayan sağlam bir fizik yaratılmış. Uçsuz bucaksız karlar üstünde ilerlerken, bir anda karşınıza çıkan bir tepeye toslayıp kaldığınızda siniriniz bozulabilir ama hayatın gerçeklerini zamanla kabullenip, sinir olmak yerine kendinizi geliştirmeyi de öğreneceksiniz.

Oyunun takdire şayan bir yanı da müzikleri. Geniş bir liste içinden kendi listenizi oluşturup dinleyebiliyorsunuz. UNKLE'dan Placebo'ya, Jane's Addiction'dan Fatboy Slim'e kadar leziz grupların atmosfere yakışan şarkıları çalıyor geri planda.

SSX, N-Gage sahipleri için kesinlikle güzel bir haber. Duyamazlıktan gelmemenizi öneririz.



WWE AFTERSHOCK

Nerde o eski merdane pehlivanlar?

Sistem: N-Gage | Yapım: Exient | Dağıtım: THQ Wireless | Multiplayer: 2 kişilik - Bluetooth | Tür: Dövüş



Amerikalıların inatla dünyaya mal etmeye çalıştıkları ama başka bir yerde yapılmayan, bir zamanlar "pankreas" diye anılan bir nevi güreş eğlencesi için yapılmış bir oyun Aftershock. Yıllardır aynı edimlerin çikiri birbirini dövme gibi yaptığı bu aktiviteye spor düşünenler de var tabii ama işin aslı sahteliği ve

kuralsızlığı ile Amerikan güreşinin ne güreşle ne de sporla ilgisi yok. Sadece bir şov bu, o yüzden de sadece eğlenmek lazım.

Aftershock'u da böyle düşünerek oynamaya başladım. Ama maalesef amaca uygun bir malzeme çıkmadı oyundan. Gerçeğini izlerken bile fazlasıyla uydu duruk görünen hareketler, oyunda iyice zıvanadan çıkmış diyebilirim. Oyuncular gerçekçi bir şekilde yürümeyi bile başaramazken, az çok anlamlı görünen hamleler, gerçekten bağdaştırılabilir sıkı yumruklar ya da rakibi yere yatırıp üstüne zıplamak gibi şovun kendine has hareketler bütünüyle yalan olmuş.

Organizasyonun düzenleyicisi olan World Wrestling Entertainment tarafından hazırlatıldığı için oyunda Amerikan güreşinin gerçek yıldızları yer alıyor fakat yüzleri bile doğru düzgün çizilmediği için birini diğerinden ayırt etmek mümkün değil. 10 tane oyuncunun yer

aldığı Aftershock'da 2 tane de gizli süperstar var. Oyun ilginizi çekmeyi başarır ve epeyce bir süre oynamanızı sağlarsa, bunlar da açılıyor. Ama şahsen oraya kadar ilerlemeyi düşünmedim.

N-Gage'i için dövüş oyunu isteyenlere biz hâlâ King of Fighters'i öneriyoruz ama Amerikan güreşinin hastasıysanız başka tabii...

_Serpil Ulutürk



METAL GEAR SOLID® 3

S N A K E E A T E R



BİRİNCİ BÖLÜM: VIRTUOUS MISSION

DREMUCHIJ SOUTH

Etkileyici bir introdan sonra, düşman hattının ortasına düşen Snake ile görevimize başlıyoruz. Hareketlere biraz alıştıktan sonra sağa gidebilir, etrafı gezebilir veya tepeye çıkabilirsiniz. Sol taraftan ilerleyerek ağaçtaki sırt çantanızı alın. Ardından Major Tom ile uzun bir muhabbete oturacaksınız. Bittiğinde kuzeye doğru ilerleyip diğer alana geçin.

Eşya: Tepede ilaç bulabilirsiniz. Ağaçlardaki meyveler Life Medicine ile beraber düşüyorlar.

Yiyecek: İndiğiniz yerdeki uzun otların arasında üç kurbağa, ağaçların kenarında da mantarlar var. Tırmanılan ağacın kuzeyindeki dev anakondayı almayı sakın unutmayın, acayip stamina veriyor.

İlginç: Oyunun başındaki sorulara verdiğiniz yanıt-
lara göre değişik atraksiyonlar olacak. MGS2'yi se-
çenleri güzel bir sürpriz bekliyor.

DREMUCHIJ SWAMPLAND

Burada pek fazla bir şey yok. Birkaç eşya ve yiyecek bulunabilir. Yapmanız gereken tek şey diğer alana gitmek. Bataklıkta ölmemeye çalışın.

Eşya: Sağ tarafta, bitkilerin arasında el bombası, sol tarafta MK22 için susturucu ve ortadaki adada yanık merhemi bulabilirsiniz.

Yiyecek: Burada bol bol gıda mevcut. Öldürüldüğünde üç Indian Gavial oluşturan altı adet timsah var. Zor olmasına rağmen bıçakla öldürülebilirler. Ağaçtaki arı kovanı ve meyveleri es geçmeyin. Bir de piton var. En az iki timsah ve arı kovanını almanızı öneririm.

Hideo Kojima'nın ormanlarında çıkacağımız muhteşem yolculuğa hepiniz hoş geldiniz. Başlamadan önce bir iki ufak notum olacak. Her şeyden önce bu tam çözümün sadece NORMAL zorluk seviyesi için hazırlandığını unutmayın. Diğer seviyelerde nöbetçi yerleri, sayıları ve bazı ekipmanların yerleri değişik olabilir. Kuzey ve Güney derken kast edilen, haritaya göre bulunduğunuz yerin yukarısı veya aşağısıdır. Ayrıca, muhteşem uzun bir tam çözüm olduğundan bu ayki dergiye sığmayacak. Tam çözümün geri kalanını Mart sayımızdaki CD'de Extra bölümünde Adobe PDF dosyası olarak bulabilirsiniz.

DREMUCHIJ NORTH

Burada düşmanla ilk kez temas ediyorsunuz. Onları bayıltmanız mümkünse de kamufleji kullanmanız avantajınıza olacaktır. En iyi sonuç için Leaf kamuflejinizi ve Woodland yüz boyasını kullanmanızı öneririm. Kütükten içeriye süzülerek ilk düşmanın yürüyüp geçmesini bekleyin. Ara ekranda gördüğünüz nöbetçinin yanına gittiğinizde adamın daire çizmesini ve sizi göremeyecek durumda olmasını bekleyin. Son nöbetçiyi de geçmek pek güç olmayacaktır.

Eşya: Sağ taraftaki gizli bölgeye ulaştıysanız, SVD Dragonuv sniper tüfeğine kondunuz demektir. Oyuklu ağaçlarda bir kutu el bombası ve MK22 mermisi bulacaksınız. Yerde yatan oyuklu kütüğün içinde ise Thermal Goggles var.

Yiyecek: Bu alana gelir gelmez hemen sağa ilerleyin. Değişik türlerin bulunduğu bir gizli alana geleceksiniz. Burada Reticulated Python ve çimenlerin arasında Giant Anaconda olacak.



DOLINOVODNO

Ara ekran size bu alanda ne yapacağınız hakkında fikir vermiş olmalı. Hush Puppy'niz ile arı kovasını vurun. Böylelikle hem nöbetçiyi korkutur, hem de arı kovasını alabilirsiniz. Köprüden karşıya geçtiğinizde size doğru gelen başka bir nöbetçi göreceksiniz. Hızlı olmazsanız sizi görecektir. Yakınlardaki diğer arı kovasını vurun (göremiyorsanız Thermal Goggles kullanın), nöbetçiyi kaçırın.

Eşya: Köprüyü geçince aşağıdaki girişti görebilirsiniz. Buraya gitmek için iki yol var. Birincisi köprüden sarkarken düşüp dalı yakalamak, diğeri ise etraftaki yolu bulup buraya ulaşmak. Burada XM16E1 tüfeğini, Penzeta-min ve Hush Puppy mermisi bulacaksınız.

Yiyecek: Aynı alanda iki adet arı kovanı var.

RASSVET

Bu alana tam çözüm yazmak gerçekten zor. Çünkü aynı burası gibi değişik şekilde geçilebilecek birçok alan var. Önünüzde



nöbetçiyi etkisiz hale getirin. Sağa gidin ve koşup çite dayanın. Kuzeydoğuda birisi dik, diğeri yatay konumda iki varil olacaktır. Varillerin yanındaki nöbetçiyi hallettikten sonra kuzeye gidip binadaki merdivene tırmanın. Çatıda bir destek olacak, buradan yürüebilirsiniz. Üzerindeyken nöbetçileri vurabilirsiniz. Ardından Sokolov'un olduğu odaya gidin ve videoyu izleyin.

Eşya: Tesisin alt batı köşesindeki kutuların arkasında M37 shotgun bulunabilir. Merdivenlerden çıkarsanız XM16E1 için susturucu ve mermi bulabilirsiniz. Sokolov'un bulunduğu yerin solundaki odada da Life Medicine var.

Yiyecek: Bu alanda neredeyse her yerde fareler var.

İlginç: Bayılmış Ocelot'u kafadan vurun. Time Paradox olduğunda Colonel Campbell size geleceği değiştirdiğiniz için bağıracaktır.



İŞTE TUŞLARIN FONKSİYONLARI:

Kare	Silahınızı kullanır, el bombası fırlatır veya bıçakla saldırabilirsiniz. Basınca duyarlıdır ve etkisi seçtiğiniz silaha göre değişiklik gösterir. Silahsızken yerdeki düşmanlarınızı kaldırıp sürükleyebilirsiniz.
Üçgen	Aksiyon tuşu. Bu tuş ile varilleri iter, merdivenlere ve ağaçlara tırmanır, kapıları açarsınız. Zoom in yapar.
Yuvarlak	Menülerde onay, atma ve ÇOC dövüş tuşu.
X	Eğilme, sürünme, takla atma (koşarken).
L1	Rakibe kilitleme, koşarken ateş edebilme.
L2	Ekipman seçme, tek basışta hızlı seçme, duvara yaslanırken veya sarkarken sola yürüme. Birinci kişi görüşünde sola sarkma.
L3	ÇOC esnasında düşmanı konuşurma, sorguya çekme.
R1	Birinci kişi görüşüne geçme. Bu modda kıpırdayamazsınız ama silahınızı kullanabilirsiniz.
R2	Silah seçme, tek basışta hızlı seçme, sağa kayma (L2 gibi). Birinci kişi görüşünde sağa sarkma.
R3	Kamerayı yerine getirir ve telsiz konuşmaları sırasında Snake'e zoom yapar.
Sol Analog	Karakteri iki kademe hareket ettirme. Aynı zamanda menülerde dolaşma için.
Sağ Analog	Kamerayı hareket ettirir.
Select	Telsiz menüsünü açma & kapama.
Start	Oyunu durdurma ve survival ekranını açma.

DOLINOVODNO

Geri dönün. Dolinodvodno'ya vardığınızda bir başka ara ekran girecek. Cobra'lar ve Volgin ile tanışın.

DOLINOVODNO RIVERBANK

Bu, Cure menüsünü ilk kez kullanışınız olacak. Şimdilik Snake'in tüm yaraları kırık kemiklerden ve kesiklerden ibaret. Dört kesik ve iki kırık kemik iyileştirilmeli. Kesikler için Disinfectant, Styptic, Suture Kit ve Bandage kullanmalısınız. Kırık kemikler için ise Splint ve Bandage uygun olacaktır. Ara ekranı izlediğinizde Virtuous Mission'ı da tamamlamış olacaksınız.



İKİNCİ BÖLÜM:

OPERATION SNAKE EATER

İlginç: Birinci kişi gözünden bakma şansına sahip olduğunuzda direk yukarıya bakın.

REMUCHIJ EAST

Önce kuzeye, sonra da batıya gidin.

Yiyecek: Başladığınız yerin hemen solunda piton olacak. İki büyük kayanın arasından geçtiğinizde

birazcık beklerseniz ağaca tırmanan bir sincap göreceksiniz. Hemen arkasında bir tane daha piton var. Ekranı terk ettiğiniz alandan hemen önce de otların arasında bir piton olacak.

DREMUCHIJ NORTH

Bu alan tanıdık gelecek. Virtuous Mission'da buradaydınız. Yukarı, sola gidin ve uçurumdan atlayın. Ara ekran girene kadar kuzeybatıya doğru devam edin.

Yiyecek: Yılanlardan sıkılmadınız mı? Uçurumdan atlamanızın ardından başka bir piton göreceksiniz. Onun biraz kuzeyinde otların arasında bir başkası saklanıyor. Yolun aşağısına doğru giderken, at kışnemesini duyduğunuz zaman bir ağaçtan sallanan yılan göreceksiniz. Bu bir Green Tree Python ve gayet iyi.



DREMUCHIJ NORTH

Hala buradayız ama bu kez değişik bir bölümünde-
yiz ve bu kez nöbetçiler var. Bu alandan sinsice
kurtulabilmek için kamuflaje bürünüp sağ taraftaki
otların arasına saklanın. Leaf yerine Black kamuf-
lajı da kullanabilirsiniz. Orada oturup bekleyin. İki
nöbetçi görünecek ve bu noktada beraberce yürü-
yerek arı kovanına doğru gidecekler. O anda hızlıca
kuzeye gidin ve yine otlara saklanın. Burada ya
yukarı ya da sola gidebilirsiniz. Yukarı giderseniz
hiçbir düşman ile uğraşmazsınız. Sola giderseniz
dev anakondaya sahip olursunuz ama yeteri kadar
yılanınız oldu sanırım; gereksiz.

Yiyecek: Yerleri ve çeşitleri Virtuous Mission'dakiler
ile aynı.

DOLINOVODNO

Silahınız da olmadığından burada biraz zorlanabili-
r. Black kamuflaje kullanarak otların arasında sü-
rünün. Nöbetçi köprüde yürümeye başladığında
tepeden aşağıya kayın ve istediğiniz şekilde onu
öldürün. Köprüyü geçip otların içinde bekleyin. Di-
ğer nöbetçi de geldiğinde öldürebilir ve gizlice ya-
nından geçip kuzeye gidebilirsiniz.

Eşya: Köprü'nün altındaki alanda Life Medicine, bir-
kaç Smoke Grenade ve ilk yeni kamufrajınız olan
Raindrop'u bulabilirsiniz. Çok kullanışlı sayılmaz
ama güzel görünüyör.

Yiyecek: Eğer bir şekilde silahınız varsa (oyunu
ikinci kez veya en kolayda oynuyorsanız) arı ko-
vanlarını vurabilirsiniz.

**RASSVET**

Burada düşman yok. Gerekli ekipmanı toplayıp So-
kolov'un odasına girin ve dışarıya çıkıp ara ekranı
izleyin. Ara ekrandan sonra sabahleyin Ocelot nö-
betçileri etrafınızı sarıyor. Dokuz nöbetçiyi de in-
dirmelisiniz.

Eşya: Burada çok eşya var. Öncelikle iki merdiveni
çıkarak AK-47 alın. Sokolov'un tutulduğu yerin so-
lundaki odaya giderseniz sandıklara tırmanabilir
ve Cardboard Box A'yı alabilirsiniz (evet hala:) So-
kolov'un tutulduğu yerin direk arkasında Zombie
yüz boyasını bulabilirsiniz. Bu da kullanışsız ama
güzel görünüyor. Sokolov'un odasındaki dolapta
Thermal Goggles bulabilirsiniz.

Yiyecek: Her taraf fare kaynıyor ve binanın solun-
daki kırmızı duvarın önünde pitonlar var.

İlginç: Mr. Sigint ile tanıştınız mı? Tanışın. Bir kez
arayın. Ardından üzeriniz çıplakken arayın. Sonra
zombie yüz boyası ile arayın. Son olarak da kutu-
nun içerisindeyken arayın. Bir de Eva ile konuşur-
ken oyun size önerdiğinde R1'e basın.

**CHYOMYJ PRUD**

Gölün diğer tarafına geçmek zorundasınız. Diğer
tarafa Thermal Goggles'ı takın. İki ağacın arasın-
dan kırmızı bir çizginin geçtiğini göreceksiniz. Çiz-
ginin altından sürünün ve yolunuza devam edin.

Eşya: Buradaki eşyaları almak birazcık meşakkatli.
Batıya gidip suyun içinden kuzeye devam edin.
Dalın ve kuzeybatıya devam edin. Kütüğün altında
bir aralık göreceksiniz. Altından yüzün ve karaya
çıkın. Kuzeye giderek ağaca tırmanın, dalındaki
halata tutunun ve karşıya geçin. Başka bir ağaç ve
halat göreceksiniz. X ile düşüp üçgen ile ikinci ha-
latı yakalayın ve bu halattan devam edin. Üzerinde
eşya olan bir uçurum göreceksiniz. Aşağı düşün ve
eşyayı alın. Bu bir timsah şapkası. Bundan sonra
doğuya gidip tepeden kayın. Doğuya gitmeyi sür-
dürün ve suya girin. Adını veya kendisini görene
kadar suyun altından gidin; bu GA-KO kamufraj üni-
forması.

Yiyecek: Gelir gelmez biraz sağa giderek piton bu-
labilirsiniz. Karanlık suda balıklar ve timsahlar var.

İlginç: Birkaç kez ölmeyi sorun etmezseniz bir
timsahın yanına gidin veya dokunun.

**BOLSHAYA PAST SOUTH**

Çitin doğu tarafının yakınına gelin. Elektrikli olduğu
için dokunmamalısınız, ille dokunmak istiyorsanız
sol taraftaki kontrol kutusunu vurabilirsiniz. Çitin
altındaki delikten sürünerek karşıya geçin ve kö-

pekli nöbetçileri görene kadar
da sürünmeye devam edin.

Böylelikle görünmemiş olmanın
yanı sıra mayınlardan da etki-
lenmemiş olursunuz. Diğer ta-
raftaki nöbetçi veya köpekleri
sessizce vurun. Çitte bir delik
görene kadar batıya doğru iler-
leyin. Ya da ağaca tırmanıp di-
ğer tarafa da atlayabilirsiniz.

Batıya gidin ve Thermal Gogg-
les'i seçin. İki veya üç nöbetçi
göreceksiniz. MK22 veya M19
ile kafadan indirebilirsiniz. Ar-
dından geriye dönüp gitmediği-
niiz doğu tarafına gitmelisiniz.

Yerde kalın ve Leaf kamufrajınızı
kullanın. Bir nöbetçi çamur biri-
kintilerinden birisine çok yakın
olmalı. Onu da hareket etmeden
avlayın. Diğer nöbetçileri de et-
kisiz hale getirip, delikten çitin
diğer tarafına geçin. Buradan is-
ter kuzeydoğuya, ister kuzey-
batıya geçin. İkisi de bir sonraki
bölgeye gidiyor.

Eşya: İkinci elektrikli çiti geçtiği-
nizde ve sağa ilerlerken iki çam-
ur birikintisi göreceksiniz. Bu
birikintilerin ötesinde kayalar
var. Tırmanın, sırtınızı kayaya
yaslayın ve karşıya yürüyün. Di-
ğer tarafta Splitter kamuflaje var.
Bu kamufrajdan sonra üçüncü
çitten de karşıya geçin ve biraz
batıya gidin. Ağacın içerisinde
Choco Chip kamuflaje var.

BOLSHAYA PAST BASE

Elinize silahınızı alın ve kuzey-
deki nöbetçiyi vurun. Korunan
kapıya paralel olana kadar batı-
ya doğru ilerleyin. Korumayı vu-
run ve sola nişan alıp diğerini öl-
dürün. Korunan kapının yanına
gidin ama henüz girmeyin. Sağ-
daki merdiveni kullanarak çatı-
ya çıkın. Olive Drab kamufrajına
geçin ve çatının doğu kenarına
giderek dizinizin üzerine çökün.
Bu size tüm arazinin iyi bir gö-
rüş alanını verecektir. Buradan
bütün düşmanlarınızı rahatlıkla
haklayabilirsiniz. İşiniz bittiğin-
de tekrar aşağıya inin veya atla-
yın, kuzeye doğru bir sonraki
alana doğru ilerleyin.

Eşya: Çatıda bir Water kamuflaje
var. Binanın içinde, ikinci odada
M19 için bir susturucu, yatakla-

rın altında fare kapanları ve MK22 mermisi bulabilirsiniz. Binanın kuzeyinde bir kulübe var. İçinde Russian Ration, Calorie Mate ve fare kapanı var. Kulübeden çıktuktan sonra batıya gidip hendeklerin içine atlayın. Üzerine yerleştirilmiş bir tahta göreceksiniz. Altında yüz boyası Snow var. Kuzeydoğuda küçük bir bina var ve içeride tıbbi malzemeler var. Bir bandaj, hazım ilacı, antidot ve life medicine bulabilirsiniz.

BOLSHAYA PAST CREVICE

Eşya: M19, MK22 mermileri ve el bombası var burada. Eğer Ocelot'un stamina (dayanıklılık) barını indirebilirsiniz (MK22 ile), özel bir kamufraj mağarada sizi bekliyor olacaktır.



Yiyecek: Savaş alanında tavşanlar ve kral kobralar da dahil birçok hayvan bulabilirsiniz.

BOSS 1: OCELOT

Bu dövüş gerçekten hayli basit. Bir açıklık buldu-nuz mu ateş edin. Kafasından vurursanız daha fazla enerji götürürsünüz. Askerlerinden birisi bir şeyler yapacaklarını söylediğinde yerinizden kıpırdamayın, karavana atacaklar. Bunun dışında verile-



cek bir taktik yok. Kayalarından birisinin arkasına saklanıp oradan ateş etmelisiniz. Kayalar size yeterli koruma sağlıyor ama yine de seken mermiler sizi vurabilir.

CHYOMAYS PESCHERA BRANCH

Bu alanın kötü tarafı uzun olması veya isminin telaffuz edilememesi değil, arazi neredeyse tamamen karanlık. Şimdilik sahip olduğunuz tek ışığınız sigaranız. Etraf çok karanlık olduğu için bazen gideceğiniz yeri sezmeniz gerekecek. Öncelikle sağa gidin. Duvara yaslanarak bir yola gelene kadar ilerleyin. Aşağıya gitmeyin, bunun yerine olduğunuz yerden batıya doğru ilerleyin. İkinci bir yol bulacaksınız. Bu yol iki şelalenin olduğu bir yere çıkıyor. Bu iki şelalenin arasında bir yarık var. Yarıktaki meşaleyi alın, yakın ve geri dönün. Geldiğiniz pasajdan çıktığınızda birazcık doğuya ilerleyin. Kayadaki küçük deliği fark edeceksiniz. Eğilin ve altından sürünün. Şelalelerin tepesinde bulacaksınız kendinizi. Buradaki pasajdan girin. Yarı yolda yaraların saldırısına uğrayacaksınız. Onları sallamayıp devam edebilir veya öldürebilirsiniz.

Eşya: Burada meşale (nasıl ulaşacağınız yukarıda yazılı), Bug Juice (yarasa saldırısından sonra) ve bir kamufraj (sadece Ocelot'un stamina barını azaltıysanız çıkıyor; başladığınız yerde) var.

Yiyecek: Çok işe yaramasa da vampir yarasalar bulabilirsiniz burada. Tünelde sürünürken yeni bir yılan tipi ile de karşılaşacaksınız.

CHYOMAYA PESCHERA CAVE

Bu alana girerkenle beraber bir çatalla karşılaşacaksınız. Soldaki sol sizi doğruca bir sonraki alana götürür. Eğer sağdan giderseniz (ki ben bunu öneririm), bir adet M37 Shotgun'ınız olacak. Hemen eğilin ve kuzeye doğru sürünün. Kendinizi kayanın altında bulacaksınız. Sürünecek yeni bir yer bulana kadar sürünmeye devam edin. Sonuna ulaştığınızda küçük bir alanda olacaksınız. Bu alanda Snow kamufrajını alabilirsiniz. Sonradan çok işinize yarayacak. Kamufrajın kuzeyinde bir başka sürünecek delik var. Süründüğünüzde soldaki yola geleceksiniz. Smoke Grenades'i alın ve devam edin.

Eşya: M37 Shotgun, Smoke Grenades, Snow kamufraj.



CHYOMAYA PESCHERA CAVE

Eşya: Pain'in Hornet Stripe kamufrajı, AK47, MK22 ve M37 mermileri.

Yiyecek: Suyun içerisinde öldürüp yiyebileceğiniz balıklar var.

BOSS 2: THE PAIN

Öncelikle kullanmak istediğiniz silahı çıkartın ve onu kafasından iki kez vurun. Bence MK22 veya shotgun uygundur. Bunu yaptığınızda arılarını çağırarak ve kendisine kalkan yapacaktır. Bu noktada ikinci ana platforma gitmenizi öneririm. Burası şimdiki durumunuza göre kuzeydoğuda kalıyor. Arılar korurken adamı vurmanız mümkün değil. Arıları size yollamasını bekleyebilir, veya Smoke Grenade fırlatabilirsiniz. Smoke Grenade patladığında hemen Thermal Goggles'ınızı takın ve ölabildiğince çok kez onu kafadan vurun. Arkanızdan arıları yollarsa hemen suya dalın. Eğer el bombası atarsa arılar taşımadan önce shotgun ile bombayı vurun. Eğer Tommy Gun saldırısı yaparsa, geçene kadar suyun derinliklerinde saklanın. Enerji veya Stamina barını yarıya kadar indirdiğinizde maskesini çıkartıyor ve mermi arıları serbest bırakıyor. Aynı zamanda diğer saldırılarına da devam ediyor. Eğer bir arı mermi tarafından vurulursanız Cure menüsüne gidip bıçakla onu çıkartmalı, ardından Styptic ve Disinfectant kullanmalısınız. Aynı stratejiyi kullanmaya devam edin, işe yarayacaktır. Eğer Pain'i Stamina barını azaltarak öldürürseniz kamufrajını alabilirsiniz. Bazen bu kamufraj onun durduğu plat-



formda olabilir ve alınması imkansız gibi görünüyordur olabilir. Panik yok! Çıkışa gidin. Burada sağa doğru küçük bir yol göreceksiniz. Kenara kadar koşup platforma zıplayabilir ve kamufleji alabilirsiniz.

The Pain'i alt ettikten sonra ikinci platformun kuzeyindeki çıkışa gidin.

CHYORNAYA PESCHERA CAVE ENTRANCE

Ara ekran girene kadar kuzeye doğru ilerleyin. Ne düşündüğünüzü biliyorum. 60'larda havada asılı araç ne alaka? Ama varlar işte. Sigint'e sorun. Ara ekrandan sonra bir uçuruma gelene kadar kuzeye doğru ilerleyin. Yolları bulun ve aşağıya inin. Bir sonraki alan için kuzeye ilerleyin.

Eşya: Ara ekrandan sonra kaya duvarda bir delik



göreceksiniz. Burada mayın detektörü var. İkinci açıklıkta batıya doğru bir mağara var. Buradan AK47, M19 ve MK22 mermilerini alabilirsiniz.

Yiyecek: Ara ekrandan sonra yerde Golova ve fareler olacak. İkinci açıklıkta yerde iki yılan göreceksiniz. Bunlar Thai Cobra'lar ve orta seviyede Stamina sağlıyorlar.

PONIZOVJE SOUTH

Bu alanı koruyan iki hovercraft nöbetçi var. Normal şekilde geçmeye çalışırsanız sizi görecekler. Water kamufleji ile Croc Cap'i takmanızı öneririm. Diğer tarafa ulaştığınızda iki yol göreceksiniz. Birisi zor fark edilebiliyor ve kuzeybatıya gidiyor. Diğer ise direk kuzeye gidiyor. Yeni bir silah edinmek için kuzeybatıya gidelim.

Eşya: Ekranın kuzey solundaki suyun altında Chaff Grenade'ler var.

Yiyecek: Yiyeceğiniz kalmadıysa sudan balık avlayabilirsiniz.



