

102 GELECEK EN İYİ OYUNLAR E3 ÖZEL CD'SİNDE! BATTLEFIELD 2 DEMO!

LEVEL 2CD

TEMMUZ 2005 | 2005-07 | ISSN 1301-2134
6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil)

HERŞEYE SAHİP OLAN EFSANE

ARTIK PC'DE

grand
theft
auto

San Andreas

E3 OYUN
MANIA!

Quake 4, Elder Scrolls 4, Heroes 5,
Call of Duty 2, Age of Empires 3,
Hellgate London, Rise of Nations 2,
Operation Flashpoint 2, MGS 3
Subsistence... Daha sayalım mı?!

İNCELEME

BATTLEFIELD 2
RESIDENT EVIL 4
BATMAN BEGINS
GUILD WARS
BARD'S TALE
PSYCHONAUTS
IMPERIAL GLORY

İLK BAKIŞ

SPORE
NIGHTWATCH

TAM ÇÖZÜMLER

GTA SAN ANDREAS
PSYCHONAUTS

K.K.T.C FİYATI: 12,00 YTL-12.000.000 TL



Kimden: Dionysos Roth [RothDion8071@gammaconst.com]
 Kime: Beppe Snow
 Bilgi:
 Konu: It Works Fine

Tarih: Pzt 27.06.2005 14:38

BU YAZI DÜNYAYI ÜÇ KEZ DOLAŞTI

Hepinizin bir e-posta kutusu olduğuna eminim. Ve hepimizin bu kutuları dolduran çöp postalardan usandığınıza da. Ben de sizler kadar şikayetçiyim ama bir şekilde alıştım. Amerika'daki bir şirketin "kredi isteğinizi onayladık", "tebrikler 50 bin dolar kazandınız!" veya "hisselerinizin değeri %80 arttı Mr. Salazar" başlıklı postaları itina ile temizlemeye alıştım artık (Mr. Salazar mı?!). Ama öyle bir bela ki bu çöp postalar, ben ölsem, üzerimden 5.000 yıl geçse, e-posta adresim tarih olsa yine de bu çöp postalar sanal ortamda bir yerlerde bana gönderilmeye devam edecekler.

Bir de "dilek" postaları var tabii. Güzel bir haiku veya özlü sözle başlayıp "Bu bir Hint bilmem ne uğurudur" diye devam eder "7 tanıdığına bu maili gönder ki tüm isteklerin gerçek olsun" diye saçmalar ve "göndermeyenlerin dünyası başlarına yıkıldı" diye tehdit ederek biterler. Canım, sen tehdidini et. [Biz salağız](#), bilmiyoruz sanki o postayı gönderdiğimiz anda senin listene eklenip bilimum firmalara e-posta adresimizi sattığını.

Bir de yeni nesil "Bu gönderdiğimiz Spam olduğunu biliyoruz ama.." diye başlayan baştan özür dileyen çöp postalar var. Bunlar da Delete tuşunun gazabından kurtulamıyorlar tabii. Ben her gün 300 çöp posta arasından 15 tane normal postayı ayıklamaya alıştım nasıl olsa.

Dünyadaki her şeyin dengeler üzerinde durduğuna inanan bir insan evladiyim. Bu e-posta meselesinde de bunu görebilirsiniz. İnsanlara hızla ulaşmak için bir teknoloji geliştirdik, ama şimdi onu kullanmayı hak etmeyen insanlar tarafından her gün hayatımızdan 15 dakika çalınıyor. Sonuç: Teknolojik olarak ilerledik de ne oldu? Bu kez de ruhumuz yabanileşti. [İnsanoğulları](#) olarak karşımıza konulan her şeye saldırmak hayatımızı ve ruh dünyamızı içinden çıkılmaz bir karmaşıklığa itiyor...

Ya ben ne yazacaktım aslında? Çöp postalara o kadar sinirlenmişim ki gereksiz felsefeye daldım yine. Hâlbuki bakın, elimde ne var. Hayır, klavye değil! GTA San Andreas, Battlefield 2, Guild Wars, Resident Evil 4... Muhteşem oyunlar geldi yazın ortasında. Siz muhtemelen tatildegünüz, ama bizi merak etmeyin. Biz kendimizi feda ederiz sizler için, oynarız bu oyunları. Bu kadar da vefakârız işte ;)

Yıllık ritüelimiz haline gelen E3 dosya konumuz da bu ay başlıyor. Los Angeles'daki oyun deliliğinden kurtarabildiğimiz, şovun en iyilerini ve önümüzdeki bir yıl oyun dünyasında göreceğimiz eğilimleri yazdık. Ve gördük ki, oyuncularını müthiş günler bekliyor. Yeni jenerasyon konsolları da katarsak, 2005-2006 dönemi oyun dünyasının en iyi yılı olabilir.

Uzun lafın kısası, yaz ortasında bu kadar hareketlilik hayra alamet değil! Bütün kış oyun oynadık, biraz tatil yapmak lazım, denge lazım, dinginlik lazım.. Diyorum ama Battlefield beni çağırıyor... Tuğbek çekil şurdan kalk, kak, kak! Beceremiyorsun helikopter kullanmayı zaten!

Not: Merakla beklediğiniz Playstation 2 dergisini 15 Temmuz'da büyük bayilerde bulabilirsiniz.

Not 2: [Level DVD'li](#) versiyonları kaçırdıysanız üzülmeyin, Level 96 ve 97'yle birlikte verilen DVD'leri Level Arşiv adı altında 20 Temmuz'dan itibaren yine büyük bayilerde bulabilirsiniz.

-Sinan Akkol

BİR PORSİYON BEYİN LÜTFEN!

POSSESSION

» Korku türünün en olmazsa olmaz unsurlarından biri nedir diye sorsam? Hani devamlı mezarlardan çıkarlar, ağır aksak yürürler, ordular halinde dolaşmayı severler ve taze beyine bayılırlar? Evet, zombiler! İçinde zombi olmayan bir korku oyunu olabilir mi hiç? Elleri öne uzanmış, sabit bakışlarla ağır aksak üstünüze yürüyen zombiler olmasaydı korku oyunlarından aynı tadı alabilir miydiniz?

Peki, ama hiç düşündünüz mü, hayata bir zombinin gözlelerinden bakabilmek nasıl bir şey olurdu? Onların duygularını, ümitlerini, korkularını hissetmek, onlara sempati duymak hiç içinizden geçmedi mi? Tabii ki geçmedi, ama neye benzediğini söyleyebilirim. Üç gündür bir şey yemediğinizi ve birilerinin önünüze koca bir hamburger koyduğunu düşünün. İşte size bir zombinin duyguları!

Ama bu oyunda biz bir zombiden daha fazlasını oynayacağız. Zombi ordularına kumanda eden ve amacı tüm bir şehri



dümdüz etmek olan bir çevreciyi! Tuhaf mı? Aslında değil, buradaki çevreci arkadaşımız yasadışı deneyler yapılan bir laboratuvarında bulunduğu bir şey sayesinde bugün olduğu mevkiye gelmiş bir karakter. Ve tek amacı var, yarattığı zombi ordusuyla şehri haritadan silip, bu işin arkasındaki dev şirketten intikam almak! Bunun için farklı türlerde zombilerden faydalanacak, yerel polisten orduya dek herkesle çarpışmak zorunda kalacak, orası başka. Ama öyle olmasa ortada bir oyun da olmazdı değil mi?

Yapım: Blitz Games **Dağıtım:** Belli değil.

Platform: PC/X-BOX360/PS3, **Çıkış tarihi:** 2007

Web: www.youhavebeenpossessed.com

DOG TAG

PLAZMA TÜFEKLERİ ZEVKİNİZE UYMUYOR

» FPS türü söz konusu olduğunda oyuncuları iki farklı kategoriye sokmak mümkündür: Plazma tüfeklerini sevenler veya makinelili tüfekleri sevenler. Makinelili tüfekleri sevenler gerçekte var olan silahları kullanabilecekleri oyunlar isterler, onlar için BFG değil G-3 anlamıdır. Bu gruba dahilseniz Dogtag ilginizi çekecektir, çünkü tamamen günümüzde geçen ve modern savaş donanımlarını kullanmanıza imkan tanıyan bir oyun olacak bu. İşin acı tarafı, karşınızdaki düşman da aynı donanımlardan köküne kadar faydalanacak. Çünkü bu defa gariban bir üçüncü dünya ülkesi ordusuna değil, bizzat kendi ordunuza askerlerine dalaacaksınız! Dogtag'ın senaryo-



su nedeni belirsiz bir isyana ve birdenbire tehdit haline dönüşen koca bir askeri birlik üzerine kurulu. Birilerinin bunlara isyanın kötü bir şey olduğunu hatırlatması gerekli, maalesef bu siz olacaksınız. Maalesef, çünkü karşınızdakiler sizin askerleriniz, vatandaşlarınız, hatta birlikte eğitildiğiniz dostlarınız olacak. Bakalım Diezel Power böylesine dramatik bir olayı ekranlarımıza başarıyla getirebilecek mi.

Yapım: Diezel Power **Dağıtım:** Digital Jesters

Platform: PC / XBOX / XBOX360

Çıkış tarihi: 2006 **Web:** www.digitaljesters.com

BAD DAY L.A.

LOS ANGELES'TA SİRADAN BİR GÜN MÜ?

Önce Quake için tasarladığı haritalarla duyduk adını, ardından işi büyütüp kendi oyunlarını yapar oldu. American McGee'den bahsediyorum tabii ki. Tuhaf isim, değil mi? Ama çalışmalarına aşına iseniz, mesela Alice'i oynadıysanız, dünyaya bakış açısının adından daha sıra dışı olduğunu bilirsiniz.

Kendisi şu aralar Hong Kong'da yaşıyor ve çalışıyor. Neden? Büyük ihtimalle Amerikan Rüyası denen şeyin artık ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olan "korku propagandası"ndan bunaldığı için. İnsanların silahlı gezdiği, birbirlerinden, doğa olaylarından, hamburgerlerden ve geri kalan her şeyden ölesiye korktuğu bir toplumda yaşamaktan bunaldığını kendisi de açıkça söylüyor zaten. Hatta söylemekle kalmıyor, bu konu üzerine bir de oyun yapıyor. Los Angeles'ta kötü bir gün. Ne olabilir ki? Deprem? Terörist saldırısı? Savaş? Hepsi birden? Üstelik 12 saat içinde ve hiç ara vermeden? Bu bir kâbustan daha fazla bir şey olsa gerek! Ama Bad Day LA aslında tam bir komedi ve Amerikan kültürünü ölesiye makaraya alıyor, hem de bol bol popüler tiplere göndermeler yaparak. Oyundaki ana kahraman her şeyden tiksinişmiş, yalnız kalmaya çalışan bir "evsiz" ama maalesef büyük Kaliforniya depreminden tutun da Meksika ordusunun işgaline dek her şey onun gününü zehir edecek! Oyun boyunca şehirden kaçmaya çalışacak, ama her adımında daha da beter çamura batacaksınız. Los Angeles'ta sıradan bir gün mü? Öyle gibi görünüyor!

Yapım: Enlight **Dağıtım:** TMIEC

Platform: PC/X-BOX , **Çıkış tarihi:** 2006 başı

Web: www.enlight.com/baddayla/



BİRLEŞİK GÖREV GÜCÜ EMRİNİZDEDİR! JOINT TASK FORCE

» Mithis nispeten yeni bir firma ve Macaristan'da faaliyet gösteriyor. Ancak Joint Task Force ilk oyunları değil, daha önce Nexus: The Jupiter Incident'i dergide incelemiştik. Bu yıllarda Creature Conflict adlı ikinci oyunlarını da bazı ülkelerde piyasaya sürdüler. Halen de Joint Task Force ve Battlestation: Midway adlı yeni oyun üzerinde çalışıyorlar.



re hazırlanmış özel bir askeri kuvvet. Ha- liyle içine gireceği savaşlar da dünyanın politik açıdan dengesiz ve sıcak bölge- lrinde geçecek.

JTF modern dünyanın derdine der- man olur mu, bilinmez, ancak devamlı aynı türden oyunlar çıkaran firmaların zaman içinde işlerinde ustalaştıkları da su götürmez bir gerçek. Tabii böyle fir- maların bir zaman sonra yaratıcılık sı- kıntısı çekmeye başlayıp dağılmaları da az rastlanan bir olay sayılmaz. Bakalım zaman Mithis için ne gösterecek.

Mithis'in yaptığı tüm oyunların or- tak bir yanı var, hepsi de gerçek zamanlı stratejiler ve JTF için de bu durum geçer- li. Ancak Nexus'un aksine, JTF gelecekte değil, günümüz dünyasında geçiyor. Bu oyunda esas oğlan rolünü oynayan JTF, yani Birleşik Görev Gücü, modern dün- yanın başına bela olacağı düşünülen te- rörizm gibi tehditlere karşı koymak üze-

Yapım: Mithis **Dağıtım:** HD Interactive **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 başı. **Web:** www.mithis.hu

» ABD çöker! Ve olaylar gelişir... SHATTERED UNION



Arada bir Amerika'nın çöküşüyle ilgili senaryoları olan oyunlar gelir dünyaya, pek seyrek olur bu tabii. Ama bu defa ne uzaylılar işgal ediyor yeni dünyayı, ne de Moskoflar. Bu kez senaryo çok ama çok daha gerçekçi. Bir türlü bir arada yaşamayı öğrenemeyen Amerikalılar en sonunda eften püften sebeplerle ikinci bir Amerikan İç Savaşı çıkarıyorlar. Al gülüm, ver gülüm derken bu hengâmede yedi büyük güç tozdan dumandan ayağa kalkıyor. Bu güçlerden altısı yeni Amerikan devletleri ve hiçbirinin de kıtayı diğerleriyle paylaşmaya niyeti yok. İşin içine bir de Avrupa'dan müdahaleye gelen güçler girince oluyor mu ortam size panayırlı gibi? Bir şenlik, bir şenlik, sormayın, atomun bini bir para!

Tabii size düşünün bu güçlerden birinin kumandasını alıp diğerlerini ortadan kaldırmak. Oyunda stratejik

hareketlerinizi sıra tabanlı olarak yapacaksınız, ama taktik savaşlar gerçek zamanlı gerçekleşecek. Bu çok güzel bir yöntemdir, büyük resmi görmek için zamanınız olur ama aksiyondan da mahrum kalmazsınız. Bu oyunda aksiyon zaten eksik olmayacak. Chicago kuşatmaya direniyor mu? Koyun atomu tozu kalmamasın! New York antin kuntin işler peşinde mi? Girin Ruslardan aldığınız tanklarla, taş üstünde taş, omuz üstünde baş komayın! Oyun haritası yapılan her hareketle değişecek, bunu da unutmayın ama. Güzel oyun olacak gibi görünüyor, üstelik bu kez X-BOX sahipleri de faydalanabilecek.

Yapım: PopTop Software **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC/X-BOX, **Çıkış tarihi:** 2006 **Web:** Mevcut değil.

BÜYÜLÜ GECELER VOODOO NIGHTS



» E3 fuarında tanıtılan sürpriz oyun- lardan biri de Çek firması Mindwa- re tarafından yapılmakta olan Voodoo Nights oldu. İlk bakışta sıradan bir aksi- yon oyunu gibi görünse de, detaylara baktığımızda bu yapımın benzerlerin- den hayli farklı özelliklere sahip oldu- ğunu görüyoruz.

Aslında hikâyenin başlangıcı pek sı- ra dışı değil, üniforma giymeyi sevme- yen ve kafasına göre takılmaktan hoş- lanan iki polis dedektifi kanka var olay- ların odağında. Büyük tabancalar, ren- li gömlekler, hafif serseri lezzetinde ka- rakterler, bildik Amerikan film kahra- manları yani.

Ancak bu iki burnu büyük adam bir gün boyalı serserilerden oluştuğunu düşündükleri bir çetenin peşine düşü- yorlar ve hayata bakış açıları hayli deği- şiyor. İlk başlarda saçmalık olarak gör- dükları pek çok şeyin ne kadar gerçek ve tehlikeli olabileceğini yaşayarak öğ- reniyorlar. Mesela kara büyü ve bunu kullanmaktan çekinmeyen fanatik tari- kat üyeleri gibi!

Olaylar geliştikçe silahların yanı sıra öğrendikleri büyüleri de kullanarak bu işten sağ çıkmaya çalışan iki kafadarı oyun esnasında aynı anda kullanaca- ğız. Sizin anlayacağınız oyun sadece aksi- yon değil, aynı zamanda hafif bir tak- tik takım stratejisi lezzetine de sahip olacak. Mindware henüz oyunu bitir- miş ya da bir yayıncı bulabilmiş değil, ancak 2006 yılı içinde bu iki küçük de- tayı halletmiş olmayı umuyorlar.

Yapım: Mindware **Dağıtım:** Belli değil. **Platform:** PC/X-BOX360 **Çıkış tarihi:** Belli değil. **Web:** www.mindwarestudios.com

■ **Türkiye'nin ilk 3D oyunu** Pusu'nun tanıtım lansmanı, 15 Temmuz günü Nişantaşı D&R'da yapıldı. Oyun dergilerinin haricindeki basın da ilgi gösterdiği lansmanın, ülkemizde oyun yapımı ve Türk oyunlarına olan ilginin artması için bir başlangıç olacağını ümit ediyoruz. Yanlız, Pusu çıktıktan sonra giderek artan aktivasyon problemleri konusunda yapımcıların çalışmaları sürüyor. Görünen o ki Pusu ile birlikte gelen ve kopya koruma sistemi görevi gören aktivasyon kodunu internetten sadece bir kere kullanabiliyoruz. Bunun üzerine gelen tepkiler neticesinde yapımcılar oyunun bir aktivasyon şifresiyle iki kez aktive edilebilmesini sağlayan bir çözüm sağladılar. Eğer Pusu'yu ikiden fazla kez kurma şansınız ise şimdilik yok.



■ **Capcom'un klasik haline gelmiş olan oyunu Resident Evil serisini** konu alan iki yeni filmin yapılacağı duyuruldu. İlk iki filmin iyi para kazandırması üzerine yönetmen Paul Anderson

üçüncü film olan Afterlife üzerinde çalışmaya başladı, Alice rolü yine Milla Jovovich'e düşecek gibi görünüyor. Dördüncü filmin alt yapı çalışmaları ise yeni başlıyor ve Afterlife gösterime girdikten kısa süre sonra onun da çekimlerine geçileceği tahmin ediliyor.



■ **Çektığı filmlerin yanı sıra** ciddi oyunculuğuyla da dikkatleri üzerine çekmeyi başaran Vin Diesel, bir kez daha ikisini bir arada yürütmeye hazırlanıyor. 20th Century Fox tarafından çekilecek olan ve Eidos'un ünlü Hitman oyun serilerini konu alan Hitman filminde, acımasız Agent 47 rolüne Diesel seçildi. Diesel sadece bu rolü oynamakla kalmıyor, üstelik ileride çıkacak Hitman oyunlarının yapım haklarını elde edebilmek için de uğraşılıyor. Hitman filmini 2006 sonunda sinemalarda görme ihtimalimiz yüksek.

■ **Warner Bros Interactive Entertainment şirketi** zayıf satışların yarattığı hayal kırıklığının ardından The Matrix Online projesini beraberinde birkaç başka lisansla beraber MMORPG ustası Sony Online şirketine devretti. Sony Online başta Everquest olmak üzere pek çok MMORPG'yi başarıya taşıyan bir firma. Bu satış sadece Matric Online'i



değil, birkaç Dark Horse Comics temalı oyun projesini de kapsıyor. Warner ise Batman Begins ve başka oyunlarla şansını denemeye devam edecek.

ŞAMPİYON VIRTUS PRO ACON 5 ÇİN FİNALLERİ

➤ Abit'in organize ettiği ve sponsorları arasında Intel ve ATI'nın da bulunduğu ACON5 geçtiğimiz ay Çin'in Xian şehrinde düzenlendi. Turnuvanın ülke elemeleri Mart ayında İstanbul'da düzenlenmiş, CS'de AMD*team.quash ve WC3: FT'de Kerem "Venom" Pulat ülkemizi temsil etme hakkını kazanmıştı.

1800'lere kadar dünyanın en büyük şehri olan ve bin yıldan fazla Çin hanedanlarına başkentlik yapan Xian şehri turnuva için çok iyi bir seçimdi. WCG'ler kadar şaşıklı olmasa da turnuvanın düzenlendiği büyük fuar salonu Çin Seddi ve Terra Cotta ordusu temalı çok hoş bir dekora sahipti. Turnuvanın en güzel yanı oyunların sistemi ve kurallar konusunda çok bilgili bir hakem kadrosuna sahip olmasıydı. Tümü Çin'li olan hakem ve çevirmen kadrosu turnuvanın hiçbir sorun yaşanmadan tamamlanmasını sağladı. Böylece geçen sene San Fransisco'da herkesi çileden çıkaran Amerikalı ve Kanadalı hakemlerden çok daha iyi olduklarını da gösterdiler.

Bu sene ACON5'e sadece 16 ülke katılacağı oldu. İyi ekipler vardı. Özellikle Rusya'dan Virtus Pro, İskandinav ülkelerinden NiP'i yenerek gelen SSV, Amerika'nın son zamanlardaki en iyi takımı CoL (Complexity) iddialıydı. Takımımız AMD*team.quash ilk turda Malezyalı rakibini yendikten sonra ikinci turda CoL'a yenilerek kaybedenler grubuna düştü. Kaybedenler grubunda da Polonyalı rakiplerine yenilerek turnuvadan elendi. Oldukça kötü performans gösteren AMD*team.quash'ın turnuvaya iyi hazırlanmadığı ortadaydı. Sürprizlerle dolu turnuvada



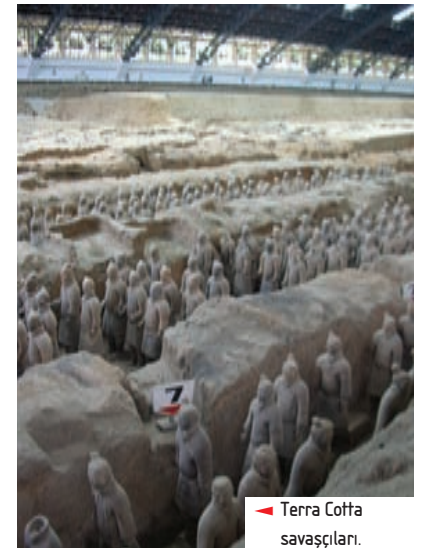
Turnuvaya katılan tüm oyuncular açılış töreni sırasında bir arada.

iddialı takımlar bir bir yenilirken ilk turda yendiğimiz Malezya takımının kaybedenler grubunda Col'u yenip elemesi dikkat çekti. SSV'nin de elemesinin ardından Virtus Pro pek de zorlanmadan ACON5'in şampiyonu oldu. Warcraft'da ise temsilcimiz Kerem ilk iki maçını da kaybederek elemirken Çin temsilcisi We.Sky seyircisinden aldığı büyük desteğin de yardımıyla turnuvayı kazandı.

Organizasyonun son günü kültürel tura ayrılmıştı. Dünyanın dört bir yanından gelen oyuncular henüz 20 sene önce keşfedilen Terra Cotta savaşçıları ziyaret etme şansı buldu. Çin Seddi'ni de inşa eden ilk Çin imparatoru Qin'in mezarını koruması için yapılmış binlerce asker heykelinin bulunduğu müze oyuncular için en az turnuvanın kendisi kadar ilginçti.



◀ Türk takımı yasak şehrin önünde.



◀ Terra Cotta savaşçıları.

VIETNAM GÖKLERİNDE YANAR DÖNER NESNELER WHIRLWIND OF VIETNAM



Whirlwind İngilizce'de "fırlıdak" demek, ama tabii ki burada helikopter anlamında kullanılıyor. Ve fakat fırlıdak ve Vietnam kelimeleri bir araya gelince nedense aklıma hep merhum ABD başkanı Nixon gelir! Watergate skandalından sonra televizyonda "Ben sahtekâr değilim ulan!" diye şarlamasıyla meşhurdur. Bir de dondurması meşhurdur, ama Nixon'ın değil.

Peki, Nixon'ı bir kenara bırakalım, orada otlasın, biz bu oyuna gelelim. Bu oyunu yapan amcılar meşhur IL-2'yu yapanlar aslında. Tabii uçuş simülasyonu sevmeyenlere bir şey ifade edemeyebilir, ama bakın sim hastalarının ağzı şimdiden sulanmaya baş-

ladı bile, aha buradan görebiliyorum! Sayfalara suda çözülmüş casus kamera yediyoruz biz, hepinizi gözetliyoruz, bilmiyordunuz değil mi? Ben sahtekâr değilim! Ehaha...

IL-2 dedik, ama bu defa yer Vietnam ve araçlar da bu savaşla birlikte dünya savaş tarihine resmen girmiş olan helikopterler. Dikkat lütfen, aligöter değil, helikopter. İşte bu oyunda Vietnam üzerinde altı önemli helikopteri bizzat uçurma ve savaşma fırsatı bulacağız. Savaş kısmı lazım değil aslında ama, roket yüklü Cobra ile sakın sakın de uçulmuyor ki, insanın gözü hedef aranıyor valla. Ama merak etmeyin, irtifa alçak olunca düşmanın envai çeşidini bulacaksınız. Köküne kadar gerçekçi uçuş simülasyonu seven bu oyuna da bayılacak kısacası, öyle görüyorum buradan. Aha bayıldı!