PONIZOVJE WEST

Bu alanda iki nöbetçi var. Birisi kuzeyde, diğeri ise batıda bekliyor. Siz doğudan geliyorsunuz, yani batıdaki direk önünüzde oluyor. Onu susturucu bir silah ile saf dışı bırakın. Kuzeydeki nöbetçiyi görene kadar yüzün ve onu da indirin. İskeleye tırmanın ve kapıya doğru gidin. İçeride bir SVD Dragunov Sniper tüfeği, birkaç TNT ve el bombası, AK47, MK22 ve M37 mermisi bulacaksınız. Tekrar Ponizovje South'a gidin ve kuzeye doğru olan gitmediğiniz yoldan gidin.

Eşya: Odada TNT, el bombaları, SVD Dragunov sniper tüfeği, MK22, AK47 ve M37 mermileri var. Ayrıca alanın güneyinde suyun derinliklerinde M19 susturucu ve SVD'lerin olduğu yerden sonraki oda-



daki kutuların arkasında MK22 susturucusu var. Güneydeki botta MK22 ve AK mermileri, kuzeydeki botta ise Stun Grenade ve WP Grenade mevcut.

PONIZOVJE WAREHOUSE: EXTERIOR

Burada sniper tüfeği, M19, MK22 veya AK kullanabilirsiniz. Hemen kuzeyinizde dikilen bir nöbetçi olacak. Onu halledip bulunduğu yere ulaşın ve ikinci nöbetçiyi de vurun. İskeleye tırmanın ve bir sonraki alana ulaşın.

Eşya: Burada iki iskele var; doğu ve batı. Batıda Night Vision Goggles var ve ilerdeki bosslarda yardımcı oluyor. Batı iskelede iki bot var. Birisinde MK22 mermisi ve Stun Grenade, diğesinde ise AK mermisi var. Suyun içinde SVD, M37, M19 mermileri ve M19 susturucusu bulabilirsiniz.

Yiyecek: Hala balık...

İlginç: Sniper tüfeğiniz var değil mi? Ara ekrandan hemen sonra bu tüfeği seçip dürbününden bakın. The End'i tekerlekli sandalyesinde göreceksiniz. Eğer onunla olan boss karşılaşmasını kolay geçmek istiyorsanız, onu burada birkaç kez vurabilirsiniz. Size doğru bir şeylerin uçarak gelmesine karşı hazırlıklı olun.

PONIZOVJE WAREHOUSE

Bu alan için en iyi kamufleji ve yüz boyası Splitter. Yine de yürürken 40%, sürünürken 55% oranları ile görünmemeniz çok da garanti değil. Holden çıkar çıkmaz merdivenlerin tepesinde eğilin ve silahınızı çekip bekleyin. Yaklaşan nöbetçileri öldürün ve güneye ilerleyerek Desert yüz boyasını bulun. Yukarı nişan alın ve en tepedeki nöbetçiyi öldürün. Merdivenleri çıkıp bir sonraki alana ilerleyin.

Eşya: Holden ambara geçtikten sonra direk güneyde antidot ve serum var. Ambarın güneyindeki bir kutunun arkasında Desert yüz boyasını bulabilirsiniz. İkinci katta styptic ve dezenfektan var. Odada çok işinize yarayacak olan Calorie Mmate, Instant Noodle ve fare kapanı bulabilirsiniz. İlk kattaki kutuların üzerindeki eşyaları almak için ikinci kattaki demirlerden sarkıp aşağıya düşebilir ve MK22 susturucusuna kavuşabilirsiniz.

GRANINY GORKI SOUTH

Burada hiç düşman yok ama birçok tuzak var. Saklanmış çukurlar, kapanlar, kazıklı tahtalar,



kablolu tuzaklar ve mayınlar gibi tuzaklara karşılık en yakın dostunuz Thermal Goggles olacaktır. Başladığınız yerin kuzeyinden bu bölümden çıkabilirsiniz.

Eşya: Başladığınız noktanın doğusundaki bir çukur tuzağının altında Life Medicine var.

Yiyecek: Burada pek de iyi yiyecekler yok. Önceden bildiğiniz pitonlar ve meyveler. Burayı sizi uyarmak için yazdım. Mantarları

yemeyin, zira zehirli. Bir de yakındaki bir çatışmada gerekli olacaklar, onlara dokunmayın.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: OUTSIDE WALLS

Girer girmez Thermal Goggles'inizi seçin. Sağda bir nöbetçi, solda ise bir nöbetçi ve bir köpek göreceksiniz. Bunları SVD ile hallettikten sonra gidecek yeriniz kalmayana kadar batıya doğru gidin ve çiti bulun. Alt tarafındaki delikten sürünerek geçin. Diğer tarafta gidebileceğiniz iki yol olacak. En soldaki duvardaki delikten sürünebilir veya doğuya yönelerek binanın diğer tarafındaki kapıyı çalabilirsiniz. Bir nöbetçi sizi duyacak ve içeriye girmenize izin verecek. Eğer ikinci yolu seçtiyseniz kapıdan uzak durun ve nöbetçiyi öldürün.

Eşya: Çitin altından süründüğünüzde, karşınızda M19 susturucusunu bulacaksınız.

GRANINY GORKI LAB EXTERIOR: INSIDE WALLS

Bu alanda üç nöbetçi var. Ben doğudaki kapıdan girdim, Küçük binanın etrafından dolaştıktan sonra kuzeydeki nöbetçiyi öldürün. Onun durduğu yere gidin ve batıya bakın. Arazide başka bir nöbetçi göreceksiniz. Oradaki nöbetçiyi ve ardından da gelen diğer nöbetçiyi sniper ile indirin. Artık herhangi bir şey yapmadan önce Scientist (Raiden) maskesini ve Scientist üniformasını giyin. Laboratuara girmenin iki yolu var. Havalandırma shaftına çıkan duvardaki deliği kullanabilir veya direk kapıdan geçebilirsiniz.

Eşya: Ana lab binasının sağında, kuzeydoğuda küçük bir bina var. Burada XM16E1 tüfeğini, biraz TNT, SVD, AK-47 ve M37 mermilerini bulabilirsiniz. Havalandırma shaftına girerseniz Oyama yüz boyasını alabilirsiniz.

GRANINY GORKI LAB 1F

Öncelikle hiçbir bilim adamının yanına gitmeyin. Nöbetçiler sizin diğerlerinden farkınızı anlayamazken, bilim adamları anlayabiliyor. Eğer bir bilim adamı size bakar ama alarm moduna geçmezse kaçın veya arkasını dönerek üçgen tuşuna basın.

Kapıdan girdiyse...

Ana masayı geçip kuzeye ilerleyin. Holü geçip sağdaki kapıdan girin. Devam edip odayı geçin ve merdivenlerden aşağıya inin.

Eğer havalandırma shaftından girdiyse...

Önünüzdeki kapıdan geçin ve binaya girdiğinizde holün sonuna kadar güneye doğru ilerleyin. Ardından kuzeye ve sola gidin. Ana masadan sonraki holde olacaksınız. Kuzeye gidip sağdaki kapıdan girin ve odadan geçip merdivenlerden inin.

Eşya: Ana kapıdan giriyorsanız, holü atlamayın, oradan geçin. Geleceğiniz ilk kapı küçük bir kütüphaneye açılıyor. Dikkat edin, içeride bir bilim adamı mevcut. Ayrıca bandaj, Suture Kit, serum ve

Oinment gibi tıbbi ekipmanlar var. Havalandırmadan girdiyse-niz bu direk altındaki oda olacaktır. Merdivenlerden ikinci kata çıkın. Burada birçok kapı var. Kuzeydeki ilk kapı, içerisinde MK22 susturucu barındıran bir odaya açılıyor. Yukarıdaki bir banyo. Üçüncüsü kilitli. Burayı yumruklayarak açın ve içeriden Fly kamufajı alın. Banyo kapısının karşısında bir kapı var. Bu kapı dışarıya açılıyor. Önceden Choco Chip kamufajını almadıysanız burada alabilirsiniz. Yeri balkonda. Yukarıdaki diğer odaları taradığınızda Instant Noodle, Calorie Mate ve bir kitap bulacaksınız. En alt kata inerseniz Life Medicine bulabilirsiniz.

GRANINY GORKI LAB B1 WEST

Hala bilim adamı kılığınız üzerinde olmalı. Holden aşağıya gidin ve batı duvardaki kapıdan girin. Burada bir bilim adamı var. Ondan uzak durun. Bir sonraki oda laboratuvar. Bu oda boyunca koşarsanız iki bilim adamından sakınabilirsiniz. Önce kuzeye sonra da batıya koşarak kapıdan girin. İkinci kapıdan da geçerek ara ekranı izleyedurun. Bittikten sonra tekrar Graniny Gorki South'a gidin. Düşman



yerleşimi hala aynı. Alınacak yeni bir eşya da olmadığı için benim de geri dönüş yolunu anlatmama gerek yok.

Eşya: Holdeyken iki kapı göreceksiniz. Doğudaki kapıdan girerseniz Cigar Gas-Spray, batıdaki kapıdan girerseniz pil ve MK22 susturucusunu bulabilirsiniz.

İlginc: Granin'in odasında bir Metal Gear Ray modeli var. Size

gösterdiği çizim ise Metal Gear Rex dizaynı. Duvara dikkatlice bakarsanız Granin'in gözlemlü birisi ile yan yana bir fotoğrafını görebilirsiniz. Bu kişi büyük bir ihtimalle Hal "Otacon" Emmerich'in babası.

GRANINY GORKI SOUTH BOSS 3: THE FEAR

Öncelikle Cure menüye gidip iyileşmeniz lazım. Zehir için serum kullanın. Bacağınız için bıçak, dezenfektan, styptic ve bandaj kullanın. İyileştikten sonra dövüş başlayabilir. Thermal Goggles'inizi takın ve birazcık yukarıya bakın. The Fear önünüzdeki bir ağacın üstünde. Onu öldürmek istiyorsanız shotgun ile iki kez vurun. Eğer niyetiniz sadece balyıtmaksa iki kez MK22 ile ateş edin. Ağaçtan ağaca zıplamaya başlayacaktır. Şimdi direk olarak ona saldırmak yerine savaş alanını şöyle bir gezerken, ağaçların dibinde büyüyen bütün mantarlara ateş edin. Gördüğünüz herhangi bir kurbağayı da vurmaya ihmal etmeyin. Bunların hiçbirini almayın, çünkü hepsi zehirli. The Fear kamufajını kullanarak ve daldan dala zıplayarak Stamina'sını çok çabuk harcıyor. İki bara indiği zaman yiyecek arama başlayacaktır ve halıyla bizim zehirli sürprizleri de götürecektir. Zehirlendiği zaman da görünmez olmayacak, sağlığını da hızla kaybedecektir. Ağaçta veya yerde; her fırsatta onu vurun. Bir süre sonra zıplamayı kesecek ve yadını çıkartacaktır. Bu sırada oklarından kaçmadın hemen önce onu bir veya iki kez vurabilirsiniz.

The Fear'in üç çeşit saldırısı var.

1. Normal okları ile yayılım ateşi açacaktır. Bunun geleceğini bileceksiniz çünkü geçici olarak dalda duracak ve ses çıkartacak.
2. Zehirli ok atıyor ve atmadan önce "Burn!" diye bağıyor. Bu ok tarafından vurulursanız oku çıkartmalı ve zehri iyileştirmelisiniz.
3. Ağaçtan inip hızla size saldırıyor. Eğer Thermal Goggles'inizi takılıysa onu görebilir ve dönerek ona vurabilirsiniz. The Fear'in stamina barını boşaltırsanız Spider kamufajına sahip olabilirsiniz. Size 80% koruma sağlıyor ama Stamina'nızın çok çabuk bitmesine sebep oluyor. Çarpışma bittiğinde ambara geri dönün.

PONIZOVJE WAREHOUSE

Aşağıda iki nöbetçi var. İşleri bitince yukarıdaki girişe ilerleyin.

Eşya: Burada hiçbir şey değişmedi, her şey aynı.

Yiyecek: Yerde birkaç yengeç var.

SVYATOGOMYJ SOUTH

Sadece bir sonraki alana yürüyün. Pek zor olmasa gerek.

Eşya: Eğer Thermal Goggles takıyorsanız birçok bitkinin ısı verdiğini göreceksiniz. Bu bitkileri Splint, C med ve Styptic gibi medikal ürünler için vurabilirsiniz.

Yiyecek: Civarda birkaç mercan yılanı var.

SVYATOGOMJ WEST

Bir çatala ulaşana kadar kuzeye doğru gidin. Buradan kuzeye veya batıya gidebilirsiniz. Ben kuzeye gidiyorum, isteyen gelir.) Otlara ulaştığınızda Thermal Goggles'inizi takın, eğilin ve birazcık kuzeye doğru sürünün. Tam önünüzde bir tuzak var, dikkat. Bir süre daha bekledikten sonra gördüğünüz nöbetçiyi halledin ve önce batıya, sonra da kuzeye



devam edin. Siperde bir nöbetçi var ama yeterince hızlı olursanız sizi görmeyecektir. Dolambaçlı bir yola gelene kadar kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Sonunda bir nöbetçi olacağından sürünerek gitmenizi öneririm. Bu alanın iki çıkışı var. Birisi kuzeye, diğeri kuzeydoğuya doğru. Kuzeyden giderseniz iki ağaç arasındaki kablo tuzağı ve yakınında devriye gezen bir nöbetçi var. Oyu devam etmek için buradan gidebilirsiniz. Kuzeydoğuya gitmek ise size opsiyonel bir silah verecektir. Sizin seçiminiz; ben kuzeydoğu çıkışı için strateji yazıyorum.

Eşya: Kuzey çıkışının yakınındaki bir tuzağın yanında M19 mermisi olacaktır.

SVYATOGORNYJ EAST

Burada bir çatal var; birisi kuzeye, birisi doğuya gidiyor. Sürünerek tepeye çıkmaya başlayın. Bir nöbetçi görene kadar ilerlemeye devam edin. Bu abiyi çizdikten sonra diz çökme pozisyonuna geçip diğer nöbetçiyi de halledin. Küçük bir kulübe görene kadar ilerlemeye devam edin. E3 2004 tanıtım filmini izlediyseniz bu alan tanıdık gelecektir. Sniper tüfeğinizi çıkartıp nöbetçinin ikinci pencerenin önüne gelmesini bekleyin ve vurun. Daha önce vurursanız ölüm çığlığı diğer nöbetçiler tarafından duyulacaktır. Onu öldürdükten sonra kulübeden atlayın ve doğunuzdaki kabinin arkasına doğru gidin. Buradaki ağaca tırmanarak çatıya çıkın. Çatıdayken doğuya ilerleyin ve yola zıplayın. Taretin yanındaki çimlere gidin. Çatıdayken altınızda bir nöbetçi varsa içeriye girmesini bekleyin. Çimde eğilin, bu size mükemmel bir nişan alma pozisyonu sağlayacaktır. İçerideki nöbetçi pencereden zor da olsa görünüyor, öldürün. Dışarıdaki son nöbetçi görüş alanınıza girdiği zaman haklayın, ama bu zamana kadar sabırlı olun. Kabindeki ganimeti toplayıp Svyatogomyj West'e dönün ve kuzey çıkışa gi-

din.

Eşya: Büyük kabinde M63 tüfeğini ve M37'yi bulabilirsiniz. Kabinde M16, SVD, M37 ve MK22 mermileri de mevcut. Yatak odasında MK22, M19 ve M16 için susturucular ile yataklardan birisinin altında TNT bulacaksınız.

Yiyecek: Kulübede Russian Ration ve iki Calorie Mate bulabilirsiniz.

SOKROVENNO SOUTH, WEST, NORTH

Neden üç farklı yön olduğunu merak mı ediyorsunuz? Çünkü boss savaşı üç farklı bölgede gerçekleşecek.

Eşya: Güneydeki küçük cephanelikte MK, SVD ve M16 mermileri ve TNT var.

Yiyecek: İki Markhor keçisi var. Birisi batıda, diğeri ise kuzeyde.

BOSS 4: THE END

Bu boss'u alt etmek için birçok yol var. Her birini detaylı olarak anlatacağım ama öncelikle dövüş için bazı ek bilgiler vereyim. The End bir keskin nişancı ve normal kurşun yerine çok kuvvetli bayıltıcı mermiler kullanıyor. Eğer vurulursanız hemen Cure menüye gidip mermiyi bıçakla çıkartın. Yapmazsanız stamina'nız hızla boşalacaktır. Eğer birinci kişi görüşünde çok fazla kalırsanız The End'in kağanına bir dart sapladığı sahne girecek ve Snake Granin Groki'deki hücrelerde uyanacaktır. Bu durumda bütün yolu yeniden gelmek zorunda kalacağınızdan, dövüş sırasında birinci kişi görüşünde çok fazla kalmamanızı öneririm. Yine burada oyunu kaydedip bir gün içerisinde devam etmezseniz, Snake'in bayıltıldığını görüp hücrede uyanacaksınız.

The End çok yaşlı bir adam. Bir süre koştuktan sonra derin ve sesli nefesler alacak, böylece nerede olduğunu anlayabileceksiniz. Savaşın ortasında uyuyakalacağı zamanlar da olacaktır. Bu durumda yakalarsanız ona Allah ne vermişse üç-beş kez ateş edebilirsiniz. Eva'nın da dediği gibi bu bir dayanıklılık testi ve daha önce oynamadıysanız ve savaşta çok iyi değilseniz bu bölüm çok uzun sürecektir.

-Keskin Nişancılık-

Haritanıza baktığınızda birçok daire göreceksiniz. Bunlar makul bir koruma ve iyi bir görüş alanı sağlayan keskin nişancı noktaları. The End bu noktalardan nişan alıyor, tabi siz de buraları kullanabilirsiniz. Daima The End'i bulmak zorundasınız. O sizi aramayacaktır, bu yüzden size ateş edilene kadar etrafta koşun. Ardından en yakın nişan alma noktasına gidin ve Thermal Goggles'inizi takarak onu arayın. Gördüğünüzde ise vurun. Kafadan vuruşlar her boss gibi The End için de en fazla hasarı verecektir. İsterseniz Ak ve M16 da kullanabilirsiniz.

-The End'i bulmak-

Sniper tüfeğiniz yok veya The End'i bayıltmak mı

istiyorsunuz? Yaşlı adamı bulmak zorundasınız. Nerede olduğunu söyleyemem ama size onu bulmak ve başarılı olmak adına ipuçları verebilirim.

Bol bol yere yatıp araziyi Directional Microphone ile tarayın. Derin nefes, adım sesleri ve bazen horultusunu duyabilirsiniz.

Thermal Goggles çok yardımcı oluyor. Bununla ayak izlerini görebilir veya uzaktan gördüğünüz şeyin o mu, yoksa bir kaya parçası mı olduğunu anlarsınız.

Eğer The End'e çok yakın olduğunuzu hissediyorsanız, kolu bırakıp yön tuşları ile ilerleyin, yoksa sizi duyabilir.

The End'in mükemmel bir görüşü var. Eğer kötü kamufleyle etrafta koşuşturursanız, sizi vuracaktır. Ekranın öbür ucunda bile olsanız kamufleli ve mümkün olduğu kadar alçak durmaya özen gösterin.

Kuzey ve batıdaki keçileri unutmayın. İyi Stamina sağlıyorlar ve ekranı terk edip geri gittiğinizde yine yerlerinde yenileri oluyor.

The End'in fotosentetik kabiliyetleri var ve herif ormanın ruhunu çağırarak Stamina'sını doldurabiliyor. Bunu yaparsa onu yeniden uyutmanız gerekir. İnsanlar papağanını vurmanın, onun bu yeteneğini kaybetmesini sağladığını söylüyorlar ama ben denedim, işe yaramadı.

Papağanını vurursanız The End çılgına dönüyor ve çok daha agresif ve saldırgan oluyor.

The End'e yakın olduğunuz zaman istediğiniz silahla onu vurun. Eğer Shotgun'a sahip değilseniz üç veya dört atış yapılabiliyorsunuz. Ardından yere düşüyor, bir Stun Grenade fırlatıyor ve kaçıyor. Onu yeniden bulmanız gerekiyor.

-Hiçbir şey yapmamak-

İşte size süper bir yol. The End'i HİÇBİR ŞEY YAPMADAN yenebilirsiniz. Savaş esnasında oyununuzu kaydedin ve konsolunuzu kapatın. Geri açtığınızda disk çıkartın ve Browser'dan tarihi bir hafta sonrasına ayarlayın ve oyunu tekrar yükleyin. The

End'in doğal sebeplerle öldüğünü göreceksiniz. Bu yol süper ama Mosin Nagant'ı alamıyorsunuz.

The End'den alabileceğiniz iki eşya var. Tüfeği Mosin Nagant ve kamuflajı: Moss üniforması. Üniforma için arkasından sinsice yaklaşıp onu tutmalısınız. Yere düşecek. Kafasına birkaç kez silah doğrultun. İlk iki seferde reddetmesine karşın üçüncü seferde sallanıp üniformasını size verecektir. Mosin Nagant'ı alabilmek için The End'i stamina'sını bitirerek alt etmelisiniz. Eğer The End'i daha önce öldürdüyseniz burada bir boss dövüşü olmayacak, bunun yerine arazide Ocelot ünitesinin birçok mensubu olacaktır.

KRASNOGORJE MOUNTAIN BASE

Geçici olarak orman dışındayız, yani görünümünüzü değiştirmeniz gerekiyor. Choco Chip+Desert kombinasyonu işe yarıyor ama Ocelot'u bayılttıysanız Animals üniformasını kullanmalısınız.

Kuzeydoğuya ilerleyin, aşağıya inin ve tepelik bir bölgeye ulaştığınızda durun. Uçuruma ulaşana kadar doğuya gidin. Buradan kuzeye doğru sürünün ve dev kayaya ulaşın. Altından gitmek yerine soldan sürünüp kayayı geçin ve buradan sürün. Sizin olduğunuz yere bir nöbetçi yaklaşacak. Arkasını dönmelerini bekleyin ve kuzeye doğru ilerleyip çıkışa gidin.

Eşya: Tam önünüzde serum ve Smoke Grenade tepede ise Grenade ve Chaff Grenade var. Geniş kayanın altında ise SVD ve MK22 mermileri var.

Yiyecek: White Rumped Vulture'ları deneyin, gerçekten iyiler.

KRASNOGORJE MOUNTAINSIDE

Başladığınız noktadan sniper ile kuzeye bakın. Eğimli yerde diken bir nöbetçi göreceksiniz, temizleyin arkadaşı. Onun biraz daha üstüne baktığınızda bir başkası olacak, onu da temizleyin, düz hesap olsun. Yukarıya

doğru ilerleyin. Uçaksavarı geçtiğinizde küçük yokuşu çıkın ve sürünün. Yukarıda bir nöbetçi var. Bir diğer yokuşa ulaşana kadar batıya doğru sürünün. Bunun da üzerinde bir nöbetçi olmalı. Onu da susturuculu bir silahla etkisiz hale getirip devam edin. Buradan yüksek veya alçak yollardan birisine gidebilirsiniz. Ben yüksek yolu öneriyorum çünkü daha fazla taktik avantaj sağlıyor. Bu yolun sonuna ulaştığınızda eğilin ve sniper pozisyonuna geçin. Snake'in tam altında bir nöbetçi var, önce onu bir aliverin, ardından kuzeye bakıp binanın önündeki ile ilgilinin. Aşağıya atlayın ve yola devam edin. İkinci kulübeye vardığınızda durun. Kulübenin sağına geçin ve yavaşça kuzeye doğru sürünün. Çıkışı kapatan bir nöbetçi var, ona terbiyesizliğinin bedelini ödetin, yolunuza devam edin.

Eşya: Başlangıçtaki yarıktaki SVD, Ak, M19 ve M37 mermisi ile antidot bulunabilir. İlk küçük mağarada Stun Grenade ve ikinci küçük mağarada Styptic, SVD mermisi, M16 mermisi ve WP Grenade var. Üçüncü mağaracıkta ise M16 mermisi, dördüncüsünde bandaj, ilk kulübede RPG-7 ve TNT, ikinci kulübede serum, Splint ve dezenfektan ve son olarak da üçüncü kulübede Calorie Mate ve üç Russian Ration mevcut.

Yiyecek: Hala akbabalar.

İlginç: Bolshaya Past Base'deki HIND'i hatırladınız mı? Eğer yok ettiyseniz burada HIND helikopteri çıkmayacaktır. Bunun yerine hovercraftlı nöbetçiler gelecektir. Düşman yerleri de biraz değişecektir.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Hemen sürünmeye başlayın ve doğudan ilk kırmızı kapı yönünde ilerleyerek birinci kulübeye gelin. Ardından bu kulübenin kuzeybatısındaki siper kesişimine gelin. Siperdeki kesişimin doğu tarafında olmalısınız, siperin içinde değil. Bunların tamamı durmadan tek seferde sürünerek yapılmalı. Siperdeki nöbetçinin arkası size dönük olacak ve yürüyerek sizden uzaklaşacak. Siperin en ucuna yaklaştığı zaman kafasından lokal anestezi yapın. Buradan kuzeye ilerleyerek cephanelik binasına doğru gidin. Buradaki siperde inin. hemen indiklerinizin önündeki basamakları çıkmayın. İlk batı basamakları duvarda bir tünel var. İçeriye girin ve tünelin sonuna kadar gidin ama henüz dışarıya çıkmayın.

Burada bir nöbetçinin bayılttığınız diğer nöbet-



çinin vücudunu görmesini bekleyin. Bayıltılmış nöbetçiye doğru gittiğinde, arkası size dönükken tünden çıkın ve tüm hızınızla siperin doğu tarafından çıkın. Bir kulübe göreceksiniz, tekrar sürünmeye başlayın. Kuzeye doğru küçük köprüye kadar sürünün. Vardığınızda karşıya geçmeyin. Bunun yerine köprüden doğuya dönün ve bu yönde sürünmeye devam edin. Siperde doğuya doğru yürüyen arkası size dönük bir nöbetçi daha göreceksiniz. Siperden yağ varilinin yanından çıktığında kafadan uyuşturun. Ardından sipere girin ve rahat rahat harabelere doğru koşun.

Eşya: Başladığınız yerin direk batısındaki kulübede Grenade, Smoke Grenade ve M37 mermisi var. Tahta kapılı cephanelikte ise SVD, RPG ve M63 mermileri ve Claymore ile TNT var. Kuzeybatı köşesindeki ikinci küçük kulübede Suture Kit, bandaj ve Ointment bulabilirsiniz.

Yiyecek: Hala akbabalar.



KRASNOGORJE MOUNTAINTOP: BEHIND RUINS

Tekrar içeriye girin.

İlginç: Aşağıda Groznyj Grad'da dolaşan nöbetçilerden birisini sniper tüfeği ile öldürürseniz alert moda geçilecek ve iki adet HIND havalanıp size saldıracaklar.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP RUINS

Güneyden çıkın.

Eşya: M16, SVD, Mosin Nagant ve AK mermisi ile birkaç Claymore mayını.

Yiyecek: İki paket Instant Noodle.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Varili ve uçaksavarı iyi şekilde görene kadar sürünün. Alev makineli lavuk basamakları çıkıp, tekrar indikten sonra ayağa kalkıp onun üzerinde bulunduğu basamaklara doğru ilerlemelisiniz. Doğuya gidin ve karlı platforma doğru birazcık kayın. Aşağıdaki nöbetçiyi halledin ve arkasını dönerek kuzeye doğru ilerleyin ve kırmızı kapıya varın.

_MegaEmin

Yerimiz maalesef bitti. Ama Snake'in müthiş macerası devam edecek. MGS 3'ün tam çözümünün geri kalanını Mart CD'mizde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

PC hilekar

Otoyolda takip bütün şiddetiyle sürüyor sayın seyirciler! Kaçan şüphelinin bir oyunda hem Godmode, hem de No Clipping açtığı söyleniyor! İnsanlık nereye gidiyor?!

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Konsolu açmak için CTRL+ALT+- tuşlarına aynı anda basın. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Tüm silahlar cmd giveall

Ölümsüzlük cmd godmode

Duvarlardan geçme cmd noclip

Harita Map "harita ismi" (harita isimleri content\worlds klasöründe bulunabilir)

Gizlilikler

Animasyon Odası 62 paket sigara toplayın

Yorum modu, Hard Mode Oyunu Easy veya Normal zorluk seviyesinde bitirin

Böcekler ve sağlık Enerjiniz azaldığında, ortalıkta uçuşan böcekler görürseniz bu böcekleri yiyerek sağlığınıza düzeltebilirsiniz.



CONFLICT: VIETNAM

Hile menüsü Sol Shift tuşuna basılı tutarak agentorange yazın. Böylece bir hile menüsü açmış olacaksınız.



LORD OF THE RINGS:

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Skirmish hilesi Bilgisayarınızda c:\documents and settings\application data\my battle for middle-earth files klasöründeki skirmishstats.ini dosyasını bir metin editörüyle açarak içinde istediğiniz gibi oynama yapabilirsiniz. Bu işlemi yapmadan önce ilgili dosyanın bir kopyasını almanızı tavsiye ederiz.

Balrog of Moria'yı yenme Campaign modunun hemen başlarında Gandalf Balrog'la savaşmak zorunda kalıyor. Eğer Gandalf'ı sadece yakın dövüşe iterseniz Balrog Gandalf'ı kolayca yenecektir. Balrog'u yenmek için Gandalf'ı Balrog'dan uzak tutun ve büyülerinin dolmasını bekleyin. Eğer zarar aldysanız, yine Gandalf'ı uzak tutarak sağlığına yeniden kavuşmasını sağlayabilirsiniz.

Kolay puan Bir savaşın sonuna doğru, her şeyi yok ettikten sonra tek bir binayı bırakın. Oyunu kaydedin ve o binayı da patlatın. Galibiyet kazandıktan sonra kaydettiğiniz oyunu geri yükleyin. Binayı her patlatışınızda yeni bir galibiyet kazanacak ve ek puanlar elde edeceksiniz.

Darth Vader Evil Campaign'de oynarken, oyun sırasında CTRL+S+W tuşlarına aynı anda basın. Savaş alanına Darth Vader ve Storm Trooper'lar çıkacaktır. Darth Vader neredeyse ölümsüz ve elinde de bir Light Saber taşıyor!



ALEXANDER

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin. Hileyi yazdıktan sonra tekrar ENTER'a basın.

VIEWALL Tüm harita

BABKI 50.000 kaynak

VICTORY Görevi kazanın



PAINKILLER:

BATTLE OUT OF HELL

Insomnia veya Daydream zorluk seviyesinde oynarken, oyun sırasında ~ veya é tuşuna basarak konsolu çalıştırın. Aşağıdaki kodları bu konsola girebilirsiniz.

Tüm silahlar pkweapons

Ekstra altın pkgold

Tam cephane pkammo

Tam cephane ve sağlık pkpower

Cesetler durur/kalkar

pkkeepbodies

İzler durur/kalkar pkkeepdecals

Demon dönüşümü pkdemon

Zayıf düşmanlar

pkweakenemies

Ölümsüzlük pkgod

Hızlanma pkhaste

Silah ayarlama modu

pkweaponmodifier

Yansıyan silahlar

weaponspecular <0 veya 1 >

Hedef şeklini değiştirir crosshair <1-32 >

Oyuncu ismini değiştirir name

HUD boyutu hudsize <0-3 >

Mouse hassasiyeti msensitivity

<0-200 >

Bölümdeki yerinizi gösterir pos

Silahlı gösterir/kapatır

showweapon <0 veya 1 >

Oyundan çıkış exit

PSX hilekar

Hilelere 'Gel Yeniden' diyoruz. Uzun süre önce gördüğünüz, ama kalbinize gömmek zorunda kaldığınız hileleri yeniden kazanmak için geç kalmadınız!

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

2 kat sağlık Giriş sinematığında sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı tuşlarına basın.

Sonsuz cephane Giriş sinematığında sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare tuşlarına basın.

Alternatif son 18. bölümde Jackie'nin ölmesine izin verin. Eğer bunu yaparsanız 22. bölümde, Jackie'yi kurtardığınızdan daha farklı bir son ve daha farklı bir bölüm göreceksiniz.

Yuri Yuri karakterini açmak için Jimmer Collins bölümünü bitirin.

Jamahl Jamahl'ı açmak için Your man with the tatoo bölümünü bitirin.



MERCENARIES

Bedava cephane ve tamir Bir görev seçin. Zarar görmüş aracınızı bu görevin bulunduğu üsse park edin, sözleşmeyi kabul edin ve hemen ardından iptal edin. Retry yazan menüde No'yu seçin. Aracınız hiç para ödemededen hem tamir olacak, hem de tam cephane alacak.

Monument Ödülleri Tüm ödül hileleri için, bahsedilen ödül tipinden belirtilen sayıda topladığınızda karşılığındaki ödülle kavuşursunuz.

10 ödül: Kuzey Kore ZSU 57 Anti Air Delivery

20 ödül: 250.000\$

Blueprint Ödülleri

1: C4 kutusu yardımı

5: Sniper Rifle yardımı

10: Stringer yardımı

15: Anti-tank yardımı



STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE

Ekstra seçenekler Arcade Mode'u Gill ile tamamlayın.

Arcade Mode'da Q ile savaşma Q ile savaşmak için, Arcade Mode'da 8. bölüme kadar hiç raund kaybetmeyin.

Gill olarak oynama System Direction "Normal"daykén oyunu tüm karakterlerle birer kez bitirin. Gill karakter seçme ekranında Yun ve Yang'ın arasında belirecektir.

Ekstra kostüm renkleri Bir karakterin üstüne geldiğinizde Start'a basılı tutun ve üç tekme, yumruktan herhangi birine basın. Gizli kostümleri açabilmek için, o karakterle oyunu bitirmiş olmanız gerekmektedir.



20: Mafia Heavy Soldier kıyafet hilesi

30: NK Elite Soldier kıyafet hilesi

40: Prototip yardımı

50: NK Sayı kartı (Maça) kıyafet hilesi

60: \$100,000

70: \$100,000

80: \$250,000

90: \$250,000

100: \$500,000

110: Han Solo kıyafeti hilesi

Sku Listening Post Ödülleri

10: Sağlık kutusu yardımı

20: Civilian Baggage Carrier yardımı

30: Mafia MD-350 Scout yardımı

40: NK Sayısal kart (Kupa) kıyafet hilesi

50: Pilot kıyafeti hilesi

55: \$250,000

Han Solo kıyafeti Blueprint'leri toplamak yerine, PDA factions ekranında sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı tuşlarına basın.

Mafya kıyafeti PDA factions ekranında sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın.

Tüm eşyalar PDA factions ekranında sırasıyla Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına basın.

GUILTY GEAR ISUKA

Antarctica Bölümü Arcade Mode 100. seviyede Leopaldan'ı yenin.

Ekstra karakterler

Leopaldan Arcade Mode 200. seviyede Leopaldan'ı yenin.

Zako A-B-C Boost Mode'u bir kez bitirin.

EX Mode karakterleri Arcade Mode'da 100 puan toplayın. Bundan sonra EX karakterler sizle savaşmaya başlayacak. Onları yenerek oynamak üzere açabilirsiniz.



KILLZONE

Tüm bölümler Yeni bir tek kişilik Campaign oyununa başlayın. Profil yaratırken isminizi Shooterman olarak girin. Tüm bölümler açılacaktır.

Hızlı Reload Reload tuşuna basın, silahınızı değiştirin ve hemen ardından cephanesini doldurmaya çalıştığınız silahınıza geri dönün.

Luger olarak oynama Story Mode'da ikinci bölümü tamamlayın.

Hakha olarak oynama Story Mode'da dördüncü bölümü tamamlayın.

Rico olarak oynama Story Mode'da üçüncü bölümü tamamlayın.



donanım

ABIT FATAL1TY AA8XE

Dünyanın en iyi oyuncusu ile bir anakart devi bir araya gelince ne olur? Bir oyuncunun hayal edebileceği en iyi anakart mı? Yoksa uzak durulması gereken pazarlaması bol içeriği kit bir ürün mü?

SF 108



SF III



SAITEK X-52

SF III

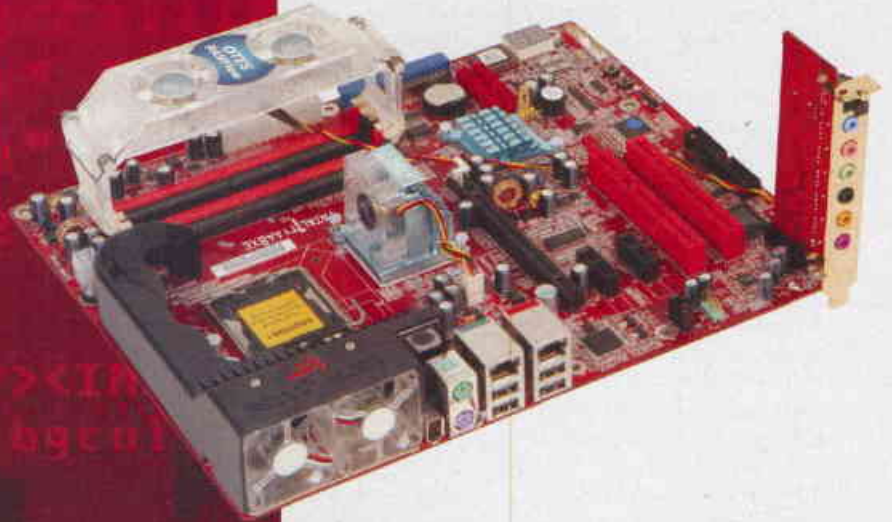


OLYMPUS μ-MINI DIGITAL

SF 110



COOLER MASTER STACKER



SF 106

HABERLER

Yıllardır haberler köşesinde Microsoft ile ilgili haberler yapan durunuz. Hiç de ölçüsünü bilmeyiz kalemimizin. Daha bir kere arayıp "Ne diyorsunuz kardeşim" tepkisi vermemişlerdin. Bir de büyük abi, tekel falan derler Microsoft'a. Cık cık cık...

SF 108

İNCELEME

ABIT FATAL1TY AA8XE	SF 108
COOLER MASTER STACKER	SF 110
HERCULES DJ CONSOLE	SF 110
SAITEK X-52	SF 111
OLYMPUS μ-MINI DIGITAL	SF 111
HAUPPAUGE! WINTV NOVA-S	SF 112
HAUPPAUGE! DEC 3000-S	SF 112

SF 113

TEKNIK SERVİS

Geçenler de sohbet ederken bir okurumuz bana Ahiretten Donanım Soruları eskisi kadar komik olmuyor dedi. Ben de meşe odunuyla beline beline vururken düşünmeden edemedim. Acaba iş cidden o köşeyi komik olsun diye mi yazdığımızı sanıyordunuz >)

Donanım köşesini Level'in diğer tüm bölümlerinden ayıran bir özelliği var. İster istemez sizlere para harcatıyor. Bu yüzden sizlerden para istemek için en doğru yer olacağını düşündüm. Bu ay ürünleri de bir yana bırakıp, derginin fiyatına da bakmadan hepinizden 5'er lira istiyorum. Parayı yollamak için tek yapmanız gereken 2868'e bir SMS atmak. Sizin aklınıza ne kadar yatar bilmem ama bu Level okurları için ayrı bir görev bence. Çünkü bu dergi Endonezya'da da yayınlanıyor. Orada da Level okurları var. Belki yüzlerce öldü, ailelerini kaybetti, geleceklerinden oldu. Biz World of Warcraft gelsin diye beklerken onlar yardıma muhtaç vaziyette. Parmaklar göreve.

Centrino'lar Yenileniyor

KODADI SONAMA

Intel'in bugüne kadar yürüttüğü en başarılı projenin Centrino olduğunu söylersek her halde yanlış olmaz. Diz üstü sistemlerde Intel'in pazar payını tepeye vurduran, çok yüksek bilinirliğe sahip marka Centrino. Ama aslına bakarsanız uzunca bir süredir Centrino platformunda bir değişiklik olmuyordu ve biraz eskimeye başlamıştı.

Intel uzun süredir üzerinde çalıştığı Sonama kod adlı yeni mobil platformunu nihayet Ocak ayında görücüye çıkardı. Yine Centrino olarak anılacak olan yeni platform Pentium M işlemcisi, Alviso kod adlı yeni çipset, PCI Express ve DDR 2 desteği ve Intel kablosuz ağ bağlantısından oluşuyor. Intel'e göre yeni Centrino'nun eskisine göre en büyük farkı... eee... daha yüksek performansta oyun oynatması. Tam da bizim beklediğimiz özellik.

Hatta Intel, tanıtımda Sonama platformunun performansını göstermek için oyunları kullanırken rakamlar 2.13 GHz hızındaki Pentium M işlemcisinin, 3.6 GHz hızındaki Pentium 4 ile aynı performansı verdiğini gösteriyormuş. Hiç fena değil hani. Hatta rivayetler artık ısınma ve yüksek güç tüketimi yüzünden daha fazla hızlanması pek makul olmayan Pentium 4 yerine masaüstü sistemlerde de gelecekte Pentium M tabanlı işlemcilere geçileceği yönünde.

Diğer yandan Intel bu yıl içerisinde çift çekirdekli (dual-core) yeni işlemcilerini çıkaracak. Ancak asıl büyük atılımın 2006 başlarında 65nm teknolojisi ile üretilecek Presler kod adlı çift çekirdekli işlemcilerle yaşanması bekleniyor. Aynı dönemde dizüstü sistemler için de ilk çift çekirdekli işlemci Yonah piyasaya sürülecek.

TEK KARTTA SLI



Asus ve Gigabyte'dan Çift GPU'lu Ekran Kartları

NVIDIA'nın geliştirdiği, aynı model iki ekran kartının ortaklaşa çalışmasını sağlayan SLI teknolojisi anakartlar tarafından doğru düzgün desteklenmediği için pek yaygınlaşamadı. Özellikle Intel platformunda performanslar beklenenin oldukça altında. İki kartın GPU güçlerini bir araya getirir de RAM veri yolu ve miktarı tek kartından farklı olmadığı için pek sıcak bakmadığımız bir teknoloji zaten SLI. Oyunların her geçen gün artan RAM ihtiyacının ileride SLI sistemlerde ciddi darboğazlar oluşturacağını düşünüyoruz.

Diğer yandan 3dfx günlerinden kalma bu teknoloji oyuncuların kanını kaynatıp, iştahlarını kabartmıyor değil. Bunu fark eden Asus ve Gigabyte, SLI teknolojisini tek bir kart ile kullanarak, tek kartta iki GPU'yu birleştiren modellerini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Gigabyte'ın 3D1 modeli çift GPU'lu ilk model. İki GT6600'ya sahip olan kart 256MB RAM'e sahip. Ama her GPU bunun sadece 128MB'ını kullanıyor. Bu yüzden efektif olarak 128MB RAM'e sahip. Henüz belli olmasa da kartın fiyatının 128MB'lık GT6600'ün iki misli olması bekleniyor.

Bu arada ekran kartı üreticilerinden sızan bilgilere göre NVIDIA yakın zamanda GeForce 6200'ü piyasaya sürmeyi planlıyor. Saat frekansları bilinmeyen kart Shader Model 3.0 desteğine sahip olacak.

YAMANINDA YARIMIOLURMU?

Microsoft Yaparsa Olur

Ocak başında bulunan bir güvenlik açığı sadece bir web sitesine girerek veya bir e-postayı okuyarak sisteminizin tüm kontrolünü kötü güçlere kaptırmanıza yol açıyor. Hem Internet Explorer hem de yardım sistemindeki açıkların ortak kullanımı ile yapılan saldırılar çok ciddi tehlike içeriyor. Microsoft süratle bir yama çıkararak yardım sistemindeki açığı kapadı. Ama IE'de bulunan açığın ne olacağı ve tek başına ne kadar tehdit içerdiği hala belirsiz. Yine de siz Windows'unuzu güncelleyip kritik yamaları kurmayı iptal etmeyin.



Yeni Catalyst 5.1 Sürücüsü ATI yeni yılın ilk sürücüsünü yayımladı. Catalyst 5.1 Men of Valor, Myst URU, Richard Burns Rally ve Sid Meier's Pirates oyunlarındaki bazı sorunları çözüyor.

Çizilmeyen DVD'ler Önde gelen optik medya üreticileri artarda çizilme ve anti statığe duyarlı medyalarını duyuruyor. Maxell, Imation ve TDK medyaların üzerini çizilmeyi engelleyen ek bir tabaka ile kaplayarak ömürlerini uzatıyor.

Internet Explorer

Kullanımı Düşüyor Yıllar önce Netscape ile verdiği savaştan zaferle ayrılan Microsoft şimdi de Mozilla'ya karşı pazar payı kaybediyor. IE'nin pazar payı %95'den %90'a düşerken Mozilla'nın yeni Firefox gezgini giderek payını artırıyor. Açıkçası ben de Firefox'u kullanıyorum ve şiddetle tavsiye ediyorum.

Cep Telefonları Cüzdan Oluyor Philips ve Sony'nin ortaklaşa kurduğu bir konsorsiyum cep telefonlarının kredi kartı gibi kullanılabilmesi üzerine çalışıyor. Önümüzdeki sene itibaren uygulamaya konulacak olan sistemle cep telefonumuzu ürüne doğrudan bir tuşa basarak satın almayı gerçekleştirebileceğiz.

Korsanlığın Böylesi Çin'de bir yayınevi telif hakları ve korsan yayınlara mücadele üzerine 7 ayrı kitabın dijital versiyonlarını piyasaya sürdü. Ancak yayınevinin

ABIT FATALITY AA8XE

Üretici: ABIT www.abit.com.tw | İthalatçı: Prodigy www.eprodigi.com Fiyat: 288\$ + KDV

Neredeyse donanım editörlüğü kadar uzun süredir profesyonel oyunculukla da ilgileniyorum. Yıllardır hem oyuncuların ilgisini çekebilecek hemen her tür donanımı inceledim hem de ülkemizde düzenlenen büyük turnuvaların çoğunu yönettim. Bu yüzden ABIT Fatal1ty AA8XE, benim için iki kere önemli. Çünkü hem oyuncular için mevcut en iyi anakart olma iddiasında hem de dünyanın bir numaralı profesyonel oyuncusu Johnathan "Fatal1ty" Wendel'in adını taşıyor. Fatal1ty'nin gelmiş geçmiş en iyi profesyonel oyuncu olmadığını düşünenler olabilir. Ama ben bunu tartışmak bile istemiyorum. Çünkü en iyi Quake ve Unreal Tournament oyuncusu olması bir yana hem tavrıyla bütün oyuncular için örnek alınacak bir kişi hem de Profesyonel Oyunculüğün meslek edinilebilecek gerçek bir spor dalı olduğunu kanıtlayan, diğer oyuncuların yolunu açan bir öncü Fatal1ty. Birkaç sene önce kendi adını taşıyan klavyelerle donanım sektöründe adını duyuran Fatal1ty bir süredir ABIT ile birlikte çeşitli etkinlikler düzenliyordu. Şimdi bu beraberlik Fatal1ty'nin adını taşıyan donanımlarla biraz daha somutlaştı.

Fatal1ty'nin adını taşıması bir yana AA8XE tasarımı ve kullanılan teknolojiler ile de çok özel bir anakart. Tasarımını özel kılan bugüne dek hiçbir anakartta görülmemiş bir soğutma sistemine sahip olması. Teknolojisi ise kullandığı Intel'in son çipseti 925XE ve daha önce başka ABIT anakartlarda da gördüğümüz UÇ GURU'dan geliyor.

UÇ KERE OTES

Fatal1ty AA8XE'nin üzerinde 3 ayrı OTES sistemi ve tam 5 fan bulunuyor. Daha önce üzerinde bu kadar çok fan olan bir anakart üretildiğini hatırlamıyorum. ABIT OTES'i ilk olarak Siluro serisi ekran

kartlarında kullanmıştı. OTES fanların sıcak havayı direkt olarak kasanın dışına atarak fazladan soğutma sağlamasını ifade ediyor. Ama zamanla ABIT kullandığı hemen her entegre fan çözümüne bu adı vermeye başladı.

Fatal1ty AA8XE üzerinde bulunan ilk fan sistemi Dual OTES'de işlemci yuvasını çevreleyen bir egzoz sistemi var ve burada toplanan sıcak hava anakartın arka panelinde bulunan iki fan yardımıyla dışarı atılıyor. İkinci sistem OTES AeroFlow, kuzey köprüsünün üzerinde bulunan ve havayı yatay olarak üfleyen bir fan. Bu fan havayı işlemciye doğru üflediğinden Dual OTES'e de yardımcı oluyor. Üçüncü sistem ise OTES RAMFlow. RAM'lerin üzerine yerleştirilen bir köprü olan bu parçada da 2 fan var ve bunlar da RAM'lerin soğutulmasını sağlıyor. Böylece anakart kendi kendine işlemci, kuzey köprüsü ve RAM'leri soğutuyor. Elbette işlemci için ayrıca bir fan kullanmanız şart. Ama işlemci fanı Dual OTES ile birlikte çalıştığından işlemciyle birlikte gelen standart fanlar dahi oldukça iyi soğutma sağlayabiliyor.

MOSFET SOĞUTMASI

Fatal1ty AA8XE ile birlikte yeni tanıştığımız bir kavram ise MOSFET transistörlerinin soğutulması. Her anakartta bolca bulunan ve işlemcinin çevresini saran küçük parçalar bunlar. Elbette her transistör gibi yüksek oranda ısı üretiyorlar. ABIT, Fatal1ty AA8XE'de bu transistörlerin üzerine pasif soğutucular koyup bunları Dual OTES'in içine yerleştirerek bunların da soğutulmasını sağlıyor. Bu sayede işlemcinin çevresindeki ısı iyice düşürülmüş oluyor.

Ayrıca Fatal1ty AA8XE'de daha önce başka modellerde de gördüğümüz OC Strips'de kullanılmış. Bunlar

anakartın alt kısmında yer alan lehim şeritleri ve anakartın üzerindeki devrelerinin ısınmaması sağlıyorlar.

Bunların hepsini alt alta toplayınca Fatal1ty AA8XE diğer anakartlarda kolay kolay bulamayaacağınız 5 ayrı soğutma sistemine sahip.

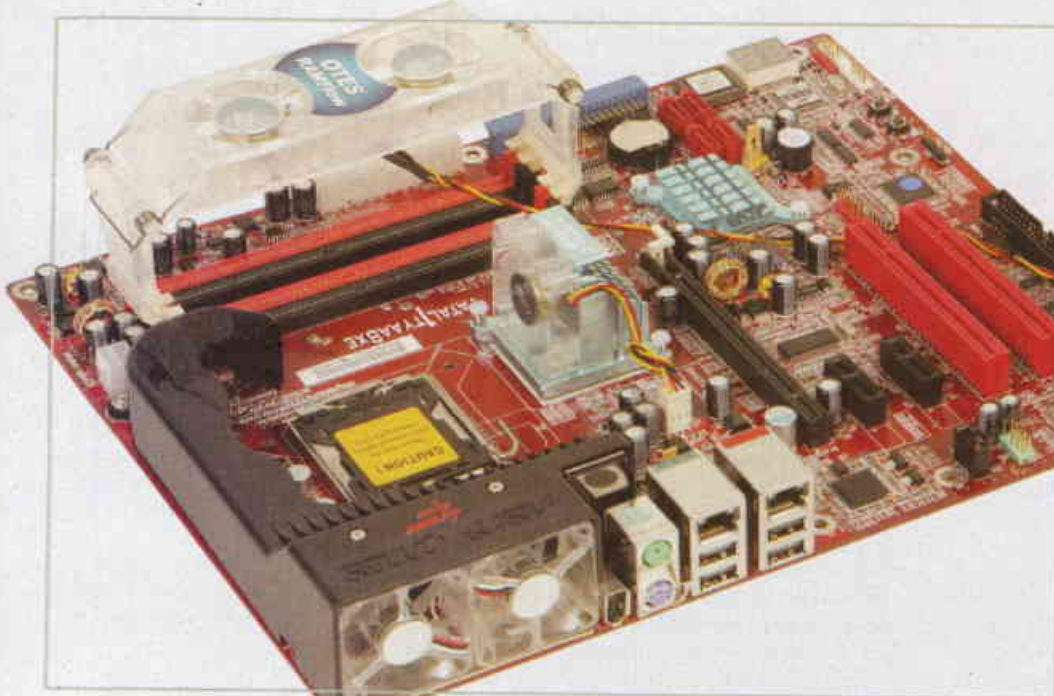
GENEL YAPI

Gelişmiş soğutma sistemine ek olarak Fatal1ty AA8XE'nin üzerindeki parçaların yerleşimi de mükemmel yakın. Arka panelde fanlar bulunduğu için entegre ses kartının çıkışları ek bir Riser kart ile sağlanmış. Bu çözüm entegre ses kartlarının USB ve klavye/fare kablolarıyla birbirine girdiği standart çözüme göre çok daha rahat bir kullanıma sahip. Kartın üzerindeki klavye/fare, 4 USB, 1 Firewire ve 2 Network bağlantısı ise fanların hemen altında yer alıyor.

Anakartın üzerindeki 4 SATA, 1 floppy ve 1 IDE bağlantısının yerleşimi de gayet rahat. Güç bağlantıları da kartın kenarlarında yer aldığı için anakartı monte ederken kabloların takılması hiç sorun yaratmıyor. Kartın üzerinde 1 adet 16X PCI-E, 2 adet 4x PCI-E ve 2 adet PCI portu bulunuyor.

Kartın montajı sırasında Dual OTES'in işlemciyi çevreleyen parçasını sökmeniz gerekiyor

ama bu işlemi yapmak da oldukça kolay ve dertsiz. Kartın tasarımında beni tek rahatsız eden nokta OTES RAMFlow'un bağlantısı oldu. RAM'leri kilitleyen kulakçıklara sabitlenen bu parçayı takmak hem biraz zahmetli hem de güç bağlantısı kartın en uzak noktasında. Üstelik kullanım kılavuzunda parçayla ilgili hiçbir bilgi yok. Açıkçası bu bende OTES AeroFlow sisteme son anda dahil edilmiş hissi uyandırdı.



uGURU

Anakart üzerinde bu kadar soğutmanın bulunmasının en önemli amacı elbette Overclock yapabilmek. Burada şu önemli soruyu sormak lazım: Kullanıcıların ne kadarı Overclock yapıyor veya yapmak istiyor? Açıkçası çok azı. Çünkü Overclock yapmak hem zaman alan zahmetli bir iş, hem de pek çok kişi hiçbir şekilde sistemini riske atmak istemiyor.

Fatal1ty AA8XE'de bulunan soğutma sistemi riskleri minimuma indirirse de kullanıcıların çoğunun Overclock yapacak bilgi ve sabıra sahip olmadığı gerçeğini değiştirmiyor. Bu noktada devreye uGuru giriyor. ABIT'in anakartları ile birlikte gelen araç yazılım paketinin ismi uGURU. Aynı zamanda anakart üzerinde bulunan aynı isimli bir çip bu araçların donanım üzerinde tam bir hakimiyet kurmasını sağlıyor.

uGURU paketi içinde yer alan OC Guru isimli araç Overclock yapmayı bilmeyen ve uğraşmak istemeyenler için tam bir nimet. OC GURU, BIOS ile hiç uğraşmadan Windows üzerinden voltaj ve Front Side Bus hızlarını gerçek zamanlı olarak değiştirmenize olanak veriyor. Eğer Windows üzerinden bile olsa bu ayarlarla uğraşmak istemiyorsanız OC Guru size otomatik Overclock imkânı tanıyor. Tek yapmanız gereken bu özelliği aktif hale getirmek. Sistem otomatik olarak kendini Overclock edip daha hızlı çalışmaya başlıyor. Üstelik sürekli olarak ısıları ve voltajı kontrol edip Overclock seviyesini ayarlıyor. Hatta işlemci ısısını kontrol edip Dual OTES fanlarının hızını otomatik olarak ayarlıyor ve gereksiz yere gürültü çıkarmasını engelliyor.