Yapım: G5 Software Dağıtım: 1C Company Platform: PC
Çıkış tarihi: 2006 sonu. Web: int.games.1c.ru/whirlwind_of_vietnam/

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END



>> Öncelikle şunun altını çizelim, piyasaya çıkması beklenen iki farklı Call of Cthulhu oyunu var bugün itibarıyla, Dark Corners of The Earth ve bir de yeni duyurulan Destiny's End. İşin komik tarafı, ikisi de aynı firma tarafından geliştirilmelerine rağmen, tamamen farklı oyunlar. Hatta öyle ki bunları piyasaya farklı yayıncılar sürecektir. Ne bu maymun iştahı, anlamak mümkün değil. Dark Corners ne zamandır gecikiyor zaten, kalkıp bir de Destiny's End üzerinde kasmanın ne anlamı var, bilinmez.

Neyse, maymunları bir kenara bırakalım. Destiny's End diğer oyundan tamamen farklı. İki de aksiyon gibi görünse de bu daha klasik anlamda bir yapımdır. Üstelik Dark Corners gibi 1920'lerde değil, günümüzde geçiyor. Lovecraft'ın yarattığı efsanevi Innsmouth kasabası 1928 yılında giderek büyüyen kötü ünü yüzünden Amerikan ordusu tarafından yerle bir edilir ve sonraki 80 yıl boyunca yıkıntılara kimse uğramaz.

Ama sonra iki kişinin yolu bu harabelere düşer ve Cthulhu'yu olmasa bile başka birşeyleri uyandırır. Bundan sonrası ise iki kişinin başından geçen ve ortalığı kızıla boyayan bir macera olacak. İki karakterin olması oyuna farklı tadlar katacak gibi görünüyor. Mesela karşılaşılan olaylarda iki karakter birbirlerine yakınlıkla akıl sağlıklarını daha kolay koruyabilecekler, çünkü birbirlerine destek olacaklar. Ve tabii ki oyunu iki kişi birlikte oynama seçeneği de mevcut olacak. Bakalım Headfirst sonunda Cthulhu'yu uyandırmayı başaracak mı...

Yapım: Headfirst Productions
Dağıtım: HIP Interactive Platform: PC/X-BOX
Çıkış tarihi: Belli değil. Web: Belli değil.

⏏ Gazla çalışan oyunlardan kitlesel imha müjdesi!

SUPREME COMMANDER

Total Annihilation diye bir oyun vardı, bilmem hatırlar mısınız? Çıkalı rahat bir altı ya da yedi sene olmuştur. Öyle deli çeşitliliğe ve kesintisiz bir aksiyona sahipti ki bu oyun, bir kere kaptıran bir daha bırakıyordu! En zayıf noktası Starcraft benzeri epik bir atmosfere sahip olmamasıydı belki, ancak yine de büyük başarı kazandı ve kendi türüne büyük örnek oldu.

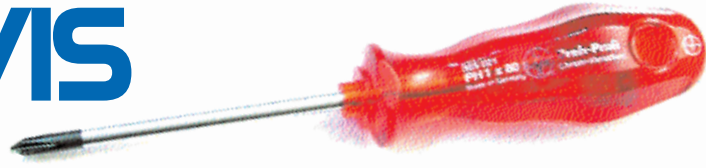
Maalesef başarılı oyunlar yapmak her zaman için hayatta kalmanın garantisini değil, nitekim yapımcı Cave Dog firması da bir süre

sonra taklaya geldi. Ne var ki oyunun yaratıcısı Chris Taylor yoluna devam etti, bir başka firma kurdu ve Total Annihilation'ın devamını yapmaya kadeh kadeh and içti. Ve işte Supreme Commander bu devam oyununun ta kendisi oluyor, her ne kadar isim hakkı muhabbetleri yüzünden farklı bir adla ortaya çıkmış olsa da! Burada insanları Total Annihilation'a hasta eden tüm unsurlar mevcut görünüyor, inanılmaz birim çeşidi, dev oyun alanları, tek başına ortalığı kavuran süper birimler, ultra elastik harita editörü, herşey var! Hatta bu defa fazladan insanın ilgisini çekecek bir senaryo ve daha da detaylı işlenmiş bir oyun evreni bile mevcut olacaktı. İnsan daha ne ister?

Yapım: Gas Powered Games Dağıtım: THQ
Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil.
Web: Mevcut değil.



Teknik Servis



Bu ay saydım Teknik Servis'e gelen mektupların tam altı fanesinde donanım sorunlarınız yüzünden deliye döndüğünüzden bahsedip bilgisayarınızı parçalamak veya camdan aşağı atılmaktan bahsediyorsunuz. Yaz gelmiş, okullar tatile girmiş, çalışanlar ya tatile çıkmış ya da hazırlığında... Bu ne şiddet bu celal arkadaşlar? Biraz rahatlayalım ya, bir yaz rehaveti sarsın her yanımızı, hayata daha sevgiyle bakalım, kendimizle ve sistemlerimizle barışalım. Kırıp dökmekle, yapmasanız bile bununla tehdit etmekle donanım sorunu çözüldüğü ne zaman görülmüş?

HDTV'SIZ PS3 OLUR MU?

Merhaba Tuğbek, ben Ferhat sana bir sorum olacak. Ben PS3 çıkınca almayı düşünüyorum ama Haziran sayınızda PS3'ün HDTV'lerde çalışacağını söylemişsiniz. Acaba bu meret normal, yani analog TV'leri de destekleyecek mi. Bir de tahmini fiyatı ne olacak. Şimdiden teşekkür ederim iyi çalışmalar dilerim.

Ferhat Fettahoğlu

Selam Ferhat, Biz de PS3'ü heyecanla bekliyoruz ama bizde de HDTV yok. Ne yapacağız nerden alabiliriz bilemiyorum valla. Geçen gün Doğubank'ı altüst ettim

bir tane bile 1080p destekli gerçek

HDTV bulamadım. Ama panik yapmaya gerek yok. Çünkü

elimizdeki PlayStation 3 resimlerinin de gösterdiği üzere PS3'ün arkasında iki dijital (HDMI) ve bir analog (AV Multi) çıkış var. Eğer HDTV'in yoksa bile PS3'ü kullanabilirsin. Tabi bu PC oyunlarını 1600x1200 çözünürlükte oynamak varken 640x480 çözünürlükte oynamaktan farksız.

Bu arada HDTV almayı düşünen herkesi tekrar uyaralım. PS3'den tam performans almak için HDTV'lerin gerçek 1080p desteği olması gerekiyor. Ürün özelliklerinde desteklediği çözünürlüğü kontrol edip 1920x1080 olduğundan emin olun. Mesela benim gözüme kestirdiğim bir bebek var. 92 ekran 1080p destekli bir LCDTV, BenQ DV3750. Google'ın Froogle servisinden aratıp bakabilirsiniz. Gerçi tuneri yok ama bir uydu alıcı taktınız mı her şeyi tamamdır. Amerika'da 2.000\$ fiyatı ama bize gelene kadar bu yeni vergilerle 3.000\$'ı geçer herhalde.

64-BIT WINDOWS NEREDEN BULUNUR?

Merhabalar, nasılsınız? Aklımda bazı sorular var, yardımcı olursanız sevinirim. Umarım sorularımı saçma bulmazsınız.

1) Sizce AMD64 mü yoksa 64-bit bir Pentium mü? Fiyatlarının birbirine yakın örneğin P4 630 ile AMD64 3200 ama biri 3GHz diğeri 2GHz, P4 daha iyi değil mi?

2) 64-bit işlemci almak şu an sorun yaratır mı, yani benim bildiğim daha hiç 64 bit için bir program yok. Herhangi bir sorun yasar mıyım?

3) 64-bit Windows XP, kutuda satılmıyor mu, nasıl alıcam?

4) Acaba şu aralar 64 bit destekli bir oyun var mı? Çıkacak mı, benim bildiğim sadece Far Cry'nin yamalı hali var. 64 bit, oyunlarda nasıl bir farklılık sağlayacak?

5) PCI-X ile AGP ekran kartları arasındaki fark ne? Yani hangisi daha iyi?

6) Fiyatı 200 dolar civarında beğendiğin bir ekran kartı var mı?

7) Yeni anakartlar üzerindeki çift kanal bellek yuvaların ne özelliği var?

Sorularıyla sizi sıktığım için özür dilerim, şimdiden teşekkürler.

Sinan Yirmibeşoğlu

Selam Sinan, Soruların saçma değil tam tersine iyiler. Zaten saçma olan sorularla Teknik Servis'in değerli sayfalarını harcamıyoruz. Tamam, bazen çok eğlenceli bulduğumuz saçma sorular olursa

onları yazmadan edemiyoruz. Ama eğlendiğimize göre bu da sayfa kaybı olmaz değil mi? Neyse gelelim sorularına.

1) Bu tip soruları hiç sevmediğimi biliyorsunuz. Intel mi AMD mi, ATI mı NVIDIA mı? Hatırlarsan Mart ayında oldukça geniş bir işlemci yazısı hazırlamış ve 64-bit işlemcilerle ilgili her şeyi anlatmıştık. Sanırım sen o yazıyı kaçırmışsın. Eğer 64-bit'e geçmeyi düşünüyorsan öncelikle o yazıya göz atmanı tavsiye ederim. Gelelim model isimlerini verdiği işlemcilere. AMD64'ler teknoloji olarak bir parça daha iyiler. Ancak 64-bit Pentium 4'lerde 2MB ön bellek varken 939-pin AMD64'lerde sadece 512KB ön bellek bulunuyor. Bu yüzden bu iki işlemciyi aynı fiyata bulursam Pentium 4'ü tercih ederim.

2) Hayır hiçbir sorun yaşamazsın. Zaten Intel tüm işlemci serisini 64-bit'e geçirdi bile. Bugün için 32-bit bir işlemci almak kötü bir yatırım olur. 32-bit'lik yazılımlar da 64-bit'de sorunsuz çalışıyor.

3) Tam ve doğru ismi ile Windows XP Professional x64 Edition kutulu olarak satılıyor. Ancak henüz Türkçe sürümü hazırlanmış değil. Bu yüzden bulamamış olabilirsin. Microsoft Haziran ayında dil paketlerinin hazır olacağını söylüyordu ama henüz bir ses çıkmadı. Ancak Microsoft web sitesinden (microsoft.com/x64) İngilizce WinXP Pro'yu 64-bit sürümü ile ücretsiz değiştiriyorlar. Temmuz sonuna kadar sürecek olan değişimde Türkçe sürümü yeni İngilizce x64 ile değiştirebiliyor musun ve Türkiye'ye değişim yapıyorlar mı bilmiyorum. Zaten bilgisayarın markalıysa yani Windows'u ayrı olarak almamışsan bu değişimi bilgisayarını aldığın firmadan yapman gerekiyor (ben de bu yüzden değişemedim).

Bu durumda önce firmaya danışmakta fayda var. Eğer Windows XP Professional'a sahip değilsen yeni x64 sürümünü satın alman gerekiyor. Eğer bekleyemem, uğraşamam diyorsan aynı web sitesinden x64 sürümünün 4 aylık ücretsiz deneme sürümünü indirip kullanabilirsin (550MB). Bu arada x64'e geçmeden önce bütün donanım sürücülerinin 64-bit sürümü olduğuna emin ol. Çünkü eski 32-bit sürücülerini artık kullanamayacaksın.

4) Maalesef henüz 64-bit oyunlardan ses seda yok. Bunun iki sebebi var: Birincisi 64-bit desteğine sahip bir oyun yaparsan içine daha fazla yapay zekâ, fizik, obje koyacak daha büyük haritalar geliştireceksin ki bir anlamı olsun. Bu da fazladan emek vermek demek. Ama asil



SORU



CEVAP

önemli sebep WinXP x64'ün henüz kısa süre önce çıkmış olması. Henüz çok az sistemde kurulu olan bir işletim sistemi için fazladan emek verip de 64-bit oyun yapmak kimse- nin işine gelmiyor henüz. Hatta pek çok oyun geliştiricisinin yeni Windows sürümü Longhorn gelene kadar 64-bit oyun geliştirmeyi düşünmedikleri konusuluyor.

CEVAP

Ama geldiklerinde 64-bit'lik oyunlar daha yüksek detay seviyesine sahip olacak.

5) PCI-X veriyolu AGP'ye göre daha yüksek bant genişliğine sahip. Bu yüzden PCI-X ekran kartları sistem belleğine çok daha hızlı ulaşabiliyor. PCI-X kesin olarak AGP'den daha iyi.

6) Ürün tavsiyeleri için Donanım Pazarı'na bakınız.

7) Çift kanal bellek, RAM'ler ile işlemci arasındaki veriyolunu iki katına çıkarıyor ve performansı artırıyor.

Sorular gibi cevaplar da uzun oldu ama eminim pek çok kişinin merak ettiği noktalara değindik. Ayrıca soruların azıcık terletse de hiç de sıkmadı =)

PC ZAMANLA YAVAŞLAR MI?

Selam Level ailesi, sizi 5 yıldır takip ediyorum ve bu size ilk mailim.

SORU

Soruma hemen geçeyim... Bende P3 800MHz 256MB SD-RAM ve 32MB ekran kartı vardı. Genarals: Zero Hour ilk yüklediğimde gayet normal çalışıyordu. Sonra internet bağladık ve virüs girdiği için tamire gönderdik. Tamirden sonra tekrar yüklediğimde biraz yavaşlamış gibi geldi. Yani bilgisayarlar bir zamandan sonra yavaşlıyor mu? Cevaplarsanız sevinirim.

Ozan Bektaşoğlu

Selam Ozan, Bilgisayarların performansı zamanla azalmaz. Ancak kurulu olan program ve sürücüler değiştirir performansı. Senin bilgisayarında performan-

sın düşmüş olmasının iki sebebi olabilir. Ya tamirde bilgisayara format atılmıştır ve eskisinden farklı bir sürücü yüklenmiştir. Yeni sürücü eskisine göre daha yavaş çalışıyordu. Belki de virüsleri temizledikten sonra bir anti-virüs ve güvenlik duvarı programı kurmuşlardır. Geri planda bunlar çalıştığı için performans düşüyordu.

EKRAN KARTIMI DEĞİŞTİRDİLER

Merhaba Sevgili Level ve Tuğbek, vakit kaybetmeden sorularıma geçiyorum çünkü şu anda sinirden neredeyse bilgisayarı kırmak üzereyim. Benim bilgisayarım 3,5 yıldır kususuz çalışıyordu (2.6GHz P4, 512MB DDR-RAM 128MB HIS ATI Radeon 9600PRO) bu bilgisayarına ben DVD yazıcı taktırmaya götürdüm. Bilgisayarım DVD yazıcıyı takarken bilgisayar da kontrol etti ve benim ekran kartımın fanının erimiş olduğunu gördü (daha doğrusu yamulmuş ve dönemediğini) ve eğer ekran kartını değiştirmezsem ekran kartının yanabileceğini söyledi. Ya da İstanbul'dan ekran kartının fanının getirilebileceğini söyledi (Ben Ankara'da oturuyorum) ama bana fana verilecek paranın değmediğini söyledi. Sonra ben yeni bir ekran kartı almak zorunda da kaldım özellikleri: Asus A9550GE 256MB 128 bit.

Bu ekran kartı benim bilgisayarına takıldı ben o gün eve döndüğümde bir kaç oyun denedim ve ekran kartından memnun kalmadım. Örneğin:SWAT 4 veya GTA San Andreas oynarken oyunun FPS'sinde eskiye oranla ciddi düşmeler var. Eskiden Swat 4'te 35'in altına rahat rahat düşmeyen FPS 15,20,13'lerde dolaşiyor bunun üzerine ekran kartının son yamalarını yükledim ama fayda etmedi.

Zaten bunlardan sonra GTA San Andreas oynarken (daha oyunu açalı 15dk olmuştu) bilgisayar birden kendiliğinden kapandı sonra bilgisayarı açtığımda "hardware monitor found an error" yazısı yazdı ve adware BIOS ekranı açıldı. Sonra ben save & exit dedim ve bu sorunun oyundan kaynaklandığını düşündüm. Fakat sonra dikkat ettim bunu tüm oyunlarda yapmaya başladı. Sonra bunu bilgisayarcıma söyledim ve bilgisayarı ona götürdüm orda bilgisayarcıma verdim ve iki gün sonra bilgisayarı geri aldım.

Adamlar bana onlarda öyle bir sorun olmadığını söyledi. Size soruyorum ben şimdi ne yapmalıyım? Bunu nasıl düzeltebilirim? Bir de mantiken A9550GE 256MB, His ATI Radeon 9600 Pro'dan daha iyi performans vermesi gerekmiyor mu? Bu mektubumu dergide yayınlayıp yayınlamayacağınız size kalmış ama ne olur bana cevap verin.

Hazar Güraydın

Selam Hazar, Başına gelen olayı hepimiz daha iyi anlayalım diye farazi bir hikâye anlatacağım. Benim 2002 model bir Peugeot 306'im vardı. Geçenlerde

yeni ses sistemi taktırmak için tamircime götürdüm. Tamircim hoparlörleri takarken radyatörümün yamulduğunu ve bunun beni yolda bırakabileceğini söyledi. Yeni radyatörü İstanbul'dan getirebileceğini ama verilecek para farkına değmeyeceğini söyledi. Ben de bunun üzerine

eski arabamı verip üzerine 3-5 milyar daha koyup yeni bir araba almak zorunda kaldım. Yeni arabam Peugeot 205. Ama 305 kadar memnun değilim.

Sanırım demek istediğimi anlamışsındır. Buna eskiler ne güzel "pire için yorgan yakmak" demişler. Bir ekran kartı fanı değiştirmek yerine güzelim kartı değiştiren zihniyeti müşteriyi kazıklamakla mı suçlayalım yoksa işinden zerre anlamamakla mı? Fazladan RAM'e sahip olsa da 9550 doğal olarak 9600'den kötü bir kart. Daha yeni olması onu 9600'den üstün yapmıyor. Çünkü 9600 orta seviye iken 9550 ise alt seviyede bir ekran kartı.

Bence süratle hareket edip eski kartını geri al ve işten anlayan bir bilgisayarcıya fanını değiştir.

FX-55 BULAMIYORUM

İyi günler. Öncelikle sizi bu kadar basit bir soru için meşgul ettiğimden dolayı özür dilerim. Ancak derginizin sistem önerilerinde yer alan AMD64 FX-55 işlemciyi bulamıyorum. Belki eskisi gibi parçaların hangi sitelerden olduğunu yazarsınız memnun oluruz açıkçası.

Bunun neden olduğu fiyat farkı-müşteri firma kavgası olayını da yazmıştınız, önceki sayıda galiba, siz de haklısınız. Firmayı/siteyi söyleseniz fiyat vermemeniz gerekir o zamanda dimi? Açıkçası, mağdur oldum bulamıyorum. Belki nerede gördüğünüzü hatırlarsınız. Bağışlayın, affınıza sığınıyorum Yüce, ne olur kıymayın bana, ama yardımcı olursanız da sevinirim hani =).

Blueheron

Selam Blueheron, BF42tr'ın sunucusunda BF2 oynuyor musun? Orda ara sıra oynadığım bir Blueheron var da. Neyse senin sorunun ülkemizin acı gerçeklerinden biri. Nedense her ürünün en üst seviye modelleri ülkemize geliyor ama şu işlemcilerin üst seviyesini bulmak zor oluyor. Benim tavsiyem Boğaziçi Bilgisayara sorman. www.bogazici.com.tr adresinde adres ve telefonlarını bulabilirsin. Herhalde en rahat onlar bulurlar. Ben de orada görüştüm zaten.

Diğer yandan şu aralar Donanım Pazarı'nın sistemini değiştirmeyi düşünmüyorum. Eski sistemde çok fazla sorun çıkıyordu. Şimdi hangi fiyatı hangi sitede bulduğumuzu yazarsak da siteler bizde de fiyat aynı niye onu yazdınız niye bizi yazmadınız diye başımıza üşüşecek. Eski sistemde birçok distribütörle kavgaya etmek zorunda kalmıştım bir de bunlarla di-
dışmeyelim.

MONİTÖR SARARIYOR

Merhabalar, benim iki tane sorum olacaktı.

1) Çok sık olmasa da bazen monitörde görüntü bir anda sarıya dönüşüyor. Yani

ekran sarının farklı tonlarına bürünüyor. Mo-

nitörün kablosunu çıkarıp tekrar taktığımda sorun geçici olarak düzeliyor. Ama daha sonra tekrar oluyor. Bu neden olabilir?

2) Özellikle (bu baya sık oluyor) masaüstünde ve İnternette dolanırken 1-2 saniye kadar fareyi kıpırdatamıyorum bundan da 1 saniye sonra ekran kararıyor ve yine 1 saniye sora ekran eski haline dönüşüyor. Bu olay bir kaç saniye de bir tekrarlanıyor sonra sorun geçiyor

(geçici olarak). Bazen bu olay PC'nin kendi kendine restart atmasına kadar gidebiliyor.

Eğer cevap yollarsanız çok sevinirim çünkü bu iki sorunumda gerçekten çok sinir bozucu.

Berat Reysen

Selam Berat,
Muhtemelen sorunun monitörün kablosundan kaynaklanıyor. Umalım öyle olsun çünkü aksi takdirde monitörün kendisinde de olabilir. Monitörler bildiğiniz gibi RGB (Red – Gren – Blue) sisteminde çalışır. Yani monitörün farklı kabloları bu üç renge dair verileri ayrı ayrı taşır. Eğer mavi renk veriyi taşıyan kablonun bağlantısında sorun varsa görüntü sararır. İkinci sorunun sebebi de muhtemelen kablodan kaynaklanıyor ve iki sorun birlikte çözülecek.

Yaz geldi neşelenin dedik falan ama aslında şu "Yaz ne güzel, kuşlar cıvı cıvı" mentalitesine kılım bir yandan. En çok da Algida'nın yaz geldi reklamı var ya herkes mutlu, herkes güzel, her yer pırlı pırlı. Gören insan

memleketi değil de Cylon memleketi sanır. Benim memleket bu kadar hijyen değil kardeşim, ben de bu kadar güzel değilim, fazla kilolarım var, tatile de çıkamamışım zaten hiç böyle ufka bakıp dondurma yalarken mutluluktan köşe köşe olacak halimde yok. O açıdan ben bu yaz dondurma yememeyi tercih ederim. En azından kilo veririm de güzelleşirim belki. Zaten kopup duruyor sinir İnternet, modemi camdan atıp telefon hattını Gayrettepe'ye kadar söktükten sonra Telekom'un önünde benzin döküp yakasım var.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS**SORULARINIZI BEKLİYORUZ**

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Yaz ayları donanım fiyatlarına iyi geldi. Sıcaklarla birlikte fiyatlarda biraz eridi. Konfigürasyonlarımızı hiç değiştirmememize rağmen Ekonomik sistemimiz 40\$, İdeal sistem 50\$ ucuzladı. Süper sistem ise hoparlörüne 200\$ fazladan harcamamıza rağmen 300\$ daha ucuz. Fiyat düşüşleri özellikle işlemci ve RAM gibi ana bileşenler ve optik sürücülerde yaşandı. Yeni bilgisayar alacakların gözü aydın.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.pcgold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$99	Pentium 4 640 (LGA 775) \$312	AMD Athlon 64 FX-55 (939 Pin) \$993
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$76	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$108	MSI K8N Diamond \$245
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$51	1GB DDR2-533Kingston(Dual Pack)\$117	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$206
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$63	Samsung SP1213C 120GB \$86	Hitachi Deskstar 7K400 400 GB \$399
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$62	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$140	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE \$531
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$214	Samsung 173P LCD 17" TFT \$463
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$39	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW\$60	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$60
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Live 24-bit \$30	Sound Blaster Audigy 4 \$313
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15	Logitech Internet Pro \$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$60	Razer Diamondback \$60
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-5500 \$523
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$697	\$1,378	\$3,994

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.

Tek hücreden galaktik imparatorluğa

SPORE



Yazan M. Berker Güngör

Yapım
Maxis
Dağıtım
Electronic
Arts
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Strateji
Sistem
PC

Şimdiye kadar oynadığınız pek çok oyunu bir arada hayal edin. Pacman, Populous, Civilization, Imperium Galactica ve daha nicelelerini. Ve öyle bir oyun düşünün ki, tüm bu oyunların ana fikirlerini aynı çatı altında toplansın, ama çingene bohçası gibi

yamalı ve pırtık gözükmesin! Will Wright işte Spore ile bunu yapmayı amaçlıyor. Pacman oynar gibi tek hücreli bir organizmayı kontrol ederek başladığınız oyunda, galaktik imparatorluklar kurabilecek bir seviyeye gelmenizdir burada sözü edilen.

Bu şekilde küçük bir su birikintisi içinde başlayan uygarlığınız zamanla gezegene ve sonra da yıldızlara dek yayılacaktır.

Ama aslında Spore basit bir oyun değil, özellikle de oyunların ve bilgisayar programcılığının gelişimi açısından ele alırsanız. Hatırlar mısınız bilmem, bir süre öne sadece 64 kilobayt büyüklüğünde olan, ama çalıştırıldığında inanılmaz ses ve grafikler ortaya koyan bir program çıkmıştı ortaya. Çoğu insan bu ufacık yazılımın nasıl olup da normalde bir CD içini dolduracak denli kaplama, efekt ve müzik taşıyabildiğini anlayamamıştı.

Ancak programcılıktan biraz anlayanlar, mesela Will Wright, bu yeni yaklaşımın taşıdığı potansiyeli görmüştü. Uzun zaman ve emek harcayarak bir oyundaki her dokuyu, her sesi, her detayı hazırlamak yerine, neden bunları anında ve mantıklı bir yapıda oluşturabilecek kodlar yazılması ki? Bu durum özellikle yeni nesil konsollar için gittikçe artmakta olan oyun yapım maliyetlerini ve sürelerini rahatça aşağı çekebilirdi.