OC Guru'ya ek olarak uGURU'nun içinde bulunan ABIT EQ yazılımı sistem ısı ve voltajlarını sürekli olarak kontrol edebilmenizi, BlackBox ise her hangi bir sorunla karşılaştığınızda otomatik bir log dosyası oluşturarak ABIT teknik desteğine yollamanızı sağlıyor. Ayrıca artık hemen her kaliteli anakartta bulunan Windows üzerinden BIOS güncelleme de FlashMenu isimli araç ile sağlanıyor.

INTEL925XE

Fatal1ty AA8XE'de Intel 925XE çipseti kullanıldığını ve bunun Intel'in geliştirdiği son çipset olduğunu söylemiştik. Şimdi biraz da bu yeni çipsete yakından bakalım. Intel yaz sonlarında çıkan 915/925 serisi çipsetleri ile 865/875 serisine göre önemli bir ilerleme kaydetmişti. Çünkü bir anda hem soket yapısı 478-pin'den 775-pin'e geçmiş hem de DDR2 ve PCI Express desteğini eklemişti. Aynı 865 ve 875'de olduğu gibi 915 ve 925 arasında da teknik özellikler açısından fark yok. Aynı bileşen ve teknolojileri destekliyorlar. 925X çipsetinin 915 serisine göre üstün yanı işlemci ile RAM'ler arasında uyum sağlayan ve Intel'in ne olduğunu detaylı olarak açıklamadığı bir teknoloji. Yani arada sadece performans farkı var.

Yeni model 925XE ise 925X'den daha önemli bir farkla, 1066 MHz FSB desteği ile ayrılıyor. Evet, yanlış duymadınız 533 MHz, 800 MHz derken Intel nihayet FSB hızını da 1GHz üzerine çıkardı. Ancak FSB hızı dışında 925X ile 925XE arasında herhangi bir fark bulunmuyor.

Şimdi gelelim işin ekşidiği noktaya. Öncelikle piyasada 1066 MHz desteğine sahip tek bir işlemci var, o da Pentium 4 Extreme Edition 3.46 GHz. Yakın zamanda buna Pentium 4 Extreme Edition 3.73 GHz de katılacak. Ama Intel'in bu senenin sonlarına kadar bu FSB hızını destekleyen başka bir işlemci çıkarmaya niyeti yok gibi görünüyor.

JOHNATHAN WENDEL "FATAL1TY"

Johnathan "Fatal1ty" Wendel profesyonel oyunculuğa 1994 yılında CPL turnuvasına katılarak başladı. İlk senesinde Quake III'de üçünü olarak 4.000\$'lık ilk ödülünü kazandı. Daha sonra İsveç'te yapılan ve dünyanın en iyi 12 Quake III oyuncusunun katıldığı turnuvada üst sütte 18 maç kazanarak ilk şampiyonluğunu kazandı. Bundan sonra 3 sene boyunca CPL'de birinciliği kimseye kaptırmadı. Quake III geride kalırken başarılarına Unreal Tournament'da devam etti. Fatal1ty son olarak 2004'de QuakeCon düzenlenen 25.000\$ ödüllü DOOM 3 turnuvasını kazandı. Yıl boyunca E3, EGN, WCG gibi büyük organizasyonların içinde ABIT ile birlikte Fatal1ty ShootOut isimli minik turnuvalar düzenledi. Bu turnuvalarda binlerce oyuncuyla karşılaşan Fatal1ty toplamda aldığı binlerce frag'a karşılık sadece 1 frag verdi. 2004 sonlarında Çin Seddinde diğerlerinden çok daha büyük bir Fatal1ty ShootOut düzenlendi. Burada Fatal1ty'yi yenen RocketBoy isimli Çinli bir gence ABIT bugüne kadar gelmiş geçmiş en yüksek para ödülü olan 125.000\$ para ödülü verdi.



Peki, 925XE çipseti ve haliyle Fatal1ty AA8XE sadece bu iki işlemci için mi üretildi? Elbette hayır. Çünkü 925XE aynı zamanda daha düşük olan 800 MHz FSB hızını dolayısıyla Pentium 4 işlemcileri de destekliyor. Ama pahalı bir ürün alıp sonra daha düşük hızda çalıştırmak kulağa o kadar da hoş gelmiyor. Bu arada unutmadan 925XE sadece 90nm teknoloji ile üretilen işlemcileri destekliyor. Bu yüzden Extreme Edition dışında desteklediği işlemciler 570J, 560, 550, 540, 530, 520 ve yeni çıkacak olan 630, 640, 650, 660 kodlu işlemciler.

Diğer yandan Fatal1ty AA8XE kullanmayı düşünüyorsanız alacağınız DDR2 RAM'in kalitesine dikkat etmelisiniz. Çünkü 925XE çipsetinin performans kazancı RAM'le ilgili optimizasyonlardan geliyor. Ama DDR2 RAM'ler yüksek latency'leri yüzünden bu performans artışını tam anlamıyla sıfırlıyorlar.

EN İYİ OYUNCUDAN EN İYİ DONANIM

Bu başlık bana ait değil, ABIT'in Fatal1ty AA8XE için kullandığı slogan. Ama ürünü inceledikten sonra açıkçası bende bu sloganı katılmadan edemiyorum. Bugüne kadar gördüğümüz tüm anakartlardan daha gelişmiş, cesur ve yaratıcı bir ürün ve kesinlikle Fatal1ty'nin adına yarışıyor Fatal1ty AA8XE.

Diğer yandan anakart üzerinde yer alan 925XE çipsetinin performansından tam olarak yararlanabilmek için onu bir Pentium Extreme Edition işlemci ve kaliteli bir DDR2 RAM (mesela Kingston HyperX) ile kullanılmak gerekiyor. Şimdi sıkı durun... Sadece bu üç parçanın toplam fiyatı 1500\$'ı buluyor.

Bu durumda Fatal1ty AA8XE'yi her kullanıcıya tavsiye etmek mümkün değil. Daha da net konuşursak sadece en iyi sistemi kurmayı hedefleyen ve bunun için yeterli parası olanlara tavsiye edebiliriz.

..Tuğbek Ölek

Artılar: Gelişmiş soğutma, uGURU

Eksiler: Yüksek fiyat, 1066MHz destekli işlemci eksikliği

COOLERMASTER STACKER

Üretici: Cooler Master www.coolermaster.com | İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 189\$ +KDV

Daha çok fanlarıyla tanınan Cooler Master son dönemde kasa tasarımlarıyla da ilgi çekiyordu. Ama açıkçası biz Cooler Master'dan böylesine enteresan ve çarpıcı bir ürün beklemiyorduk. Yapı olarak diğer hiçbir kasaya benzemeyen Stacker'in ön paneli tepeden tırnağa 5.25"lik sürücü yuvalarından oluşuyor. Yani tam 11 adet 5.25" sürücü yuvası.

Elbette bunun amacı sisteme 11 CD-DVD-ROM sürücü bağlamak değil, benzersiz bir esneklik sağlamak. Bu 11 slottan 3 tanesini zaten kasayla birlikte gelen 4 3.5"lik sabit disk yuvasına sahip parça için kullanıyorsunuz. Geriye kalan yuvalara optik sürücülerin yanı sıra bu aralar oldukça popü-

Artılar: Geniş hacim, esnek ve genişletilebilir yapı

Eksiler: Yüksek fiyat

ler olan kontrol panellerini, sürücü kızaklarını veya yine Cooler Master'in ürünü olan Aquagate su soğutma sistemini kullanabilirsiniz. Aquagate 5.25" yuvalarına takılıyor ve sadece 2 sürücü yuvası kadar yer tutuyor.

Cooler Master'in tek marifeti 11 sürücü yuvası değil. Kasanın diğer bir çarpıcı yanı vida kullanmadan sistemin montajının yapılabilmesi. Ayrıca önümüzdeki yıllarda ATX'in yerini alacak olan BTX sistemleri de şimdiden destekliyor. 8 kasa fanı takılabilen Stacker'da aynı zamanda iki güç kaynağı birden çalıştırabilmeniz için alan ayrılmış. Kasanın sahip olduğu 5.25" slotunun hemen üzerinde açma ve reset düğmelerinin yanı sıra 6 USB portunun bulunduğu bir ön panel de var.

Elbette bu kadar esnek bir kasa aynı zamanda içinde rahatlıkla çalışabileceğiniz geniş alanlara da sahip. Bunun yarattığı küçük bir dezavantaj da var elbette. Diğer bir deyişle nereye koyarsanız koyun çok

yer kaplıyor ve çok ağır. Ama Cooler Master bu ince düşünülmüş kasa da derseniz takabileceğiniz tekerlekleri unutmamış. Kasasının altında tekerlek istemeyenler zaten cihazın üzerinde gelen plastik ayakları kullanabilir.

Stacker'in 8 fan yuvası olduğu söylemişim. Cihazla birlikte iki adet 12cm fan yuvası geliyor. Geriye kalan fanlar yuvalarından 2 tanesini ikinci güç kaynağı yuvasına takılıyor. İsterseniz opsiyonel olarak satılan Cross Flow fanlarından alarak kasanın soğutma sistemini geliştirebilirsiniz. Bu kasa için özel olarak üretilen bu fan 30cm'lik ince uzun bir parça ve anakartın tüm yüzeyince ilerleyen bir hava dalgası oluşturuyor.

Stacker çoğu kullanıcı için biraz fazla bir ürün. Ama geniş ve esnek bir kasaya uyanlar için göz'ü kapalı alınabilecek bir ürün. 189\$'lık fiyatı biraz can sıkıcı açıkçası ama Stacker'in özellikleri bu fiyatı hak ediyor.

_Tugbek Ölek



HERCULESDJ CONSOLE

Üretici: Hercules www.hercules.com | İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 229\$ +KDV

Ömrüm boyunca ne zaman elimde bir müzik aleti alsam veya şarkı söylemeye başlasam kaçtınız benden. Ey insanlık, artık yeni ve daha güçlü bir silahım var! Kork benden! Başka bir deyişle zaten kim DJ olmak istemez ki? Artık herkes en azından şansını deneyebilecek.

Hercules'in nerden aklına gelmiş bu enteresan ürün bilemiyorum ama son yıllarda gördüğüm en çarpıcı donanımlardan olduğunu söyleyebilirim. Salt donanımcı gözüyle bakınca DJ Console özel ses yazılımları için üzerine bir dolu kontrol düğmesi konmuş, giriş/çıkışları zengin bir harici ses kartı. DJ gözüyle bakınca da dünyanın en hesaplı ve en kolay kullanılan turntable'larından biri.

DJ Console'u takip sürücülerini

Artılar: Kolay kullanım, bolca giriş/çıkış

Eksiler: DJ'lik zor zanaat

kurunca ilk ilginizi çekecek olan şey cihazın çok güzel ışıklandırılmış olması. Cihazın üzerinde beyaz renkli görünen düğmeler, çalıştığında apayrı renklere bürünüyor ve hatta tempo ile birlikte yanıp sönmeye başlıyorlar. Hem böylece çalın partilerin karanlık köşelerinden de kitleyi coşturabiliyorsunuz.

Bilgisayarla birlikte çalışmasının doğal sonucu olarak DJ Console ile CD'lerin yanı sıra MP3/WMA medyalarını da miksleyebilirsiniz. Cihazı kullanırken bir monitör ve bilgisayara ihtiyacınız var. Ama işin içine bir de klavye/fare girmesin diye tam ortasına küçük bir thumbstick konmuş. Bunu kullanarak konsolun iki tarafına şarkıları yükleyebilirsiniz.

Her iki tarafta da mikslediğiniz kanallar için ayrı ayrı Treble, Medium, Bass ve Master ses ayalarının yanı sıra Pitch, Pitch Bend, Track atlama, Play/Pause gibi ayarlar mevcut. Ortadaki Thumbstick'in çevresindeki küçük düğmelerde ise FX, Cue ve Loop gibi fonksiyonlar var.

DJ Console'un en çarpıcı yanlarından biri ses giriş/çıkışları. Ön panelde Stereo Line-In'in yanı sıra kendi ses ayar düğmeleri bulunan mikrofon ve kulaklık giriş/çıkışları var. Arka panelde ise Midi, Optik Dijital, Coaxial Dijital, 6 kanal analog Stereo Jack ve RCA çıkışları var. Ben ilk defa bir ses kartında 4 ayrı 6 kanal çıkış görüyorum. Ayrıca kulaklık çıkışının her turntable'da olması gerektiği gibi master çıkıştan bağımsız olduğunu unutmayalım.

DJ'lik tutkularınızı gönlünüzce yanstabilin diye Hercules pakete cihazla uyumlu 3 ayrı DJ yazılımı da yüklemiş. Bu minik, hesaplı ve kullanışlı DJ konsolunda unutulmuş bir şey var, paketten

DJ'lik yeteneği çıkmıyor. Evet çok eğlenceli ama beceremiyorsanız kullanmayın sosyal ilişkileri zayıflatabiliyor. Sinaaaaan! İsim bitti geri gelebilirsiniz artık. Sinaaaaan! Sinaaaaan!

_Tugbek Ölek



SAITEKX-52 SİMÜLASYON USTALARI İÇİN YENİ BİR SEÇENEK...

Üretici: Saitek www.saitek.com İthalatçı: Element Bilgisayar Fiyatı: 125 \$+KDV

Saitek ürettiği ilginç tasarımlara sahip oyun kontrol sistemleriyle çok uzun süredir oyuncuların ilgisini topluyor. En son modellerinden biri olan X-52 ise doğrudan ciddi simülasyon oyuncularının ilgisini çekmek üzere hazırlanmış. İki parçadan oluşan kontrol ünitesi pek çok kendine has özelliğe sahip. Mesela gaz kolu üzerine yerleştirilmiş olan bir mini kontrol çubuğu fare kontrolü işini üstleniyor. Burada bulunan hayli geniş LCD ekranda ise oyunla ilgili bazı bilgileri görebilmek mümkün. Tüm

takım üzerinde 15 adet tuş var, ancak bunların her birini üç farklı işlev için programlamak mümkün.

Bu takımı benzerlerinden ayıran bir diğer özellik ise toplam 2 hat-switch ve 3 adet ince ayar düğmesine sahip olması. Bunlar sayesinde ciddi simülasyonlardaki kontrol yüzeyi trim, yakıt karışım ve pervane hatve açısı gibi ince ayarları rahatça yapabilmek mümkün. Ayrıca dikey dümen kontrolünü sağlayan Z ek-seni kumandası da unutulmamış.

X-52'nin genel üretim kalitesi de hem göze hoş görünüyor, hem de ergonomik açıdan gayet kullanışlı. Gövdenin bazı çok daha pahalı markalardaki gibi metalden değil plastikten üretilmiş olması

yüzünden tüm takımının göze görüldüğünden daha hafif olduğunu söyleyebilirim. Ancak hafif olmasına karşın kesinlikle ufak tefek bir takım olmadığı da bir gerçek, masanızın üzerinde hayli geniş bir alanı kaplayacağından emin olabilirsiniz.

Kontrol takımı bol ışıklı tasarımıyla da ilgi çekiyor, özellikle karanlıkta kullanılması çok kolay. Kendi yazılımını kurduktan ve kalibrasyonunu yaptıktan sonra performansı da gayet iyi. Sık oynadığınız oyunlar için profil oluşturmanız da mümkün. Bu ilk başta angarya gibi görünse de uzun vadede kontrollerle boğuşmanızı engelliyor.

X-52 maalesef Force Feedback sistemine sahip değil, ancak fiyatı göz önüne alındığında bu büyük bir kayıp sayılmaz. Ağırlıklı olarak simülasyon oynayan ancak ucuz ve kaba joysticklerden bıkmış olanlar için iyi ve nispeten ucuz bir seçenek. Tabii Saitek'in daha ucuz modelleri de var, ancak onlar bu kadar detaylı değil. X-52 ise hem kullanım kolaylığı, hem gösterişi açısından bence içlerinde en iyisi.

M. Berker Güngör

Artılar: İnanılmaz güzel görünüşü, kullanım kolaylığı, simülasyoncular için ideal.

Eksiler: Fiyatı.

OLYMPUS μ -MINI DİJİTAL

Üretici: Olympus www.olympus.com İthalatçı: Beyaz www.beyazteknoloji.com Fiyatı: 306 Euro+KDV

Hem optik hem de dijital kameralar konusunda güvendiğim markalardan biridir Olympus. Üstelik bugüne dek çok başarılı dijital kamera modelleri çıkardılar. Ama ne zaman böylesine güzel tasarımlı sevimli cihazlara merak saldılar hatırlayamıyorum. Ama μ -mini bugüne kadar gördüğüm en iyi dijital kamera tasarımlarından biri. Hani şu elinize aldığınız ilk dakikadan kanınızın kaynadığı cihazlardan.

4 Megapikselli μ -mini her an elinizin altında taşıyıp kafanıza her estüğünde birkaç kare çekebileceğiniz pratik ve seri bir ürün. Ama ondan daha fazlasını beklemem lazım. Cihazda manüel enstantane, diyafram ayarları gibi özellikler bulunmuyor. Hatta bir

vizörü dahi yok. Bunların yerine farklı durumlarda kullanılabileceğiniz ve açıkçası oldukça da iyi çalışan hazır ayar paketleri mevcut. μ -mini'nin power düğmesine bastığınızda 1-2 saniye içinde fotoğraf çekmeye başlayabiliyorsunuz. Üstelik oldukça seri olarak da fotoğraf çekebiliyor.

Cihazın hızlı açılışında

ön tarafında bulunan oldukça enteresan kapağının da etkisi var. Yan tarafa doğru süratle kayarak μ -mini'nin kasasının içinde kaybolan kapak açılıp kapanırken oldukça hoş bir etki veriyor. Ama bu kapak tasarımı görsellik kadar cihazın su geçirmez özelliğinden geliyor. Dış kısmı büyük oranda metalden olan ve LCD ekranı ayrı kalın bir camın arkasına alınmış olan μ -mini'nin su geçirmez olduğunu duyunca açıkçası hiç şaşırmadım. Zaten ilk elinize aldığınızda güçlü bir üretim kalitesi ve sağlamlık hissi veriyor. Elbette bu cihazı öylece suya atabileceğiniz

anlamına gelmiyor. Ancak yağışlı havalarda da hiç dert etmeden rahatça kullanabiliyorsunuz.

4 Megapikselli pek çok kameranın tersine μ -mini'de 4x yerine 2x zoom bulunuyor. Her ne kadar bu 35mm/70mm'lik bir merceğe denk gelse de bence cihazın en önemli eksiği. Ama yine de görmezden gelebilecek bir eksiklik. Sonuçta μ -mini'nin

özelliği pratik hızlı ve her şartta kullanılabilir olması. Bu elbette biraz da kolay kullanılabilen tuşlarla mümkün. Olympus bu konuda oldukça iyi iş çıkarmış. μ -mini'yi tamamen sağ elinizle tutup bütün fonksiyonlarını kullanabiliyorsunuz. Zaten üzerinde çok fazla tuş yok. Hemen her tuşa birden fazla fonksiyon verilmiş.

Olympus μ -mini'nin en can sıkıcı yanı maalesef fiyatı. Piyasada hem daha fazla özelliğe sahip hem de daha hesaplı o kadar çok kamera var ki, Belki hiç biri μ -mini kadar hoş bir tasarıma sahip değil ama yine de özelliklerine göre μ -mini'nin fiyatı yüksek.

..Tuğbek Ölek



Artılar: Su geçirmez, şık tasarım

Eksiler: 2X Zoom, yüksek fiyat

HAUPPAUGE! WINTV NOVA-S

Üretici: Hauppauge! www.hauppauge.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 94\$ +KDV

Geçen ay hatırlayacağınız gibi oldukça kapsamlı bir uydu dosyası hazırlamış ama dosyayı hazırlarken kullandığımız ürünleri tanıtamamıştık. Bu ay Hauppauge! Marka bu iki karta daha yakından ba-

kalım istedik.

İlk kartımız WinTV Nova-S PCI tabanlı yazılımsal bir kart. Dijital uydu yayınlarını almanızı sağlayan kart çok fazla özelliği olmayan oldukça temel bir kart. Bu yüzden kurulumu ve kullanımı da oldukça basit. Kartı takip uydu bağlantısını yaptıktan sonra beraberinde gelen sürücülerini kurarak kullanmaya başlayabiliyorsunuz.

Kartla birlikte gelen iki ayrı yazılım var. Bunlardan Dijital TV, Uydu TV kanallarını izlemenizi, DVB Data ise uydu internet bağlantısına bağlanmanızı sağlıyor. Aynı anda iki fonksiyonu birden kullanamıyorsunuz.

Yazılımsal dijital uydu TV kartlarının en büyük sorunu yavaş çalışmalarıdır. WinTV Nova-S'te de bunu hissediyorsunuz. Gerçi kanal değiştiren bekleme süreleri çok rahatsız edecek kadar yüksek değil. Direkt TV'ye bağlanan dijital uydu alıcılara göre biraz daha yüksek. Ama kanal arama fonksiyonu nedense uydu alıcılara göre çok yavaş çalışıyor. Bu sorun kartın kendisinden mi yoksa yazılımdan mı anlamak için WinTV Nova-S ile uyumlu başka Uydu TV yazılımları yükleyerek kanal arama performansını nedim ve sonucun pek de farklı olmadığını gördüm.

Neyse ki kanal arama çok sık yapmadığınız hatta İnternet üzerinden kanal frekans değişikliklerini takip ediyorsanız sadece bir kez yapacağınız bir işlem.

Kanal arama sorunu dışında Digital TV yazılımının diğer bir sorunu zaman zaman kilitletmesi. Özellikle ardi ardına seri halde kanal değiştirirseniz görüntü donup kalabiliyor. Hauppauge!'ın kısa sürede yazılımını güncellemesini umuyoruz. Bunun dışında yazılım Dijital Radyo ve teletext gibi fonksiyonlarda sorunsuz çalışıyor.

Yazılım da sorunlar bulunsa da kartın uydu alıcı olarak fonksiyonları beklediğimden iyi çıktı. PCI kartlarda genelde sinyal gücü uydu alıcılara göre daha düşük oluyor. Hauppauge!'ın geleneksel yüksek üretim kalitesinden kaynaklanıyor olsa gerek WinTV Nova-S kapalı havalarda bile sinyali yeterli güçte alabiliyor ve sinyal şiddeti normal uydu alıcılardan az değil.

Kartın uydu internete bağlanmak için kullanılan DVB Data programı ve DVB bağlantı özelliği ise sorunsuz çalışıyor. Bütün deneme süresince ne bir hız düşmesi ne bir bağlantı kopması sorunu yaşadım.

Sadece bilgisayarınızdan Uydu TV izlemek niyetindeyseniz performansı WinTV Nova-S'den daha iyi bir donanımsal uydu kartı bakabilirsiniz. Ancak Uydu İnternet kullanmayı düşünenler için WinTV Nova-S'i gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim.

..Tuğbek Ölek



Artılar: Güçlü sinyal alma, sorunsuz DVB

Eksiler: Kanal arama uzun sürüyor, kilitlemeler

HAUPPAUGE! DEC 3000-S

Üretici: Hauppauge! www.hauppauge.com İthalatçı: Dijital Center www.dijitalcenter.com Fiyatı: 226\$ +KDV

İkinci uydu kartımız da yine Hauppauge!'dan. Ancak DEC 3000-s bugüne kadar gördüğümüz diğer dijital uydu alıcılardan bir hayli farklı. Onu farklı kılan hem direkt televizyona hem de bilgisayarınıza bağlanabilmesi. Böylece tek bir cihaz ile iki ayrı fonksiyonu birden kullanabiliyorsunuz.

Oldukça küçük bir yapısı olan DEC 3000-s ilk bakışta direkt televizyona bağlanan bir uydu alıcı gibi gözüküyor. Üzerinde uydu alıcılarda görmeye alıştığımız bir dünya tuş veya LCD ekranlar yok. Oldukça sade bir yapısı var. Zaten bütün kontrolleri de beraberinde gelen uzaktan kumandanın üzerinde.

Artılar: Hem PC hem TV'de kullanılabilir

Eksiler: PC kullanımı TV kadar iyi değil

Kartın standart uydu alıcılardan farklı olarak uydu yayınlarını PC'ye video olarak kaydetme özelliği var. Ama bu özelliği ancak PC'den TV izlerken kullanabiliyorsunuz. Yani bir yandan direkt TV'ye bağlayayım bir yandan PC'ye kayıt yapayım deme şansınız yok.

Kartın PC ile kullanımının WinTV Nova-S'den pek bir farkı yok. PCI yuvasına kart takmak yerine DEC 3000-s'i USB yuvasından bağlıyorsunuz. Kullandığı programlar aynı. Kartın çalışma performansı ise biraz daha iyi. Ancak DEC 3000-s'in PC ile kullanımının dezavantajı kendi yazılımı dışında destekleyen bir yazılım olmaması. Gerçi ProgDVB yazılımı beta sürücülerle kartı çalıştırıyor ama performans çok düşük ve sorunlu.

İlginç şekilde DEC 3000-s, TV ile çok daha iyi çalışıyor. Açıkçası ben ürünün PC'de daha iyi çalışacağını bekliyordum. Kartın uydu bağlantısını yapıp, scart kablosu ile TV'ye bağladıktan sonra kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Elbette ilk iş kanal tarama ve DEC 3000-s bu görevi PC'de olduğuna göre çok daha hızlı yapıyor. Tabii insan burada kanalları PC veya TV'den birinde ayarladıktan sonra diğerinde de otomatik olarak çalışsa diye düşünmeden edemiyor.

DEC 3000-s kullanırken sinyal şiddetleri ay-

nı WinTV Nova-S'de olduğu gibi oldukça iyiydi. Aradan Hauppauge!'ın sorunlu yazılımı da çıkınca DEC 3000-s ile hiçbir sorun yaşamadan bir hafta kadar TV izleyebildim. Üstelik DEC 3000-s'in üzerinde bulunan modül yuvasını kullanarak şifreli yayınları da izleyebilirsiniz. Maalesef ben elimde böyle bir modül olmadığı için bu özelliği test edemedim.

DEC 3000-s oldukça özel bir ürün. Her ne kadar problemleri olsa da şu an için uydu alıcısını hem TV'de hem de PC'de kullanmak isteyenler için ideal seçim.

..Tuğbek Ölek



Teknik Servis



Level okurunun teknolojiyi kullanma konusundaki heves ve becerisine hayranım. Bir teknoloji ya da ürün çıktığı ay ya kullanmış ya da bozmuş oluyorsunuz bir şekilde. Ne zamandır cep telefonundan Teknik Servis'e e-posta yollama alışkanlığı aldı yürüyor. Yakında "abi sorun acele cepten ararsan sevinirim" diye e-posta gelmezse iyidir.

SELAMLAR

Ben yeni bir bilgisayar aldım, AMD 2600, 2x256 RAM, Radeon 9600XT ekran kartı sistemim. AMD 2600 aldım almasına ama

bu kaç MHz'e tekabül ediyor söyleyebilir misiniz? Çünkü ben

en az 2 MHz falan diye düşündüyordum ama PC açılırken gördüm ki 1.1 GHz yazıyor. İçime bir şüphe düştü acaba başka birşey mi taktılar diye.

Yoksa AMD 2600 sahiden 1.1 MHz'e mi eşit? Lütfen acil cevap verin çıldırmak üzereyim, çok teşekkürler kolay gelsin.

Bahadır Öğütüzün

Merhaba Bahadır,

Öncelikle bir konuyu açıklığa kavuşturalım. Bilgisayarı işini bilen düzgün bir bilgisayarıcıdan mı aldın yoksa köşe başındaki kasaptan mı? Eğer kasaptan aldıysan parça etten bilgisayar ürettiği için takdir etmek lazım. Ama bilgisayarıcıdan aldıysan sistemi teslim etmeden önce bir BIOS ayarı yapmadığı için bir temiz "yuhlamak" lazım.

İşlemcin büyük ihtimalle Barton çekirdekli Athlon XP 2600+ ve bu işlemcinin saat hızı 1.9 GHz olmalıdır. Yani şu an görünen hızdan çok daha fazla. Athlon XP 2600+'ın işlemci hız ayarı

166MHz FSB ve 11.5 çarpanı ile sağlanıyor (11.5 x 166 = 1909). Muhtemelen senin sisteminde FSB 100 MHz'e ayarlı ve bu durumda 1.1 GHz görünüyor olması çok doğal. BIOS'dan bu ayarı düzeltir veya düzeltirsen sistemin 1.9 GHz hızında çalışacaktır.

Ama dikkat etmen gereken bir iki konu var. Birincisi RAM'lerin en az 333 MHz hızında olmalı. Eğer 200 MHz'lerse bu sorun yaşanmış olabilir. Ayrıca bazı anakartların üzerinde bulunan "dip switch" FSB ayarını yapmana izin vermeyebilir. Anakart kullanım kılavuzundan bunu mutlaka kontrol et. Ayrıca bugün bilgisayar yüzünden çıldırıyorsan, yarın iş gücü, ev bark sahibi olunca ne yapacaksın? Bilgisayar sorunları elbet çözümler sen canını çok da sıkma :)

LEVEL EKİBİ HARİKASINIZ

Ben hemen konuya giriyorum, benim bilgisayar P3 1.0GHz, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı. Acaba Flat ekran alsam Doom 3'ü bilgisayarım kaldırır mı? Ya da ekran kartım flat ekranla uyumsuzluk yaşar mı yaşarsa yaması var mı?

Teşekkür ederim

Snake Impact

Herhalde bildirim alanını çok kırmışsın, ben bu kadar üzerine gitme demiştim.

Merhaba paketli yılan kardeşim sizlerde harikasınız. İlk tavsiyem takma adı Snake Impact'a çevirmen ;)

Bilgisayarının Doom 3'ü kaldırması ayrı Flat monitöre sahip olması ayrı şeyler ve hiçbir alakaları yok. Bir sistem Flat olmayan monitörü çalıştırınca Flat olanı da çalıştırır. Bu yüzden hiç dert etme beğendiğin bir monitör varsa al. Böyle bir uyum sorunu söz konusu değil.

Doom 3'ü kaldırmaya gelince, buradan bir cümlede hayallerini yıkamak çok zalimce olur. Eğer Eylül 2004 sayısına bakarsan bu sistemin Doom 3'ü neden çalıştıramayacağını uzun uzun anlatmıştık.

SELAMLAR LEVEL EKİBİ

Derginizi 1 yıldan beri takip ediyorum ama arkadaşım ve yeğenim belki de 5 yıldır sizi takip ediyor. Hemen sorulara geçmek istiyorum.

1 Benim bilgisayarım P4 2.66 GHz, 512 MB RAM, 128 MB GeForce FX5200 ekran kartı. Ne

SORU

zamandır Splinter Cell 2 oynamamıştım. Tekrar yükleyip oyuna girdim ve oyunda grafikler birbirine giriyor. Oyunum sahte (Kıbrıs'da orijinal yok ki alalım) ama ilk aldığımda oyun hiç sorunsuz çalıştı. Sebebi ne olabilir.

2 Ekran kartı almak istiyorum 200-250 dolar civarı sizce öneriniz ne yönde olur.

3 Level DVD sayısını niye Kıbrıs'a göndermiyorsunuz.

4 Size bir suçlamada bulunacağım. Sayenizde PES 4 bağımlısı oldum ve ne derslerime ne de sosyal hayatıma önem verebiliyorum. Bundan nasıl kurtulabilirim?

Hasan Gündüz

Selam Hasan,

Sorun sonradan çıktığına göre ekran kartı sürücülerini kaldırabilir. Geçen süre içinde sistemi yeniden kurduysan, sürücü ve DirectX gibi neler yükledin bir düşün.

Son sürücülerini veya eski sürücülerini yükleyip denemek belki sorunu çözebilir. Grafikler birbirine giriyor derken tam olarak nasıl olduğunu söyle

cevap
lesen belki başka şeyler de aklına gelebilirdi. Mesela pikseller birbirine giriyor veya beyaz boş pikseller çıkıyorsa ekran kartının fanında da sorun olabilir.

Ama benim asil tavsiyem Splinter Cell 2'yi bir kenara koyup ekran kartını değiştirdikten sonra aynaman. GeForce FX5200'ün ömrü dolmuş çok oluyor. Değiştirmede fayda var. Tavsiye için hemen ilerdeki Donanım Pazarı'na bakabilirsin.

Level DVD versiyonu CD versiyonuna göre bir hayli az basılıyor. Bu yüzden her noktaya dağıtılmıyor. Kıbrıs'a gelse bile oldukça az geldiğinden bulmak zor olabilir. DVD versiyonun satışları arttıkça dağıtımı da genişleyecek elbette. O zamana kadar abone servisimizden isteyebilirsiniz (aman yanlış anlaşılmasın, abone olabilirsiniz değil, isteyebilirsiniz! -Bix).

Suçlama konusuna gelince... Bulun kardeşim istediğin kadar suçla ne desen haklısın. Bu bizim Fırat ve Sinan hem kendilerini hem de dünya alemi PES manyağı ettiler. Özellikle Berker'le çok uğraştık ama henüz arkadaşları kurtarabilmiş değiliz. Emin ol bir yolunu bulursak hepimize açıklayacağız. (De mi, "bayram ağabeyimle PES çalıştım hepimizi yeneceğim şimdi" diyen Tuğbek efendi! -Bix).

TÜM LEVEL ÇALIŞANLARINA SELAMLAR

Ya Tuğbek benim bildirim alanım yok, ya gerçekten inanamıyorum kayboldu ve gelmiyor bir daha. Ne olur yardım et!

Zalim Lord

Ey Zalim,

Sorununa çok üzüldüm. Herhalde bildirim alanını çok kırmışsın, ben bu kadar üzerine gitme demiştim. Gelmez tabi ben olsam bende gelmem... Bir köşede "Zalim, oyun bozan..." diye şarkı söylüyordur ağlayarak. Kalp dediğin candan yapılmıştır, tamiri yoktur. Ama dert etme hayat uzun daha ne bildirim alanları çıkar karşına. Belki böyleleri daha iyidir ikiniz için de.

Eee... Hmm... Bildirim alanı ne ki? Ben bir gidip hemen geliyorum.

...

...

Ha şu bizim bildirim alanı!

Bunun ismi System Tray'di ya ne zaman Notification Area oldu? Hiç fark etmemişim. Taskbar'ın sağındaki ikonlu bölge. Windows'un en sorunlu yerlerinden biridir Taskbar maalesef. Ama bugüne dek hiç komple kaybolduğunu duymamıştım. Belki tamamen kaybolmuyordur da sa-

LEVEL baskıya girmeden çok önce reklamı hazırlanıp CHIP baskısına yollanıyor.

dece orda olması gereken ikonların hepsi veya bir kısmı kayboluyor. Olabilir mi?

XP'nin ilk günlerinde farklı bir sorun vardı aslında. Explorer çakıldığında buradaki ikonlar kaybolurdu ve geri gelmezdi. Bu bir Windows güncellemesi ile çözüldü. Belki senin sorunun da bu açık ile alakalıdır. Bu yüzden sana ilk tavsiyem Windows güncellemelerini tamamlaman.

Bildirim Alanı ile ilgili diğer bir sorun da Windows'un yavaş yüklediği durumlarda programlar açılıp buraya ikonlarını koymaya çalıştıklarında henüz Bildirim Alanının hazır olmaması. Bunu çözenin çok net bir yolu yok. Ama Windows'a programlara

karşı avantaj sağlamak için sistem açılışına şifre koyabilirsin. Bu programların açılışını biraz yavaşlatır. Ayrıca programların Windows açılışında otomatik olarak başlatılmasını da iptal edebilirsin. Ayrıca Log-On / Log-Off yapmak da sorunu çözebilir olmalı (komple açıp kapama değil, oturumu açıp kapama sadece).



MERHABALAR LEVEL

Umarım hayat istediğiniz şekilde ve mutlu bir biçimde gidiyor. Derginizi 4 ya da 5 yıla yakın süredir takip ediyorum, memnunum ve okumaya devam edeceğim. Size bir kaç sorum olacaktı;

1 AMD 3000 64 Bit'lik bir işlemciye sahibim. Windows XP 64 Bit kurmayı düşünüyorum. Sizde 32 Bitten ne gibi farklar...
2 512 MB Ram'im ve 128 MB GeForce FX5700 ekran kartım var. Yılbaşından sonra bir 512 MB daha almak istiyorum. Bir bilgisayar firmasının katalogunda Kingston HyperX DDR2 512 MB bellek gördüm ve altında "Oyun severlere özel bellek. Performans ve hız tutkunları için" yazıyordu. Şimdi sorum şu; Standart bir 512 MB Kingston Belleği ile Kingston HyperX'in arasında ne gibi farklar var?

3 Merak ettim, Windows'u hangi çözünürlükle kullanıyorsun...

4 17" Flat Ekran kullanıyorum. Ekranın ortasından geçen iki adet ince çizgi var...

5 Kardeş derginiz CHIP'te Level'in reklamını gördüm. Aralık 2004 ile ilgiliydi. Ancak orda kullanılan kapak resmi farklı, derginin orijinal resmi farklıydı...

6 Half Life 2'ye bir ek paketi gelir mi?



7 Ekran kartımı yazmıştım. Hani o güneşin tam tepede bulunduğu sıcak yaz ayları var ya, kumsalda çitiraların dolaştığı insanların kısa kollu gezindiği, sıcaklık rüzgarların eserek adeta insana uçsuz bucaksız...

Tüm Level ekibini yeni yılı kutlu olsun. (Not: sorular fazla geldiyse bazıları yayınlama 3.4.ve 5. sorular yok biraz uzun oldu da sadece 3374 harflik :))

Furkan Dilben

Selam Furkan, Valla şöyle bir makası mektubun üzerinde geçirdim bak hemen 1400 harfe iniverdi. Gelelim hemen cevaplara;

1- Henüz 64-bit Windows XP çıkmadı. Bu sene çıkacak inşallah ama Microsoft bunu da erteleye erteleye yılan hikâyesine çevirdi. Bekliyoruz. Hele bir çüksün öyle konuşalım. Şim-

dilik 32-bit'e devam.

2- Öncelikle fark ettiğin gibi o model DDR2'lerden. Henüz benim deneme şansım olmadı ama Kingston ile aybaşında bu konuda görüştük. Bir akıllık olmazsa hem DDR 2 hem de HyperX üzerine bir şeyler olacak gelecek ay Donanım'da.

3- Benim çözünürlüğüm 1280x1024 (17" LCD).

4- O çizgiler Sony'nin Trinitron teknolojisi ile üretilen tüm Flat monitörlerde var. Görüntüyü taşıyan ızgaraları düzgün tutmak için içeriden geçen iki ince kablo sebep oluyor buna.

Yani bir problem yok.

5- Level baskıya girmeden önce reklamı hazırlanıp CHIP baskısına yollanıyor. Bu sırada biz de kapak tasarımı üzerinde çalışmaya devam ediyoruz. Yani Chip'teki reklamda Level kapağının "beta"sını görmüşsün.

6- Gelir bence...

7- Furkan kardeş ekran kartı bahane sen yaz günlerini özlemişsin. Ayrıca yaz diyince ilk aklına gelenin "çitirlar" olması da ilgi çekici. O zamanlar ekran kartı ne alırsın bilemiyorum ama asıl yazı nasıl geçersen de kışın böyle içinde kalmasa, onu düşünmek lazım. Ama o da bizim konumuz değil. Yaz denince biz oturup yazarız, tatil neyim anlamayız.

SELAM TUĞBEK ABİ

İyi olduğunu varsayarak soruma geçiyorum. İki ay önce kadar Siemens marka bir dizüstü bilgisayar

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay Reco arkadaşımız öyle alakasız bir şey merak etmiş ve öyle bir sormuş ki bizde yarattığı durum etkisinin Gayrettepe dolaylarında bir Tsunami tetiklememesi büyük bir mucize.

Bi sorum olacak hani önceden next level vardı ya, orda burak mı sinan mıydı tam hatırlamıyorum ama Ati ekran kartına iki saat "eytiyay" demişti. Tamam televizyonda kiro durumuna düşmemek için öyle diyosunuz, acaba aramızda da iki saat "eytiyay" mı diyosunuz, yoksa bizim gibi iki düz Ati mi diyosunuz?

Yapılan araştırmalar dünyanın en kekeme insanının bile "eytiyay" kelimesini bir dakikanın altında söylebildiğini gösteriyor. Sen nasıl 6 harfli iki saate yayaarak söyleyebiliyorsun ciddi anlamadım. Hağal kırıklık yaratacak mı bilmiyorum ama biz Ati dediğimizde Ati'yi kastediyoruz ve ATI'ı "eytiyay" diye okuyoruz. Dahi de şaşırır mı bilmiyorum ama "eyemdi" de diyorum yeri geldi mi. Yine de paniğe gerek yok, hiçbir zaman "eytiyay" demiyoruz, zaten yeri de gelmiyor asla. Yani "eytiyay" desek de bizler de sizler gibi normal insanlarız.

aldım. Makineden oyun performansı bakımından gayet memnunum. 1.7 GHz işlemcili ama Centrino olduğundan emin değilim. Sadece makinenin üstünde etiketi var ama bilgisayarın özelliklerinde yazmıyor. Ekran kartı Radeon 9600 128mb, 512 ram. Sorun bilgisayarın çok ısınması. Far Cry oynarken de çok ısınıyor, Red Alert oynarken de. Oyunu yarım saat oynadıktan sonra makinenin sol tarafı çok sıcak oluyor herhalde orda anakart var. Zaten sağında CD-ROM sürücü var. Bu durum bilgisayara zarar verir mi? Oyunların görüntü kalitesini düşürsem de aynı. Makine yanacak diye korkuyorum.

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyor başarılarınızı devamını diliyorum.

Hasan

*Selam Hasan,
Öncelikle şunu açıklığa kavuşturalım Centrino bir platform, bir işlemci değil. İşlemci, çipset ve kablosuz ağ bağlantısından oluşan bir paket. Bu yüzden sistem özelliklerinde geçmiyor olabilir. Üzerinde eti-*

ketin bulunması Centrino olduğunu gösteriyor. Zaten kaskoca Fujitsu-Siemens bizi kandırarak değil ya?

Isınma dizüstü bilgisayarların ortak sorunu. O performansı o kadar küçük bir kutuya yerleştirince çok ısınması kaçınılmaz. Ama ısınma göreceli bir kavram. İşlemci veya sistem ısısı gibi objektif veriler belirtmediğin sürece senin sistemindeki ısınma normal mi değil mi yorum yapamam. Belki makine normal bir ısınma içinde ama seni rahatsız ediyor. Yine de bilgisayarını teknik servisine götürüp kontrol ettirmende fayda var. Bazen üretim hataları yüzünden aşırı ısını-

yorlar ve bu sisteme elbette ki zarar veriyor.

Ayrıca bilgisayarı kullanırken altta veya yanlarda olabilecek hava çıkışlarına çok dikkat et. Özellikle diz üzerinde kullanırken bazı kullanıcılar bu delikleri kapatıyor ve doğal olarak ısı çok artıyor. Ayrıca ken-

Özellikle diz üzerinde kullanırken bazı kullanıcılar bu delikleri kapatıyor.

dinden soğutmalı alüminyum bir tabla alarak bu dertten kurtulabilirsin. www.dijitalcenter.com adresinde Vantec ve Thermaltake'in iki modeli var. Bunlar hem diz üzerinde kullanırken seni ısıdan koruyor hem de sistemi soğutuyor.

Cep'ten mail atmanın bir sorunu yok aslında. Ama bu aralar cep telefonlarıyla aramda soğukluk var biraz. N-gage QD'nin aynı gün içinde hem işletim sistemini çöktürüp hem de ekranını kırınca soğuyor insan haliyle. Bir süre telefon göresi gelmiyor.

_Tuğbek Dlek

DONANIM PAZARI

Bu ay bir hayli durgundu donanım pazarımız. Ocak ayı üst üste gelen yeni ürün duyurularıyla geçse de piyasaya giren yeni çarpıcı bir ürün yoktu.

Fiyatlar da bir iki dolardan fazla hareket etmedi hayliyle. Her ne kadar dolar olarak fiyatları değişmese de kur değişiklikleri yüzünden sistemlerimiz yavaş yavaş ucuzluyor. Mart ayında piyasanın yeni ürünlerle canlanmasını ve fiyatların biraz daha düşmesini bekliyoruz.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2600+ (Socket A) \$102	AMDAthlon64 3200+(754-Pin1MB)\$227	AMD Athlon 64 FX-53 (939 Pin) \$1,091
Anakart	MSI KT6V-LSR (7021) \$62	Abit KV-8 Pro-3rd Eye \$115	ABIT AX8-3rd Eye \$156
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$67	1GBDDR-400Kingston(Dual Pack) \$171	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$480
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$76	Samsung SPI213C 120GB \$98	Seagate Barracuda SATA 200 GB \$141
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$196	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE \$635
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$207	Samsung 173P LCD 17" TFT \$589
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$92
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Audigy DE \$77	Sound Blaster Audigy-II ZS Internal \$97
Kasa	Aopen KA50D \$57	Chieftec Dragon \$89	Coolermaster Stacker \$189
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$65	Logitech MX1000 \$89
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$745	\$1,451	\$3,942

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Tuğbek Ölek



Sensiz bir yıl daha geçti dostum, çok özlettin yine kendini. Nasıl da oynamıştım her bölümünü soluksuz.

Kaç yıl oldu görüşmeyeli? Üç mü? Beş mi? Hayır, tamı tamına 9 yıl oldu canım kardeşim. Yıllar geldi geçti ama ben seninle ilk karşılaşmamızı dün gibi hatırlıyorum. O zamanlar seni kaldıracak güçte bir bilgisayarım bile yoktu. Abim ofise yeni bir bilgisayar almıştı hani. Ne aletti ama o be! İsmi bile bir hoştu, Pentium diye. Daha bir parlaktı sanki DOS komutları. İşte o gün yazdığım bir DIR komutu fisildemişti ilk kez adını. Seninle tanışmıştım üç boyutlu dünyayı ben. Nasıl da soluksuz oynamıştım her bölümünü, nasıl da başım dönmüş, midem bulanmıştı. Zar zor taşımışlardı beni eve. Hani "hasta olmak" derler ya... Hasta etmiştin beni Duke.

Yıllar sonra bir oyun dergisine girmiştim yazar olarak. Daha ilk günden karşıma çıkmıştın. "Hayırlı olsun dostum, yakışır sana yazarlık" der gibiydi yeni ekran görüntülerin. Nasıl da etkilenmiştim o kusursuz görüntülerden. "İşte bu!" demiştim, "benim dostum bu!". Dört gözle beklemiştim tekrar altın Magnum'unla can yakıp, striptizci kızları "tıp"leyeceğimiz günleri.

Gelmedin kardeşim, gelemedin... İşte sensiz bir yıl daha geçti. Ne yıldız ama dolu dolu, bereketli

BİR DOSTA MEKTUP

Sevgili Duke,

Bu yıla en çok sen yakıştırdın biliyor musun? Geçenlerde Gordon buradaydı, ona da söyledim. Hoş bir arkadaş o da ama bilsin haddini. Sakar bir profesörün karizması ne yazar ki bombacı Duke'ün yanında. Yanında çok da tatlı bir kız arkadaşı vardı. Alyx'miş yengemizin adı. Mahallede dedikodu olur diye oyunda çok yakın durmamışlar ama belli ki ikisi de yakmış abayı. Nişanımız var yakında, Bebek tarafından ev bakıyoruz diyordu Gordon. Hadi hayırlısı. Parayı bulunca bakarlar tabii Bebek'ten ev. Senin yokluğunda hep bu adamlar prim yaptı kardeşim.

ESKİ DÜŞMAN DOST OLMAZ

Quake'i, Doom'u falan hatırlarsın. Bunların yenisi çıktı bu sene Doom III diye. Yine grafik doldurmuşlar ama boş içi. Bir hikâyesi, canlılığı yok yine. O zaman da eline su dökemezlerdi bugün de dökemezler. Doom 1D yapınlar nafile. Ama bu sene şu Simsçilerle, GTA'cılar yıktı ortalığı. Nasıl deli gibi oynadım bilemezsin. Sims'de güzel bir ev yaptım içine seni koydum. Yanına 3 tane de sarışın ekledim tabii. Bütün gün evde bikiniyle dolaşıp jakuziden çıkmıyorlar, he he. Hasret işte ne yaparsın? Bu arada bu Sims ve GTA işinde iyi para var. Sen dönünce bu işlere bir el atsak diyorum. Ben de artık anlıyorum bu işlerden az çok. Bu ikisinin karşımı bir oyun yapıp senin karizmayı da kattık mı yıkarız ortalığı. İsim bile düşündüm Duke Nukem: Sin City. Hem senin ev olacak hem de bütün şehir. Böylece günlük yaşamda da görecekler delikanlıyı. Gerçi çok araba sürmek gerekecek ama dert etme, bizim bir tanıdığın ehliyet kursu var sen gelir gelmez hallederiz o meseleyi.

Bu sene devasa online dedikleri oyunlar da pek bir tuttu. Bütün sene oynadım durdum valla. Önce SW: Galaxies diye bir oyun oynadım şimdi de A Tale in the Desert diye bir şey oynuyorum. Sen Star Wars olayını sevmezsin biliyorum. Böyle biraz fazla muhallebi çocuğu kahramanları, efendiler, urballılar, keşiş gibi falan biliyorum ama güzel oluyor oyunları be! Öbür oyunu görsen ama çok seversin. Mısır'da geçiyor sürekli köylü gibi çalışıyoruz. Sen gel bir hele Mısır'ın orta yerine piramit dikicem senin için. Mısır deyince bir de Rome Total War diye bir oyun çıktı ki aman görme. Binlerce asker aynı anda savaşıyor meydana, korkunç güzel. Ben Romalı oynamıyorum tabii, Sezar başta kılım hepsine. Mısırlıları aldım yukarıdan aşağıdan sardım

haspileri. Roma kapısında bekliyorum sen de gel öyle alıcım, gör istiyorum.

DEVASA ONLINE DUKE

Aslında ne dicem, böyle bu tip oyunların karşımı bir şey de olabilir belki. Böyle hem devasa online hem de Mısırlılar, Romalılar falan. Tabii sen de olucan içinde, ara sıra dalıcan elemanlara. Onun da ismini "Duke Nukem: Come Get Rome" diye düşünüyorum ne dersin? Ah abicim gel sen ne işler yapıcız birlikte ama...

Bu arada inanmicaksın hafiften futbol oyunlarına da sardım. Valla... Kirk yıl geçse düşünemezsin beni öyle maç oynarken değil mi? Oldu ama işte bir kere, PES diye bir oyun tutuşturular elime pes ettirdi. Fena da oynayıyorum ha. Abimle kaç maç yaptık çoğunu ben aldım.

Ha unutmadan burada arkadaşların çok selamı var sana. Geçen gün Lara'yı gördüm "dört gözle bekliyorum" dedi, artık ne demekse he he. Max'in de selamı var. Gerçi hatırlar mısın bilmem sen gittiğinde daha ufaktı ama şu aralar geçilmiyo onun da havasından. Ah be kardeşim herkes buralarda bir caka bir caka bir tek sen yoksun. Snake bile üçüncü oyunu yaptı be abi. Siz onunla aynı zamanda girmemiş miydiniz platform işine, bak nerelere geldi adam.

Neyse canım kardeşim çok fazla uzatmayayım. Çok özledik, çok gözümüz arıyor seni ona göre. Biliyorum bozüksun, soğüksun buralara ama uzatma artık, üzme sevenlerini. Sağlıcakla kal. 📧

Kardeşin Tuğbek

YAŞ 30

Ne zaman geldim ben bu yaşa ?

Yaa efendiler böyle işte. 6 Şubat 1975 senesinde, soğuk bir kış gününde neredeyse bir kedi yavrusu büyüklüğünde doğan ben 6 Şubat 2005 itibariyle 30 yaşıma girmiş bulunuyorum. Bu yüzden de son derece kişisel bir yazı yazıyorum, beni sevmeyenler ya da oyunla ilgili bir şeyler arayacak olanlar okumasın. Burada oyun yok kardeşim. Hayatım oyun olmuş zaten benim. Sabah işe gidip akşam eve geldikten sonra gece saat 1'e kadar Everquest 2 oynuyorum. Sonra da pat yatak. Şu sağımca yada bolumda duran Fiti efendi gibi sivri bir çenemde yok. Hani olsa herkes çeneme bakardı ve bende yırtardım. Kocaman kafalıyım ben, kapılardan sığmayan kocaman bir kafam var benim. 30 yaşında bir kafa. Askerliği yapmış, kocaaaaa 20'li yaşları devirmiş bir kafa bu. 4 yaşımdayken yukarı baktığımda bana bir ağaç kadar uzun gelen amcamın boyuna ulaşmış, 12 yaşındayken "yahu 25 yaşında olmak nasıl bir şeydir acaba" diye düşünüp bir türlü algılayamayan bir adamım. 7 yaşındayken "kızlar ne işe yarar, elim sende oynarken biraz hızlı vurdun mu oturup ağlıyorlar, birde mıymıy mıylanıyorlar" diye düşünen. Bu fikrimi yüksek sesle söylediğimde etrafımdaki abilerimin beni korkutan sırtışılarıyla "büyüyünce anlarsın seeeen, büyü biraz hele" deyişlerine hiç bir mana veremeyen küçük bir çocuktum. İlk akordeonu elim aldığımda tuşlarına basabilmek için burnumun üstünden klavyeye bakıp parmaklarımın bastığı yerleri görmeye çalışın, ağırlığından defalarca arka üstü koltuğa düştüğüm ve seneler boyunca asla soldaki tuşları tam olarak kullanamayan birisi oldum.

5 LİRA

Küçükken 5 liraya kantinden kremalı "bisküvi" alırdık. Dişlerimizle kremasını kazır sonra da en son bisküvi kısmını hiç sevmeden yerdik. 10 lira olunca pahalı gelmişti bana. İlk bisikletim kırmızı bir Pinokyo'ydu. Ne sevinmişim alındığında. Binmeyi öğrenirken ilk dersim şort giymemek olmuştu. Çünkü bol bol düşmüştüm. Zaten son bisikletim de o olmuştu. Arkadaşlarım büyük lastikli bisikletlere binerken bile hiç vazgeçmedim Pinokyo'ndan. Canım çıkardı yokuşları çıkarken. Mahallede kolasına maç yapardık. Gerçi maç sonrasında hepimiz son duraktaki büfeye gidip ya kola ya da Çamlica Gazozu içerdik ama olsun, maçlar kolasınaydı ya. İlkokuldayken en sevdiğim şey maç yapmak ve köşe kapmaca oynamaktı. Bir de gazoz kapaklarını büküp ok ucu yapardık. Onları taşla kıvrıp yaylarımızla attığımız okların

ucuna takardık. Havaya atınca ağırlık yapardı ve sağdan soldan bulduğumuz televizyon köpüklerine saplanırdı. Sonra birisi serum lastiğinden nasıl sapan yapıldığını öğretti bize. Bir daha kimse ok yapmadı. Ortaokuldayken arkadaşlarımın Amiga'sı vardı. Kaçırıp bizim evde üç arkadaş sabahlara kadar oynardık başında. Orta sondayken Commodore 64'üm oldu benim. Lise sona kadar hep onunla oynadım. Kasetliydi, mandallı disk sürücüm hiç olmadı, arkadaşlarımdan ödünç alırdım. Sonra üniversitede bir P100 sahibi oldum. Arkadaşlarım eve onu görmeye gelirdi. "Vay bee" derlerdi, "demek Pentium 100 buymuş, ne hızlı alet yav".