Ama tek faydası bu olmayacaktı elbette. Bu tür bir yazılım oyuncunun kararlarına uygun biçimde tepki verebilir, böylece oyun içeriğini oluşturma işi çaktırmadan oyuncuya yıkılabilir! İlk başta kulağa kötü mü geliyor? Ama bir düşünün, aldığınız bir oyunu biraz oynadıktan sonra tamamen ezberlemek ve bir daha elinizi sürmemek yerine, her seferinde farklı bir yol izlemek ve farklı bir oyunla karşılaşmak güzel olmaz mıydı? Yıllardır oyunların ne kadar tek düze ve yaratıcılıktan yoksun hale geldiklerinden yakınmıyor muyduk?

İşte Spore'un ardında yatan ana fikir de bu zaten. Tek bir amipten başlayarak evrim basamaklarını adım adım tırmanmak, sonunda yıldızlara yayılmış bir uygarlığın efendisi olmak işin sadece görünen kısmı. Burada esas olan ne sizin, ne de diğer oyuncuların yarattıkları uygarlıkların asla birbirinin kopyası olmaması,



Sims serisini ve Spore'u yapan Will Wright



hatta tüm galaksinin her adımda yeniden şekillendirilmesi! Tanrı'yı oynamak mı? Belki o kadar iddialı değil, ama kesinlikle evrende var olmaya çalışan bir zekâyı oynamak diyebiliriz. Yani tüm simülasyonların en büyük, en gerçekçi olanı!

ATEŞİN İCADI

Peki ama nasıl olacak bu iş? Hayat çok da basit değildir ve sonuçta büyüdükçe karmaşıklaşan kendine has bir bürokrasisi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bir oyunda bu karmaşayı ekrana getirmeden ana fikri nasıl işleyebilir, oyuncuları boğmadan onları ekran başına nasıl bağlayabilirsiniz? İşte tam bu noktada devreye yazının başında bahsettiğim programcılık yöntemi giriyor. Spore program olarak son derece esnek ve boşlukları çalışma esnasında önceden belirlenmiş kurallara göre dolduracak yapıda olacak. Biraz daha açalım şunu.

Oyuna küçük bir su birikintisinde sağa sola savrulan ve kendinden güçsüzleri yiyerek hayatta kalmaya çalışan bir bakteri olarak başlıyorsunuz. Yeterince güç topladığınız zaman evrimleşme zamanı geliyor. Zaten oyunun temelinde yatan da bu, yeterince uzun süre hayatta kalmak, güç toplamak ve evrimin bir sonraki basamağına geçmek. Ama nasıl? Tabii ki bir editör sayesinde, açılan editör size yarattığınız üzerinde fiziksel ve zihinsel değişiklikler yaparak ilerleme imkânı veriyor. İşte bu noktada esnek kod yazılımı devreye giriyor, normalde bir oyun yapımcısının her oyuncunun nasıl bir yaratık tasarlamak isteyeceğini bilmesi imkânsızdır. Ama esnek yazılmış bir kod bütün boşlukları otomatik olarak doldurabilir.

Diyelim ki ben kalkıp dört bacaklı bir yaratık tasarladım. Bu yaratığın yürüyüş ve animasyonları program tarafından mantıksal bir çerçeve içinde otomatik olarak tanımlanacaktır. Ama bu kadarla sınırlı da değil, yarattığınız bir mızrağı hangi organıyla kullanacağına, etrafındaki eşyalarla nasıl etkileşim kuracağına ve daha pek çok şeye programın bu esnek yapısı yardımıyla karar verecektir. Daha ileri seviyelerde yaratıklarınızı zeka olarak ta evrim-



leştirdiğinizde binalar dahil inşa edilen her şeyde kendilerine has bir tarzı yakalamak mümkün olacaktır.

Bu şekilde küçük bir su birikintisi içinde başlayan uygarlığınız zamanla gezegene ve sonra da yıldızlara dek yayılacaktır. Ama tüm bu esnada siz hayatın ufak ve can sıkıcı detaylarıyla değil, evrimleşmenin ve diğer türlere karşı verilen mücadelenin stratejisiyle ilgileneceksiniz. İşin içinde kendinizden küçük bakterileri yemekten komşu kentlere tank saldırıları düzenlemeye, hatta düşmanca davranan yıldız sistemlerini havaya uçurmaya dek her şey giriyor.

BİZ DOSTUZ

Ama bir Will Wright oyunu sadece savaş üzerine kurulamaz, bu ne mantıklı olurdu, ne de Wright'ın karakterine uyardı. Evrim oyununda yeterli zekâyı kazandıktan sonra işler değişecek, savaş dışında seçenekler de açılacaktır. Komşularınızla işbirliği içine mi girmek istiyorsunuz? Yıldızlar arasında dolaşıp daha geri türlere akıl hocalığı etmek, ya da onlardan örnekler kaçırp genetik deneyler yapmak mı istiyorsunuz? Barışın habercisi bir federasyon mu arzunuz, yoksa acımasız bir imparatorluk mu kurmalı? Ya daha ileri ve saldırgan türlerle karşılaşırırsanız? Denizde her zaman daha büyük bir balık vardır, değil mi?

Seçenekler neredeyse sonsuz olacak denebilir. Bunun sorumlusu yine esnek programlama, oyunda karşınıza çıkacak olan hemen her şey dünyanın başka bir yerindeki başka bir oyuncunun eseri olacak çünkü. Wright'ın programcıları türler ve onlar hakkındaki tüm bilgileri takas edilmesi çok kolay olan 1 kilobaytlık veri dosyaları halinde hazırlıyorlar. Tüm ihtiyacınız olan şey aktif bir internet bağlantısı, oyunu açtıktan sonraki birkaç saniye içinde bilgisayarınızdaki oyun evreni dünyadaki diğer tüm oyuncuların yarattığı türlerle dolacak. Üstelik karşınızdaki diğer oyuncuların bağlı ve oyunu oynuyor olması da şart değil, çünkü oyun her türün genel davranışını da



oyuncusuna bağlı olarak not edecek. Çok saldırgan bir oyuncunun yarattığı bir tür sizin evreninizde kendi başınayken de saldırgan bir politika izleyecek. Yani diğer oyuncularla birebir yüzyüze strateji kurabileceğiniz gibi, sadece onların yarattığı oyun içeriğini alarak kimseyle muhattap olmadan da evreninizde vakit geçirebileceksiniz. Sonuç her halükarda ilginç olacaktır, tek kişi oynasanız bile oyun içeriği asla tahmin edilemeyen, devamlı değişen bir yapıya bürünecektir.

The Sims ile insanları ekran başına bağlayan Will Wright, Spore ile oyun dünyasına yeni ufuklar açabilir mi? Spore oyunculuğunda evrimin bir sonra ki basamağı olabilir mi? Oyunlar her adımı önceden hazırlanmış süreçler olmaktan çıkıp devamlı devinen ve oynayanı her adımda şaşırtan gerçek sanal evrenler haline dönüşebilir mi? Yapılmak istenen bu, er ya da geç olması gereken de bu. Ama bunu Will Wright ve Spore mu, yoksa başka birileri mi başaracak, bekleyip göreceğiz. [bitti]



Yazan Burak Akmenek



Yapım
Nival
Interactive
Dağıtım
Novy Disk
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Taktik/RPG
Sistem
PC

Night Watch

Bir filmin oyunu ancak bu kadar iyi olabilir.

Nightwatch, daha önce adını Silent Storm'dan da hatırlayacağınız Nival Interactive'e ait. Oyun Silent Storm'da ki gerçek zamanlı hareket-sıra tabanlı savaş mantığını kullanıyor. Fakat oyunun konusu, son derece etkileyici bir film olan Nightwatch'dan alındığı için içeriği de en az o kadar etkileyici. Önceki oyunda özellikle çevre ile olan iletişimi başarılı kullanan yapımcılar bu kez de aynı sistemi geliştirerek devam etmişler. Nightwatch'ın senaryosu ise Rusya'nın modern bilim kurgu yazarı Sergey Lukyanenko'ya ait.

KİM OLMAK İSTERSİNİZ?

Oyunda iyi ve kötü olmak üzere iki taraf var. Biz kendilerini "diğerleri" olarak tanıtan, karanlık ve aydınlık arasındaki anlaşmayı koruyan bir grubun üyelerini yönetiyoruz.

Günümüzde geçen, fakat fantastik bir konuya sahip olan oyunda karakterimize bir sınıf seçerek oyuna başlıyoruz. Enchanter, Shapeshifter ve Wizard oyunda bulunan üç sınıf. Shapeshifter, şekil değiştirebilen, savaşçı sınıfı olarak isimlendirilebilir. İstediginde bir doberman olarak savaşabiliyor. Enchanter, etraftaki eşyaları etkileyerek işe yarayan silahlar haline



getirebiliyor. Wizard ise geleneksel fantezi oyunlarından alışık olduğumuz, büyü kullanan sınıf. Fakat aynı zamanda psişik yeteneklere de sahip. Zaten bu yeteneğinden telekinesis sizi oldukça eğlendirecek. Uzak mesafeden vurarak rakibinizi fırlatabildiğiniz bu yetenekle rakibinizi ne kadar çok yere çarparsanız, o kadar zarar verebiliyorsunuz. Mesela otobüs durağına fırlattığınız rakibiniz durağa çarptığında fazladan zarar alıyor. İşte burada oyunun en eğlenceli kısmını görebiliyorsunuz. Tıpkı Matrix filminde olduğu gibi burada da adamı vurduğunuz yer dağılıyor. Yani durağın direkleri eğiliyor, camları patlıyor. Eğer trene çarparsanız trenin tüm camları patlıyor ve tren hafif yamuluyor. Bu etkileşim oyunadaki dövüşleri oldukça eğlenceli bir hale getiriyor. Karakterlerin bazı yetenekleri alacakaranlık boyutuna geçtiklerinde çalışıyor. Bu boyutta normal hayatta olanlara vurabiliyorsunuz, ama onlar sizi göremediği için devamlı dayak yiyip ölüyor. Bu boyuta geçerken enerji harcıyorsunuz. Eğer karşı taraf bu boyuta geçerse normal dünyada onları göremediğiniz için siz de alacakaranlığa geçmelisi-



niz. Bu geçişi yaptığınızda bazı yeteneklerinizi kaybederken bazılarını da kullanılabilir hale getiriyorsunuz. Aynı zamanda sıra her size geldiğinde az da büyü enerjiniz tükeniyor.

YETENEK DEMİŞKEN

Oyunda karakterlerin yetenekleri var ve bunları level atladıkça alabiliyorsunuz. Yetenekleriniz kullandıkça gelişiyor. Özellikle başlarda yapacağınız seçimler oyun tarzınızı oldukça etkiliyor.

Nightshift, geldiğinde beni World of Warcraft'ın başından bir süreliğine kaldıracak gibi görünüyor. Oyunun yarısı tamamlandıktan ve bir bölümünü Rusça oynamak zorunda kaldığımdan size oynanış dışında daha çok bilgi vermek isterdim, ama maalesef Rusça'da "Seni seviyorum"dan başka kelime bilmiyorum. [bitti]

E3

Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğбек Ölek

BÖLÜM 1/2

BİR YIL BU ANI BEKLEDİK VE ACISINI DA ÇIKARTTIK DOĞRUSU. İŞTE ÖNÜMÜZDEKİ 365 GÜNÜMÜZÜ ÖNÜNDE GEÇİRECEĞİMİZ OYUNLAR!

MANİA 2005



GİTTİK, GÖRDÜK VE BİR SÜRÜ OYUN OYNADIK!

Her yıl mayıs ayının sonunda gökyüzüne bakarsanız, biz dergi editörlerinin sıcak yörelere doğru göçtüğümüzü görürsünüz. Bu göçün sebebi elbette üreme mevsimimizin gelmiş olması değildir. Önümüzdeki bir yıl oynayacağımız oyunları görmektir bu göçün amacı. Hele ki bu yıl şimdiye kadar gelmiş geçmiş en önemli E3 idi, yeni nesil konsollar açıklanacaktı.

Yeni nesil hakkında gördüklerimizi ve tüm bildiklerimizi geçen sayımızdaki dosyamızda okudunuz. Peki ya PC'ler, şimdiki nesil ne olacak? Gördüğümüz tüm oyunlar serap değillerse eğer, ortalık bir şenlenecek, bir cüm-büş olacak ki sormayın gitsin!



DOSYA | LEVEL 07 2005 | 017



YANINDA JOKER'İ
GÖRDÜĞÜNÜZ
OYUNLARIN
SÜRPRİZ
YAPACAĞINA
İNANIYORUZ
DEMEKTİR.



UNREAL TOURNAMENT 2007

Doksan dakikalık bekleyişin ardından

YAPIM: EPIC GAMES DAĞITIM: MIDWAY TÜR: FPS SİSTEM: PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

Bir buçuk saat! Tam bir buçuk saat kuyrukta bekledim UT2007'nin gösterimine girebilmek için. Sadece 10 kişi alınan odaya girecek 90. insan evladı olduğumu veya göreceğimin grafikleri ötelenmiş bir UT2004 olacağını bilsydim yine de bekler miydim?

Evet, içerideki herkesin "aaa, uuuu" sesleri arasında ben suratımı büzüp oturdum, çünkü bir buçuk saatlik kök salmanın ardından beş

dakika "UT'nin geçmişi" belgeseli, üç dakika "yeni grafik"e karşın sadece iki dakika oynanış izlemeyi bekleliyordum. Gördüklerim muhteşem grafik ve animasyonlar haricinde UT2004'ten pek de farklı değildi. Yeni haritalar ve araçlar da var; ama UT gibi artık tam anlamıyla oturmuş bir oyunu bozmadan yeni bir şey eklemek mümkün değil herhalde.

Daha iyi yapay zekâ, Onslaught ve Assault modunun karışımı olan yeni Conquest modu, şehir içinde savaşılan haritalar var. Grafik ve animasyonlar insanüstü düzeyde. Tüm bunlar UT manyaklarını mest edebilir, ama 3 gün boyunca önümüzdeki yıl oynaya-

cağımız hemen her şeyi görmüş kaşar bir oyun dergisi editörünün yüzünü büzmesini engelleyemedi. -Sinan





DEMOSU

LEVEL
CD ve DVD
1 Zde

CALL OF DUTY 2

“-Yapay zekamız şöyle olacak, böyle olacak” “-Yalancının...?”

YAPIM: INFINITY WARD DAĞITIM: ACTIVISION TÜR: FPS SİSTEM: PC, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ: 2005 SONU

2. Dünya Savaşı'nın her çatışmasının her anını tekrar tekrar yaşamış gibiyim. 2. Dünya Savaşı FPS'leri sağ olsun, atlanmadık uçak, girilmediği Fransız köyü, vurulmadık Nazi kalmadı. Peki, o zaman ne-

den Call of Duty 2'yi oynamak için deliriyorum?! Manyadım mı 2DS oyunları oynaya oynaya? Psikolog yok mu psikolog?!

Müthiş görünen grafikleri falan bir yana, CoD 2'yi amansızca beklememin yegane sebebi, artık çizgisel olmayan oynanışı. Galiba Brothers in Arms'dan çok iyi dersler çıkartmış Infinity Ward. Takım yönetimine daha fazla yer veriliyor ve ateşle koruma, yandan

sarma gibi manevralar yapmanız gerekiyor. Savaş alanları da çok büyük ve görevinize ne şekilde ulaşacağınıza oynarken siz karar veriyorsunuz.

Activision konferansı sırasında geçmeniz gereken önemli bir noktaya düşman askerlerin sabit makineli tüfeği taşıyıp umutsuzca korumaya çalıştığını görünce yapımcılara “acaba bu daha önceden hazırlanmış bir durum mu, yoksa yapay zekâ mı karar verdi?” diye sormadan edemedim. Onlar da beni kırmayıp kibarca “Bu durum önceden hazırlanmıştı, ama yapay zekânın sizin takım taktiklerinize cevap verecek şekilde şaşırtıcı şeyler yaptığını göreceksiniz” dediler. Normalde böylesine suya sabuna dokunmayan klişe cevaba “yapay zekâ my ass!” derdim, ama işin adı Call of Duty olunca akan sular duruyor. -Sinan



◀ Bu yaz tatilde nereye gitmeyeceğimizi biliyorum.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Atlantis derinlere gömüldükten sonra...

YAPIM: FUNCOM DAĞITIM: FUNCOM TÜR: RYO / DEVASA RYO SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: İLKBAHAR 2006

Devasa rol yapma oyunları hızla alıştığımız kalıplarından kurtuluyor. Önce Guild Wars'un (bu ay incelendi) aylık ücret ödemediğiniz sistemi geldi. Şimdi de tek başına oynamayı seven, ama devasa oyunlara da ilgi duyanları meraklandıracak “20 saat tek başına oyna, beğenirsen online devam edersin” modeli Age of Conan geliyor.

Age of Conan'ın gösterimine girdiğimde yapımcılardan Gaude Godager hemen önümdeki iki abiye hararetli bir şekilde oyunlarının ne kadar iyi olduğunu anlatmaya başlamıştı bile. Sonradan öğrendim ki bu ağabeyler Fabble: Lost Chapters'ın yapım ekibindenmiş. Arada Gaude'ü



bozmak için sordular: “Oyununuzda kaç quest var, 40-50 civarında mı?”. Gaude tüm efendiliğiyle “Hayır, 200 civarında, zaten Anarchy Online için çalışan müthiş bir içerik ekibimiz var” cevabını verince, yüzlerinin aldığı ifadeyi görmeyi istedim. Gerçi, ben de görmek istemedim; arkalarında otuyordum, göremedim.

Oyunun tek kişilik kısmında günlük işlerine bakan yapay zekâ, gece/gündüz döngüsü, Conan'dan bekleyeceğimiz karanlık ve vahşi dünyaya özgü her şey var. Farklı sonlardan birine ulaşıp tek kişilik oyunu bitirdiğinizdeyse,



hikâye tamamlanacak ama daha büyük bir maceranın başlangıcında olacaksınız: Bu noktada, eğer isterseniz, o kadar zaman boyunca geliştirdiğiniz karakterinizi alıp devasa Hyborian kitasına girebileceksiniz.

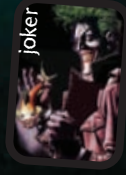
Sırf “Conan” adını taşıması bile yüz binlerce satmasını garantilerdi. Ama Funcom (Anarchy Online, The Longest Journey) bu ismin arkasına sığınmamış ve risk alıp yeni bir tarz denemeye karar vermiş. Saygıyla eğiliyorum. -Sinan

KING KONG

Peter Jackson bu kez bizim için çalışıyor

YAPIM: UBISOFT DAĞITIM: UBISOFT TÜR: AKSİYON

SİSTEM: PC, PS2, XBOX, GC, PS3, XBOX 360, PSP, DS ÇIKIŞ TARİHİ: 2005 SONU



Yüzüklerin Efendisi üçleme-sinden sonra, Peter Jackson "onu yönetmen olmaya iten" King Kong'u yeniden çekmeye başladı. Eş zamanlı olarak oyunu da yapıyor ve Jackson tarafından sıkı kontrol altında tutuluyor. Ve bu işte Peter ortağını çok iyi seçmiş doğrusu: King Kong'un oyununu Beyond Good & Evil'i da yapmış olan Michael Ancel hazırlıyor. Aman suratınızı niye asiyorsunuz? Film oyunları genelde kötü mü olur? O zaman şaşırma hazırlan.

Eğer görüntü alırsak sekiz güvenlik görevlisi tarafından nazikçe (!) dışarıya çıkartılacağız konusunda uyarıldık. Sonra King Kong'u izlemeye başladık. Karanlık, puslu bir bataklıkta üç kişi. Bunlardan birini FPS bakış açısıyla biz yönetiyoruz. Di-

ğerlerinde bulunan kameradan savaşçı veya asker olmadığımızı anlıyoruz. Önemli bir çekim için bu bataklıktayız. Kameranın şekli oyunun (ve filmin) 1950'lerde geçtiğini çıkarıyor.

Birden, orman yanıyor! Ağaçlar kibrit çöpü gibi savrulurken "O"nu görüyoruz: Efsanevi canavar King Kong! Elinde genç bir kadın, ormanın derinliklerine doğru ilerliyor. Peşinden koşmaya başlıyoruz ama yakalayamıyoruz... Yine sessizlik.

Derinden ama hızla yaklaşan ayak sesleri duyuyoruz. Kong olabilir mi? Kameraman yine çekime başlarken biz de ormana gözlerimizi dikiyoruz ve... Tyrannasaurus Rex?! Devasa dinazor üstümüze üstümüze gelirken kameraman arka taraftaki harabeye sığınıyor. Dev hayvan bir tarafımızı ısırtıyor ve ekran bulanıklaşıyor. Yerdeki iskelete girmiş bir mızrağı alıp T-Rex'e saplıyoruz, ama bana mısın demiyor. Kaçmaya başlıyoruz.

Bir sonraki sahne: Derme çatma bir salda hızla akan nehir boyunca savrulurken ilerliyoruz. Ama bizimkilerde bir panik havası var. Neden olduğunu az sonra anlıyoruz, T-Rex nehir boyunca peşimizden koşuyor! 15 metrelik hayvan yaklaştıkça biz küçülüyoruz. Tam son duamızı edeceken, nehir hızla yön değiştiriyor. Son anda kurtulmamıza şükredeceken ne görüyoruz? İkinci bir T-Rex! Nehir yavaşlıyor, dinazorlar çember çizerek yaklaşıyor, kaçınılmaz sonu bekliyoruz...

King Kong dinozorların ortasına atlıyor! Birini tutup savuruyor, etraftaki ağaçları yıkarak.

Diğeriyle güreşiyor, "hayvani güç" tanımını aşan hareketlerle alıp yere çalıyor. Ellerini sokup içerden çenesini tutuyor, normal olamayacak bir açığa gelene kadar açıyor. Sağsız bir çatırtı ve T-Rex cansız yerde kalıyor. Bu sırada ormanın derinliklerinden bir kadın çığlığı geliyor, diğer T-Rex kendine yeni bir kurban bulmuş olmalı! O dev cüsseden beklen-

SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2'nin saklı kalmış hazinesini bu kez kaçırmayın

YAPIM: SCEI DAĞITIM: SCEE TÜR: AKSİYON ADVENTURE
SİSTEM: PS2 ÇIKIŞ TARİHİ: 2006 BAŞI

Colossus'u neden mi merakla bekliyorum? Playstation 2 çıktığında çok iyi bir oyunu vardı, ama pek az kimse biliyor onu: ICO. Shadow of the Colossus ICO'nun devam oyunu değil ama onun yapımcıları hazırlıyor ve en az ICO kadar yaratıcı fikirler içeriyor.

Colossus'ta yapmanız gereken, 16 tane Colossus'u yenip güçlerini almak. Bu sayede sevgilinizi kurtaracak güce sahip olacaksınız. Ama Colossus'lar, nasıl desem, biraz BÜYÜK. Bir King Kong, bir gökdelen, bazıları bir dağ kadar büyük. Hiç korkmayın, et, taş, toprak ve metalden oluşan bu yaratıklara karşı siz de tepeden tırnağa silahlısınız: Bir yay, bir kılıç ve bir de atınız var.

İlginizi çekti mi? Çekmeli, çünkü Colossus inanılmaz bir oyun. Masalsı grafikleri ve oynanışı daha önce gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyor. Colossus şimdiye kadar gördüğüm en iyi "tırmanma motoru"na sahip. Her Colossus'un zayıf noktaları var ve onlara ulaşmak için de üzerine tırmanmak için kullanacağınız yöntemleri değiştiriyor. Dev yaratıklar yürürken (ve bazıları da uçarken) siz savruluyor, kenarlara, kıllara, neyi bulursanız ona tutunmaya çalışıyorsunuz. Kayıp düşmeden bu devlere nasıl tırmanacağınızı bulmak oyunun büyük bölümünü oluşturuyor.

Oyunun üzerinde geçtiği dünya da en az öldürmeniz gereken Colossus'lar kadar devasa. Atınız Agro'yla gezebileceğiniz birçok yer ve yapılacak birçok görev var. Emin olun, daha önce böyle bir oyun oynamadınız. **-Sinan**



"Aksaray'a
kadar kaç para
yazar abi?"



meyecek bir hızla ağaçlardan, kayalıklardan sallanarak ormanın üstünden hızla ilerliyor Kong. O bu ormanın kralı ve hiç kimse kraliçesini tehdit edemez!

Bu arada unutmadan, oyunda King Kong'u da biz yönetiyoruz. Daha ne isteyebiliriz ki?

-Sinan





THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Bir oyun yüzünden konsol almak

YAPIM: NINTENDO DAĞITIM: NINTENDO TÜR: RYO SİSTEM: GAMECUBE ÇIKIŞ TARİHİ: ARALIK

Öyle bir seri düşünün ki, masal gibi bir dünyada, hep tekrarlanan bir hikâyeyi anlat-sın. Ama aynı zamanda hiç-bir oyunun birbirine alakası olmasın. Sevgi, fedakârlık ve macera olsun içinde. O kadar sevilsin ki PS3 ve Xbox 360'ın gösterilmesi on binlerce oyuncunun umurunda bile olmasın. Hemen her dergi ve web sitesi tarafından "E3'ün En İyisi" seçilsin. İşte Zelda böyle bir oyun.