SİNAN ARAYA GİRİNCE

Aslında yazının bu kısmına kadar çok canınızı sıktım sanırım. Benim özel hayatım bu. Ama birçoğunuzun şu gününde veya geçmişinde aynı veya benzer şeyleri yaşamış olduğuna eminim. Benim geçmişimde kendinizi bulacağınıza, benzer yollardan geçerek bugünlere geldiğinizi düşündüm. Ya Sinan gibi Amiga'nızda kod yazmaya çalışıyordunuz ya da Berker gibi bir Amstrad'ınız vardı. İlk tutkuyla oynadığımız oyun benim ki gibi Pool of Radiance ya da Turrigan olmasa da mutlaka Command and Conquer, Battle for Britain gibi oyunlar oldu. Kolasına maç yapmadınız ama oyuncak askerlerinizi savaştırdınız yada su savaşı yaptınız. Ama mutlaka oyun hayatınızda önemli bir yer tuttu. İster evin içinde ister di-

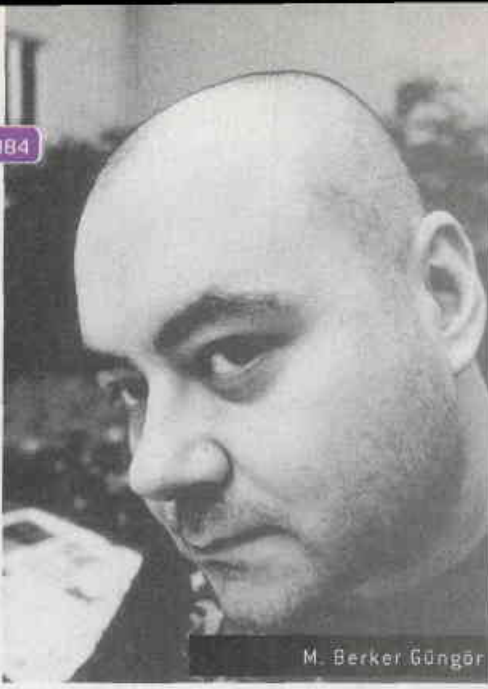


Burak Akmenek

şında, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla beraber, nasıl olursa olsun oyundan hiç vazgeçemediniz. Gene oyun az veya çok hayatınızda yer tutuyor. Belki şekli veya ayırdığınız süre değişti. Artık Rainbow Six yerine Paintball oynuyor ya da bir oyunun başında sabahlamak yerine şu basit sekreter oyunlarına (solitaire, mayın tarlası gibi) kafayı takip bir saatliğine tüm dünyayla alakanızı kesiyorsunuz. Ama hepiniz hala oyun oynuyorsunuz :) ☺



Benim emektar Scandalli'yi de ünlü etmenin sırası gelmişti artık.



M. Berker Güngör

İlkokul "Hayat Bilgisi" dersi kitabında yazarları bugün bile hayal meyal hatırlıyorum. Hoşuma giderdi bir çocuk olarak onları okumak, hayatı çok basit ve temiz bir biçimde resmediyorlardı o kitapların yazarları. Tıpkı İnkılap Tarihi derslerinde senelerce şaşmaz bir istikrarla okutulan birkaç sayfalık Kurtuluş Savaşı tarihçesi gibi. Atatürk Samsun'a adım atmış, halkı toplamış, birkaç haine aldırmadan herşeyi çabucak örgütlemiş, vatan şaşmaz bir iradeyle kurtarılmıştı. Film 1923'te Cumhuriyet'in halkın coşkun kutlamaları eşliğinde ilanıyla doruk noktasına ulaşıyor, büyük önder elinde tebeşir halka okuma yazma öğretiyordu.

O kitaplarda kimse sonu gelmeyen entrikalardan, savaştan bıkmış tükenmiş bir halkın ızdırabından bahsetmiyordu. Mustafa Kemal Paşa defalarca suikast ve ihanete uğramamış, gönüllü olarak cepheye akanların en az bir o kadar da silahını atıp düşman önünden kaçmamış ya da eşkiya olup köyleri yakmamıştı. Kaos içindeki bir imparatorluğun enkazı arasında asayışı sağlamak için darağaçları yükselmemişti. Ve bazıları kendini birkaç altın için halkını kesenlere satmamıştı.

Çok yıllar önce, henüz motorsiklete binmeye yeni başladığım yıllarda yeniden öğrendiğim bir dersi hatırlatır bunlar bana. Yorgun, paslı, hani neredeyse son nefesini verebilmek için her adımda Tanrı'ya yalvaran bir motorun üzerinde öğrendiğim bir dersi. Yağmurlu bir günde, ıslak bir yolda giderken öğrendiğim bir dersi. Tam kendi kendime "Ben bu işi biliyorum yahu!" diye gülümseyip rahatlamıştım ki, içinde üç adet sığıcı barındıran eski bir kamyonet yola enlemesine dalıverdi ve bu da yetmezmiş gibi tam benim şeridimde durdu.

Ders bir, eski lastikler, yaşlı bir motor ve ıslak bir asfalt kötü bir bileşimdir. Yaşlı hurda frenlere do-

Herşeyi hesap etmiş olsam bile insan faktörünü nasıl kontrol edebilir ya da öngörebilirim ki?

HAYAT BİLGİSİ

Sonbaharda turşu kurulus, tarhana yapilir, kışa hazirlanilir...

kunmamla beni üzerinden fırlatıp kendini zemine koyverdi. Havada uçarken zaman daha mı yavaş geçiyordu ne? "Umarım o sarışın bu tarafa bakmıyordur!" diye düşündüğümü hatırlıyorum, bir saniye önce arabasının yanından geçerken gözüme geldiğimiz hoş hanımı düşünerek. Sonra hızla üstüne inmekte olduğum asfalta bakıp "İşte geliyor!" diye düşündüm. Tanrı benim gibi kerizleri özellikle koruyor olmalı ki indiğim yerden tek parça kalkmam mümkün oldu, tabii ardından da yerde can çekişen ihtiyar hurdanın yanına koşmam. Kamyonet sürücüsü olacak makarna beyinli camı açıp laf edecek oluyorsa da, artık nasıl hırlamışsam, üçü de oldukları yere sinip patinaj çekerek uzaklaşıverdiler. Gençlik işte, insan sinirine hakim olamıyor. Özellikle de bırakın kamyonet kullanmayı, köyünde muhtarın boz eşeğe bindirmeyeceği böyle armutlar söz konusu olduğunda.

remdeki herkes en az benim kadar insan ve en az benim kadar hata yapmaya meyilli. Herşeyi hesap etmiş olsam bile insan faktörünü nasıl kontrol edebilir ya da öngörebilirim ki? Belki bir yere kadar bu yapılabilir, ama gerçekte her zaman sürprizlere yer vardır, hem de en kötüsünden.

İşin en pis tarafı, er ya da geç, birilerine güvenmek zorunda olmanızdır. Her zaman dediğim gibi, biraz paranoya bünyeye faydalıdır, ama ne zaman kimin sırtına hançer saplayacağını merak ederek bir ömür geçirebilir miyim? Tabii ki hayır, yapı-



Yol kenarında sınırimden duvarları tekmelerken elimi cebime attım ve benimle asfalt arasında kalıp ezilen metal çakmağın halini görüp darbenin şiddetini idrak ettim. Sonraki birkaç gün çok sağlam ağrı çekeceğim şüphesizdi. Ders iki ne miydi? Kimseye güvenme, başta kendine!

Asla hiçbir konuda bilinebilecek herşeyi bilemezdim, herşeyden önce insan hayatı buna müsaade etmeyecek kadar kısa ve kırılgandı. Ve bir de hiçbir halı bilmeden bir iş yapmaya kalkarsam, ya o zaman? Dünya başıma yıkılsa şaşırılmaya hakkım olur muydu? Ama bundan daha fazlası da var. Çev-

bileceğim en iyi şey mümkün olduğunca sırtımı duvara vererek oturmaktır. Bir de belki kurşun geçirmez bir yelek?

Tüm bunların özü ne mi? Hayatınız boyunca bir dolu kazık yiyeceksiniz dostlar, ve yapabileceğiniz hiçbir şey bunu değiştiremez. Gülümseyin ve yürümeye devam edin. Düşüğünüz yerden kalkabildiğiniz sürece geri kalan hiçbir şeyin önemi yoktur. ☺

YAS

Kuzgunların çığlıklarını duyuyor musunuz?

Kuzgunların çığlıkları yankılanıyordu yaslı şehirde. Gri bulutlara, siyah gökyüzüne baş kaldırıyorlardı. İçinde kayboldukları gökyüzünde asılı kalmak için çirpıyorlardı kanatlarını. Donuklardı aslında, içi korkuyla dolu korkuluklar kadar. Çizdikleri dairenin dışına çıkacak veya sırayı bozacak cesaretleri yoktu. Kırmızıydı üzerinde kanat çırpıtları toprağın rengi, ama uzaklardı kırmızıya, siyaha yakın oldukları kadar. Karanlık, sarmal bir yol vardı aşağıda içeriye doğru gitgide kıvrılan, gitgide kaybolan. Kuzgunların gölgelerine basmadan yolun başına kadar geldi Vosviddin. Kafasını kaldırdı, gri bulutlara salladı elini. Bulutlar kayboldu siyahın içinde, aynı kuzgunlar gibi.

Yamuk çizgilerle çizilmiş, renkleri dağılmış sarmal yola baktı. Adımını attı ürkekçe, kızgın, kırmızı top-rağa. Arkasında hiçbir şey bırakmadı yolunu kaybetmek için. Hiçbir şey yoktu belirsiz aklında. Hareketsizdi en az kuzgunlar kadar, en az "yaşadıkları" kadar çaresizdi. Ne zaman veya neden yola çıktığını, neden dağılmış renkleri seçtiğini bilmiyordu. Kendisi karar vermemişti belki de buna. Yolun başına tek başına bırakan kimdi onu o zaman, kimdi yolun renklerini belirleyen... Kontrol edemiyordu hiçbir şeyi. Her şey düşüyordu ellerinden, herkes saklambaç oynuyordu onunla. Ve kimse yer değiş-tirmiyordu. Herkes saklanmıştı gözlerini yumup saymaya başladığında. Belki de saymayı bitirdiğinde oyun bitmişti çoktan. Ama aramaya devam etti, yine nedenini bilmeden. Arkasında bıraktığı izleri takip etti ilerlemek için, kuzgunları peşine takarak. Devasa bir kuyu vardı ileride, yanında da bir çocuk. Çocuk kafasını sarkıtıyordu kuyudan içeriye doğru, parmak uçlarında yükselerek, hiç hareket etmeden. Dakikalarca izledi Vosviddin, çocuğun ne yaptığını anlamaya çalıştı belirsiz aklıyla. Ufak adımlarıyla yanına yaklaştı ardından. Vosviddin'e tepki vermedi çocuk. Kar gibi soğuktu yüzü. Bir de ipler vardı ellerinde. Vosviddin de kafasını sarkıttı kuyudan içeriye. Gökyüzü gibi soluktu kuyu, gökyüzü gibi saklıyordu günahlarını, ihanetlerini. Çocuk ağır ağır sallıyordu ellerinde sıkıca tuttuğu ipleri. Çocuğa ne yaptığını sordu Vosviddin, cevap alamadı. Onunla birlikte izledi sonsuzluğu. Ağır, donuk bir şekilde oynatıyordu ellerini beyaz suratlı çocuk. Hiçbir şey sormadı Vosviddin, hiç cevap almadı. Kafasını kaldırdı. Bir yokuş vardı kuyu-

nun yanından aşağıya doğru kaybolan. Oradan gitmek istedi, nedensizce. Düşünceleri kaydı ellerinin arasından yeniden, hızlıca ileriye sarıldı çevresindeki her şey. Raydan çıktı gri dumanlı siyah treni ve düşmemek için tutunmadı hiçbir yere.

Bir çocuk belirdi yolun ilerisinde. Hareketsizce duruyordu boş, kırmızı yolun ortasında. Yanına yaklaştı Vosviddin. Çocuğun gözlerinin içinde kendisini gördü, soluktu, aynı onun gibi, aynı kuyu gibi. Konuşmaya çalıştı onunla. Nereden geldiğini sordu. Cevap vermek istedi donuk çocuk, yapamadı. Neden burada olduğunu sordu. Cevap alamadı yine. Ağır ağır hareket ediyordu o da, ne yaptığını, nereye gittiğini bilmeksizin. Elini uzattı Vosviddin'e, Vosviddin de ona. Vazgeçti soru sormaktan,



Düşünceleri kaydı ellerinin arasından yeniden, hızlıca ileriye sarıldı çevresindeki her şey. Raydan çıktı gri dumanlı siyah treni ve düşmemek için tutunmadı hiçbir yere.



Fırat Akyıldız

cevaplardan. Yola devam etti donuk çocukla. Hiç konuşmadan konuştular dakikalarca, çocukluklarıyla. Yolun başında ne olduğunu unutmuştu Vosviddin. Buraya nasıl geldiğini, neden burada olduğunu veya aslında "olmadığını"... İsteddiği gibi değil-di ellerinin arasındaki siyahın rengi. Hiçbir şey yoktu aslında kontrol ettiği. Ne hayatı, ne de başka bir şeyi... Bir süre daha ilerledi Vosviddin toprak yolda, ardında donuk çocukla. Aniden durdular. Yürümeye çalıştı Vosviddin, yapamadı. Elini kaldırmaya çalıştı, izin vermediler. Ve donuk çocuk yukarıya doğru çekildi. Ardından da Vosviddin...

Ellerindeki ipleri kendisine doğru çekmeye başladı beyaz suratlı, soğuk çocuk. Kuklları çıkardı kuyudan. Dikkatlice koydu yanına getirdiği çantasına. Kapağını kapattı. Çantayı kolunun altına alarak uzaklaşmaya başladı yaslı şehirden yamuk çizgilerle çizilmiş yolu kullanarak. Kuzgunların çığlıkları peşinde, nereye gittiğini, neden yola çıktığını bilmeden... ❁

BAĞIMSIZLAR GELİYOR!

Şubat ayı geldi çattı ve fantastik, sıradışı, uçuk-kacık, tuhaf, kısacası İstanbul kapımıza dayandı. Bir an önce program yapmak ve vizyonda zor göreceğimiz bu bağımsız filmlere bütçe ayırmak lazım. Bu yıl dördüncüsü düzenlenen İstanbul AFM Bağımsız Filmler Festivali (17-27 Şubat), yine birbirinden ilginç filmlerle dolu. Filmlerin yanı sıra yine süper eğlenceli konsept partiler İstanbul izleyicilerini bekliyor (özellikle fantastik filmler partisi şiddetle tavsiye edilir). Artık festivale bütünleşmiş kısa

çeyle kotarılmış).

Festivale bu yıl eklenen Fantastik Filmler bölümü de tam ağızımıza layık. Filmlerini vizyonda da görmeye başladığımız Takashi Miike, zamanda yolculuk yapan ve başbakanın annesine kadar kılıcıyla hesap soran samuray "Izo" ile bölümün ağır topu (Miike yine ağız-

mızı açık bırakacak galiba). Hemen sonra en baba mangalardan Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo, uzun bir aradan sonra gerçekleştirdiği "Steamboy" geliyor (Viktorya İngiltere'sinde buharın gücüne tanık olacağız). Tamamen kuklarla çekilmiş epik bir film olan "Kuklalar" ve "Ölümler bir gün evlerine geri dönerse olur" diye soran "Geride Döndüler" oldukça fantastik gözüküyor.

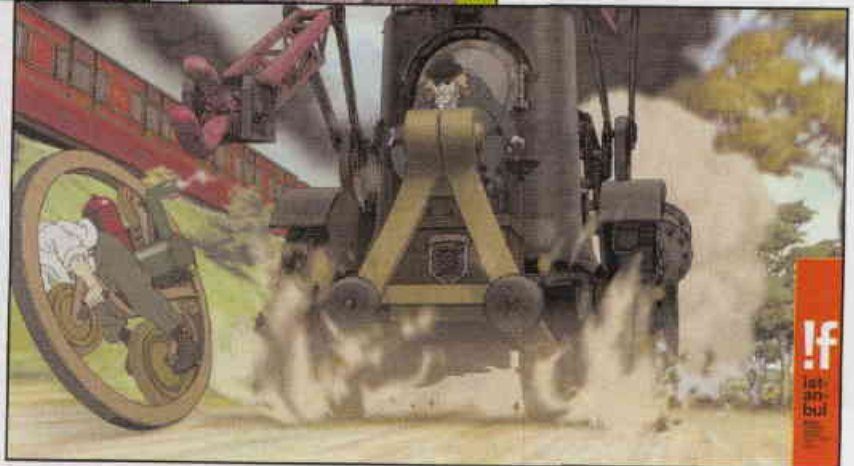
Nöbetçi Sinema, yine uçlarda gezen ve uykusuz kalmaya değecek bir seçki sunuyor. "3...Sıradışı" geçen yıl İstanbul Film Festivali'nde gösterilen "3" gibi yine üç uzakdoğulu yönetmenin, üç psikopat filminden oluşuyor. Şiddetin şairi Takashi Miike, 'Garez' ile tanıdığımız Takashi Shimuzu ve Hong Kong'un doğaçlama ustası Fruit Chan filmin yönetmenleri (artık gerisini siz düşünün!). Bölümün diğer manyak filmlerine gelince, "Uzaktan Gelen Yabancı" gerçekliği ancak kamera vizöründen algılayabilen bir adamın dehşetengiz öyküsünü anlatırken, "Dünyayı Kurtar!" ise uzaylıların dünyayı ele geçirmeleri üstüne absürd bir komedi veya tam bir şenlik!

Ortadoğu krizine farklı gözlerden bakan Ortadoğu Şimdi!, yaşamın farklı renklerini cesurca sergileyen Gökkuşak ve 9/11 sonrası yaşanan değişimleri ve bunalmaları konu alan Yeni Bir Dünya? festivalin diğer bölümlerinden. İstanbul yine birbirinden bağımsız filmlere ev sahipliği yapıyor ve bize de bu girişimi desteklemek düşüyor. Umarım bu sene kar-kış-kıyamet festivali vurmaz da İstanbul takipçileri eziyet çekmeden bağımsızlarla buluşabilir. Fuayede görüşmek üzere! Teşekkürler Müge. (biletler ve diğer bilgiler için www.ifistanbul.com)



film yarışmasını da unutmamak gerek tabii ki.

Filmlere şöyle bir göz atmak gerekirse, doğal olarak dikkati ilk Hit Filmler çekiyor. Bu bölümde Michael Winterbottom'un romantik siber-punk filmi "Kod 46", Ruhların Kaçışı'yla inanılmaz bir çıkış yapan Hayao Miyazaki'nin son filmi "Howl'un Yürüyen Şatosu", fantastik bir biyografi "Karşınızda Peter Sellers" ve hakkında şimdiden "acayip Pi'vari, inanılmaz Memento'msu" diye söylentiler çıkan "Kapsül" bölümün öne çıkanlarından. Özellikle Kapsül, yerçekimini ve zamanı kurcalayan senaryosu ve stilize görselliğiyle beni şimdiden meraklandırdı (üstelik topu topu 7000 dolar gibi bir büt-



ARTIK KARANLIKTA YALNIZ DEĞİLİZ

Hollywood bir bilgisayar oyununu daha ağına düşürmüş durumda. Yeni kurban, birçok ilke imza atmış bir oyun. Adventure ile aksiyon türlerini birleştiren ve sabit görüntüler yerine farklı kamera açıları kullanan, 'horror-survival' akımının babası Alone in the Dark, pek yakında vizyonda. Belki yine karanlıktayız ama bu sefer yalnız değiliz; pop-corn

hişirtileri, uzun boyunlar ve kabarık saçlar bize eşlik edecek.

Serinin kült karakteri Edward Carnby, uzun süredir sesi soluğu çıkmayan Christian Slater tarafından canlandırılıyor (hiç fena değil). Ayrıca 'Blade'in kötü ama cool vampiri Stephen Dorff da kadroda. Hikâye, serinin dördüncü (ve en son) oyunundan

alınmış gibi. Doğaüstü olaylar dedektifi Carnby, yakın bir arkadaşının ölümü üzerindeki gizemi çözmek için işe koyulur... Filmin yönetmeni Uwe Boll. Bakalım bu sefer kıvrabilmişler mi şu uyarlama mevsusunu?



BİR K. DICK FİLMİ DAHA

Bilimkurgunun babası sayılan Philip K. Dick, keşke yaşasaydı da romanlarının ve öykülerinin peşisıra sinemaya uyarlandığını görebilseydi. Uyarlanırken değiştirilmiş isimleriyle Blade Runner, Total Recall, Imposter, Minority Report ve Paycheck derken şimdi de yazarın A Scanner Darkly adlı romanı Richard Linklater (Tape, Waking Life) tarafından çekiliyor. Anlatımda derinlere inebilmesiyle dikkat çeken felsefe kökenli Linklater

proje için çok uygun bir seçim. Film, yönetmenin Waking Life'da uyguladığı teknolojiyle çekiliyor; standart çekimlerden sonra görüntüler dijital ortamda boyanıyor ve sonuç olarak ortaya bir animasyon film çıkıyor. Görüntülere bakılırsa bu sefer çok daha detaylı bir çalışma söz konusu. Oyuncu kadrosunda Keanu Reeves, Winona Ryder, Woody Harrelson ve Robert Downey Jr. bulunuyor. Eylül ayında vizyona girecektmiş.

PIRİLTILI BİR YAŞAM

Gangs of New York ile başlayan Scorsese-DiCaprio ortaklığı "The Aviator" ile devam ediyor. 18 Şubat'ta vizyona girecek olan film görkemli bir yaşam öyküsü. Amerika'nın gelmiş geçmiş en maceraperest girişimcisi olarak bilinen Howard Hughes'un büyük düşleri, tehlikeli tutkuları ve insanüstü zaafı, şaşalı bir şekilde beyazperdede. Yönetmen koltuğunda Martin Scorsese gibi oldukça deneyimli bir isim oturmakta. Scorsese sinemasını anlatmak sayfalar sürer ama Taxi Driver, Good Fellas ve After Hours aklıma ilk gelen başyapıtları. Filmin kadrosu tam bir yıldızlar geçidi. Leonardo DiCaprio başrolde olmakla beraber Cate Blanchett, Kate Beckinsale ve Alec Baldwin kadronun diğer asları. Ayrıca

Gwen Stefani (No Doubt) ve Jude Law gibi sürpriz isimler de mevcut. The Aviator, Howard Hughes'un en hareketli dönemi olan 1920'li ile 40'lı yıllar arasında geçiyor. Hughes'un daha hızlı uçaklar yapma hırsı, daha uzun filmler çekme arzusu ve daha fırtınalı aşklar yaşama çabası, yaklaşık üç saat boyunca inanılmaz görüntüler eşliğinden 'ya boşuna yaşıyoruz' dedirtecek. Film, kurgusu ve oyuncularının yanı sıra geçtiği dönemi aktarması bakımından da çok başarılı. Dekorlar, kostümler, hatta bizat uçaklar tamamen geçmişten getirilmiş gibi. The Aviator şimdiden en iyi film, en iyi erkek oyuncu ve en iyi müzik dalında Altın Küre'yi kapmış bile. Ne diyelim, sıra Oscar'larda.

SAVAŞ MELAKESİ

Amerikalı yönetmenlerin uzakdoğu sevdası devam ediyor. Büyük prodüksiyonların yönetmeni James Cameron, Yukito Kishiro tarafından yazılıp çizilen Battle Angel Alita adlı animeyi beyazperdeye uyarlama kararı almış. Büyük bir savaş sonrası yerle bir olan 26. yüzyılda, insan beynine sahip dişi bir robotun hikayesini anlatan film, özel bir üç boyutlu dijital kamerayla çekilecek ve sadece dijital projeksiyon makineleri tarafından gösterilecektir (üç boyutlu gözlüklerle de izlenebilecektir ama sadece IMAX salonlarında). Alita karakteri, Gollum gibi tamamen bilgisayar ortamında yaratılacaktır. Vizyona girme tarihi 2007 yazı olarak öngörülüyor (daha çook var).

Güven Çatak



HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

Özet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...



İnsan aklının almayacağı bir kavram olan son-
suza dek giden boşlukta süzülen metal bir göv-
de vardı. Gri/siyah gövde ovaldı ve iki yanından
düz kanatlar çıkıyordu. Dünya yüzeyinde asla
havalanamayacak kadar aerodinamisi bozuk bu
araç, boşlukta amansız bir savaş makinesiydi.
Üstelik bir imza atıyordu. Evrende çok iyi tanınan
birinin, daima siyah deriler giyen, hırlıyıla konu-
şan ve büyük güçlere hükmeden birinin aracıydı.
Darth Vader'ın, Anakin Skywalker'ın. Uzayın han-
talandırılmamış bir bölümünde süzülen gemi,
hiçbir insanın asla tank olamayacağı, doğaüstü
bir güzelliğe sahip nebula ya nazır ilerliyordu
rastlantısal rotasında.

Boşlukta kayarak anlamsız bir hedefe doğru
giden Tie Advanced'in içinde bugün iki kişi vardı.
Biri Anakin Skywalker'dı. Önce masum fakat be-
cerikli bir çocuk, sonra acımasız ve kudretli bir
alçak, son olarak da tövbekâr olmuş büyük bir
şövalye... O, bir zamanlar Jedi Şövalyeleri ola-
rak tanınan güce ve erdemle yön veren bireyler-
den kurulu toplulukça keşfedilmiş, umutla elleri-
nin üzerinde taşınmıştı. Kaderinin güce denge
getirmek – o her ne demekse – olduğu iddia edil-
mişti. Oysa o gücü karanlık tarafa doğru devir-

meji seçmişti. Şimdi sadece iki tane Jedi kalmış-
tı genye, biri baba Anakin Skywalker, diğeri de
ogul Luke Skywalker. Zamanla başkaları da gele-
cekti, ama bugün iki kişiydiler. Arkadaş oturan,
herhangi bir evrendeki herhangi bir gücü kulla-
nabilecek bilgiye sahip olan hikâyemizin asıl
kahramanını da sayacak olursak üç.

Ve geminin ikinci yolcusuna geliyoruz. Son
zamanlarda kendini Hayalet olarak tanıtmış bu
esrarlı kişinin ne gerçek adını, ne de yerini yur-
dunu biliyoruz. Bize anlatmış değil. Bildiğimiz
tek şey evrenleri gezdiği ve birşeyi, bir yolu, birini
bir amaç uğruna aradığı. Bir vakitler Aber-Toril'de
olduğunu biliyoruz. Bir vakitler Krynna'da. Arka-
nus'ta, Fellis 34'de, İstanbul'da olduğunu biliyo-
ruz, bunu anlatmıştı. Bir kadını yitirdiğini de öğ-
renmiştik, garip, kudretli ve dehşetengiz bir var-
lığın peşinde bitmek tükenmek bilmez bir kova-
lamacanın sonunda, ona boyun eğerek hem de.
Bundan sonra ikisini tahmin etmesi mümkün
olan dünyalardan dört ölü kahramanı yanına
çektiğini biliyoruz. Bunlardan sadece ikisiyle ta-
niş olduğumuz. Diğer ikisinin nereden gruba ka-
tıldığını henüz keşfetmiş değiliz.

Hayalet'in bir zamanlar karşısında yenilgiye
uğradığı varlık tekrar sahneye çıkmıştı zira ve
güçlenmişti. Bu yeni kazanılmış güçleriyle Haya-
let'in yolculuğuna müdahale ederek bütün planı
altüst etmişti. Tek bir dokunuşla.

Tek bir dokunuşla iki evreni belli bir noktā-
dan itibaren değiştirmişti. Ve şimdi ne olabiliirdi
bunu kimse bilmiyordu. Hayalet'in grubu üçe bö-
lünmüştü, belirsiz bir yere giden iki kişi; Kör Tan-
rı Dof'un rahipleri ve askerleriyle daracık kata-
kombalarda yaşamları için savaşan, belki de onu
çoktan yitirmiş, güvendikleri liderlerinin geri dö-
nerek kontrolü ele almasını bekleyen iki kişi ve
tüm planları altüst olmuş Hayalet.