Nintendo'nun başarısının

sırrı üç kelimedede yatıyor: Oynanış, yaratıcılık ve karakterler. Kendi konsollarına özgü öyle oyunları var ki, eğer oynamazsanız hayatınızda bir şeyler hep eksik kalıyor. Birkaç ay önce incelediğim Zelda: Windwaker'la bunu anladım. Beni rahatlatan, mutlu eden bir oyun Windwaker. Gerilmeden, ama beynimi zorlayarak oynuyorum. Devasa ve kesintisiz bir dünyada geçmesine rağmen her adada, her mekânda yepyeni bir şeyler göreceğimi biliyorum. Tuhaf olsada tüm problemlerin mantıklı olduğunu biliyorum. İşte Zelda böyle bir oyun.

Twilight Princess'ta da Nintendo bu büyü-yü kullanmış. Grafikler çok daha olgun ve inanılmaz güzellikte. Oynanış zengin, dev gibi bir

dünyada yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki, içinde kayboluyorsunuz. Dev gibi bir dünya mı dedim? Aslında İKİ diyecektim, çünkü bu kez Hyrule'un karanlık bir versiyonu da var ve gerçek Hyrule'u giderek yutuyor. Tıpkı Link gibi. Evet, fanların gözlerini pörtletecek bir değişim geçirmiş Link, o yeşil kukuletasının altında artık bir kurt adam var!

İşte size muhteşem bir oyun. Yapımcısı en az Hideo Kojima kadar büyük bir oyun dehası olan Shiguru Miyamoto (Zelda, Donkey Kong ve Mario Bros dünyalarının yaratıcısı). Oyun oynamanın özünde ne olduğunu bize hatırlatacak daha çok oyuna ihtiyacımız var. Twilight Princess gibi oyunlara...-Sinan

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

= Kuzuların Sessizliği + CSI + Kazıklı Voyvoda

YAPIM: MONOLITH DAĞITIM: SEGA TÜR: FPS SİSTEM: PC, PS3, XBOX360 ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

F.E.A.R. daha çıkmamışken Monolith'in elini attığı ikinci FPS oyunu Condemned. Aslında FPS demek pek doğru değil, F.E.A.R.'in aksine ateşli silahlardan çok etrafta ne bulursanız onu silah olarak kullanıyorsunuz. Gevşek bir su borusu, ucunda beton olan bir tahta, mermisi biten tüfek, kopuk bir dolap kapısı... Uygun olan her şeyi alıp silah olarak kullanabiliyor olmanız iyi, ama karşınızdakilerin de aynı şeyi yapabildiklerini unutmayın.

Karşınızda kimler mi var? Şehrin en izbe, en kokuşmuş mahallelerinde yaşayan ev-



sizler, uğursuzlar, katiller. Bir şey onları yavaş yavaş çıldırtıyor. Peşinden koştuğunuz seri katillerin de onların arasından çıkmış olması gerekiyor, ama bu anlamsız nefret niye ki? Özel bir araştırma polisi olarak, elinizdeki gelişmiş

aletleri kullanarak ipucu toplamanız, şehrin bu zavallı yerindeki insanları delirten sebebi bulmanız gerekecek.

Şunu fark ettim ki; binlerce insanın ve sesin birbirine karıştığı, en güzel California kızlarının etrafta koşuşturduğu bir ortamda korku oyunu incelemek pek mümkün değilmiş. Karanlık bir odada, 4+1 ses sistemiyle oynamak lazım bu oyunu. İlk izlenimim, oynanışın pek keskin olmadığı yönünde. Elinizdeki silahı savunma veya saldırı için kullanırken zamanlama çok önemli, oyun bunu biraz kaçırıyor gibi. Ama bunu yapanların diğer oyunu F.E.A.R.'i görünce, Condemned'in birkaç ay sonra alacağı hali düşünüp ürktüm! Bu adamlar korkutmayı biliyor!

(Spottaki Kazıklı Voyvoda neyin nesi derse-niz, elinde sopayla birilerine dalan ünlü kişi gelmedi aklıma. Berker?) -Sinan

COMPANY OF HEROES

101. Hava ... 2. Dünya... Gerçek zamanlı...

YAPIM: RELIC DAĞITIM: THQ TÜR: GZS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

"Ama biz bunu daha önce gördüük!" demeyin. Tamam, deyin. Çünkü 2. Dünya Savaşı'nın tek kahramanı (!) Amerikan 101. Hava İndirme taburunun tüm çarpışmaları en iki kere işlenmiştir, ya FPS ya da bir strateji oyununda. Lakin, bu kez kazın ayağı biraz farklı. Tam bir fizik modellemesi, tamamen hasar alabilen bir çevre var. Sürekli parçalanan bir savaş alanında alıştığımız strateji taktikleriyle oynamamız mümkün değil. Tanklar cüsselerinin izin verdiği duvarları yıkabiliyor, top atışı bir binaya ikinci giri açabiliyor. Askerler çok gerçekçi davranıyorlar, her biri canlı birer asker, Barracks'dan tıklanarak geliyorlar değil. Grafikler ve ses efektleri de muazzam. Eee, hazır mı? Warhammer: Dawn o... pan Relic olunca, ilgimizi çekiyor. -Sinan



3 trendleri

GRAFİK VE SES BİTTİ, SIRA FİZİKTE

Artık hemen hemen bütün oyunlar 5.1 ses desteğine sahip ve E3'te kötü grafikli bir oyun dahi bulmak mümkün değil. Artık grafiklerde çok yüksek bir standart yakalandığı için diğer oyunların arasından sıyrılmak için firmaların çoğu fizik konusuna odaklanmıştır. Oyunların hemen hemen tümü Havoc veya Aegia gibi gelişmiş fizik motorları kullanıyordu. En büyük sükseyi Cell işlemcisi sayesinde bırakan dinamik hesaplamaları, patlamalarda ısınan gazın yaptığı basınç ile duvarların kırılıp dağılmasını simüle eden PlayStation 3... - Tuğбек



HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Ahdım var! Seninle bir daha asla demiştim! Yine de...

YAPIM: NIVAL INTERACTIVE DAĞITIM: UBISOFT TÜR: STS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: 2006 BAŞI

İmdat! Heroes görmek istemiyorum! Bu nasıl bir merettir biliyor musunuz?! Biliyorsunuzdur tabii, ucundan azıcık bulaşsanız da yakanızı bırakmayan bir strateji oyunudur Heroes. "Bir skill daha alayım, bir tane daha Black Dragon edineyim" derken kendinizi kaybedersiniz. Ama benim üzerimdeki laneti apayrıdır. Üçüncü oyunu aldığım final haftasına girmek üzereydik... Heroes (ve azıcık

da olsa, kendi iradesizliğim) yüzünden altı dersten büte kaldım! Kurtulduğumu zannederken, dördüncü oyunun geleceğini duydum. Geldi de. Kaçtım saklandım, ama olmadı. 26 yaşında su çiçeğine yakalanmış ve doktor tarafından 10 gün ev hapsine gönderilmişim. Ve yanımda hangi oyun vardı bilin bakalım? Heroes 4! Herkes dergide takır takır Dungeon Siege, Jedi Outcast oynarken 10 gün boyunca beynimi yedim Heroes 4'le! Bir daha Heroes görmek istemiyordum!

Lakin, bu yıl E3'te gördüm. Görmez olaydım, yine sardı meret. 3D grafikleri harika olmuş doğrusu. Hem harita, hem şehirler, hem

de savaş ekranları mükemmel görünüyor. Silent Storm serisini yapan amcılar Heroes 5 üzerinde de gayet iyi iş çıkartmışlar. Şehirler devasa kuleler etrafında kurulmuş.

Savaş alanları biraz daha küçük, hareket alanımız daha kısıtlı olacak. Ama Disciples'daki gibi durduğunuz yerden de vurmuyacaksınız, hareket edeceğinizi "peteği" belirlemek, rakibin hareketlerine göre taktik belirlemek oyunun stratejisinin önemli bir parçası. Bunun haricindeki oynanış ise hemen hemen hiç değişmiyor, ki bu korkunç bir şey! Yine aç gözlülüğümüzün esiri olacağız Heroes 5'in karşısında. Biri beni kurtarsın! -Sinan





PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Yeminimi bozдум hüleeaaan!

YAPIM: UBISOFT DAĞITIM: UBISOFT TÜR: AKSİYON SİSTEM: PC, PS2, XBOX, GC ÇIKIŞ TARİHİ: 2005 SONBAHAR

Ben hala kararımı veremedim bu konu üzerine: Hangi konu? Prince'ın yeni, karanlık tarzını sevip sevmediğim konusu. Ama seviyorum galiba... Yok yok, ilkinin masalsi havası daha iyiydi... Karar veremedim gördüğünüz gibi.

Üçüncü oyunda işler iyice karışıyor. İlk iki oyunun hikâyesi hala devam ediyor ve prensimiz geçmişe gidip, iki kadın kurtarıp, yaratılmasına engel olduğu halde hala kendini Zaman Kumları'nın pençesinden kurtaramamış. Memleketi olan Babil'e döner, ama Babil işgal edilmiş ve yıkım halindedir. Yaptıklarının korkunç sonuçları da peşindedir prensin. Canını ve sevdiği kadın(lar)ı kurtarmak için son ve en korkunç fedakarlığını yapar: Karanlık tarafını serbest bırakır.

Dark Prince beyaz saçlı, oldukça karizmatik bir karakter. Hareketleri çok daha acımasızca ve kırbaç/dikenli tel karışımı silahıyla düşmanlarını parça parça ediyor.



Karanlık prens ile paralel bir boyuta geçiyoruz (birisi Soul Reaver mı dedi?).

Esas prensimizin hareketleri de daha gelişmiş. İlk oyundakinden daha karmaşık olmasını diliyorum (E3'te oynanabilir versiyonu yoktu, hazır bir bölümü Ubisoft görevlisi oynuyordu). Ama koşarken ve düşerken yapabildiğiniz yeni hareketler çok şık gözüküyor. CD'deki videoyu seyredin, ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Prens, hatalarından ve duyduğu pişmanlık yüzünden iyice karanlık bir tip olup çıkmıştı. İyi oldu bu "kanka kılıç" meselesi, belki Dark Prince onu biraz neşelendirir. -Sinan

E3 trendleri

YENİ KONSOL UYDURMAYALIM LÜTFEN!

Geçen sene E3'ün her yanında adı sanı duyulmamış konsolmuş cihazlar vardı. Bunların bazıları PC/konsol karışımı cihazlar, bir çoğu mobil oyun cihazları ve bazıları da Phantom gibi oyun servisleriydi. Ama ağızları yanmış olacak ki bu sene hiç birinden eser yoktu.

DEVASA OLSUN ONLINE OLSUN

Everquest ile patlayan devasa online oyunlar pazarı son iki senedir tekliliyordu. Oyunların çokluğu ve yeterli kâr elde edememeleri yapımcıların gözünü korkutmuştu. Ama bu sene devasa online oyunlarda tam bir patlama yaşandı. Bunda elbette Kore firmalarının da etkisi var ama furar alanındaki yüzden fazla yeni devasa online oyun eğilimin yine bu yöne kaydığını gösteriyor. -Tuğbek

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

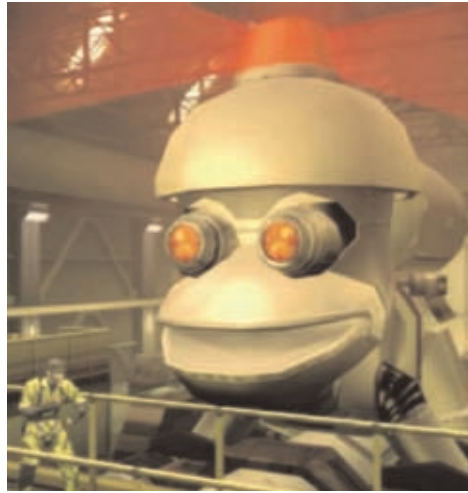
Hideo abi, yeni şirketin hayırlı olsun abi. Yaparız abi, bi proje vardı da abi...

YAPIM: KOJIMA PRODUCTIONS DAĞITIM: KONAMI TÜR: AKSİYON SİSTEM: PS2 ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

2 yıl önce MGS 2: Substance'da olduğu gibi, MGS 3 de genişliyor. Subsistence, muhteşem oyun MGS 3'e birçok yenilik ekliyor, ama ana hikaye ve oynanış aynı kalacak, baştan söyleyeyim.

Görünüşe göre MGS 3'ün izometrik kamerası çok tepki almış. Beni hiç rahatsız etmemişti valla, ayıla bayıla oynamıştım. Ama Subsistence'da kamerayı istediğiniz gibi yönetebiliyorsunuz.

Subsistence'in sekiz kişilik online modunda takım deatchmatch modu ve bir kişinin Snake, diğer herkesin düşman olduğu Snake vs. Enemies modu var. Online modunda kamuflaj ve yakın dövüş önemli yer tutacak.



Substance'daki gibi Subsistence'da da (siz de okurken karıştırmıyor musunuz?) birkaç ufak yenilik var. Amerikan versiyonunda olmayan ara sahne tiyatrosu, Boss karşılaşmalarını yeniden oynayabileceğiniz bir bölüm ve bir yeni maymun yakalama bölümü olacak.

Ama retro (eski) oyunları sevenler için



Subsistence'in diğer ismi "Genome Soldier"ın intikamı" olacak.

Subsistence'in en önemli özelliği MSX için 80'lerde çıkmış olan ilk Metal Gear ve Metal Gear 2'yi de içermesi. Bu iki oyun, MGS3'teki olayların hemen sonrasını anlattığı için hikayede önemli yere sahip. Ama sakın heveslenmeyin, grafik veya oynanış yenilenmedi. Retro oyunculuğun şanına yakışmazdı. -Sinan

INDIGO PROPHECY

Kim demiş adventure oyunları sıkıcı olur diye?

YAPIM: QUANTIC DREAM **DAĞITIM:** ATARI **TÜR:** ADVENTURE **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM

Merakla beklediğim bir oyun Indigo Prophecy. Eski adı Fahrenheit olan oyun, bir adventure olmasına rağmen alıştığımız tarzda değil. Film gibi, gerçek zamanda ilerliyor ve geri dönüşü olmayan hatalar yapabiliyorsunuz.

Oyun tanımadığınız bir adamı restoranın tuvaletinde öldürmenizle başlıyor. Tuhaf bir trans halindeyken işlediğiniz bu cinayetten sonra ilk yapmanız gereken şüphe uyandırmadan restorandan çıkmak. Oynanış basit ama çok değişik. Kullanabileceğiniz bir nesneye yaklaşıncaya onunla yapabilecekleriniz tuş kontrollerine atılıyor. Yanlış seçimleriniz zaman kaybetmenize neden oluyor. Aksiyon sahneleri de sinematik bir şekilde oynanıyor. Broken Sword 3'te olduğu gibi doğru zamanda doğru tuşa basmanızı gerektiriyor. Ürkütücü hikayesi ama daha çok keman yayı gibi gerilmeme sebep olan oynanışı yüzünden Indigo heyecanla beklediğim oyunlar listesinde başlarda yer alıyor.. -Sinan



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Ve sol tarafınıza bakarsanız, bizzat yönettiğim Büyük İskender'i görebilirsiniz.

YAPIM: STAINLESS STEEL **DAĞITIM:** MIDWAY **TÜR:** GZS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU



Tıpkı Blizzard'dan ayrılan herkesin başarılı oyun firmaları kurması gibi (ArenaNet, Flagship Studios) Age of Empires'ı yapan ekipten ayrılanlar da muhteşem oyunlara imza attılar (Rise of Nations, Empire Earth). Empire Earth serilerinin yapımcısı Rick Godman, gerçek zamanlı stratejileri kökten değiştirebilecek bir oyun üzerinde çalışıyor: Rise and Fall.

R&F'i benzerlerinden ayrıran birçok yönü var. Tarihin dört büyük uygarlığını (Yunan, Mısır, Babil ve Roma) yönetiyoruz. Rome Total War'da olduğu gibi kalabalık asker gruplarına emir veriyor, devasa şehir kuşatmalarına giriyoruz. Oyunu bana gösteren firma yetkilisi, kuşatma silahlarına ve onların karşılarına çok önem verdiklerini söylüyordu. Haklıydı da, daha önce görmediğimiz, değişik kuşatma silahları var. Gözümün önünde üstünde trebuskeler olan bir gemi(!) iki sa-

vunma kulesinin attığı dev kancalar tarafından sudan çekilip ikiye bölündü.

R&F tarihi gerçekçiliğe pek önem vermiyor, ama stratejik derinlik ve oynanışındaki yeniliklerle bunu fazlasıyla kapatacak. Gerçek zamanlı stratejilerdeki kullanmak için belli bir süre beklediğiniz süper silahları bilirsiniz. Oyunun benzerlerinden çok büyük bir farkı var: R&F'da süper silah sizsiniz! Büyük İskender veya Kleopatra olarak bizzat savaş alanına

inip korkunç bir savaşçı olarak birliklerinizin yanında savaşabiliyorsunuz. Süresi kısıtlı olan bu özellik oyuna çok değişik ve stratejik bir hava katmış.

Konsollarda asla aynı şekilde yapılamayacak gerçek zamanlı strateji türünün daha çok geliştirilecek yanı olduğunu gösteren ve PC oyunculuğunun gerileme devrine girdiğini söyleyenlere de Osmanlı tokadı gibi incek büyük bir sürpriz Rise & Fall. -Sinan



Collesium'un neden yıkıldığı şimdi belli oldu. Bir de eskiden spor karşılaşmaları şikeliymiş sanırım.



F.E.A.R.

Doymadım, doymadım oynamaya seninle...



◀ F.E.A.R.'da askerlerin yapay zekası en olmadık durumlardan kurtulmalarını sağlıyor. Askerin yukarıdan düşen parçalardan kendini nasıl sakıncılarına dikkat edin.

YAPIM: MONOLITH DAĞITIM: VIVENDI TÜR: FPS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL



◀ Burada da kendini tehlikeden pek sakınmamış yapay zekanın sonunu görüyoruz.

E3'ün kapıları açılır açılmaz güdümlü Sinan gibi gittim buldum F.E.A.R.'ı. Bir ay önce çok oyunculu modunun betasını oynamıştım, ama ben Jesus'la değil yapay zekayla oynamak istiyordum! (Buraya Jesus'un ağzından sitem dolu herhangi bir cümle yazabilirsiniz). Uzun saçlı Capon kızları tarafından korkutulmak, grafiklere çenemi sokmak istiyordum! (niye ki?)

Ahahaaa! Tuğbek'i ezik Scarface'i görmeye yolladıktan sonra gömdüm kendimi F.E.A.R.'a. Kulaklıkla oynadım ve o kalabalıkta bile yüreğim ağzıma geldi! Yoo, yaratık maratık atlamadı üstüme. Rakip askerler yüzünden korktum. Tıpkı ilk Half-Life'daki askerler gibi, bunların da hareketlerinde ve taktiklerinde ürkütücü bir gerçeklik var. Çatışmayı bırakıp kaçıyorlar, ileride toparlanıp yeniden saldırıyorlar. Grafikler falan zaten aşmış, daha önceki ilk bakışlarımızı okuduysanız bu konudaki salyalarımız ellerinize bulaşmıştır.

Arkadaşlar, size diyeceğim şudur: B.U.O.Y.U.N.M.U.H.T.E.Ş.E.M! Eylül hiç bu kadar uzak gelmemişti. -Sinan

GETTING UP! CONTENTS UNDER PRESSURE

Hımm, bu ne tuhaf isim böyle?

YAPIM: THE COLLECTIVE DAĞITIM: ATARI TÜR: AKSİYON SİSTEM: PC, PS2 ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL

Oyunun tam ismi Marc Ecco's Getting Up! Contents Under Pressure. Kısaca MEGUCUP. Bilmeyen birisi için MegaEmin'in düzenlediği ama hep sonuncu olduğu bir PES turnuvasının ismini andıran bu kısaltma, içinde çok ilginç bir oyunu barındırıyor. Şimdi bu tuhaf ismi inceleyerek oyunun özüne hep birlikte varalım.

Marc Ecco: Çok ünlü bir T-Shirt tasarımcısıdır. Aynı zamanda da bir grafiti sanatçısıdır. Bir gün elinde dikiş makinesiyle uyuklarken, akli-

na kendi adına bir oyun yapma fikri gelir. Önce tekstil sektörünün karanlık dünyasını konu alan bir oyun yapmaya karar verir. Oyunun ismi de Marc Ecco's Sewing For The Titan! China is Coming olacaktır. Ama 50 dolara sattığı t-shirt'leri 3 dolara nereden aldığını hatırlayınca bundan vazgeçer.

Getting Up!: Başkaldırmak, devrim. Oyunda baskıcı rejime ve onun kontrolündeki medyaya karşı çıkan, onlara karşı insanları uyandırmaya çalışan bir grafiti sanatçısını yönetiyorsunuz. Bunu da şehrin en alengirli yerlerine (gökdelen tepesi, metro treni, otobüs levhası vs.) grafiti yaparak başarmanız gerekiyor. Tabii bu emelinize karşı çıkan bir ton düşmana da sille tokat girişiyorsunuz. Yani oyun silah yerine tekme yumruk kullan-

dığınız bir nevi Freedom Fighters.

Contents Under Pressure: Baskı altında ideallerine ulaşmaya çalışmak anlamına gelebileceği gibi, grafiti sprey boyası anlamına da gelebilir. Sprey boya basınçlı tüptedir ya, o bağlamda. -Sinan



E3 trendleri

RETRO'YA HÜCUM!

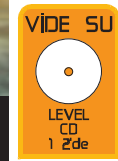
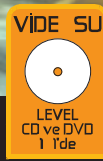
1970 ortalarında doğmuş herkes oyunlarla birlikte büyüdü. Hepimizin çocukluk anılarını Pong'dan başlayıp Atari 2600, Arcade salonları, Nintendo Entertainment System, Commodore 64 veya Amiga'yla ilgili hatıralar oluşturuyor. Ailelerimiz ve çevremizdekiler bize hep "bunlar gelip geçici hevesler, büyüyünce sıkılırsın" demişlerdi ama bir de baktık ki dünyada 30 yaşın üzerinde hala ciddi şekilde oyun oynayan milyonlarca insan var.

İşte bu insanlar, çocukluklarındaki o güzel günleri yeniden yaşamak için, yeni nesiller de hiç tadamadıkları o güzellikleri görmek için yeni bir oyun akımı doğurdu: Retro oyunculuk. Yani eski oyunlara ciddi bir dönüş söz konusu. Emulatorlerden de bahsetmiyorum burada, Avrupa ve Amerika'da 8 ve 16 bit oyun konsollarını ve daha eski oyun cihazlarını, iyi durumdaki oyunlarını alıp satan ciddi miktarda dükkan ve web sitesi var. Son bir yılda eski oyunlara oluşan müthiş merakı fark eden Capcom, Atari, Namco ve Midway gibi firmalar da elden geçirilmiş eski klasikleri paket halinde piyasaya sunmaya başladılar. Hatta direk televizyona bağlanan, içinde birçok C64, NES oyunu olan ve sırf joystick'ten oluşan aparatlar çıktı piyasaya. Görünen o ki eskiye rağbet fena halde artıyor ve bit pazarına nur yağmak üzere. - Sinan



HELLGATE LONDON

Diablo'nun izinde, cehennemin kapılarında...



YAPIM: FLAGSHIP DAĞITIM: NAMCO TÜR: RYO SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: KASIM

Geçen sene E3'de Diablo ve Starcraft'ın yaratıcısı Bill Roper ile röportaj yapmış ve yeni kurduğu oyun stüdyosu ve yeni oyunu üzerine konuşmuştu. Ağzından zorla aldığımız bilgi kırıntıları yeni bir Diablo'nun geldiğini söylüyordu bize. Ama Bill Roper bu E3'e kadar projesinin detaylarını gizli tutmayı başardı. Ama sabreden dervişler gibi muradımıza erdik ve E3'te yeni Diablo'yu uzun uzun oynadık.

Özünde Diablo'ya çok benzese de Hellgate London çok farklı bir oyun. Her şeyden önce oyun modern çağlarda ve Londra'da geçiyor. O kadar şehir içinde neden Londra sizde? Muhteşem mimarisi mi, Roma döneminden kalma kalıntılar mı, Knights Templar geleneği mi, mistik Kelt mitolojisi mi? Hepsinin payı vardır elbette ama gerçek sebep çok farklı: The Tube... Yani Londra metrosu. 1800'lerin ortalarında masonlarca inşa edilen The Tube dünyanın ilk metrosu. Ama ya masonlar kazmamaları gereken bir yerde bulmamaları gereken bir şey buldularsa? Ya 200 sene sonra cehennem yaratıkları dünyaya gelirken metroya binmeye karar veririse?

Cehennemin dünyayı istilasının üzerinden 5 sene geçmiş. Londra'da hayatta kalan bir grup Templar şövalyesi direniyor. Cehennem yaratıklarının topla tüfekte değil eski moda yöntemlerle öldürülebileceğini fark etmiş yeni silahlar yaratmışlar. Ve hiç durmadan umarsız bir savaşa devam ediyorlar. Sadece Londra mı? Bütün dünya mı istila altında? Başka bir yerde insanlık yoluna devam ediyor mu? Bilmiyoruz.

Ama Hellgate özünde Diablo'ya hala çok benziyor. Amacımız hiç durmadan yaratıkları kese kese yolumuzu bulmak, bir yandan experience toplayıp level atlarken yaratıklardan düşen eşyalarla güçlenmeye çalışmak. Aynı Diablo'da olduğu gibi Hellgate'te de haritalar rasgele hazırlanıyor. Yani bir bölüm yüklenirken bir yandan otomatik olarak tasarlanıyor.

Bu yüzden aynı mekândan iki kere geçmiyorsunuz. Ama bu sefer her şey 3D ve oyunun büyük kısmını birinci şahıs açısından görüyoruz. Aslında elinizde kılıç gibi menzili olmayan bir silah varsa oyun üçüncü şahısa geçiyor ve karakterimizi dışardan görüyoruz. Ama uzaktan vuran silahlarda oyunu karakterimizin gözlelerinden oynuyoruz.

Her ne kadar oyun FPS olsa da nişan almak diye bir şey pek yok. Çünkü silahlar ya alan hasarı veriyor ya da yaratıklara kilitlenip imleç tam üzerlerinde olmasa da vuruyor. Ama otomatik nişan sistemlerinin dağa siktim yaratık vurdum saçmalığı yok. Mesela oyundaki en şık silah olan alev makinesinden çıkan alevler ince bir hortum gibi yolunu bulup yaratıkları kavuruyor.

Hellgate London'ı eğlenceli kılacak diğer bir özelliği silahlarının modifiye edilebilirliği. Belki yüzlerce farklı silah olmayacak ama yaratıklardan düşen ek parçalarla sürekli olarak silahlarımızı geliştireceğiz. Oyunun önemli bir kısmı silahları kurcalamakla geçecek.

Farklı oynanış, nefes kesen grafikler ve oyunun altındaki Bill Roper imzası. Hepsi Hellgate'in yılın en iyi oyunlarından biri olacağını garantiliyor. -Tuğbek



CIVILIZATION 4

Eski uygarlık yeni düzen



YAPIM: FIRAXIS DAĞITIM: 2K GAMES TÜR: SIRA TABANLI STRATEJİ SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: KASIM 2005

Oyun dünyasının efsanelerinden biri olması bir yana Civilization tüm oyun serileri içinde en çok saygı duyduğumdur. Böyle olunca E3'de ilk görmek istediğim oyunlardan biri oldu. Ama Civ4'e ulaşmak gerçekten zor ve çetrefilli bir işti. kendisi kapalı kapılar ardındaydı ve ziyaretçilere oldukça geyik bir videosu gösteriliyordu. Üstelik o çetrefilli yolun sonunda oyuna ulaştığınızda oynamak yerine bir göz atmak ve yapımcılardan oyunu dinlemekle yetiniyordunuz.

Peki, 2K'in, 6 ay sonra çıkacak ve rahatça gösterebilecekleri seviyede tamamlanmış bir oyunu bu kadar gizlemesinin sebebi neydi? Aklıma gelen tek cevap oyunun fanlarını ürkütmemek istememeleri. Çünkü Civilization baştan aşağı değişmiş ve Firaxis gerçek-

ten cesur davranmış.

İlk göze çarpan değişiklik oyunun 3D'ye geçmiş olması. Pirates! ta da kullanılan Gamebryo motoru kullanılmış Civ4'de de. 3D grafikler daha mı iyi olmuş dersiniz bence pek de öyle değil. Sanki doğası gereği 2D'de daha şık görünüyordu Civ. Ama hala grafikler üzerinde çalışıyorlar ve 3D motoru kullanmak haritaya yaklaşım uzaklaşma, döndürme ve bir ton detay ekleme imkânı olmuş. Mesela şehrin menüsüne girmeden şehirde hangi binalar üretilmiş az çok görebiliyorsunuz.

Oynanıştaki en büyük değişiklik oyuna eklenmesi. Belli teknolojileri ilk siz bulursanız dinleri keşfedebilecek ve diğer ülkelere yayabileceksiniz. Aynı dinden ülkeler arasında diplomasi daha sıcak olacak ama karşıt dinler

diplomasiyi zora sokabilecek.

Oyunda artık yönetim biçimleri despotizm demokrasi gibi kesin yönetim biçimleri değil. Bunların yerini yurttaşlık hakları almış. Mesela köleliğin kaldırılması, seçme ve seçilme hakkı. Bu hak ve özgürlüklere ne kadar izin verdiğinizi belirleyecek yönetim biçiminizi. Her ırk için de iki lider bulunacak artık. Bunlardan biri kültürel diğeri ise askeri bonuslar verecek.

Oynanışın diğer bir farklı yönü teknoloji ağacının daha esnek olması. Eskiden her teknolojiyi bulmak zorunda değildik ama belli teknolojilere giden yol hep sabitti. Artık farklı yollardan ilerleyerek sonunda aynı teknolojilere ulaşılabilir. Firaxis oyunculardan gelen yakınmaları dinleyip oyundan pollution ve corruption'ı da çıkarmış. Artık kirlilik çevre kalamalarına kusmuşsunuz etkisi yaratmayacak. Bunun yerine şehrin geneline negatif etkileri olacaktır. -Tuğbek

GODFATHER

Aile her şeyden önce gelir

YAPIM: EA DAĞITIM: EA TÜR: AKSİYON ADVENTURE SİSTEM: PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX360 ÇIKIŞ TARİHİ: EKİM

E3'ün en etkileyici oyun şovlarından biri Godfather'ın standındaydı. Geçen ay ön incelemesinde EA'in bu oyuna ne kadar önem verdiğini yazmıştık, E3'te bunu daha iyi gördük. Oyunun kapalı standına girdiğimde küçük grubumuzu tam bir mafya masasına kurulmuş olan oyunun sanatsal yönetmeni Philip Campbell karşıladı. Burada oyunu dinledikten sonra

yandaki sürgülü kapılar açıldı ve yan tarafa, 50'lerin havasında döşenmiş salona geçildi. Ahşap kaplama duvarlar, kocaman deri koltuklar ve eski avizeler. Bu ortamda oyunun havasına iyice gömülmek elde değildi.

Godfather'a kısaca "Kendini aşmış bir Mafia" desek yanlış olmaz sanırım. Çünkü konusu bir yana oyunun türü de Mafia ve GTA'ya oldukça benziyor. Ama daha iyi grafikler haricinde Godfather'ı özel kılan 3 önemli yönü var. Oyunun dünyanın en kült sinema üçlemelerinden birini konu alıyor olması bunların ilki elbette. Üstelik Marlon





RON 2: RISE OF LEGENDS

Yeni bir strateji efsanesi yükseliyor

YAPIM: BIG HUGE GAMES DAĞITIM: MICROSOFT TÜR: RTS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: MAYIS 2006

Brian Reynolds ustası Bruce Shelly'nin Age of Empires ekibinden ayrılıp kendi oyun stüdyosu Big Huge Games'i kurduğunda herkes yıllarca üzerinde çalıştığı AoE tarzında bir oyun yapmasını bekliyordu. Ama bu genç ustanın ilk oyunu Rise of Nations farklı yapısıyla strateji türünü renklendirdi ve açıkçası Age of Empires'in pabucunu dama atmaya başladı.

Herkes Brian Reynolds'dan yeni Rise of Nations'da bu mükemmel formülü geliştirip daha büyük ve gelişmiş bir Rise of Nations yapmasını bekliyordu. Ama o ilk oyunun sadece bir kısmını kullanarak çok farklı bir oyun yapmayı tercih etmiş. Rise of Nations'ın gerçek dünya tarihini takip eden yapısının tersine Rise of Legends tamamen FRP öğelerine yaslıyor sırtını. Üstelik artık gına getiren klasik insan, orc, elf FRP'si değil bu. Kendine has enteresan bir karışım. Rise of Legends'in yer aldığı evren dört farklı ırka ev sahipliği yapıyor. Bunlardan henüz sadece iki tanesini, Vinci ve Alimler'i biliyoruz. İlk ırkımız kendini teknolojiye vermiş ve esin kaynağı Leonardo da Vinci'nin enteresan tasarımlarından geliyor. Alim ırkı ise büyü ve mistisizm ile yoğrulmuş ve ilk bakışta binbir gece masallarını anımsatıyor. Leonardo'nun bilimine karşılık binbir gece masallarının büyüü kulağa çok enteresan geliyor. Açıkçası diğer iki ırkın ne olduğunu deliler gibi merak ediyorum. Ama karşımıza Atlantis falan çıkarsa şaşırılmamak lazım.

Oyunun RTS kısmını oynasam da sıra tabanlı ilerleyen dünya haritasını görme şansım olmadı. Ama oyunu gösteren Rise of Legends ekibinden şahıs (insan adını not alır di mi?) görünüşü çok farklı olsa da bu ana haritadaki oynanışın pek değişmediğini söyledi. Sadece

hikâye modunda oynarsanız hikâyenin ilerlemesi için bazı bölgeleri alıp elinizde tutmamız gerekiyormuş. Hem bu özelliği yüzünden hem de haritanın ekran görüntülerine bakarak oyunun bu kısmının Battle for Middle Earth'e oldukça benzeyeceğini söyleyebiliriz.

Şehirlerin önemi

Neyse biz oyunun%5'inin geçtiği haritayı bırakıp asıl %95'lik kısmına bakalım. Rise of Legends aynı RoN'da olduğu gibi şehir ele geçirmek ve şehirlerle topraklarınızı büyütmek üzerine kurulu. Her tarafın toprağı yine renkli sınırları çizgileriyle ayrılıyor. Ama bu sefer şehirler çok farklı. İlk oyunda yan yana dizilmiş binalar grubu şeklinde olan şehirler Rise of Legends'da devasa kompleks yapılara dönmüş. Artık binalarınızı yan yana dizmiyor, ana şehir binasına ekliyorsunuz. Böylece her bir ek ile şehriniz hem gelişiyor hem de daha çarpıcı ve büyük hale geliyor. Bu sistemin oynanışı çok rahatlatıldığını söyleyebilirim. İlk oyunda bir ton binanın arasında sıkışmak, şehirlerin çevresindeki çatışmaları kompleks hale getirebiliyordu.

Üstelik bu ek binalar birden fazla kullanılabilir. Mesela bilim ekini bir şehre yaptığınızda belli sayıda bilim puanı kazanıyor, ticaret ekini yaptığınızda altın girdisi sağlıyorsunuz. Eğer iki bilim eki yaparsanız iki kat bilim puanı geliyor. Ama ekler yapıldıkça



pahalaniyorlar. Aynı ilk oyunda binaların git-tikçe pahalalanması gibi. Ama yeni bir şehre geçip bir eki o şehre ilk defa yaparsanız yine ucuza geliyor. Yani ilk oyundaki gibi kimin elinde kaç şehir tuttuğu kazanan tarafı belirliyor.

Oyun devasa şehirler üzerine kurulu olunca bu şehirlerin ele geçirilmesi de farklı oluyor elbette. Düşman bir şehre saldırmaya başladığı zaman çevredeki eklerin ufak ufak parçalandığını, hasar alıp yıkıldığını görebiliyorsunuz. Üstelik şehrin hem kendisi hem de ekler küçük yapı parçalarından oluşuyor. Bombalanmaya başladığı zaman şehirden sütunların koptuğunu, balkonların çöküp duvarların yıkıldığını görebiliyorsunuz. AEGIA fizik sistemini ve kartını (bkz. Donanım) destekleyen Rise of Legends'da bu binaların yıkılışı da fizik kurallarına uygun olarak gelişiyor ve insanı gerçekten etkiliyor.

Kahramanlar

Rise of Legends'daki diğer bir yenilik birçok strateji oyunundan aşına olduğumuz Hero sistemi. Aynı Warcraft III'deki gibi oldukça pahalı olan Hero birimleri üretip onların sayesinde savaşın seyrini değiştirebiliyorsunuz. Hero'lar güçlü birimler olmalarının yanı sıra özel yetenek ve büyüler de kullanabiliyor.

Rise of Legends'in vaat ettiği diğer bir şey ise harika birimler. Birbirinden çok farklı ırkların çok farklı birimleri olması zaten doğal. Ama Big Huge Games birimleri tasarlarken çok cesur davranmış. Mesela oyunun E3'de oynadığımız demosunda Vinci'lere ait bir Leviathan (Wild Wild West filmindeki dev örümceği hatırlarsınız) ile Alim'lerin cam ejderhası kapışıyor ki anlatılacak gibi değil.

Rise of Legends süper grafikleri, oynanışı ve kendine has yapısı ile önümüzdeki seneye damgasını vuracak. Ama çok önemli bir problem var: Biz bir sene boyunca nasıl sabredeceğiz? -Tuğbek



OPERATION FLASHPOINT 2

Sanal asker, gerçek savaş

YAPIM: BOHEMIA INTERACTIVE **DAĞITIM:** BELLİ DEĞİL **TÜR:** SİMULASYON **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006 BAHARI

İlki ile hem takdirimizi kazanan, hem de yıldızlardan yön bulacağız diye kafa yediren Operation Flashpoint'in devamı geliyor. Ama oyunun ismi Armed Assault olacak. Çünkü isim hakları ilk dağıtıcı Codemasters'ın elinde ve Bohemia ile köprüleri atmışlar. Ama kimin umurunda, oyunun ismi değil cismi önemli bizim için.

Oyun henüz yapım aşamasının başında. Bizim gördüğümüz versiyonda grafikler günümüze göre oldukça kötüydü. Ama Bohemia oyun bittiğinde grafiklerin neye benzeyeceğini birkaç ekran görüntüsüyle gösteriyordu. Özellikle arazideki yeşil doku ve gerçek zamanlı gün dönümü ve hava değişimi oyunun güçlü noktaları olacak gibi.

Ama oyunun asıl önemli özelliği sizi çok büyük bir savaşın küçük parçası olarak oynatması. Siz oyunu oynadığınız süre boyunca devasa arazi üzerinde savaş devam ede-



cek. Daha önce yanından geçerken düşmana ait olduğunu gördüğünüz bir tepe bir sonraki geçişte ele geçirilmiş olabilecek. Üzerinizden bir uçak geçiyorsa onun ya bir yeri bombalamaya gittiğini ya da işini bitirmiş geri döndüğünü bileceksiniz. Hatta oyundaki hayvanlar bile amaçsızca dolanmayacak. Gökyüzünde bir kartal görürseniz aşağıdaki bir farenin peşinde olacak.

Hikâyeyi sürükleyen görevler haricinde oyun kesinlikle çizgisel ilerlemeyecek. Savaşın genel gidişatına göre görev alacaksınız. Mesela komutanınıza bir kasabayı al-

ma emri gelecek ve o da sizden bir mevziyi temizlemenizi isteyecek. Oyun ilerledikçe rütbe alacaksınız emrinizde 4 asker olacak. Oyunun son bölümünde ise tekrar rütbeniz yükselecek ve emrinizde 4 takım bulunacak. Bu sefer size gelen emir kasabayı olmak olacak ve siz emrinizdeki takımlara mevzileri yok etme emri vereceksiniz.

Bohemia bugüne dek kimsenin cesaret edemediği gerçeklikte bir savaş simülasyonunun peşinde. Zaten gerçek ordular için askeri simülasyon üretebilen bir firmadan da daha azını beklememek lazım. -

Tuğbek



YAPIM: ENSEMBLE **DAĞITIM:** MICROSOFT **TÜR:** GZS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

AGE OF EMPIRES 3

Koloniler çağına hazır olun



Rise of Legends'la yan yana gösterilen ustası Age of Empires 3 bana hemen hemen bitmiş gibi göründü. Oyunda Kasım ayında gerçekten çıkacak gibi. Üç ay önce Berker oyunun ön incelemesini yapıp gayet güzel anlatmıştı. Geçen süre zarfında oyunda bir değişiklik olmamış.

Oyunun en heyecan verici yanı olan savaş ve formasyon sistemi çok güzel çalışıyor. Saldırı emri ver-

diğinizde tüfekli birimler hemen çift sıra olup ön sırası diz çöküyor, yanlardan sarma gibi manevralar yapabiliyorsunuz.

Ayrıca bazı oyunlarda olduğu gibi bütün birimler birbirine dolanıp kalmıyor. Adam gibi karşılıklı ateş ediyorlar birbirlerine. Ancak saldırı komutu verince süngüleri doğrultup düşman saflarına dalıyorlar.

Oyunu E3'de oynarken şu Ho-

me City denen mereti de kurcalama şansım oldu. Ekran görüntülerinden ne olduğunu anlamak pek kolay olmuyordu. Çok detaylı ve canlı gerçek bir Paris görüntüsü gibi duran bu ekran aslında Heroes'daki şehir görüntüsü gibi çalışıyor. Yani burada binaları seçip teknoloji geliştirmek dışında yapabildiğiniz hiçbir şey yok. Gerçi şu sokak aralarında bir çatışma fena olmazdı hani. -**Tuğbek**



BLACK & WHITE 2



YAPIM: LIONHEAD **DAĞITIM:** EA **TÜR:** STRATEJİ
SİSTEM: PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** YAKINDIR

Biz her sene B&W 2 yazmaktan siz her sene okumaktan sıkıldınız artık. Ama Molyneux amca oyunu bir türlü bitirip çıkarmıyor. Oyunu artık o kadar çok gördüm ki bu gidişle her E3'te 30 dakika oynaya oynaya bitireceğim. Bu sene size sadece bir iyi bir kötü haber vermekle yetineceğim.

Kötü haber oyunun çıkması geciktikçe teknolojisi de eskidi ve ilk günkü gibi muhteşem grafikli falan gözüküyor. Grafikler hala güzel ama nefes kesmekten uzak kalmışlar. Fizik motoru da şaşırtmaktan uzak artık. Diğer oyunlardan üstün bir yapay zekâsı kalmış oyunun.

İyi haber ise oyun bitmiş artık. Hala çıkış tarihi belirsiz ama ben oynadım, baktım kurcaladım... Bitmiş işte daha ne istiyorsunuz bug'larını falan temizleyin çıkarın oynayalım, bu ne eziyettir ya. -

Tuğbek



SCARFACE

YAPIM: RADICAL **DAĞITIM:** VIVENDI **TÜR:** AKSIYON
SİSTEM: PC, PS2, XBOX, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006

Scarface de kapalı kapılar ardında gösterilen oyunlardandı. Oyunu denemeden önce yapımcısından hikâyesini dinleyip heyecanlanıyoruz önce. Filmi izleyenler Tony Montana'nın hikâyesini ve filmin sonunu bilir. Son sahnede Tony'nin malikânesini basarlar, o deli gibi düşmanlarına kurşun yağdırırken arkadan sinsice shotgun'lı suikastçi yaklaşır. Filmde suikastçi Tony'yi öldürürken oyunda Tony onu fark edip haklıyor ve evinden kaçıyor. Böylece filmin son sahnesi oyunun ilk sahnesi oluyor. Tony her şeye sıfırdan başlıyor ve suç krallığındaki tahtına adım adım tekrar çıkıyor.

Bu güzel hikâyeyi dinledikten sonra oyuna geçiyoruz. Daha doğrusu yapımcılardan biri oynuyor ve ben izliyorum. Ama bu da ne! Karşımdaki kötü grafikli bir GTA kopyasından başka bir şey değil. Sanki ViceCity'yi şu adadaki malikânedeki başlayarak oynuyorum. Oyun öylesine GTA ki anlatacak hiçbir özelliği yok. Süratle kaçıyorum... -*Tuğbek*

BURNOUT REVENGE

Tepelemek yetmez, intikam almalı

YAPIM: CRITERION **DAĞITIM:** EA **TÜR:** YARIŞ **SİSTEM:** PS2, XBOX, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** EYLÜL 2005

Geldik yarış oyunlarının kralına. Geçen sene çıktığından beri Burnout 3: Takedown öylesine mest etti ki beni E3'te serinin yeni oyununu görünce saldırmadan duramadım. Burnout 2 ile 3 arasında o kadar fark vardı ki Revenge'in de çok farklı olmasını bekliyordum. Ama biraz hayal kırıklığı yaşadım açıkçası. Çünkü Revenge'in Burnout 3'den çok da farkı yok. Grafikler hemen hemen aynı, oyun modların-

da bir iki değişiklik ve yeni pistler Revenge'i farklı yapan şeyler.

İlk Burnout'dan bu yana Criterion hep daha sert ve belalı bir Burnout yaratıyor. Bu versiyonda da gelenek bozulmamış ve şiddetin dozu arttırılmış. Artık birbirine dalmak noktası aşılmış ve intikam alma üzerine kurulmuş her şey. Bir arabayı tepelediniz mi veya o sizi tepelerse artık düşman oluyorsunuz. Bu arabaların tepesinde kırmızı bir imleç çıkıyor ve artık onları tepelediğinizde ekstra puan alıyorsunuz. İşler kızışınca rakipleriniz yarışı bırakıp sizi alt etmeyi birinci amaç haline getirebiliyor.

Oyuna eklenen yeni Traffic Attack modunda yollara çıkıp şehri altüst ediyorsunuz. Bu modda trafikteki arabalara yarış rakibinizmişçesine saldırebiliyorsunuz. Yani dört tekerlekli her şeye çarpmak serbest. Tamam, o kadar da abartmayalım otobüs, tır gibi şeylere çarpamıyorsunuz ama arabalar ve minibüsler sizin. Bu modda amaç elden geldiğince uzun yolda kalmak. Oyunun başında 99 saniyeniz var ve her canını yaktığınız araç azalan zamanınıza biraz daha süre ekliyor.

Revenge'in pistleri tamamen yeni. Bu sefer kıta mantığından vazgeçilip üç gerçek şehir Roma, Tokyo ve Detroit seçilmiş. Takedown'da olduğu gibi her bölge kendi farklı havasına sahip.

Elbette en büyük hayal kırıklığı oyunun XBOX 360 versiyonunu görememek oldu. Need for Speed'i bu süper grafiklerle gördükten sonra Burnout kim bilir neye benziyordur diye düşünmeden edemiyor insan. -*Tuğbek*



VANGUARD

Ha? Hö? Nasıl yani?

YAPIM: SIGIL DAĞITIM: MICROSOFT TÜR: DEVASA ONLINE SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: 2006

Microsoft'un standında oyunlara bakıyorum. Age of Empires 3 ve Rise of Nations 2 oynamış mest olmuşum. Sonra Dungeon Siege 2 gelmiş aman ne güzel. Hmmm... Bir oyun daha varmış, ne bunun adı Vanguard. Bakalım neymiş. Evet, bazen hata yaparız ve ağır bedelleri olur. Ama bir Level editörü en belalı oyunlara karşı hazır olmalı.

Oyun başında yapım ekibinden heyecanlı genç bir delikanlı bekliyor. Daha selam sabah tamamlamadan hemen başlıyor oyunu anlatmaya:

- Oyunumuz devasa online ama diğerlerinden çok farklı. Her devasa online'da kaynak toplama vardır ama biz çok enteresan bir sistem geliştirdik. Mesela şimdi karşıdaki ağaç var ya? Gidip biraz odun keselim ondan.

(Ekranında köylü urbaları içinde elinde kısa bir kılıç tutan karakter ağaca doğru koşar. Ben sessizce dinlemekteyim.)

- Evet, bakın şimdi odun kesiyoruz. Ağacı seçi-

yorum önce, sonra Attack tuşuna basıyorum. Adamım ağaca saldıracak şimdi...

(Karakterden hiçbir tepki gelmez)

- Hmm saldırmaması lazımdı, saldır ama şu ağaca. Bir saniye, bir terslik var bunda.

(Yan bilgisayardaki arkadaşını çağırır. Yeni genç 6-7 tuşa basıp gider. Oyundaki karakter şimdi ağaca deli gibi kılıç sallamaktadır.)

- Evet şimdi ağaca saldırıyoruz. Ama karşımıza bazı zorluklar çıkacak. Mesela şurada ağacın içinde bir yumru var. Onu düz kılıç darbeleriyle kesmek zor. Bunun için özel bir skill gerekiyor. Daha farklı sert katmanlarda çıkabiliyor karşımıza. Mesela bana yardım eden bir Rogue karakter onları özel tekniklerle aşabiliyor böylece iki kişi saldırırsak ağaçtan daha kaliteli odun elde ediyoruz.

Tuğbek – Peki ağaç da bize geri saldırıyor mu?

- Hayır

Tuğbek – İyi düşünmüşsünüz, hayatta başarılar.

(Tuğbek süratle Microsoft standından kaçar). -Tuğbek

QUAKE 4

Doom III'ün yeni ek görev paketi

YAPIM: RAVEN DAĞITIM: ACTIVISION TÜR: FPS SİSTEM: PC, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ: 2005 SONU

Doom III'ün motor olarak süper ama oyun olarak fos çıkmasının ardından boşta kalan umutlarımızı Quake 4'e bağladık. Bu sefer ciddi umutluyuz çünkü Quake 4'ü id Software değil Raven yapıyor. Yoksa "umutluyduk" mu demeli?