Hal böyleyken genç adamın gözleri açıldı.
Asla ulaşamayacağı uzaklıklardaki bir yıldızın
milyonlarca yıl önceki doğuşunu gördü. Yeşil
gözleri. Neredeyim? Diye düşündü. O an içinde
zihni çocukluğuna gitti. Küçük bir kasabada bü-
yürken istediği şey astronot veya bir zoolog ol-
maktı. Şimdi o ilk hayalini tekrar gerçekleştirdi-
ni hissetti ve asla geri gelmeyecek, kadim çağ-
larda yitilmiş şeyler için gözyaşı döktü. Yalnızlı-
ğını çıplak evrenin ötesindeki kuyuya bırakıyor-
du azar azar. İşte buradaydı, hesapta olmayan

bir cismin içinde, hesapta olmayan biriyle, he-
sapta olmayan bir yerde ve hesapta olmayan bir
hedefe doğru ilerliyordu. Kara Kılıç, Barbar ve di-
ğerleri büyük ihtimalle ölmüş, daha beter bir ihti-
malle ele geçirmiş ve işkenceye maruz kalmıştı.
Hepsi onun düşmanın işe kaşacağı zamanı ön
gorememesi yüzündendi. Yine başarısız olmuş,
yine kaybetmişti. Zihninde birşeyler yukarı çık-
maya çalıştı. Bir kadın sureti hayal kırıklığı içinde
baktı ona. Sonra o yüz başkalarına kaşip derin-
lerdeki o odaya, kilit altına döndü.

Sonra bu çaresizliğe sürükleyen düşünceler-
den kendini arındırmaya çalıştı. Herşey kaybe-
dilmiş değildi. Kumlar ona yolu gösterebilirse Sa-
ray'ın altındaki mezarlara, dostlarının yanına gi-
debilir. Anakin'i de yanında götürebilirdi. Sonra
elini kaldırıp dövmeye baktı. Kumlar o odada kal-
mıştı. Kum saati işlemlerini doldurduktan ve ge-
çidi açtıktan sonra genide kalmışlardı.

Ellerini yumruk yaptı. Bir yol daha vardı. Kor-
ku, korkunç etkileri olabilecek bir yol. Ama gö-
rebildiği kadarıyla tek yoldu bu. Kararını verdi.

Vader da ondan kısa bir süre sonra uyandı.
Hayalet yaptıkları kısa bir durum analizinden
sonra Vader'a koordinatları verdi. Yol uzun ve de-
lirtici olacaktı ama iki eğitimli ruh buna taham-
mül etmek zorundaydı.

VE KONUŞTULAR

Çocukluğundan beri üzerinde göz ve umut olan
iki insan olarak konuştular. Birbirine dostane bir
yakınlık hisseden iki yabancı gibi konuştular ön-
ce. Sonra birbirinden birşeyler öğrenen, birbirle-
rindeki boşlukları kapayan iki arkadaş gibi ko-
nuştular. Delilikten kaçmak için konuştular. Ya-
kın gezegenlerde şanslarını deneyip erzak depo-
ladılar ve yollarına devam ettiler. Garip canlılarla
kapıştılar ve ışın kılıcıyla büyüdü çeliğin, Güç ile
Büyü'nün uyumunu tecrübe ettiler. Birbirlerinin
hayatını birden fazla sefer kurtardılar ve böyle-
likle aralarında asla kopmayacak bir bağ oluştu.
Ve bir gün, uzun zaman sonra bir gün, gezegenin
gece yüzüne inerek Krynna'ya geldiler.

Palanthas'a...

CRPG'LERİN EVRİMİ III Yakın Geçmiş

Hikâyemizde nerede kalmıştık? Eski yazılarımıza
bakmam gerek. Ah! Evet 2000'li yıllara yaklaşı-
mız.



2000'li yıllara doğru ve 2000'li yıllarda CRPG'ler, görüyoruz ki büyük çoğunlukla hep üçüncü boyuta, kahramanın göz hizasına yönelmiş. Her biri klasik sayılabilecek *Arx Fatalis* (2002) gibi, *Chaos Strikes Back* (2001), *Stonekeep* (1995), *Gothic* (2001), *Gothic II* (2003), Hatta 97 ürünü olmasına rağmen *Lands of Lore II: Guardians of Destiny* (ki benim walkthrough'sunu bilgisayar dergilerine yazdığım ilk CRPG oyunudur... Aah ah...) bile bu oyunlara örnek gösterilebilir.

Lakin yeni milenyumda, CRPG dendiğinde yakın geçmişin ürünü olan bir avuç oyun akla gelir. Bunlar birçok kişinin "En", "Çok" kelimelerinin bolca kullanıldığı cümlelerle tasvir edilen oyunlar olmuşlardır. CRPG evreninin efendileridir, sanat eserleridir. Olmazsa olmazlardır. And the Oscar goes to...

Morrowind

Yeni binyılın bombaları arasında grafikleriyle, kul fırtınalarında rehberimizi yitirtmesiyle, genişliği ve açıklığıyla bizi kendine hayran bırakan, *Elder Scrolls* serisinin üçüncüsü *Morrowind* var. *Elder Scrolls* geleneğinin devamı olan – ve ardını pek yakında *Elder Scrolls IV* ile görme şerefine nail olacağımız – *Arena* ve *Daggerfall*'ın büyük ağabeyi *Morrowind* yakın geçmişimizde çoğumuza bilgisayar güncellenen oyun olarak akıllarda kaldı.

Neverwinter Nights

Yine yeni binyıla girerken bilgisayarlarımızdaki RPG anlayışını etkileyen "büyük" oyunlardan biridir *Neverwinter Nights*. Kusursuz, bir saat gibi işleyen sistemi, izometrik (*Hatırlayın Entomorph*, *hatırlayın DarkSun*) görünümüne getirdiği görsel yenilikler ve makyaj, internetten edinilebilecek belki de binlerce modül ile korunan oyun heyecanı *NWN*'yi başta yapılmaya yetmişti.

Deus Ex

Karanlık bir gelecek konjürasyonu, film noir atmosferi, dystopic bir dünya. Azalmış, çaresiz nüfus, gelişmiş teknoloji, nanoteknoloji yardımıyla geliştirdiğiniz bir esrarlı ajan, oyun ardında oyun ardında oyun... Detaylı bir oyun dünyası, çok katmanlı bir hikâye, gizlilik, aksiyon, şüphe ve macerayı kusursuz birleştiren bir oyundan söz ediyorum. *Deus Ex*, hızını iyi ayarlamış, diyalog ve aksiyonu dengelemeyi becermiş, detaylarına zaman harcadığı her halinden belli olan aynı tada sahip bir oyun.

Baldur's Gate

Konu efsaneler olunca yazacak şey bulmak kolay, kusurlu yere bunları sığdıracak şekilde kırpma zor. *Baldur's Gate*. Rahatlıkla denebilir ki, duraklama dönemine girmiş CRPG'leri hayata döndüren oyundur. İzometrik CRPG'lerin grafik özelliklerini bir üç-beş adım ileriye taşıyan, statik ekranları birer tablo estetiğine ulaştıran, belki de tepeden görünen CRPG'lerin bir türlü oturmadığı o "şeyi" oturtan ilk oyun oldu.

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

Büyüğü ve fantastik ırkları Steampunk kültürüyle harmanlayarak, evvelce denenmiş ve defalar-

ca tepetaklak çakılmış bir konsepti başarıyla hayata geçirmiş, üstelik genişliği ve sistemiyle klasik mertebesine yükselebilmemiş bir oyun *Arcanum*. *Troika Games*'i oluşturan Tim, Leonard ve Jason'ı *Fallout*'un ardındaki zihin gücü olarak görmemize sebep olan, büyük bir çıkış numarasıydı.

Planescape: Torment

Bugüne kadar – bile – görmüş en detaylı, en romanvari diyalogları bu oyunda gördük. Sadece diyalogları okuyarak oyunu tekrar ve tekrar oynayıp bitirenler oldu. *P.T*'de ayrıca daha evvel hiç ele alınmamış esrarengiz ve ölümcül *Planescape*'e ayak bastık, hepsi birbirinden detaylı, orijinal NPC'ler aldık yanımıza. Müthiş esprilere güldük ve gerçekten de saksıyı çalıştırmamızla üstesinden gelebildiğimiz, akıl almaz zekâda durumlara düştüğümüzü farkettik. Üstünden yıllar geçtikçe dönüp dönüp oynanabilecek belki de iki-üç oyundan biriyile tanıştık. Her yönden etkileyici, muhteşem bir oyun tecrübe ettik. Tek eksiği vardı, bitiyordu.

Star Wars: KOTOR

Star Wars adına yakışır çok az bilgisayar oyunu görmüşüzdür, bunca yılda. Bu isme yakışır bir CRPG geldi. *Star Wars: Knights of the Old Republic* en basit tanımıyla *Star Wars* sevmeyene bile floresandan ışın kılıcı inşa ettirip, o içinden çıkılmazı zor olan deli gömieğine sokacak kadar etkileyici bir oyun. Oyun sisteminin kolaylığı, oyunun görsel etkileyiciliği ve uzunluğu, konunun adım adım ifşa edilmesi, nihayet kağıt ve kalemle ötesinde gerçekten bir Jedi şövalyesi olma bu kadar yaklaşmanın verdiği haz *KOTOR*'u yukarılardaki yerine hakkıyla taşıdı.

Fallout

Son olarak ama asla sonuncu olmayarak *Fallout* serisini saymadan geçmemiz günah olur. Post-apokaliptik atmosferi, kendine has esprileri, sistemi, 50'ler Amerika'sının görsel zenginliğine sahip olmasıyla büyük küçük bütün RPG meraklılarını monitör başına çiviledi. Çorak topraklar boyunca, mutasyon geçirmiş hayvanların arasında, terk edilmiş gibi görünen kasabalarda, garip değişkenlerle çarpışarak su aradık, umut aradık. Gerçek bir klasik, bir bomba, bir hit olmayı başarmış, bunu yaparken de kendi sistemini, kendi

konusunu, kendi tarzını oluşturmuş bir avuç oyundan olmayı başarmıştı *Fallout* ikilisi. Öyle ki bugün hala bir üçüncüsünü heyecanla, umutla ve biraz da endişeyle bekliyoruz adına layık olmayabilecek bir oyunun beklentisindeki o endişeyle. Umanın yanınız bu endişelerimizde ve tekrar o eski günlere döneriz. Üniversitede okuduğum, *Vault*'lardan çıkıp da garip bir şekilde ilerlemiş bir dünya bulduğum günlere.

Böylece bilgisayar RPG'lerinin uzun ve güzel yılları, binbir muhteşem anıyla birlikte anılan öyküsünün – şimdilik – sonuna geliyoruz. Çoğumuz uzuuun bir zamandır XP peşinde piksel kovaladık. Bazılarımız için *Guru Meditation* ve *Read&Write Error* bile engel teşkil etmedi. Bir şekilde dâima o kılıcı tutan, o gözlüğün ardındaki, o büyük sözlerini söyleyen, o silahlı ateşleyen bizdik. Bu oyunları ilk aldığımızda bilgisayarın başına oturduğumuzu düşünmemiz gerek. Bize bu heyecanı, oyunları oynarken her seferinde duyumsadığımız o zevki yaşatan yapımcıları anıp, emeklerinin karşılığını orijinal oyun olarak ödemek gerek diye düşünüyorum. Yıllar yıllar sonra bile tozlu raflardan çıkartıp oynanabilecek oyun yapmak her babayıldın harcı değildir zira. Hele hele birkaç ayda eskijen bilgisayar âlemlerinden bahsederken.

Ve aranızda yukarıda veya önceden saydığım oyunlardan en az birini ilk defa oynayacak olanlar varsa, onlara gıpta ettiğimi söylemek istiyorum. Bu tecrübeyi ilk defa yaşamak harika olacak sizler için.

Mojo kızım şu *Torment*'i sakladığım yerden çıkart da oynayalım.

Sürç-ü lisan ettiysek affola...

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyon: Matt Stawicki

Jukebox:

- Bobby Brown – On Our Own
- CNN feat The Lox – Bleeding from the Mouth
- Ciara feat Petey Pablo – Goodies
- Coolio – Gangster's Paradise
- Ditty – Paperboy

Rivayetler

◆ Temmuz 16, *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (Book 6) çıkıyor ve dünya yörüngesinden birkaç santim kayma tehlikesiyle karşılaşıyor!

◆ Eski zamanların ürküntü dolu klasik oyunu *Alone in the Dark* ve *Romero'nun* kült dörtlemesinin dördüncü filmi olan *Land of the Dead* çok yakında peliküle yansıyor. Heyecanla bekleyin, bekletin!

◆ *White Wolf* eski WOD'u bitirdikten sonra ilginç bir projeye imzasını atmaya hazırlanıyor. Bu sefer ne doğaüstü bir yaratık, ne de bir süper kahramanı canlandıracaksınız! *White Wolf*'un *Fimp: The Backhanding* adındaki bu oyunundaki amacınızı RTÜK'e takılmadan tasvir etmem mümkün değil, dolayısı ile siz biraz surf yapın ve bu nefis CCG'yi keşfedin.

◆ Dünyaca ünlü Fantastik Kurgu serisinin, orijinal adıyla *The Chronicles of Thomas Covenant*'in gösterim hakları, *Revelstone Ent.* tarafından gümüş perdeye aktarılmak için satın alınmış bulunmaktadır. Senarist *John Orloff* (*Band of Brothers*). Hayırlı uğurlu olsun. Kitapların Türkçe'sini *Phoenix Yayınevi*'nin bastığı eserlerden takip edebilirsiniz.

INBOX & OUTBOX

Ne tuhaf, bir kış daha gelip geçiyor ömürlerimizden. Biraz içim kararıyor şu ufacak taş parçası üzerinde dönen dolaplara bakınca, sonra kafamı göğe kaldırıyorum ki ne göreyim? Galaksinin kolu sarıp sarmalıyor gecenin belini, ve gerçekten de hiçbir şeyin pek önemi yok..

ÇALIŞ SUSAM ÇALIŞ

Berker abi bu mail matematik dersinde cepten atılan bir maildir.

Berker abicim biz PC'den anlayan oyun yapmak isteyen gençleriz. Ama bu ülkede olmayan bir sek-

törde birşey yapmaya çalışıyoruz. Berker abi Allah aşkına bize bir akıl ver n'apalım, ne edelim para bulalım? EA Games'i geçelim. Artık biz de yaptığımız oyunlara sadece Türkçe dil seçeneği koyarak dünyadaki diğer oyuncularını ezme istiyoruz. Sağlıkla kal Berker abicim.

Emre & Killer In Suit

Merhaba Emre ve kankaları, size derhal neler yapabileceğinizi söyleye-

Bilgisayar oyunu yapmayı kafaya koymuş adam önce oturup matematiği yer içer, çünkü o mereti bilmeden bilgisayarda ancak Flash oyunu yaparsın.

yim. Hiçbir halt yapamazsınız. Neden? Matematik dersinde oturup cep telefonundan mesaj atan adamlar ancak geyik yapabilirler de ondan. Şimdi sen bana kızacaksın tabii bunu dedim diye. Kız, benim için sorun değil. Ben de öğrenci oldum, o sıralarda çok dirsek çürüttüm, derslerde kızların bacaklarına baktım, arkadaşlarla geyik yaptım vs. Sonuç? Sıfır. Bilgisayar oyunu yapmayı kafaya koymuş adam önce oturup matematiği yer içer, çünkü o mereti bilmeden bilgisayarda ancak Flash oyunu yaparsın. Ayrıca bu işler oyun olabilir ama çocuk oyuncu değil, binlerce kere söyledim burada, kalkıp ta "abi biz hevesli liseli gençleriz, kıyamızda süper fikirler var, bize para verin!" dediğiniz zaman sermaye sahiplerinden duyacağınızı tek söz vardır, o da "Yürü-üüü, ense traşını görelim!" olacaktır. Dünya yazılım piyasası bugün itib-

riyle cirosu yüzlerce milyar doları bulan bir sektör, köpek-balıklarının bile tedirgin yüzdüğü bir deniz. Sen de kalkmış bana matematik dersinden mesaj atıyorsun. Ne diyeyim ki daha? Her şeyin bir sırası var be oğlum, önce önünüzdeki yemeği bitirin de sonra sıra diğerlerine de gelin.

BABAM SAĞOLSUN

Selamlar Berker Abi, (klasik bir giriş olacak ama idare et) nasılsın umarım iyisindir. Beni sorarsan gayet iyiyim güzelim (???) yakışıklıyım, daha ne olsun? Öncelikle bu size attığım 4. mailim her ne kadar ilk 3 mailimden de ses çıkmadıysa da (onlar Tuğbek'e gitti her halde çok yoğun çalışıyor olmalı) ama yine de ben atmaya devam edeceğim en azından yazılarını okuduğum insanlara ben de yazı gönderebilmem ve bunlara cevap almasam bile okuduğunu bilmek, onlarla bir şeyler paylaşabilmek güzel bir duygu. Ayrıca işin ilginç tarafı bilgisayarı olmayanların bile sizi (benim 3 yılını böyle geçti) takip etmesi oyun dergisinden ne kadar farklı bir yerde olduğunuzu göstermiyor mu? Mesela ben ara sıra eski sayılarınızı gözden geçiriyorum ilginçtir. Lafı uzattım herhalde aslin-

den bu kadar (özellikle Microsoft) bugü yazılım çıkarıyorlar? Mesela ME, XP SP2 gibi bunları hiç mi kontrol etmiyor yoksa çok komplike oldukları için gözden mi kaçıyor merak ediyorum.

Umarım seni fazla yormamışım. İleride inşallah görüşürüz de yüz yüze laflama fırsatını buluruz. Sağlıcakla kalın TEŞEKKÜRLER LEVEL

Ender YAPICI "EndE"

Merhaba Ender, yakışıklı olman bizi ilgilendirmiyor Ender, ama dergiyi alıp okuman bizi ilgilendiriyor Ender. Biz de okumaktan büyük keyif alıyoruz Ender, her ne kadar yaptığımız iş ağırlıklı olarak geyik olsa da ve hayatın anlamını

CEVAP

avuçlarınıza filan bırakmasak ta, insanlara okuyup hoşça vakit geçirecekleri bir şeyler sunmak insanın dimağında hoş bir lezzet bırakıyor. Zaten bu işin başkaca da bir getirisi yoktur Ender.

1) Dijital Kale'yi okumadım, şu aralar biraz okuma özürülü olageldim. Sanırım bir yaştan sonra beyin kemikleşmeye başlıyor, ya da geçici bir durum da olabilir, ne bileyim ben? Ama özetle okunmayı bekleyen birkaç düzine kitap birikti odamda şu son dönemde, izlenecek film ve dinlenecek albümleri saymıyorum bile. Bazen insanın canı farklı bir şeyler istiyor, mesela bir çekiç alıp örs üstünde demir dövme gibi filan, lazım bunlar da bünyeye tabii.

2) Öncelikle 512 MB RAM modern sistemler için ciddiye tersiz bir miktar, bu yüzden de Windows takas dosyasına abanıyor haliyle. Bir 512 daha tak paran olduğunda, gör bak cihaz nasıl rahatlıyor, ama tabii tüm modüller uyumlu olmalı.

3) Hem "Babam sağ olsun" hem de "Miras değil, alın teri" öyle mi? İyiymiş!

da daha yazacaklarım var fakat senin yerin de kısıtlı olduğu ortada fazla kasmaya gerek yok işin ucunda makas yemek var, sorularına geçiyorum umarım cevaplarsın.

1) Bilmiyorum Dijital Kale'yi okudun mu ama son sayfadaki sayının ne olduğunu hakkında bir fikri var mı?

2) Gerçi bu soru donanım bölümüne giriyor ama sen de cevaplarsın herhalde. Merak ettiğim şey tamam CPU'lar gayet hızlı (P4 3.0,3.2,...) ve RAM lerin de yeterli olduğunu varsayalım peki HDD'ler bu kadar güce veri gönderebiliyor mu? Örneğin beni makinemde P4 3.0 Prescott, 512 DRR 400, 80 GB SATA HDD var ama iki veya daha fazla işlem CPU'yu %100 çalıştırmayan işlemlerde HDD ledi sürekli yanarken yavaşlamalar var nedendir acaba.

3) Acaba ileride NFSU:2'ye bize ait bir yama çıkar mı? Yani hani arabaları eşek kadar modifiye edip arkasına da "babam sağ olsun, miras değil alın teri" yazsak hiç te fena olmaz.

4) Son olarak da bu oyun yapanlar veya yazılım üretenler (Microsoft) son zamanlarda ne-



rica "dürüst" olabilmek zaten asla kolay değildir, belli bir ruhsal ve zihinsel olgunluk gerektirir. Günde 25 kelime kullanılarak anlaşılabilir varlıklarda nasıl bir olgunluk olacağı ki sana?

Tüm bu etrafımızı saran

*teknoloji seni yanıltmasın sa-
kın, aman hal insanoğlu genelinde zihin yapısı olarak he-
nüz mağaradan çıkılabildiği bir varlık değildir, nerede kalmış
dürüst olmak?*

*Peki, kendini insanların kaypaklığına karşı nasıl koru-
yacaksın? Tamamen yalnızlığa gömülmek gerçekten de
tam bir çözüm sayılmaz, zira biz insanlar sosyal mahlükları-
z, hayatta kalabilmek için de öyle olmak zorundayız. Gali-
ba yapılabilecek en doğru şey insanları oldukları gibi kabul
etmek ve onlardan çok fazla bir
beklenti içine girmemektir. Çünkü
beklentilerin ne denli büyükse, ha-
yal kırıkların da öyle büyük olur. Tabii bunu hayatın he-
men her alanına uygulamakta fayda var, sadece insan iliş-
kilerine değil. Benim fikrim budur.*

ZOR ZAMANLAR

Merhaba. Level dergisinde neden seni cana daha ya-
kın buluyorum? Ben de bilmiyorum. Ama attığım her
mail sadece sana oluyor. Dergiden şimdiye kadar bir
başkasına veya bir köşeye mail attığımı hatırlamıyo-
rum. A evet bu ay bir değişiklik yapıp kendi adımları Ahiretten
Donanım Sorusu köşesine çıkartmayı planlıyorum. Neden mi?
Çünkü sadece bir kişinin mailinin yayınlandığı tek yer orası.
Lol hmm kusura bakma baş-

Hem "Babam sağ olsun" hem de "Miras değil, alın teri" öyle mi? İyiymiş!

ka bir gülme efekti bilmiyorum. Ragnarök'tan bayağı
bir alışkanlık oldu bana. Hatta gerçek hayatta gülmek
istediğim zaman azımdan yalnızca lol kelimesi çıkı-
yor. Ben bilgisayar oyunlarına kendimi fazlasıyla kap-
tırmış biriyim. Tamamıyla asosyal bir insanım. Kız ar-
kadaşım yok. Nedeni? Çünkü kızı düşünüyorum. Be-
nim ile birlikte bayağı bir zorlanacaktır. Bu arada baş-
ka bir problemim daha var ama ona sonra geleceğim.
Daha fazla sosyal aktiviteye katılmak istiyorum. Ama
bunları yapamıyorum. 1. Neden: Eğer Beylikdüzü'nde

oturuyorsan ve bütün ar-
kadaşların Beşiktaş ve
Taksim gibi yerlere 5 dakı-
ka uzaklıkta oturuyorsa... (Beylikdüzünden Taksim
1,5-2 Saat arası) Tamam buluşmaya gittim var saya-
lım. 2. Neden: Piknik yapmayı sevmem. Ve-
ya onun gibi biraz demode olmuş olayları.
Biliyorum aslında demode olmadılar
ama sevmiyorum. Şu anda arkadaşlarım-
la beraber Taksim'de
veya Beşiktaşta yü-
rürüz.... Herkes
buluşup birbirimizi gör-
düğümüz için mutlu.
Sürekli bir muhabbet or-
tamı var fakat ben bütün bu-
luşma boyunca yalnızca
5-10 kelime konuşuyorum.
Bazen benim orada olduğumu
unutanlar bile oluyor. Bir sü-

re sonra herkesin ilgisi bana odaklanıyor. Çünkü ben
sessiz sedasız bir köşede kendi başıma oturuyorum.
Arkadaşlarım bana bakıp "Bir şey mi var?", "Ne oldu?"
gibi sorular sormaya başlıyorlar. Yalnızca kafa sallayıp
geçtiyorum. Herkes muhabbete kaldığı yerden
devam ediyor. Ben ise kendi düşüncelerime dalıp gi-
diyorum. Bazen onların yanından ayrılıp kendi başı-
ma dolaşmaya çıkıyorum. Tek başıma, nedensizce et-
rafta yürüyorum. Onların yanına geri dönüyorum. Mu-
habbetin havası doruğa ulaşmış artık herkes konu-
şuyor, sanki arkadaşlığımız üzerine kurulmuş bir kale
tarafından korunuyormuşuz gibi bir his var hepimiz-
de. Ben o hissini dışında kalıyorum. Babamın veya
annemler ile birlikteyken bir gün içersinde en fazla
20 kelime kullandığımı biliyorum (Annem ile babam
ayrıldılar). Evet saydım sürekli sayıyorum. Hala reko-
rum 20. Annemin evinde kalıyorum. Eve gelince kapı-
dan içeri girip merhaba diyorum. Odama geçip bilgisayarı
karşısına oturuyorum. Sonra odamın kapısını çalı-
nıyor: Annem: Hadi öğlüm yemek. Saate bakıyorum
aradan 3 saat geçmiş ben eve geldiğimden beri. Ye-
mek sessiz bir şekilde televizyon izlenerek yenildik-
ten sonra odama kaldığım yerden devam etmeye dö-
nüyorum. Tekrardan bilgisayarın başına oturup uy-
kum beni esir alana kadar oturuyorum. Zaten günlük
bir düzen içinde hepsi. Saat 12 civarlarında yatıyo-
rum. Babama gittiğimde genellikle babam derslerin
nasıl gittiğini farklı bir şeyler yapıp yapmadığını so-
rar. Zaten yaptığım her şey aynı. Dersler iyi geri kalan
ise aynı.... Sence benim durumum şu anda bilgisayar
oyunlarının veya bilgisayar oyunlarını boşver, haya-
tın neresindeyim ben? Bunlar bir ergenlik sorunu
mu? Yoksa benim bir Psikolog ile konuşmamın zama-
nını geldi? Ne yapmalıyım? Lütfen bir yardım!!! Bö-
yle bir hayatı kimsenin yaşamasını istemem bir ara

dergide gene bundan bahseder misin? İnsanları
uyarmak için. Belki de bu bilgisayar yüzünden değil-
dir. Ben dahi tam olarak anlayamadığım kendimi.

Sevgiler Saygılar

Adı bizde saklı bir okurumuz

*Merhaba dostum, her ne kadar bu mektubu bana değil de
Sinan'a atmış olsan da, o bunu okur mektupları kısmına ka-
yabilmem için bana gösterdi. Oturup üzerinde biraz konu-
ştuk, sana nasıl bir cevap yazalım diye. Öncelikle şunu
bil ki bizler profesyonel psikologlar de-
ğiliz, her ne kadar ben o*

4) Kendi soruna

cevap vermişsin zaten. Evet, Win-
dows ya da Doom 3 gibi bir yazılım
son derece karmaşıktır, bu yüzden de
hatalara açıktır. Temel kuraldır, bir
şey ne kadar karmaşıksa ve ondan
ne denli fazla iş yapması bekleniyor-
sa, bozulma riski de o denli büyüktür.
Misal, insan.