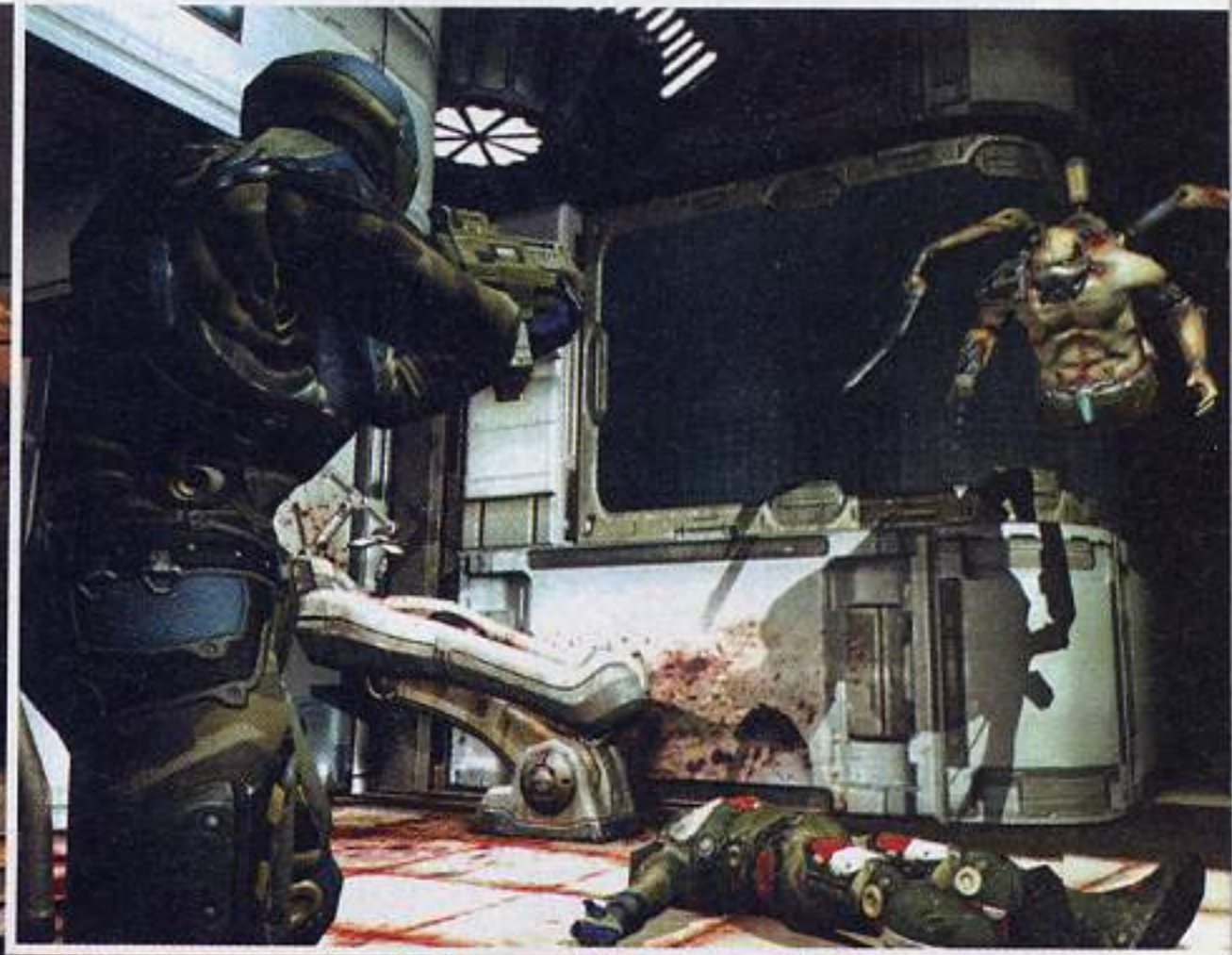
Oyun Quake II'nin kaldığı yerden devam ediyor ve Matthew Kane isimli bir uzay komandosunu oynuyoruz. Strogg'lar dünyayı işgal etmiş ve Kane gibi marinelerden kurulu birlikler onlara karşı dayanıyor. Kane'in yer aldığı birliğin ismi Rhino (Gergedan). Birlik içindeki silah arkadaşları da tanımlı enteresan karakterler. Zaten Doom'un aksine Raven Quake 4'de daha düzgün hikâye ve karakterler olması için çalışıyor.

Aslında Raven da, id Software de oyun hakkında çok güzel şeyler anlatıp duruyor ama gördüklerim açıkçası beni hiç ikna etmedi. Her şeyden önce oyun görsel olarak inanılmaz derecede Doom III'e benziyor.

Tamam, aynı motor kullanılmış ama sanki yeni adam modellemek, doku ve mekân hazırlamak yerine elde olanlarla bir oyun daha çıkartmaya çalışıyorlar. Daha fazla açık mekân içermesi ve Strogg birimleri haricinde Doom III modunu andırıyor Quake 4.

Oyunun tanıtımı sırasında id Software'in başkanı Todd Hollenhead enteresan bir açıklama yaptı. Oyunun tek kişilik bölümü Quake II'nin, çok oyunculu kısmı ise Quake III'ün devamı olacak dedi. Ama benim gördüğüm oyun bariz Doom II'ün devamı. En ufak bir Quake II veya III hissi alamadım.

Eğer oyunu Raven değil de id Software yapıyor olsa bu kadar şaşırırdım. Ama Soldier of Fortune, Jedi Knight II gibi oyunlara imza atmış bir firma Raven. Umarım önlerindeki 6 ayı iyi değerlendirir ve sonunda beni bir güzel utandırır. -Tuğbek



BilenAdam



CD VAR ABİ, FİLM VAR!

Ülkemin insanını anlamakta bazen çok güçlük çekiyorum. Her şeyin en iyisi zannettiğimiz saçma sapan "markalara" tomarla para verilir. Ama tutar, daha işin ruhunu anlamadığımız şeylerin kopyasını alırız. Şu yeni kanser hastası bisikletçi Lance Armstrong'a yardım amaçlı çıkan bilekliklerden bahsediyorum. Kanseri yenmek için çabalayan bu sporcuya hem maddi, ama daha çok manevi yardım amacı taşıyan bu bileklikler, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de çok sembolik bir fiyata, 1 liraya satılıyor. Ve tutup girişimci, atılımcı Türkler'imiz ne yapıyor? 50 kuruşluk kopyalarını çıkartıp her köşe başında satıyor! Birilerinin bileğinde bu plastik halkaları gören herkes de, ne olduğunu anlamadan bunlara saldırıyor. 50 kuruş yahu! 50 kuruş fazla versen hem kanserle savaşta bir katkı olacak. Hem de tüm dünyanın katıldığı bir birlikteliğe mensup olduğun için manen tatmin olacaksın! Valla anlamıyorum bizi. Bedava olan bir şeyin bile kopyası çıkırsa ona saldırırız kesin. Yarın bir gün "sahte hava" veya "sahte güneş ışığı" da yaparız.

Alın size başka bir örnek: Ankara'dan bir okuyucumuzun gönderdiği bir e-postada, bazı kitapçılarda orijinal oyun fiyatına kopya oyun DVD'lerinin satıldığını söylüyordu. Tuna hazır Ankara'dayken ona bir bakmasını söyledim. Ertesi gün kötü haber geldi: Gerçekten de 45-50 YTL'ye satılan, gerçeğinden ayırt edilmesi çok güç olan kopya oyunlar vardı raflarda. Ama bu işte iki tuhafılık vardı: Birincisi, Ankara'nın en ünlü kitapçevlerinden birinde, orijinal oyunlarla aynı raflardaydılar. İkincisi ve daha kötüsü: Kültür Bakanlığından orijinal bandrolü vardı. Merak edip birkaç gün daha araştırdığımda işin aslı çıktı ortaya. Ankara'da bazı kişiler kitapçevlerine "biz bu oyunların dağıtıcılığı aldık ve daha ucuza getiriyoruz" diye kakalamıştı. DVD'lerin üstündeki bandrol de film/oyun bandrolü değil, kitap bandrolüydü. Kültür bakanlığını "Biz kitap yazdık, kitabın yanında da DVD veriyoruz" diye kandırmışlardı. Bakar mısınız şu Türk'ün aklının çalıştığı yere?!

Sakin yanlış anlamayın, "imkanı elvermediği için orijinal alamamak" ayrı

şeydir "cahillikle üste çıkmak, orijinal oyuna para vermeyi enayilik saymak" ayrı şey. Tamam, alışık değiliz bir oyuna 50 ila 120 lira vermeye. Öğrenciyiz çoğumuz, paramız yok, alamıyoruz, ona da eyvallah. Ama kopya kullanmayı normal addetmek de nedir? TRGamer'ın forumlarında kopya oyun kullanmanın hırsızlık olup olmadığı hakkında tartışılırken birisi çıkıp "Esas bir oyunu 75 kuruşluk CD'ye yazıp 120 liraya satanlar hırsızdır!" demiş. Demek hala oyunlar cennetten zembille inip 75 kuruşluk CD'lere yazılıyor, geri kalan para da "CD'yi basan herife" gidiyor zannedenler var. Bu kişi bir oyunu bitirince oyunun yapımında çalışmış yüzlerce kişinin ne iş yaptığından haberdar değil demek ki.

Bu tür insanlar ne yazık ki hala büyük çoğunlukta. Onları inatla, yılmadan eğitmek de bize ve artık işin doğrusunu bilen siz Level okuyucularına düşüyor. Lütfen, en azından oyun konusunda güzel ülkemdeki insanları neyin doğru olduğuna el birliğiyle uyandıralım. Artık uyandıralım yahu!

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Hahayt! Geçen Temmuz ayında şamşırpıp 98 değil, 99'un Temmuz sayısını yazmıştık. Ama bir sonraki ay fark edip özür dilemiştik. Unuttuk sandınız değil mi? Hayır efendim, işte geçen yıl yazmış olmamız gereken Temmuz 1998 Level'i:

Aslında bu sayıyı neden unuttuğumuz hakkında bir teorimiz var: Bu sayı Sinan şahsının daimi olarak Level'a girdiği sayıdır. Ortalıkta "bakı-ın, nasıl da müdürüm!" diye dolaştığı için onlarca dergi çalışanının daha ilk aydan nefretini kazandığının farkında değildi o zamanlar. Aradan yıllar geçtikten sonra insanlar gelip "Abi ben sana ilk başta kıl oluyordum, sinir oluyordum, ağzını yüzünü kırmak istiyordum!" diye bir bir itiraf etmeye başlayınca işin ciddiyetini fark etti. Bu ilk sayıyı sağ salım hazırlayabildiği için ne kadar şükretse azdı.

Gel gelelim, bu sayının içeriği de az buz değildi hani. Might and Magic 6 (4,5 yıldız), Sanitarium (5 yıldız) ve Unreal (5 yıldız) gibi muhteşem oyunlar

vardı, ki aradan geçen 7 yıla rağmen bu üç oyun da hala alınır ve oynanır.

3 yıl önce

"Geri dönmeyeceğimi sanıyordunuz, öyle değil mi?" "Yeş mi lord!" gibi bir diyalogu kapağa yazdığımızı inanasım geliyor. Ama yazmışız.

Bir Level klasiği olan ve önümüzdeki yıl oynayacağımız oyunlara baktığımız E3 dosya konumuz bu sayıda da var (dosya konusu geçen yıl Haziran'a yetişmişti, çünkü E3 Mayıs'ın ortasında yapılmıştı). Dosyada mercak altına aldığımız hemen her oyun iyi çıktı (Sims Online hariç). Sinan ise ilk defa gördüğü WoW'u yazarken "Şimdilik oyunda dört ana ırk var. Ama benim bildiğim Blizzard oyunu mükemmel-leştiirmeden bırakmaz. Bu da demek oluyor ki Night Elf'leri ve belki Undead ırkını da oyunda görme ihtimalimiz var" demiş. İleri görüşlülük? Kehanet? Bal? Hangisi olduğuna biz karar veremedik.

Tabii bir de Duality için "Eğer tahminlerim doğru çıkarsa, 2003'ün en iyi oyunlarından birisi olabilir" deyişi var Sinan şahsının. Kendisini Nostradamus zannetmeyin.



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 etmeye 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 harcay-

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

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

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

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- GTA: San Andreas ★
- 2- Guild Wars
- 3- The Sims 2: University
- 4- World of Warcraft
- 5- The Sims 2
- 6- Football Manager 2005
- 7- Championship Manager 5
- 8- Half-Life 2
- 9- Imperial Glory
- 10-Empire Earth 2

Playstation 2

- 1- Medal of Honor: European Assault ★★
- 2- Juiced ★★
- 3- Star Wars Episode 3 ★★
- 4- LEGO Star Wars ★★
- 5- Area 51 ★★
- 6- Batman Begins ★★
- 7- FIFA Street
- 8- Gran Turismo 4
- 9- Championship Manager 5
- 10-TT Superbikes

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi yükseldi düştü



ALTIN KLASİKLER

Ne yaptınız siz yahu? Yazın başında bu kadar iyi oyun bir arada çıkartılır mı? Üstelik öyle 20-30 saatte bitirip kurtulabileceğiniz şeyler de değil. Bakınız San Andreas; rahatlıkla 120 saat oynarsınız, eğer çok ekstralara giremezseniz! Guild Wars... Sırf senaryoyu bitirmek 100 saat. Lonca edineyim, Hall of Heroes yapayım, Kore'li'lere kafa tutayım dediniz mi vay halinize! Haaa, bir de Battlefield 2 var. Tek haritadan ibaret demosuyla 20 kusura saat geçirdik. Tam versiyonundaysa, du bakalım, 8 harita, hepsinin 16-32 ve 64 kişilik versiyonlarını, açılabilir yeni silah kitleliiii... Vay anam yandık!
E ama biz daha tatile çıkacağız? Karpuz keseceğiz?.

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON		
PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %96
PS2 God Of War	2005	%95 - %95
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94
PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92
PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92
FPS		
PC Half-Life 2	2004	%95 - %92
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %91
PC Chr. of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90
PC SW: Republic Commando	2005	%90 - %89
PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88
SPOR		
PC Football Manager 2005	2004	%95 - %93
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92
PS2 Fight Night Round 2	2005	%91 - %90
PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90
YARIŞ		
PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %94
PS2 Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91
PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91
PS2 Midnight Club 3	2005	%90 - %90
PC GTR	2005	%90 - %89
STRATEJİ		
PC Rome Total War	2004	%94 - %92
PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88
PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87
PC Codename Panzers	2004	%89 - %87

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
RPG		
PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
PC Bard's Tale YENİ	2005	%86 - %86
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
PS2 Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85
ADVENTURE		
PC Still Life	2005	%90 - %90
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84
PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
PC Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79
SİMULASYON		
PC The Sims 2	2004	%95 - %92
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %86
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %85
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82
ONLINE AKSIYON		
PC Battlefield 2 YENİ	2005	%92 - %92
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
PC Joint Operations	2004	%87 - %84
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %83
DEVASA ONLINE		
PC Guild Wars YENİ	2005	%95 - %95
PC World of Warcraft	2005	%96 - %95
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %87
PC Everquest 2	2004	%88 - %86
PC City of Heroes	2004	%85 - %82

grand theft auto

San Andreas





LEVEL CL SSIK



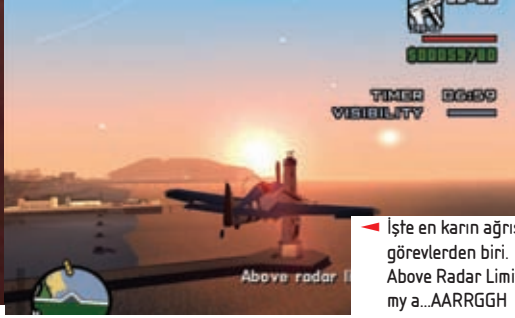
Sıcak ile boğuşuyorum herkes gibi.

Tüm pencereler açık. Uçuşan perdeler evin içinde güçlü bir hava akımı olduğuna işaret etse de, yanığımdan süzülen ter damlaları tam aksini söylemekte. Sıkıntım sadece sıcaktan kaynaklanmıyor elbette. Sırtımdaki yükün altından nasıl kalkacağımı düşünüyorum kara kara. Aralık ayında yaşanan Hit oyun yağmurunu sağ salım atlatmıştık. Ancak temmuz ayı dolu olup yağmakta şu anda kafama. Hala soruyor musun neden suratın asık diye? Değil suratım asık falan! Yorgunum, susadım, uyumak istiyorum. Yüzümdeki kaslara artık hükmedemiyorum. Hem ne sırtıcam bakarken ekrana? Tuğbek, yazmakta en çok zorlandığın yazılardan biri mi demiştin San Andreas için? Gel birde benim açımdan bak olaya : (Uzattım mı? Evet Uzattım.

CJ, annesinin cinayete kurban gitmesi üzerine, beş yıl önce apar topar terk ettiği Los Santos'a döner. Groove Street eski görkemini yitirmiş, çete rakipleri tarafından iyice sindirilmiş, mahalle gençliği uyuşturucu batağına saplanmış. CJ dönüşü ile birlikte hem yitirdiği saygıyı geri kazanacak, tekrar işlerin başına geçip eski görkemli günleri geri getirecektir. Oyunun bu şekilde başlayan senaryosu, GTA oyunlarından alıştığımız üzere ilerleyecek ve yüz küsür görev ardından sona erecektir. Anlatılan hikaye gayet basit olmasına rağmen gayet güzel işleniyor oyunda. Bir sonraki hareketiniz her seferinde senaryo tarafından belirleniyor olsa bile, sürekli inişli çıkışlı hikâye ve beklenmedik olaylar serisi, senaryoya olan ilginizi sürekli sıcak tutmayı başarıyor. Los Santos şehrinde başlayan hikâyeniz San Fierro ve Los Venturas'ta devam ediyor. Evet anlaşıldığı üzere San Andreas, bir şehir değil bir eyaletin adı. Bu da demek oluyor ki oyun alanımız artık çok daha büyük. San Andreas'ta yer alan her şehrin Vice City'in yaklaşık üç katı olduğunu söylersem iyi kötü bir fikir sahibi olursunuz sanırım. Ayrıca şehirler birbirlerine köprüler ile



◀ Bir arkadaşına bakıp çıkacak olan var mıydı?



◀ İşte en kanın ağırsı görevlerden biri. Above Radar Limit my a...AARRGGH

Yaktın beni San Andreas!

San Andreas PS2 sürümünü piyasaya çıkıttığı günlerde oynama şansım olsaydı, California turunu kısa keser L.A. bilmem ne gezeceğim diye vakit kaybetmezdim. Oyundaki şehirler asıllarından modellenmemiş olsa bile görüp görebileceğiniz hemen her şey hakkında sağlam bir fikir sahibi olmanızı sağlıyor. Belli başlı yapıların da şehirlere aktarılmış olması, gerçek dünya ile San Andreas arasındaki bağı oldukça sağlamlaştırıyor. Oyunda şehir merkezleri beni pek sarmamış olmakla beraber, banliyölere doğru kaydıkça çok daha gerçekçi ve canlı bir ortamda buluyorsunuz kendinizi. Daha derinizin renginden ofsayta düşeceğiniz mekânları CJ olup ekranda gezmek çok daha güvenli. Evet, oyunda gördüğünüz nerede ise her türlü pislik gezenin bir yerlerinde gündelik hayatın ta kendisi.

değil otobanlar ile bağlanıyor. Yani şehirlerin arasındaki kırsal alanlar ve çöller de emrimize amade artık. Kırsal alanlar da bomboş değil, askeri üsler, küçük kasabalar, yol üstü dinnerlar ve daha bir çok mini yerleşim birimi ile gayet canlılar.

PIMP BİR NEDİR?

Yaratılan bu sanal eyalet sadece arabamızla



Gördüğünüz olay tamamen benim dışımda gelişmiş. Ben de bakakaldım sizin gibi.

Bu bebek roket falan atıyor, hem uçak kullanmaktan daha kolay. Süper! Uçuş okulundan çalabilirsiniz.



rekiyor. Spor salonunda geçireceğiniz zaman kas gücünüzü, kondisyonunuzu ve belli aralıklarla öğrenebileceğiniz yakın dövüş teknikleri sokakta hayatta kalma sürenizi uzattığı gibi, görsel olarak ta ekrana yansıyor. Spor salonunda her gün belli bir süre harcayabiliyorsunuz. Oyun zamanı ile bir haftayı doldurmadan ciddi anlamda kas yığının haline gelmeye başladığınızı görebilirsiniz. Elbette koşan, zıplayan, kavga eden, spor yapan, uyumayan Carl bir süre sonra zayıf düşmeye başlıyor. Gücünüzü toplamak için yapmanız gereken ise basit, yemek yemek. En yakın fast food restoranına uğrayıp karnınızı doyurabilirsiniz. Ancak gerçek hayatta olduğu gibi ne ve ne kadar yediğinize ciddi anlamda dikkat etmeniz gerekiyor. Aksi taktirde kısa süre de yağ tulumu olmanız mümkün. Vücudu toparladıktan sonra ilk durağımız berber. Saç traş bu insanların kültüründe inanılmayacak kadar önem taşıyor. Bu yüzden saç sakalı toparlamanız lazım. Ancak berberin size sunacağı her seçenek sokakta pek popüler olmayabilir. Bu yüzden keçi sakal ve mısır örgülerini tavsiye ediyorum. Alışılmış ama her zaman işe yarar. Fiziksel olarak saygınız artık!

Bir sonraki durağımız ise alışveriş merkezi. Filmlerden

hız yapabileceğimiz sokaklar ve otobanlardan ibaret değil elbette. Rockstar çok güzel bir iş çıkararak kanlı canlı şehirler yaratmayı başarmış. Şehir merkezleri ile banliyöler arasındaki farkı bariz görebiliyorsunuz. Gerçek hayatta olduğu gibi sabah kalkıp spor salonuna gidebiliyor, buradan çıkıp berbere uğrayıp saç sakal traş olabiliyorsunuz. Amerikan günlük hayatının nerede ise tamamını kapsayan tüketim çılgınlığına kendinizi kaptırıp, önce alışverişe arkasından fast food restoranlardan birine dalabiliyorsunuz. Arabanızı bir atölyeye çekip NFS tadında (daha çok Pimp My Ride ama neyse,) modifiye edebiliyor, akşam kız arkadaşınızı alıp gece bir gece kulübüne yada bara eğlenmeye gidebiliyorsunuz. Gidip basketbol oynamak, arenalarda yapılan cross ya da araba yarışlarına katılmak, alışveriş merkezlerindeki atari salonlarında jeton harcamak gibi seçenekleriniz de mevcut. Bunlar dışında keşfedilmeyi bekleyen tonlarca şey şehirlere serpiştirilmiş.

Bütün bunları senaryodan sıkıldıkça gidip eğlenelim diye yapmamışlar elbette. Sonuçta Carl (CJ sinirimi bozuyor da) genç bir siyah. Ve yaşadığı ortam bizim bildiğimiz alıştığımız türden değil. Siyah gençlerin arasında en önemli kelime "Saygı". Elbette bu kelimeyi bizden çok farklı yorumladıklarını söylemem gerek yok. Saygı görebilmek için yerine getirilmesi gereken belli şeyler var. Yukarıdaki paragrafta bahsettiğim "yapabilirsiniz" bölümü yerine getirilmesi gerekenlerin bir kısmını kapsıyor. Öncelikle vücudu toplamak ge-



alışık olduğunuz tarzda abuk subuk üstünüzden dökülen kıyafetleri yakıştırmamız, bolca da takı edinmeniz gerekiyor. Groove Street çetesinin rengi yeşil, kostümlerde bu renge ağırlık verirsiniz yararınıza olacaktır. Ağzınız açıklıktan koksa bile cebinizdeki her kuruşu mücevhere yatırmanız saygınlığınızı arttıracaktır. Bir iki dövme de edindik mi tamamdır.

ALIENS ARE TALKING TO ME

Görsel anlamda “saygı” kazandığımızı göre artık sokaklara dehşet saçabiliriz. İlk olarak rakip çete Ballas’ın üzerinden geçmeniz gerekiyor. Groove’u iyice sindiren Ballas aynı zamanda bu mahallenin gençlerine uyuşturucu da satmakta. Bir iki görev paçamızı Ballas elemanlarından sıyırarak geçiyor. Hemen ardından grafiti kültürü ile tanışmamız geliyor. Gidip Ballas grafitileri üzerine kendinizinkini çiziveriyoruz. Biri gelip laf eder ise spreyi gözüne sıkıp, ardından bir güzel dövülebilirsiniz. Uyuşturucu satıcısı pataklama ardından drive by’lar derken Ballas’ın tepesine binmeye başlıyorsunuz. Tüm görevler minik ara videolar ile birbirine bağlanıyor. Bu videoların oyunun bütünlüğünü koruması dışında bir başka artısı daha var. O görevde ne yapmanız gerektiğini çok açık bir şekilde anlatıyor olması. Sokak ağzından ödün vermeden olayı gayet güzel özetleyen diyaloglar, video ardından bilmem kimi temizle diyen görevin açıklamasını şuraya git diyerek yapan mesajdan daha çok işinize yarıyor. Evet maalesef bazı görevlerde X noktası-



na gittiğinizde yapmanız gerekenler söylenmiyor, diyaloglara dikkat etmediyseniz bol şanslar. Temelde yaptığımız görevler daha önceki GTA oyunlarında karşılaştığımız şeyler. Elbette uçuk kaçık pek çok olayı gerçekleştirmemiz de isteniyor. Ancak benzer görevleri yerine getirirken bile pek sıkıldığımız söylenemez. Bunun sebebi Carl’ın daha önceki başrol oyuncularımızdan çok daha gerçekçi olması belki. Sonuçta Carl oldukça konuşkan, karizma sahibi ve istediğimiz gibi donatabileceğimiz bir karakter. Her ne kadar yaşadığı hayatı benimsemem söz konusu olmasa da, gerçekten yaşayan bu oyunun bir parçası olmamızı ciddi kolaylaştırıyor.

ON MY CAR RADIO...