PASTÖRİZE

Selam Berker abi. Kendine iyi ba-
kıyorsundur umarım şu soğuk kış
günlerinde. Sadece şu güzel yılba-
şında seninle şu kocaman bir ısı-
sız vadi olan dünyada insanların
nasıl olabileceğini anladığımı pay-
laşmak istedim. "İnsanoğlu çiğ
süt emmiş. Herşey beklenir." der-
lerdi de bu lafın manasız oldu-
nu düşünürdüm. Fakat şu anda
anladım ki bu laf gerçekten doğ-
ruymuş. Çünkü gerçekten insan-
lar çok değişebiliyor. Yıllardır dost
bildiğimiz insanlar bizi arkamız-
dan bıçaklıyor. Ve şunu anladım ki
insana hayır bir tek kendisinden
geliyor. Sadece bunları yeni fark
ettiğimi senin gibi bugüne kadar
çok şey görmüş olan bir üstadım-
la paylaşmak istedim. Çoğu kişi
yılbaşını neden yalnız geçirdiğini
soruyor. Ama aslında fark ettim ki
sadece yılbaşında değil, diğer za-
manlarda da yanında olan kişiler
doğru dostların değilse, yanında
hiç dostun olmaması daha iyi.
Belki içinden "Bir oyun dergisine
böyle yazı yazılır mı?" diye geçi-
receksin (aslında pek sanmıyo-
rum) ama sadece içimi dökmek ve
benim gibi olan kişilere de dikkatli
olmasını söylemek istedim. Tabii
sen varken bu bana düşmez ama
) Sana ve bütün Level camiasına
mutlu yıllar ve nice 100. sayılar
diliyorum (4 ay sonra ama olsun.)
En büyük saygı ve sevgilerimle

Yalın Can Altun

*Merhaba Can, öncelikle bir konuda
çok yanıldığını belirtmek isterim. İn-
sanlar zamanla değişmezler. Çünkü
insan denen varlık doğuştan kaypak
bir canlıdır, fabrika ayarı böyle gel-
yor yani bunların. Tabii hiçbir şey fab-
rika ayarında kalmak zorunda değil,
bu insan için de geçerli. Ancak gel gör
ki özellikle şu modern çağda dürüst
olmak ve kalmak pek kolay değil. Ay-*

konuda biraz eğitim almış olsam da, bizden alacağın tavsiyeler ancak amatörce olacaktır. Sinan ile aramızda geçen tartışma sonucunda birkaç noktada hemfikir olduk. Bunlardan ilki senin birden fazla probleminin olduğudur. Evet, ergenlik bunalımı dediğimiz nane bunların başında geliyor. Bu doğal bir süreçtir ve herkesin başından geçer. Ama şiddetli fiziksel özelliklere ve sosyal çevreye bağlı olarak kişiden kişiye değişir. Bu noktada ailenin yaşadığı krizlerin seni nasıl derinden etkilediğini anlamak için psikolog olmaya gerek yok, insan olmak yeterli. Bizler de gençliğimizde benzer sorunlar yaşadık, buna emin olabilirsiniz, herkesin bir hikâyesi vardır çünkü. Parçalanmış bir ailenin yetişmekte olan bir çocuk üzerindeki kötü etkisi malumdur, çünkü her çocuk hem anne, hem de babaya ihtiyaç duyar. Aslında ailenin kalabalık olması, anne ve baba dışındaki aile fertleriyle, mesela dede ve ninelerle sık sık görüşmek geliştirmekte olan bir çocuk için çok önemli ve olumludur. Malesef sen bunlardan mahrum bırakılmışsın. İştin daha da beter yanı senin de tahmin ettiğin gibi Beylikdüzü'nde oturuyor olman. Tahminimce şu yüksek sitelerden birinde kalıyorsun. Bu türden yüksek ve kalabalık binaların insan üzerindeki soyutlayıcı ve baskılayıcı etkisi çok iyi biliniyor. Yüksekte ve yalnızsın. Bu hissiyatı çok az insan kaldırabilir ve çok daha az insan da gerçekten bundan zevk alabilir, geri kalanların ise ruhları örselenir.

Senin yapman gereken şey aslında çok açık: İçine düştüğün durgunluktan çıkmak gerekiyor. Bunun için de tek yol var, seni oturdüğün yerden kalkmak zorunda bırakacak dostlar ve aktiviteler edinmen lazım. Bunu yapmadığın sürece hiçbir psikolog ya da ilaç sana yardımcı olamaz. Bir düşün, doktorla birkaç saat konuşacak ve kendini iyi hissetmeye başladıktan sonra dâniş bir sona ki seansa dek tekrar odana kapanacaksın. E ne anladım ben bu işten? Yapabileceğin bir başka şey daha var ki ben şahsen bunun faydasını çok gördüm. Kendini sadece bilgisayara mahkûm etme. Senin durumunda bilgisayar olup bitenlerin sebebi

kazık yemek istemem. (Benim verdiğim paralarla ne yapıyorlar acaba???? !! ??) Onlar kazanacağına benim korsanım para kazansın çok daha iyi. Bir Türk oyunu çıkarsa o başka gidip ona para veririm. Yorumusuz...

Alparslan Mesri

Merhaba Alparslan, izninizle ben bu ve bunun gibiler hakkında birkaç yorumda bulunacağım. Bu gibi yaratıklar hayatları boyunca iki taşı üst üste koymaz, hiçbir derde deva olmazlar. Hiçbir şey üretmezler, tabii doğal olarak kendilerine ait bir şeyin çalınması halinde duyulan öfke ve üzüntüyü de yaşamazlar, çünkü zaten genellikle sırtlarındaki ceket bile başkasından "hacı" edilmiştir. Lafa gelince mangalda kül bırakmazlar, ama hiçbir halattan da çakmazlar. Türk oyunu çıkınsın, onu da korsan alırlar. Neden almasınlar ki, Türk yazarların kitaplarını, Türk bestecilerin albümlerini, Türk yönetmenlerin filmlerini korsan almıyorlar mı zaten? O korsana verdikleri parayı hiç düşünmeden helal ederler, ta ki o korsanın topladığı parayla silahlanan bir terörist dağ başında öz kardeşlerini şehit edene kadar. Ama onlar için fark etmez, çünkü aynı tutumu uyuşturucu, sigara ve silah kaçakçıları ya da batık bankalar konusunda da sergilemişlerdir. Onlara dokunmayan yılan bin yaşasındır. Hatta o yılan bunlara bir sakal çıkarsa ne âdâdır! Ne denli aşâğılık yaratıklar olduklarını gizlemek için de aha böyle palovradan milliyetçilik tasarlalar. Daha da konuşurum ama değmez. Tabiat er ya da geç bu tür pislikleri bünyesinden atar, doğanın kanunu budur. Pislikten ancak toprağa gübre olur.



esirgemez üslubunuzla bizi her seferinde etkilemeyi ve şaşırtmayı başardınız. Elimize aldığımız her yeni sayınızla gelişime ve değişime açık olup ta değer ve fikirlerinden ödün vermemeyi başaran sayılı insanlardan olduğunuzu ve görünüş itibarıyla kaya gibi sert olup ta aslında birer çilekli marshmelov olduğunuzu bir kez daha emin oluyorum.



Yazımı buraya kadar okuyan bir kısım insan pek objektif davranmadığını ya da müthiş bir yalaka olduğumu düşünmüş olabilir. Fakat kazın ayağı öyle değil. Level'in da kusurları var tabii sonuçta o da bir insan. En başta idealizmi. İnsanların birbirlerini öldürmek, harcayamayacağı kadar para kazanmak, çifleşmek ve bunu meta haline getirmek, hiç olmeyecekmişçesine hep genç kalmaya çalışmak, doğayı mahvedip dünyayı beton ve çelik duvarları olan bir çöplük haline getirmek gibi çok daha öneme haiz meseleleri varken oyun oynayıp bir de dergisini çıkarmak da ne ola ki? Bir de bunu Türkiye gibi sanat ve her türlü müspet ilme büyük önem verilen, dehaların ve sözde değil özde aydınların toplum içinde itibar gördüğü, tüketmekten çok üreten, güçlü, eğitilmiş, refah ve huzur kavramlarını aşmış ve nihayetinde sıkıntidan kendini, televizyon denilen ve içinde insanlara üç kuruş para için takla attırılan, gençlerin bin bir komiklik içinde everildiği, kadın haklarının bir numaralı savunucusu, sözüm ona hümanist, içinde neşe, aşk, zengin, fakir, acı, gözyaşı ne arsarsan bulunan bir komediler silsilesine teslim ettiği ütopya toplumunda yapmak büyük terbiyesizlik. Ne o yoksa başlıca görevleri topluma ninniler okuyup rüya gördürmek olan köşe başı yazar ve çizerlerimizin konu sıkıntısı çektiğini mi

Ayrıca "dürüst" olabilmek zaten asla kolay değildir, belli bir ruhsal ve zihinsel olgunluk gerektirir.

değil sonucudur. Elinin altında ve her zaman kontrol edileceğin bir nesne olduğu için tüm enerjini ona yöneltmek çok kolay geliyor. Bilgisayar ijjidir hoştur ama "sana" bir uğraştır. Ben yağlıboya, guaj ve suluboya resimler yaparım. Arada şiirler ve öyküler yazarım. Maket ve modellerle uğraşırım. Uzun zaman sporla uğraştım ve tekrar salona dönmeği de planlıyorum. Bunlar sadece birkaç örnek ama özellikle ilk gençlik yıllarımda bu tür uğraşların bana ve tanıdığım başka insanlara çok faydası oldu.



Kız arkadaş edinme konusuna gelince, kafana uygun karşı cinsten bir arkadaş hayata olan bakışını kökten değiştirebilir. Sonuçta her erkeğin diğer yarısını bulmaya kesinlikle ihtiyacı vardır, buna emin ol. Neyse, daha fazla uzatmaya gerek yok. Umarım hayat tecrübelerimizden çıkardığımız bu birkaç küçük tavsiye sana ve senin durumundaki herkese faydalı olabilir. Kal sağlıcakla.

TURP BEYİNLİLER

Bunu bir forumda görünce feci halde sinirlerim bozuldu ve bunu sizle paylaşmak istedim ve bu maili de inbox'a atmamın uygun olacağına karar verdim:

Alıntı (bir forumdan):

- Ya isterse 50 milyonluk orijinal oyunu 5 milyona indirsinler. Ben bu adamlara (Oyunu kimlerin yaptığını biliyorsunuz) gidip de para kaptırmak ve böyle bir

düşünüyorsunuz? Ayıp ayıp adam olun artık adam. Sizin gibi diksiyonu düzgün, askerliğini yapmış, 35 yaşını aşmamış, prezentabl elemana iş mi yok? Düzgün birer iş bulup üstüne bir de gözünü sevdiğim AB'sine girerseniz ooooh dadından yinmez.

Neyse bunlar başlıca kusurlarınızdı. Diğer kusurlarınız arasında kuponla donanım veya orijinal oyun vermemeniz, her ay 15 cd vermemeniz, arka sayfa güzeli koymamanız ve bulmaca sayfalarının olmayışı gösterilebilir. Her neyse... Level okuyucusu olarak geçirdiğim bunca yıl sonunda bu size yazdığım ilk mektubum. Bunun sebebi yazacak bir şey bulamamamdır. Tek sebep ilk mektubumda Level'in benim için ne ifade ettiğini olabildiğince iyi anlatabilme dileğimdi. Sizin geldiğiniz nokta ve benim ulaştığım kavrayışla bugün bu mektubu yazmaya karar verdim. Fikriyatının gelişmesinde Level'in iyi insanların katkısı bulunan ve çok az şeye değişeceğim Level'li olma ayrıcalığını taşıyan genç bir insan olarak sizden tek ricam Türkiye gibi bir ülkede yaptığınız bu işin büyüklüğünü küçümsemeyin ve sakın bizi de başarınıza ortak etmeyin. Bizler sadece bir avuç sanat düşkünü genciz ve artık yaptıkları işte ustalık dönemine giren ağbilerimizin eserine saygı duyup az da olsa çabalarının maddi ve manevi karşılığını vermeye çalışıyoruz. Hepsi bu.

Gördüğünüz gibi yazımın başından beri tüm Level okuyucularına adına konuşmak gibi cüretkar bir tutum içerisindeyim ve kesinlikle doğru olanı yaptığımı inanıyorum. Çünkü Level gibi bir değeri hayatının bir köşesine yerleştirmeyi başarmış insanların aksi şekilde düşündüğüne inanmak istemiyorum. Yine biliyorum ki günü geldiğinde ilk füzelerin silolarından çıkmaya başlayıp, yeryüzünün dört bir yanında mantar biçimli toz ve alev bulutlarının insanlığın yeryüzündeki başarısızlığını simgelercesine göğe yükselip, medeniyetimizi yutacağı ana dek okuyucularınızın yani dostlarınızın sizinle birlikte olacak. Söz veriyoruz. Adios!

AKIN ÇUFALCI

Öeh yani Akın bey kardeşim, bu nasıl mektuptur ule? Beri bak, oturup birşeyler yazsana sen ciddi ciddi, eğer zaten yazmıyorsan? Kapasite var yani, böyle upuzun cümleler kurup ta neredeyse tamamında başıyla sonunu anlam kopukluğu olmadan bağlayabildiğine göre! Çoğu insan evladının attığı mektubu düzeltirken imanım gevrek bir hal alıyor, oysa seninkinde neredeyse hiç düzeltme yapmadım diyebilirim.

Neyse, senin de belirttiğin gibi, bizler terbiyesiz eşekleriz, saydığın tüm kabahatleri de işledik, özür dileriz. Ne yapalım, can çıkar huy çıkmaz. Ha bu arada, görünen o ki tabiat ana bizim kendi kendimizi yok etmemizi beklemeyip işi doğrudan kendi halledecek. Eh, ne yapalım? Bir tür daha kendi ahmaklığı yüzünden kaybolup gidecekse evrenin ıssızlığında, kim ne yapabilir ki? Bu arada, ziyarete gelersen sor da sana bu derginin nasıl çıktığını ve bugüne geldiğini an-

CEVAP

Senin de belirttiğin gibi, bizler terbiyesiz eşekleriz, saydığın tüm kabahatleri de işledik, özür dileriz.

latalım, gülmekten yarılacaksin şerefsizim! İlk sayıdan beri izleyen bir okurcu olarak pek çok matrak detayı bilmeye ve bizimle dalga geçmeye hak kazanmışsin zaten. Nihoha!

ADDICTED TO CHAOS

Nasılınsınız Level ailesi iğisinizdir umarım size bir kaç maruzatım var. İşte sorularım:

- 1) Geçenlerde tüm Level'larımı aldım önüme baktım tam 25 ay olmuş bir şey dikkatimi çekti. Eylül 2004 sayısında "Oyun bağımlısı mısınız?" diye bir anket yapmışsınız bir daha yaparsanız bence iyi olur çünkü ben o anketi kendime uyguladım ve tam sınırdayım şimdi ise bir daha yaparsanız ama soruları değiştirerek süper olur bence.
- 2) Ben bir Commandos fanatığı olarak bi şey sorucam Commandos: Strike Force ne zaman çıkacak?
- 3) Ben geçen ayda PS2 incelemesinden sonra San Andreas'ın çıkmasını bekliyorum PC'ye hatta onun için PS2 bile almayı düşündüm bu sayıdaki zamanı Temmuz'da bir erteleme yok değil mi?
- 4) Ben notebook almak istiyorum ama nasıl birşey almam konusunda bir fikrim yok sizce ne almalıyım?

Sorularım bu kadar ister cevaplayın ister cevaplamayın ama yine de ben teşekkür ederim.

Fikret Kırdar

Merhaba Fikret, biz iyiyiz, sen nasılsın? Fazla uzatmadan soru sorduğuna göre ben de aynen cevap vereyim:

- 1) Fikretim, dududillim, çataalkaram, okurum, de hele bana o soruları değiştirmenin ne anlamı olacak? Yani, sonuçta sorular farklı bile olsa açığa çıkarmak istediğimiz gerçek aynı, değil mi? Oyuna bağımlı mısın, yoksa değil misin? Otur dürüstçe tekrar cevapla o soruları, gör bir değişiklik

var mı sonuçta. Yoksa sen de şu anket ve test meraklılarından mısın? Var öyle bazı tipler ya, iki eli kanda olsa anket, test vs. görünce dayanamaz oturup çözer. Bir de puanlara bakıp bakıp hmmm, hmmm diye kafa sallar kendi kendine. Aman gözünü seveyim, o iş oyun hastalığından da beterdir. Bir de kalkıp o testleri etraftakilere yapmaya kasarsın, sonra geldiğini gören selam vermeden kaçır olur! Aman diyim ha!

2) Valla ben pek Commandos seven bir adam değilim, ama FPS tarzına dönmeleri çok ilginç, sırf neye benzeyeceğini görmek için bekliyorum o oyunu. Henüz kesin bir çıkış tarihi belirlenmedi diye kalmış aklımda, ama herhalde bu yaz çıkar, grafikleri ve bölüm tasarımları büyük oranda bitmiş gibi görünüyor.

3) Valla her ne kadar çoktan bitmiş bir oyunu sadece PC'ye port ediyor gibi görünseler de, San Andreas gibi büyük bir oyunla boğuşmak pek kolay değil. PS2 ve PC'nin kodlaması arasında da dağlar kadar fark var zaten. Ayrıca herhalde

oyundaki çeşitli hataları da bu arada düzeltmek isteyeceklerdir. Büyük iş yani, o yüzden birkaç ay gecikirse şaşırmam, zaten bugüne dek deadline'ı aşmayan firma görmedim.

4) Oyun oynamak için kullanacaksa notebookları pek tavsiye etmem, bugüne kadar memnun olan pek fazla kullanıcı görmedim. Bu aletler daha ziyade ofis çalışmaları için uygunlar, kaldı ki gerçekten oyun çalıştırabilecek kadar sağlam bir notebook'un fiyatı da iki tane PC toplamaya yetecek kadar yüksek oluyor genellikle. Ama oyunla işim olmaz, genel çalışma maksatlı kullanacağım, Office filan çalıştıracam, dersin o zaman çok abartı bir makineye ihtiyacın yok. Fiyatı makul, batarya ömrü yeterli ve servisi bol bulunan bir markanın ortalama bir modelini alman olur. Servis özellikle önemli, çünkü ne kadar dikkat edersen et mutlaka er ya da geç yere düşecek o namussuz alet! Taşınabilen her halin yere de düşürülmesi kaçınılmazdır çünkü! Murphy öyle buyurmuştur!

Anam, yer bitmiş, az daha sayfanın kenarından yere düşüyordum. Neyse, hepinizin mektuplarını tek tek okuyoruz, buna emin olun. Dergiye dikkatli okuyun, aradığınız cevaplar mutlaka buralarda bir yerdedir, bizzat sizin mektubunuza yer verilmemiş olsa bile. O yüzden bozuk atmayın, mektup atın! Hayydi hoşçakalın! ☺

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Vay canına, yer bitmiş bile! Eh, demek ki dükkânı kapatma zamanı gelmiş. Bu arada kendinize iyi bakın, üşütmeyin. Üşütseniz bile kibarlık edin, eşek kafalı Firt Firt gibi getirip virüsü ofise yaymayın. Bir de ben yapmadım diyor yaaa! Ben yapmadım diyor yaaa! Allah'ın kısa kıyası!

NASIL YAPILDI?

CIVILIZATION

Eyfel Kulesi Almanlar tarafından Moskova'ya inşaa edilmiştir. İlk otomobil Fenikeliler tarafından icad edilmiştir. Atom bombası ilk kez Zulu bilimadamları tarafından 1875'te geliştirildi ve Mısır ordusuna karşı kullanıldı. Tüm bunlar sizin tarih bilginizle ters düşüyor değil mi? Tabii ki öyle, gerçekte bunların hiçbiri olmadı, ama olabilirdi. İşte Civilization on bu olasılıklar üzerine kurulmuş bir oyundu. Ve adını oyun tarihine altın harflerle yazdırmayı başardı.

Oyun dünyasında Sid Meier ve Bruce Shelley isimleri birer efsane haline gelmiştir. Sid Meier, Alpha Centauri ve Colonization gibi oyunlara imzasını atmış, Bruce Shelley ise Ensemble Studios ile yaptığı çalışmalarla adını duyurmuştur. Ancak bu ikilinin gerçek anlamda ünlerini pekiştirdikleri yapım Civilization olmuştur. İlk Civilization çıktıkdan sonra kısa bir sürede bir milyon satışa ulaşmış, yakın zamanlarda çıkan Civilization 3 ise çabucak iki milyon barajını aşmakta zorlanmamıştır.

Ancak Civilization adının bugün sahip olduğu efsanevi konuma gelmesi hiç kolay olmamıştır. Meier ve Shelley oyunun genel yapısı üzerinde uzun süre çalışmışlar, zaman içinde ortaya SimCity tarzı bir oyun çıkarmışlardır. Ne var ki bu onları memnun etmeyecektir, çünkü koca bir gezegeni ve binlerce yıllık in-

Tarih bugün kitaplarda yazandan çok daha farklı olabilirdi.

sanlık tarihini konu alan bir oyunun çok daha detaylı, daha ciddi olması gerektiğini düşünmektedirler. O yıllarda "strateji" kelimesi genellikle sıra tabanlı savaş oyunlarını tanımlamak için kullanılmaktadır ve bunların izleyicisi de hayli kısıtlıdır. Bu gerçeği de hesaba katan proje grubu çalışmaları bir süre askıya alır ve dikkatlerini başka projelere yöneltir.

Civilization üzerindeki çalışmaların askıya alınmasının bir diğer sebebi de, o günlerde Microprose hesabına çalışıyor olmalarıdır. Microprose'un proje sorumlusu olan Bill Stealy firmaya ün kazandırmış olan F-15 ve Silent Service gibi simülasyonların üzerinde çalışmasını istemekte, strateji türüne sıcak bakmamaktadır. Ancak öte yandan Sid Meier ve Bruce Shelley endüstriye yeni katılmış çömezler değildirler. Özellikle Sid Meier daha önceden Pirates! ve Railroad Tycoon ile yeteneğini ispat etmiştir. Bu yüzden Bill Stealy ister istemez onlara Civilization üzerinde çalışmalar için izin vermek zorunda kalacaktır. Ne var ki sık sık başka projelerle bölünecek olan çalışmalar yüzünden ortaya çıkan sonuçlar takım açısından hiç te tatmin edici olmayacaktır. Shelley oyunun geliştiril-



mesi esnasında karşılaştıkları en büyük sorun olan zaman kıtlığı hakkında şöyle diyor;

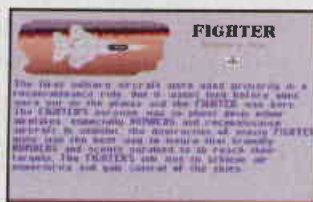
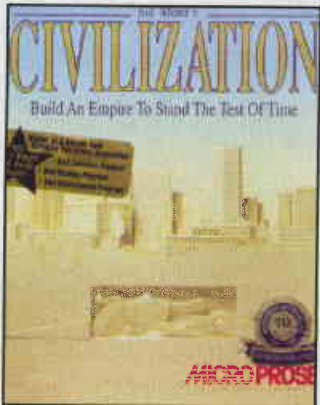
"Hızlı çalışmak için çok verimli bir tasarım sistemi geliştirmek zorundaydık. Bu sistemde fikirler kısa süre içinde oyuna uygulanmalı ve eğer işe yaramıyorsa derhal çöpe atılmalıydılar. Nitekim pek çok orijinal fikir sırf oyunu dengeleyebilmek için devre dışı bırakıldı." Ancak sadece fikirler değil, grafikler de bu hızlı çalışmadan nasibini alacaktı. "Oyunu tamamen 3D yapabildik, ancak herhangi bir nesnenin üç boyutlu olarak hazırlanması grafik tasarımcıların çok fazla zamanını alıyordu. Ve ertesi gün çöpe gidecek bir fikir için bir grafik tasarımcının 2-3 haftasını harcamak mümkün değildi. Bu yüzden grafikler 2D olmalıydı, çünkü bu yöntemle en karmaşık nesnelere bile bir günde hazırlanabiliyordu."

Civilization bugün oyunlarda standart unsur haline gelmiş pek çok yeniliğin ilk defa görüldüğü bir



oyundu. Keşfedilmemiş bölgeleri örten savaş sisi, son derece detaylı diplomatik diyalog seçenekleri, geliştirilecek bir sürü teknoloji hep bu oyunla ortaya çıkan fikirlerdi. Meier bu konuda diyor ki; "Biz oyuncunun kendi kaderini çizebileceği bir oyun yapmak için uğraştık ve bunda başarılı da olduk. Bu oyundaki kurallar sadece oyunun ana hatlarını belirliyorlar, ne yöne gidileceğini seçmek ise tamamen oyuncuya kalıyor. Böylece insanlar kendi imparatorluklarını uygun gördükleri biçimde şekillendirip, tarihi istedikleri biçimde yeniden yazabiliyorlar." Gerçekten de Civilization temelde tarihi gerçeklere dayanan, ancak her oynanışında bambaşka bir tecrübe sunabilen ender yapımlardan biridir. Ve tıpkı satış sloganında vaat ettiği gibi, sadece oyunculara değil, kendisini yapanlara da "uzun ömürlü bir imparatorluk kurmak" şansını vermiştir. Çünkü özellikle Sid Meier bu oyun ve onun devam projeleriyle ismin oyun tarihine yazdırmayı başarmıştır!

Eva Dvorackova Bekdemir
M. Berker Güngör



Sid Meier's Civilization
Strateji
8086/640 kb
RAM/DOS 3.0/CGA,
EGA, MCGA, VGA
Microprose
1991 (FDD)

NEXT LEVEL



NEOCRON 2
BEYOND DOME OF YORK

YARIŞMA!

10 Neocron 2 sizi bekliyor!

Evet, 2165 yılında geçen cyberpunk temalı devasa online bu oyun, Mart sayımızda incelenecek. Ama 10 yetenekli okuyucumuz çıktığı gün bu oyuna sahip olabilir. Tek yapmanız gereken şu konuda kısa (4000 karakteri geçmeyen) bir hikâye (illâ bilim kurgu olması gerekmez) yazmak:

28. YÜZYILDA GEÇEN BİR İSTANBUL MACERASI

En iyi 10 yazı, sahiplerine Neocron 2: Beyond the Dome kazandıracak.

Son katılım tarihi 20 Şubat olup, kazananlar 5 Mart'ta Level Online'da duyurulacak. Hikayelerinizi Word dokümanı olarak ekleyip yarisma@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sinan Akkıl, sakkil@level.com.tr
Vefa Bayın Sok. Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni: Tuğba Ölek, tugba@level.com.tr

Yazı İşleri: Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Gönçör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu: Selçuk İşlermoğlu, selismoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar: Ali Aksoz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör, ali@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Emin Barış, meginan@level.com.tr

Eva Dvorackova, eva@level.com.tr

Göker Nurbegler, gurbegler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu, gkh@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Akın, jesukane@level.com.tr

Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr

Tuna Şentuba, tshntuna@level.com.tr

Grafik Tasarım: Didem İnceşahin, didem@level.com.tr

Genel Müdür: Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özertem

Finans Müdürü: Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü: Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu: Ayten Çar

Abone Satış Müdürü: Asu Bozayla

Abone Servisi: Ebru Çinek, Nilcan Özkasap

Dağıtım Müdürü: Cem Çenker

Dağıtım Asistanı: Mehmet Öl

Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi: Gökhan Sungurtekin

Vefa Bayın Sok. Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok

34349 Gayrettepe/İstanbul

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

Satış Müdürü: Gülcem Bayraktar, gulcem@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü: Güler Okumus, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü: Yeliz Köyün, yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri: Ajnur Kını, ajnur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi: ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbağ Sokakı, No: 4 Dış Sanayi

4. Levent - İstanbul, Tel: (212) 203 84 38

Matbaa Sahibi: Hasan Sar

Dağıtım: ÖPPA S.

Yönetim Yeri Adresi: VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Vefa Bayın 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) 217 93 25

Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Level Mart Sayısı = 100-2

Yani: KOTOR 2, Playboy The
Mansion, Devil May Cry 3,
Republic Commando, STALKER...

20 Mart'a kimseye randevu vermeyin. Tüm dünyanın okuduğu dergi Türkiye'ye kapaklarını ilk kez açıyor.

PlayStation 2

Ayrıntılı bilgi
gelecek ay LEVEL'de