Yaşayan San Andreas eyaletinin etten kemikten parçası Carl, gittikçe büyüyen ve güçlenen suç örgütünün (çete demek zor bir yerden sonra elbette) yükünü taşıyamaz hale geliyor. Biz görevlerden sıkıldığımız gibi o da sıkılabiliyor bir yerden sonra. Hele aynı görevi en az on kere tekrarlamak durumunda kaldığımız anlar ciddi bunalıcı olabiliyor. Böyle anlarda Carl her insanın yaptığını yapıyor ve dışarı çıkıyor. Her başarılı erkeğin arkasında bir bayan olması kuralından yola çıkan Carl, dışarıya yalnız çıkmıyor elbette. Öncükilerin aksine Carl ciddi ilişkiler yaşamayı tercih ediyor. Hemen her sokakta bir düzine hayat kadını dolanırken Carl için zor bir seçim bu elbette. Kız arkadaşınızı evinden almalı, sonra isteklerini bir bir yerine getirmelisiniz. Aksi taktirde sizin istekleriniz tekme-tokat olarak size geri dönebilir. Kız arkadaşınızı almaya giderken bir buket çiçek götürmeyi ihmal etmeyin. Ben bir türlü çiçekçi

bulamadım. Ancak San Fierro köprüsünün girişindeki yeşil alanda bir buket daima bulunuyor. Kız arkadaşınız ile uğraşıp uğraşmamak size kalmış. Ancak yararları da yok değil. Bazı bayanlar ile görev gereği zaten iyi geçinmek durumundasınız. Ancak ilişki düzeyini yükselttikçe yeni araçlar ve kostümler edinmeniz mümkün. İlişki düzeyini yüksek tutmak istiyorsanız, bir buluşmada ne yaptysanız bir sonrakinde daha iyisini yapmanız yeterli olacaktır. Ya da daha en baştan en kalite mekanlara gidip, aynı çizgiyi korumanız yeterli olacaktır. Ama ben acıttım diyen bir kıızı alıp motor yarışlarına götürmenizi tavsiye etmem.

EĞİTİMLİ GANSTA’NIN HALİ BİR BAŞKA

San Andreas’ın benim için en hoş özelliği karakterimizi hemen her konuda geliştirebiliyor olmamız. Carl’ın duvarlara tırmanıyor olabilmemesi, çitlerden atlama, tekme tokat adam dövmesi hemen her aracı kullanabilmesi iyi hoş tabi. Ancak biraz uğraşırsanız oyundaki hemen her şeyi daha iyi yapabileceğinizi görmek insanı biraz hırslandırır-

SCORE 6

İşte GTA4!



GTA: San Andreas ve Müzik Dosyalarını

Kendi MP3 müzik dosyalarınızı oyunda dinleyebilmek için yapmanız gereken bu dosyalarınızı My Documents\GTA San Andreas User Files\User Tracks klasörü altına kopyalamak daha sonra oyun içinde Options -> Audio Setup -> User Track Options menüsünden Scan User Tracks'i seçerek MP3'lerinizi oyuna tanıtmaktır. Automatic Media Scan seçeneğini On olarak bırakırsanız oyun her açıldığında bu klasör yeni MP3 ve ses dosyaları için taranacak ve yükleme sürecini uzatacaktır.



yor. Örneğin oyunda kullanabildiğimiz her araç için bir kurs bulunuyor. Bu kurslara katılıp, mini görevleri tamamlayıp sertifika sahibi olabiliyor böylece o araç üstündeki yeteneklerimiz artmış oluyor. Ayrıca bir aracı ne kadar uzun süre kullanırsanız, o araç üstündeki hâkimiyetiniz o kadar artıyor. Örneğim motordan daha zor düşüyorsunuz, ya da arabalar daha az savruluyor. Bu kural oyunda gerçekleştirdiğimiz diğer aktiviteler içinde geçerli. Başlarda bahsettiğim gibi spor salonuna gitmek yerine adam pataklarak kaslanabilir, bol bol yüzerek ya da koşarak kondisyonunuzu arttırabilirsiniz. Oyunda çok çeşitli araç ve silah bulunduğundan bu konudaki yetenekleriniz çok daha yavaş geliyor. O yüzden öncelikle kendinizle uğraşmanızı öneririm. Her silah ile başarılı olmayı beklemeyin ayrıca. Silahlar üzerindeki beceriniz Poor seviyesinden başlayıp, Hitman'e kadar yükselebiliyor. Ancak bir roket atarı ne kadar sık kullanabilirsiniz ki? Elbette kasıp her silaha uzmanlaşmanız mümkün. Ne kadar daraldığınıza kalmış. Önerim öncelikle tabanca ve shotgun üzerine eğilmeniz. Bunun iki sebebi var. Birincisi araç içindekileri vurabiliyor olmanız. Örneğin üzerinize gelen polis arabası içindekileri daha araçtan inmeden tek atışta etkisiz kılmanız mümkün.

Artı&Eksi

- ↑ Okumadınız mı yazıyı kardeşim aaa?
 - ↓ Grafikler biraz daha adam edilebilirdi. Daha iyisini beklerken, konsoldaki Multiplayer modu bile PC'de yok.
- | | |
|----------------|------------|
| Grafik | ██████████ |
| Ses | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer | ██████████ |
| Eğlence | ██████████ |
- Zorluk:** Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

Bu arada şoför siz ateş ettikten sonra frene basamayacaktır hali ile. Yoldan çekilmeyi unutmayın. İkincisi ise araçları benzin depolarına ateş ederek patlatabiliyor olmanız. Shotgun ya da otomatik silahlar ile gerçekleştirilmesi zaman zaman zor olan aktivite tabanca ile gayet kolay. Ve karmaşa anlarında düşmanlardan topluca kurtulmak açısından da oldukça

yararlı. Tabanca seviyemi yükseltmek için kalabalık mekânlar ararken gözüme çarpan başka hoş bir ayrıntı ise, bizim dışımızda gelişen olay sayısının da bir hayli yüksek olduğu. Yapımcıların esinlendikleri şehirler ile birebir örtüşen bir durum bu. Eğer doğru saatlerde doğru bölgelerde gezinirseniz sık sık kovalamalara, büyük trafik kazalarına, onlarca tipin karıştığı kavgalara tanık olmanız mümkün. Sirenleri izleyin yeter.

AYAĞIMIZ YERE BASSAYDI?

Geliştirmekte zorlanacağınız başka bir özelliğiniz ise uçak kullanma yeteneğiniz. Oyunda uçurabileceğiniz birkaç çeşit uçak bulunuyor. Siz ayağım yere bassın deseniz bile bir iki görevde mutlaka kullanmak zorunda kalacağınız bu araçlar PS2 versiyonunun aksine başınızı biraz ağırlatabiliyor. Temelde çok basit olan uçuş olayı, gerekli göz – el koordinasyonunu sağlayana kadar ter dökmenize neden oluyor. Biraz vakit harcayp öğrenirseniz yararınıza olacaktır. Çünkü haritanın bir ucundan diğerine araba ya da tren ile gitmeniz, oldukça uzun zaman alıyor. Araba ile yapacağınız kazaları, gözünüze ilişip sizi yolunuzdan edecek ayrıntıları ya da sağda solda takılıp kalacağınız yan görevleri de hesaba katınca gideceğiniz yere ulaşmak cidden imkânsız hale gelebiliyor. Hemen her yerde satın alabileceğiniz evler bulunuyor. Sahip olduğunuz evler aynı zamanda save noktalarınız haline geliyor. Benim gibi bir yerden diğerine giderken henüz satın almadığınızı 300 bin dolarlık bir ev görür, görevi unutup para kazanmak için yırtılmaya başladığınızda ise asıl hedefinize varmanız birkaç gün bile sürebiliyor. Hele kumar masasına kazanaçım diye oturursanız, heh, vay halinize. 300 bin doları toplayana kadar Carl'in doğal yaşam süresi bile sona erebilir.

San Andreas sınırları dâhilinde neler yapabileceğimiz konusunda iyi kötü bir fikir sahibi olduk sanırım. Senaryo bize nereden baksanız en 100 saatlik bir oynama süresi veriyor. Bu-



Alternatifler



GTA: SAN ANDREAS L102 - %92
Bir alternatifiniz yok. Bu oyunu almak ve oynamak zorundasınız!!!

nun yanında yan görevler, saklı paketleri bulmak, çift silah kullanmayı açabilmek için silahlarda Hitman seviyesine ulaşmak vs. Kıscası oyunda ne var ne yok tüketebilmek için haftalara değil ciddi anlamda aylara ihtiyacımız olacaktır. Tabi sırf böyle bir cümle kurdum diye 1 haftada oyunu yüzde yüz tamamlayıp save dosyasını yollayacak bir iki okur tanımıyor değilim, tanıyorum ?.

Başında bu kadar uzun zaman geçireceğimiz oyunumuz PS2 versiyonundan daha iyi görünmüyor maalesef. Aksine TV'lerimizin düşük çözünürlüğünün örttüğü ayıplar gayet net bir şekilde gözler önüne seriliyor. Konsol sürümüne artı olarak görüş mesafesini ve çözünürlüğü arttırabiliyoruz. Şehirleri, binaları vs geçtim en azından karakterlerin kaplamalarını bir elden geçirebilirlerdi. PC'de gerçekten göze batıyor. Neyse buna da şükür demekten başka pek bir seçeneğimiz yok zaten. Sesler, müzikler ve seslendirmeler konusunda pek bir söz yok. Rockstar GTA kalitesinden zerre şaşmadan 11 radyo ile karşımıza çıkıyor. San Andreas geçtiği dönem olarak GTA3 ile Vice City arasında bir döneme, 90'lı yılların başlarına denk geliyor. Dönemin rock, hiphop, country, soul parçalarını çalan radyolar ve Türkçesi sırlak lak olan WCTR kanalı ile oyunla olan bağımızı sıkı sıkıya korumamıza yardımcı oluyor.

SON DENEME

Oyunun konsoldan aktarılırken kontrol sistemi dışında pek törpülenmemiş olması notunun dramatik bir şekilde düşmesine sebep ol-

Son karar

Kesinlikle kaçırmayın, alın uzun uzun oynayın. Ama oyunda gördüğünüz hiçbir şeye özenmeyin.

GTA: San Andreas

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Rockstar Games **Dağıtım** ▶ Rockstar North **Yaş sınırı** ▶ 17+ **Minimum** ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, Ses Kartı **Önerilen** ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, Ses Kartı **Web** ▶ www.rockstargames.com

LEVEL CL SSIC

level
puanı ▶ 92

Zenci ağzı nedir, yenir mi?

Rockstar adetini bozmayarak GTA:SA için de M yani Mature (yetişkinler için) pa yesini almış. Bunun sebebi elbette oyunda yer alan küfürlü konuşmalar, şiddet, cinsel öğeler ve benzeri şeyler. Rockstar'ın bu noktadaki tek suçu CJ gibi bir karakterin hikayesini yapmaya karar vermiş olması. Bunun dışında bir günahları yok. Hatta CJ denen karakteri sokaktan monitörlerimize taşırken ağzını bolca yıkadıkların bile söyleyebiliriz. Peki oyunda nispeten daha terbiyeli CJ için gerçek hayat taki en önemli 8 şey nedir?

1- Takılar: Her genç African-American, ağzı ağızdan koksa bile kalın bileklikler, zincirler, madalyonlar, abartılı küpeler ve benzeri mücevherata sahip olmalıdır.

2- Gear: Elbise yani kardeşim ne kasıyorsun gear mear. Olmadık abidik gubidik bol giyim eşyası itina ile seçilir. Mahallenin renkleri varsa onlar tercih edilir. Şapka da öyle her yerden alınmaz, sırf şapka satılan devasa gereksiz dükkanlardan alışveriş edilir. Para çıkıyorsa üste bir şey giyilmez, şapka, pantolon ayakkabı üçlüsü ile idare edilir.

3- Spor Ayakkabı: Basketbolu bu kadar benimsemiş olmaları hoş tabi. Spor iyi bir şey. Ancak her saniye bu tip bir ayakkabı giyilmez ama kardeşim. Bizim millet de futbol hastası ama kramponla işe giden kaç kişi tanıyoruz Allah aşkına?

4- Araba: Hmm, burası biraz karışık şimdi. Arabasını aklı başında yollar ile edinmiş vatandaşların ne bu ne de diğer maddeler ile alakası yok zaten. Paşa paşa yaşıyor hayatlarını onlar. Ancak CJ tayfası dedin mi duracaksın, Pimp My Ride modeli her rezilliği arabana yapacaksın.

5- Bayan Arkadaş: Onlar başka bir tabir kullanıyor ama benim terbiyem müsaade etmiyor. Oyunda duyuyoruz bolca zaten. Bayan arkadaşlarına da aynı kullandıkları tabir gibi davranıyorlar. Zaten çoluk çocuğa karışıp, eve uğramamak gibi bir huyları var. Otobüste laflayan siyah kardeşlerden biri 9 öbürü 14 çocuğum var deyince bastım duracak düğmesine. Devletten yardım alıyorlar tabi gırtlak başına, normaldir.

6- Walkman-Discman: Çamurdan olsun benim olsun. En adisi bile olsa makbuldür. Metroda, otobüste, köşe başında ve geri kalan her yerde dinlenir, bir yandan dans edilirken bir yandan da temposu hiç değişmeyen gereksiz hip hop parçalar ezberlenir. Yetmezmiş gibi dinlerken, bağıra çağıra eşlik edilir.

7- Karizma: Ele başları hariç, kız arkadaş dahil çevredeki herkes aşağılanarak yaratılır. Ne kadar bela gözükerseniz o kadar saygı görürsünüz. Özellikle kapşonu kapalı arkadaşlara dikkat, geçerken omuz atmak, çelme takmak vb abuk sabuk hareketleri mevcut bolca. Ha soymaya kalkıyorlar bir de, ama O şimdi Osmanlı'yı bilenlerden :)

8- Uyuşturucu: Oyunda da yer yer rastlayacağımız muhabbetlerden biri. Ancak CJ Groove Caddesi gençliğini kurtarmaya çalışıyor bu meretten. Kazın ayağını incelediğimizde ise, kendi mahallesini temizleyip, diğer mahalleye satış yaparak geçim sağlıyor olması tüylerini ürpertiyor insanın.

Liste uzadıkça uzar aslında. Ama ne sizin ne de benim bilmeye ihtiyacımız olmayan bir kültür söz konusu burada. Uzun lafın kısası, oyunda ne görüyorsanız, ABD sokaklarında aynıısı mevcut. Daha ne kadar düşebilir insanoğlu bilemiyorum. Hiç oralara gitmeye heves etmeyin, ben Veni-Vidi-Erm Kaçtım geldim. Şükür halimize.

du. PS2 versiyonunu uzun süredir oynuyordum. Grafikleri de düzelterekler PC için, tadinan yenmez artık derken, hayal kırıklığına uğradım. Bunun dışında GTA:San Andreas kesinlikle yılın en iyi oyunlarından biri. En eğlenceli, en

derin, en geniş vb enleri elinde tutmakta benim açımdan. Hem PS2 hem PC versiyonunu uzun uzun oynadığımı ve oynamaya devam edeceğimi düşünürseniz, beni biraz daha iyi anlayacağınıza inanıyorum. Kesinlikle kaçırmayın, alın uzun uzun oynayın. Ama oyunda gördüğünüz hiçbir şeye özenmeyin. Sağlıcakla kalın... [bitti]



Buyurun er meydanına

BATTLEFIELD 2

Asker ya savaş, ya da savaşacak birilerini bulurum!



LEVEL CLASSIC

Yine beklemeden
kalktık şerefsiz ya!



Tembel tembel dalgalanan
bayrağa bakan asker, kafası-
na yediği kurşunla yıkılıverdi.

Daha ne olduğunu anlayamadan gökten ateş yağmaya başladı. Telsizde bas bas bağırın tim lideri cümlesini bitirmeden cehenneme dönüverdi ortalık. Bir anda sağdan soldan fırlayan düşman askerleri üstümüze kurşun yağdırırken, güneşin altında saklanan belli belirsiz bir nokta hızla yaklaşıyordu. Uçaksavara koşan bir iki asker yıkıntıların arasından çıkan tankın ateşi tarafından biçildi. Duvarın dibine çökmüş ne yapacağımı düşünürken bir anda kendimden geçiverdim. Ne doğru dürüst görebiliyordum ne de duyabiliyordum. Adeta güneşin içinden çıkıp gelen Super Cobra, roketleri ile duvarları dövüyordu. Patlamalar yerini kesik kesik silah seslerine bıraktı ardından. Bir anda çeliğin o iç gıcıklatan sesini duydum arkamda. Sersem sersem dönüp baktığımda ise çoktan kararıştı dünya. Ve son kez duydum komutanın sesini Kubra Dam da, "Beyler Olmuyor Böyle! Takım Oyunu, Lütfen YA!". Savaş alanını terk edip arkama yaslandım rahat koltuğumda. Bir yudum su içtim. Uzun bekleyişin ardından sanal bir savaşın parçasıydım sonunda. Tüm ihtişamı ile Battlefield 2 karşınızda.

Battlefield 2 seriye verilen uzun aradan sonra bomba gibi çıkıyor karşımıza. Hepsinden uzun uzun bahsedeceğiz, anlatıp-okudukça kendimizden geçeceğiz. Serinin ilk oyunu ile tanıştığımız ve bir türlü ayrılamadığımız Conquest modu ile coşacağız. Hoş oyunda başka bir mod bulunmuyor zaten. Ancak oyunda "Mods" adı altında bir menü bulunması, ileride yeni BF2 modları ile tanışacağımıza işaret ediyor. Conquest modunda herhangi bir değişiklik yok. Yine her haritada bulunan bayrakların en az yarısını elimizde tutarak rakibimizin puanlarını (ticket) sıfırlamaya çalışıyoruz. Tek kişilik oyunda 200 olan ticket

sayısı sunuculara göre değişiklik gösteriyor. Rütbe ve puanlama sisteminde yapılan değişiklikler ise, galibiyete giden yolda bize farklı seçenekler sunuyor. Düzenli ordunun gereklerini yerine getirmeyi başaran iki takım karşılaştığında, karşılaşma için belirlenmiş bir süre yok ise bu 200 rakamının 0'a inmesi saatler sürebiliyor. Bayrakları ele geçirmek için yakınında belli bir süre dikilmeniz gerekiyor. Hal böyle olunca kafanıza sık sık tank mermisini yiyebiliyorsunuz. Bu arada, oyunda seçebileceğiniz üç farklı taraf olsa da (Amerika, Çin ve Arap Birliği) aynı anda iki taraf savaşa girebiliyor.

GULF OF OMAN

Oyunun en büyük bombası pek çok oyunda kullandığımız sesli iletişim. Daha önce kullanılmış bir sistem nasıl olur da oyunun en büyük bombası olabilir? Hemen cevaplayalım: Oyunu 64 kişi aynı anda oynayabiliyor. İnternet ortamını boş verdim, aynı odada olsalar 64 kişi hep bir ağızdan konuşursa ortaya kuru gürültüden başka bir şey çıkmaz. Böyle bir ortamda da ne bir oyundan ne de başka bir aktiviteden zevk almanın imkânı olduğu söylenebilir. Ancak BF2 sesli iletişim olayını öyle bir derleyip toplamış ki kalkıp ayakta alkışlayası geliyor insanın. Oyundaki en büyük yenilik olan komutan (commander) sistemi ile direkt bağlantılı olan iletişim olayı takım oyununu mecbur kılıyor. Koyun sürüsü gibi haritaya dağılıp, önümüze gelene ateş ederek hiçbir başarı sağlayamazsınız.

"İyi de, insanlar takım oyunu yapıyor zaten" diyebilirsiniz. Ancak burada bahsettiğimiz dünyanın dört bir yanından aynı sunucuya bağlanan, birbirlerini zerre tanımayan ve belki de hayatlarında bir kereye mahsus beraber oyun oynayacak insanlar. Yeni bir harita açıldığını var sayalım. Oyuncular komutan olmak istediklerini belirtiyorlar. Oyla-

ma sonunda bir komutan seçiliyor. Oyuncular ekipmanlarını seçtikten sonra Squad (tim) ekranından dâhil olacakları timi seçiyorlar. Her timin ayrıca bir lideri bulunuyor.

Elimizde ne var bir bakalım şimdi: Komutan, tim liderleri ve tim üyeleri. Şimdi geldik işin en can alıcı ve hoş yanına. Komutan sadece tim liderleri ile, tim liderleri ayrı kanalları kullanarak komutan ve timlerindeki oyuncular ile ve siz de sadece bulunduğunuz timdeki oyuncular ile konuşabiliyorsunuz. Ortaya çıkması muhtemel gürültü kirliliği böylece ortadan kaldırılırken, ciddi anlamda bir emir komuta zinciri de oluşturulmuş oluyor. Komutan gerekli emirleri tim liderlerine, onlar da timlerine aktarıyorlar. Takım halinde hareket edebilme kabiliyetini oldukça arttıran bu iki ayrı sistem oyundan aldığınız zevki de ikiye katlıyor.

Serinin önceki oyunlarında da yer alan radyo mesajı sistemi hala mevcut. Çok daha basit ve kullanışlı hale getirilmiş olmasına rağmen sesli iletişimin yerini tutmadığı kesin. Takım arkadaşlarınız ile konuşmak yerine bu radyo mesajlarını kullanmak kısa sürede oldukça yavan ve yavaş kalıyor.

DRAGON VALLEY

Komutanın kullanabildiği pek çok ilginç özellik mevcut. CapsLock tuşu ile komutan ekranına giriyorsunuz. Burada haritanın tamamını görebiliyorsunuz. Tüm haritayı düşman birlikleri için taratabiliyor, belli tim liderlerine emirler verebiliyorsunuz. Topçu atışı, bir nokta üstüne casus uydu yerleştirmek, havadan

sağlık ve cep-hane yardımı sağlamak gibi olayları yine bu ekrandan gerçekleştirebiliyorsunuz. Kendi aracınızı ya da kendinizi yine bu ekrandan iyileştirebiliyor-





◀ O gördüğünüz çizgiler hava yolunun şeritleri değil elbette, ıskaladı arkadaki ama bir daha aynı hatayı yapmayacak.



Artı&Eksi

- ↑ Sesli iletişim sistemi, commander sistemi, ranking sistemi. Grafik ve sesler.
- ↓ Ciddi bağlantı sorunları, oyunun zamansız kilitlenmesi.

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

Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: - ■

TAKIMINIZI HAYATTA TUTMANIN YOLLARI

Takım için hayati olan 3 sınıf var oyunda: Medic: Assault sınıfı ile aynı silaha sahip olmasından dolayı piyade olarak etkili. Araç içinde bulunan medic çevredeki askerleri durmadan iyileştirebiliyor. Assault sınıfından tek eksiği silahlarında el bombası atar mevcut değil. En büyük özellikleri yerde yatan oyuncularını tam sağlıkla oyuna tekrar dahil edebilmeleri.

Engineer: Yok edilen radar, top, uydu binalarınızın tamiri için hayati rol oynuyor. Bir araç içindeyken çevredeki araçları tamir edebiliyorlar. İçinde buldukları aracı tamir etmek için araçtan inmeleri gerekiyor. Silah olarak shotgun taşıdıklarından ancak şehir içi çarpışmalarda yararlı olabiliyorlar.

Special Forces: En büyük artısı komutanın radar taraması veya casus uydusu tarafından görülmemeleri. Düşman yapılarına gizli saklı yaklaşmak için birebir. Ayrıca taşıdıkları C4 patlayıcılar yapılarla karşı en etkili silahlar.

Kısaca medic oyuncularını, engineer araçları hayatta tutuyor. Bu arada special forces yapıları yok edip, düşman komutanını etkisiz kılarak, galibiyete giden yolu açmaya çalışıyor. Her timde en az birer tane olması şart demek doğru olur. Medic ve engineer'ları koruyacak assault ve support, uzaktan destek sağlayacak sniper sınıflarını unutmamakta sağlığınız açısından iyi olacaktır.

sunuz.

Komutan ilahi gücünü kullanarak yapmıyor elbette bunları. Ana üssünüz etrafına yerleştirilmiş toplanız, radar binanız, casus uydusu binanız mutlaka korumanız gereken yapılar. Bunlar imha edildiğinde bağlantılı oldukları desteklerden mahrum kalıyorsunuz ki, topçu atışı olmadan idare edilebilse de nerede olmadığını göremediğiniz düşman canınızı yakıyor. En az sizin kadar organize olan düşman kısa sürede canınıza okuyabiliyor. Koruduğumuz bu yapılar aynı zamanda bizim de ilk hedeflerimizi de oluşturuyor. Komutanın canını ne kadar yakar, oyuncaklarını elinden ne kadar hızlı alırsak başarı şansımız o kadar artıyor.

Tim liderleri komutanın aksine sıcak çatışmanın göbeğinde yer alıyorlar. Komutan kadar olmasa da belli ekstralara sahipler elbette. Öncelikle onunla iletişim içinde olmaları en büyük artıları. Haritayı okuyarak timini alinan emirler doğrultusunda yönlendirmeli, adamlarını mümkün olan en uzun süre hayatta tutmalı. Tim liderleri kendileri de bir spawn noktası olduğundan mümkün olan en uzun süre hayatta kalmaları da önemli. Başta biraz anlamsız gözükse de iki kurşunda can verdiğiniz bir oyunda hem saldırıları hem savunmayı canlı tutmak açısından oldukça iyi düşünülmüş bir özellik olduğunu görüyorsunuz. Böylece komutanın kafasını fazla ütülemeden

kendi kendine yeten takımlar ortaya çıkıyor. Zayıf minimumda tutulduğu zaman, dalga dalga akıyor ve düşmanı bunaltıyorsunuz. Adrenalin sürekli en üst noktada oluyor. Ancak mümkün olduğu kadar az spawn olmaya çalışın. Her spawn olduğunuzda takımınızın bir "ticket" daha kaybedeceğini düşünmek zorundasınız. Ve işte tam bu noktada Medic'lerin de önemi ortaya çıkıyor.

Sıcak çatışma içinde pek kolay olmasa da Medic birimleri inanılmaz bir özellik taşıyor: Takım arkadaşlarını hayata döndürebiliyorlar. Elbette bunu spawn süresi dolmadan yapmaları gerekiyor. Sağlığımız tamamen tükendiğinde veya içinde bulunduğumuz araç havaya uçtuğunda ciddi şekilde yaralandınız mesajına bakarak spawn süresinin dolmasını bekliyoruz. Online oynarken sesli iletişimi kullanıp, botlara karşı oynarken farenin sol tuşu ile medic çağırmanız mümkün. Ama düşman hattının gerisindeyseniz Medic'in gelmesini her zaman beklemeyin.





MASHTUUR CITY

Harita tasarımları oldukça başarılı ve gerçekçi. Bulduğunuz ortamlar nehirler, binalar, silolar, mini şehirler ile gayet güzel zenginleştirilmiş. Haritalar oldukça büyük olmalarına rağmen daha derli toplu tasarımları, daha yakın ve sık yerleştirilen bayrak noktaları ile oldukça kullanışlı hale getirilmiş. Yayan bile olsanız haritanın bir ucundan diğerine gitmeniz çok uzun sürmüyor. Açık arazide koşturup durmak pek sağlıklı olmasa bile, ulaşım aracı bulamadığınız zamanlarda boş boş beklemek zorunda kalmıyorsunuz. Botlara karşı oynarken haritalar 16 oyuncu ile sınırlı. Bu yüzden araç sayısı da oldukça az. Ancak online olarak 64 kişilik haritada oynarken durum çok daha şenlikli bir hal alıyor.

Her oyuncuya bir araç düşüyor elbette. Ancak beraber hareket edildiği sürece kimse'nin açıkta kalmaması garanti edilmiş. Jipler, zırhlı taşıyıcılar, tanklar, helikopterler, uçaklar... Ne ararsanız var. Kullanabildiğiniz araçlar seçtiğiniz tarafa göre farklılıklar gösteriyor. En uçuk kaçık cihazlar genelde Çin ordusunda bulunuyor. Ancak hem kitler hem araçlar arasında çok sağlam bir denge mevcut. Elbette bir tankın karşısına kahraman asker gibi fırlarsanız kendinizi en yakın su kulesinin tepesin-

Alternatif



Joint Operations

Delta Force oyunları evrimini tamamlayıp, geçtiğimiz yıl haziran ayında bayrağı yepyeni bir isme teslim etmişti. Aynı sunucu da 200 oyuncuyu bir araya getiren, gerilla savaşına bambaşka bir anlam katan JO, mutlak hatırlanması gereken isimlerden. BF2 hızınızı kesemiyorsa mutlaka bir uğrayın derim.

EMRET KOMUTANIM!

Sıcak çatışmaya girmemesi gereken bu karakter Commander oyunda can alıcı bir rol oynuyor. Takımın tüm koordinasyonunu sağlıyor olması takımın başarısını direkt etkiliyor. Başarısız takımlar yoktur, başarısız liderler vardır geyiğine de burada yer vermeyi uygun görüyorum. Başarısız komutanları oyun sırasında oylayarak yerlerinden edebilirsiniz.

Scan: Tüm haritayı tarar. Kısa bir süreliğine düşman birimlerini haritada gösterir. Birimlerin niteliğini anlamak için zoom ile iyice yaklaşın.

Artillery: Haritada belirlediğiniz noktayı top ateşi ile bir güzel döversiniz. Scan ardından düşmanın bulunduğu bölgeyi bombalayacağınız gibi, askerlerinizin top ateşi için hedef belirtmelerini beklemek de isteyebilirsiniz.

UAV: Seçtiğiniz bir bölge üzerine casus uydu yerleştirilir. Kısa süreliğine bu bölgedeki tüm hareketi gerçek zamanlı olarak görebilirsiniz. Ancak Spec Forces elemanları yine görünmeyecektir.

Supplies: Malzeme kolilerini gökten yağdırma becerisine de sahiptir. Oyuncular bu paketlerin yanına gittiklerinde otomatik olarak sağlık ve cephaneleri dolacaktır. Hasar alan yapılar ya da araçların üzerine bırakırsanız, tamir olacaktır. Ancak tamir süresi engineer'dan çok daha uzun olacaktır. Paraşütle atılan koliler düşman tarafından vurulup yok edilebilir ya da kullanılabilir.

KARAKTER GELİŞTİRME SİSTEMİ

BF2 oyun içindeki başarılarınızı ödüllendirmekten geri kalmıyor. Oyunda yaptığınız her frag, ele geçirdiğiniz her üs için puan kazanırken, takım arkadaşlarınızı vurarak yerin dibine girebiliyorsunuz. Belli madyalar alabildiğiniz gibi Rank sisteminde "er"den "general"e kadar yükselebiliyor, daha fazla özelliğe ve yeni silahlara sahip olabiliyorsunuz.

Rütbenizi ve puanınızı arttırabilmeniz için yapmanız gerekenler basit: Oyunu Rank Server ibaresi taşıyan sunucularda oynamalısınız. Sunucu listesinin altında Rank Serverlar için filtreyi açabilmeniz için bir seçenek mevcut. Yeni silahlar emrinize amade oldukça yine sınıfınızı seçtikten sonra, silah resminin sağ üst köşesindeki okları kullanarak yeni oyuncaklarınızı kullanabilirsiniz.

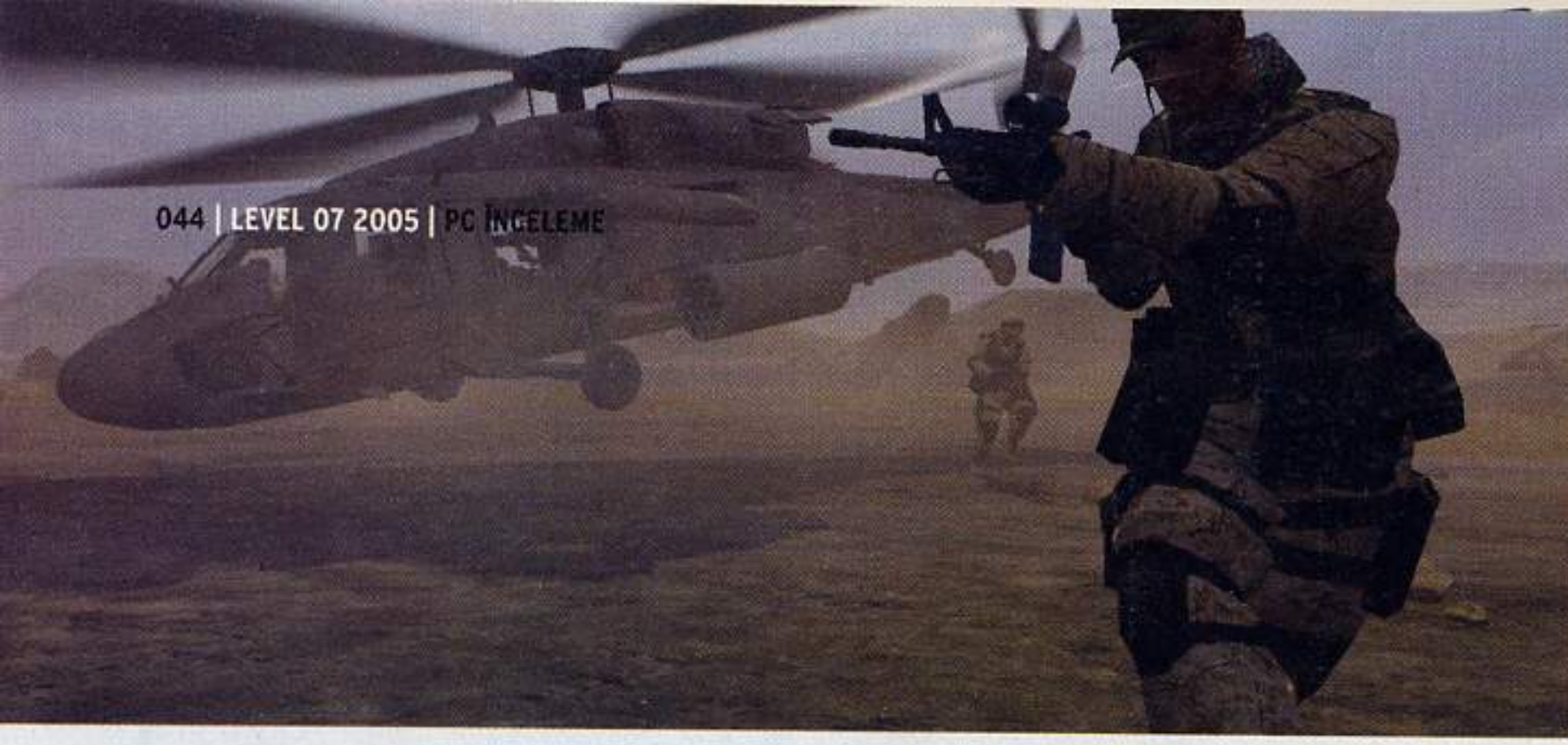
Puanlama sistemi ise şöyle;

- Frag başına: 2 puan
- Düşman bayrağını ele geçirmek: 4 puan
- Sahipsiz bir bayrağı ele geçirmek: 2 puan
- Takım arkadaşınızın hedefini öldürmesine yardımcı olmak: 1 puan
- Bir oyuncuyu iyileştirmek yada canlandırmak: 1 puan
- Bir oyuncuya cephane vermek, araç tamir etmek: 1 puan
- Bir aracın sürücüsü iseniz, silahı kullanan takım arkadaşınızın aldığı frag başına: 1 puan
- Takım arkadaşlarınızı öldürmek: -4 puan
- Takım araçlarına zarar vermek: -2 puan

de medic beklerken buluyorsunuz. Aynı şekilde gördüğünüz ilk tanka atlayıp önünüze geleni temizlemeniz de mümkün değil.

Savaşlar genellikle haritalardaki mini şehirlerde düğümleniyor. Daha beşinci dakika dolmadan tüm yollar mayınladığı, her bina'nın dibine anti-tank silahı ile bir asker yattığını düşünürseniz, tek başınıza ilerlemeniz pek mümkün değil. Aksine filmlerde gördüğünüz gibi tankın yanında yürüyen askerler sahnesi ile bol bol karşılaşacaksınız. Piyade desteği ol-

madan başının çaresine bakabilen tek araç uçaklar diyebilirim. Helikopterler havadan havaya ve havadan yere saldırılarda daha başarılı olsa da uçak kadar hızlı hareket edemediğinden kolayca ortadan kaldırılabilirler. Ulaşım, arama ve tespit etme, piyade için koruma ateşi gibi görevleri yerine getirmekte



kullanılan helikopterler, güdümlü füzeleri sayesinde yer birimleri için bir savunma kalkını görevi de üstlenebiliyor. Jetler ise vur kaç görevleri için çok daha uygun.

AYAĞIMIZI YERDEN KESSİN DE

Araçlar en hoşuma giden yanı eskisinden çok daha gerçekçi görünmeleri ve hareket etmeleri. Özellikle bir uçağın pilot kabinine atladığınız zaman kendinizi gerçekten 40 milyon dolarlık bir uçağın kontrolünde hissediyorsunuz. Bu tok hissiyat aldığınız zevki kat kat arttırıyor, ama ilk yediğiniz güdümlü füze çakılacağına bilmenin stresini de yaşıyorsunuz. Araçların daha hızlı ve güçlü olmalarına rağmen düşman üstünde direkt hâkimiyet kurmanıza imkân tanımaması takımlar arası dengeyi koruyor. Anti-tank piyadesi ya da C4 taşıyan bir özel operasyon üyesi, bir iki akıllı manevra ile bir tankın canına okuyabiliyor. Sabit silahları kullanarak yerden havaya atılan füzeler hızlı pilotlara ecel terleri döktürmek de mümkün. Bu yerden havaya silahları kullanmak oldukça eğlenceli aslında. Başına geçtiğinizde kolay kolay bırakamıyorsunuz. Özellikle hava trafiğinin yoğun olduğu haritalarda, oyun boyunca başından kalkmamanız mümkün. Bazı rampalardan attığınız roketleri fare yardımı ile kontrol edebiliyor, bu sayede uçaklar ile kovalamaca oynayabiliyorsunuz.

Araçlar eğlencemize eğlence katarken başıma sıkça gelen ve sinir küpü olmama sebep olan bir sorun var. Aracın sürücüsü siz iseniz araç tamamen durmadan kesinlikle araçtan inmeyin. Düz bir arazide ilerlerken bu bir sorun olmasa bile hafif yokuş bir yerde araçtan indiğinizde ölüyorsunuz. Aracın üstünüze kayıp sizi ezmesi söz konusu bu noktada. Kulağa

mantıklı gelse bile aracın size dokunduğu anda ölmeniz hoş değil. Işık hızı ile kaymaz ki bir araç! Düşmanlarımızı arada bir abuk sabuk öldürmesi dışında bu araç kayma olayı oyunun en büyük terbiyesizliği. Bir diğer terbiyesizlik ise oyuna bağlanmak için çile çekiyor olmanız. Sunucu listesini aşağı kaydırmak için her seferinde 10 saniye bekliyorsunuz. Sen kalk oyunu yap, adam gibi sunucu sayfası koyma. Olacak iş değil, çok ayıp valla.

OPERATION CLEAN SWEEP

Binaların arasında koşuşturan askerler, hiç durmayan kurşun yağmuru, tank ve top mermilerinin yerden kaldırdığı toz bulutu, tepenizde dolaşan uçaklar ve binaların ardında alabildiğine uzanan açık arazi. Yani, Battlefield 2 çok daha iyi bir grafik motoru kullanıyor. Ama yakın zamanda sıkı bir upgrade yapmış olduğunuzu umuyorum.

Hemen her şeyin detay seviyesi oldukça yüksek. Ancak araçlar için ayrıca özen gösterildiği gayet belli. Binaların köşesinde çökmüş karşı sokaktan çıkacak kuşları beklerken bir anda dibinizde beliren tankı gerçeğinden ayırt etmek imkansız. Çok katı ve gerçek duran araçlar oyunun atmosferini artı yönde etkiliyor. Araçlara göre detay seviyesi biraz daha düşük birimlerin, buna rağmen oldukça güzel gözüküyorlar. Çevreleri ile ciddi anlamda bir bütün oluşturan kamuflaj kıyafetleri daha zor seçilmelerini sağlıyor. Oyunda gayet başarılı kullanılan ışık ve gölgelendir-

me, gölgelerin içinde keskin nişancılardan saklanmanıza imkân tanıyor. Bir top mermisi ya da el bombası tozu dumana katabiliyor. Görüş mesafenizi düşürdüğü gibi eğer patlamanın etki alanında iseniz hem bulanık görmeye başlıyorsunuz hem de kulaklarınız sinir bozucu bir şekilde çınlamaya başlıyor. Gayet başarılı bir şekilde kullanılan bu iki efekt, düşmanınızı öldüremeseniz bile bir süreliğine sersemletmenize yardımcı oluyor. Kullanılan grafik ve ses efektleri, göze ve kulağa hoş gelmekle kalmıyor. Aksine kullanabileceğiniz taktik ve stratejileri çeşitlendiriyor.

Genelde mikrofonda bağırıp çağıran tim liderini dinliyor olsak bile oyunun sesleri de gayet başarılı. Kim nerede, ne ile binecek tepenize duyarak anlamanız da mümkün. Dar sokaklarda girilen bir çatışmada ise atmosfer bambaşka. Oyunun seslerini kısıp sadece takım arkadaşlarınızı dinlemeniz mümkün. Ancak atmosferi sağlam tutmak adına bunu kesinlikle tavsiye etmiyorum.

MINTIKA TEMİZLİĞİ

Battlefield 2 serinin önceki oyunlarını gölgede bırakmakla kalmıyor, tarihin tozlu sayfalarına gömüyor adeta. Hem görsel anlamda hem oynanabilirlik anlamda nerede ise dört dörtlük. ESRB sistemine göre 13 yaş ve üzeri için uygun görülen BF2, serinin önceki oyunlarında bulunan o mizahi havadan sıyrılmış. Düzenli ordu, koordinasyon gibi daha ciddi kelimeleri oyun dünyamıza kazandırıyor. Her ne kadar eğlenceli ve gerçekçi olsa da savaş BF2 ile bizlere daha soğuk olan bir yüzünü de gösteriyor. Bu yüzden şahsen 17 yaş altında ki oyunculara tavsiye etmiyorum. Bir yanda da eğer Aksiyon oyunlarına zerre ilgi duyuyorsanız, bu oyunu oynamak boynunuzun borcudur demekten kendimi alamıyorum. Oyunun başında geçireceğiniz dolu dolu bir saatin ardından zevk sarhoşu kalkıyorsunuz bilgisayarın başından. Bir kere demiştim bir kere daha diyeyim, bu oyunu SAKIN KAÇIRMA ASKER! [bitti]

Son karar

Teknolojik gelişimi yanında çok basit öğelerin başarılı bir şekilde dahil edilmesi Battlefield2'yi ciddi anlamda efsaneleştiriyor. Attığını vurmaktan çok beraber çalışıp bir şeyler başarmanın zevki bambaşka. Battlefield2 artık ismini bile anmadığım bazı online oyunların aksine sabit diskimdeki yerini çok uzun süre koruyacak. Sunucularla konuşmak & çarpışmak üzere.

Battlefield 2

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Digital Illusions Dağıtımçı ▶ EA Games Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Önerilen ▶ 2.4 Ghz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB GFX Web ▶ www.battlefield.com

LEVEL CLASSIC

level
puanı

92

PSYCHONAUTS

Yazan Serpil Ulutürk

Tim Schafer'ın beynindeki çatlaklardan sızdırılıp el değmeden şişelenmiş halis oyun ya da (hep beraber) SAYKONAATS!

LEVEL CLASSIC



LucasArts adventure üretmekten soğuyunca ekipten birkaç arkadaşını da yanına alıp Double Fine Productions'ı kuran Tim Schafer dört yıldır üzerinde çalıştığı Psychonauts'la birlikte geri döndü. Oyunun haberi ilk çıktığında yine deli dolu bir adventure ile karşılaşacağımızdan emindik ama öyle olmadı. Tamam, deli dolu olmak konusunda ekibin önceki oyunlarından eksik yanı yok ama adventure değil. O yüzden, "Grim Fandango'yu yapan adamın oyunuymuş" diye heves edenlerin öncelikle bunun bir platform/aksiyon oyunu olduğunu bilmesi gerekiyor. Üzülünüz mü? Üzülmeyin, bakın neler anlatacağım şimdi.

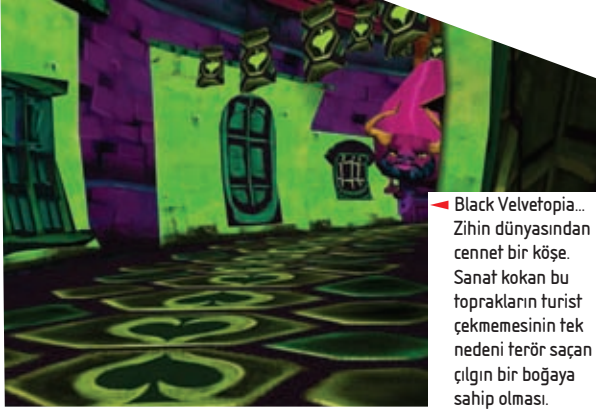
PSİŞİK AJANLAR KAMPINDA 'DEHŞET'!

Oyun, psişik güçlere sahip çocukların eğitimi için kurulan bir yaz kampında başlıyor. Her yıl düzenli olarak bu kampa gelen psişik çocuklar, başlarındaki üç öğretmenin derslerine katılarak güçlerini doğru ve etkin olarak kullanmayı öğreniyorlar. Ülkenin psişik ajanlar birliğine katılmaya hak kazanıyorlar. Kahramanımız Razputin (kendisine kısaca Raz diyebilirsiniz) ise evden kaçıp kampa gelen ve babası tarafından yakalanmadan bütün eğitimini tamamlamaya çalışan üstün yetenekli bir çocuk. Kahramanımızı alıp iki günde Psychonaut haline getirmek

ise sizin göreviniz. Fakat bütün göreviniz bu değil. Raz'ın kampa gelişiyle birlikte ortalıkta bir sürü psişik çocuklar boğazda. Önce diğer çocukların beyinleri boşaltılıyor, sonra Raz'ın beyinini tadan kayboluyor ve kampın lideri olan Dr. Pınar'ın görevi meseleyi çözme işini, başka bir deyişle Dr. Pınar'ın görevi. Bir yandan öğretmenlerinizi eğitirken, bir yandan da pratik yapmış oluyorsunuz, diplomaya adım adım yaklaşıyorsunuz.

Yazmaya başlarken, hikayeyi bu kadar kısa yoldan özetleyebileceğimi düşünmemiştim doğrusu. Çünkü oyunun ana hikayesi diye anlattığımız bu olay, bütünün içinde küçük bir yer tutuyor. Girip çıktığınız dünyaların sayısı, yan hikayelerin çeşitliliği, her adımda karşınıza çıkan yeni karakterler sayesinde yukarıda anlatılandan çok daha zengin, daha dallı budaklı bir kurgu içine gireceksiniz. Psychonauts'u, başında saatler harcanacak kadar sürükleyici yapan yanı da bu. Oynarken, her bölüm sonu canavarının ardından bambaşka bir ortama, bambaşka bir hikayeye ve öncekine hiç benzemeyen bir bulmacanın içine düşeceğinizi biliyorsunuz. Bu da "hadi bir bölüm daha oynayayım"



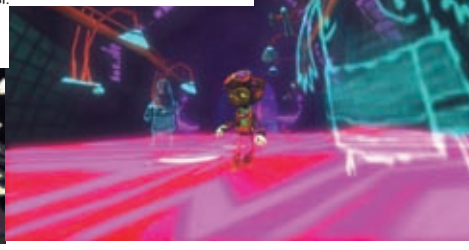


◀ Black Velvetopia... Zihin dünyasından cennet bir köşe. Sanat kokan bu toprakların turist çekmemesinin tek nedeni terör saçan çılgın bir boğaya sahip olması.



◀ Bu sahnede Raz'in gökdelene tırmanabilmesinden daha ilginç bir şey var: O da, söz konusu gökdelende balıkların yaşaması. Lungfishopolis, oyunun en eğlenceli şehirlerinden biri

Her biri başka bir anıyı temsil eden bu saydam çizimlere figment deniyor ve Raz'i geliştirmek için bol bol toplamanız gereken nesnelere arasında yer alıyor.



hevesini kamçılıyor. Böyle diye diye oynamaya devam ediyorsunuz, ta ki baş parmağınız boşluk tuşuna basmaktan felç geçirene dek.

GRİ KIVRIMLARDA YOLCULUK

Psychonauts, hikaye gereği şirin bir yaz kampında geçiyor görünümünde ama aslında oyunun büyük bölümünde oyun karakterlerinin bulanık ve hafif çatlak kafalarının içinde dolaşacaksınız (dış dünyaya ait üç mekana karşılık on küsur zihinsel mekana sahip oyun). Bir oyun için düşünülmüş en parlak buluşlardan biri bu bence. Çünkü evren yaratma işini giderek zorlaştıran ve sonuçta oyuncuyu birbirinin tekrarı olmaktan kurtulamayan ortamlara hapseden genel kalıplardan bu yolla kurtulmuş Double Fine.

Herkesin kafasında yarattığı bir dünya vardır ve yaşadığımız her şey bu dünyada paranojalarımızla, takıntılarımızla, beklentilerimizle yeniden şekillenir. Bir olay iki insan için asla tam olarak aynı anlama gelmez. Bu genel tespitler oyunda kendilerine öyle etkileyici görsel karşılıklar bulmuş ki takdir etmemek mümkün değil. Zihnini ziyaret ettiğimiz her karakter, bize ayrı bir dünya sunuyor. Örneğin ilk dersimizi veren kamp hocası Koç Oleander, ordu kökenli bir adam. Onun zihnindeyken sipperlerle, mayınlarla dolu, tankların ortalığı ateş ve dumana boğduğu bir savaş alanında yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Bir sonraki hocamız Sasha ise kendini laboratuvarına kapatmış, titiz bir bilim adamı. Onun zihni de buna uygun olarak her şeyin karelere bölündüğü, düzenin ve simetrinin asla bozulmadığı bir küp olarak tasarlanmış. Üçüncü ve son dersi

veren öğretmenimiz Milla Vodello, neşeli, dansı ve müziği seven hoş bir hanım (parti kızı diyor kendisine). Dolayısıyla her yerde yanıp sönen disko lambaları, geniş dans pistleri, ortalığı şenlendiren köpükleriyle Milla'nın zihnindeki ders, tam bir parti havasında geçiyor. Ve bu sadece başlangıç... Esas yolculuğunuz bu dersler bittikten, belli becerileri edindikten sonra başlayacak. Özellikle ilerleyen bölümlerde uğrayacağınız Black Velvetopia, tam bir sanat şaheseri. Bir yan karakterin boğalara olan takıntısını halletmek için girdiğiniz zihinde karşılaşacağınız bu mekan, koyu guajlarla boyanmış bir tablo gibi. Görevi falan boşverip sokaklarını arşınlayacağınız, boğa güreşçilerinin kostümlerindeki işlemlerin tüm şehre en ince ayrıntısına kadar döşendiği muhteşem bir yer.

Mekânlar için bu denli özgün tanımlar yapmayı başaran Double Fine ekibi, aynı özeni bu mekanların sahibi olan karakterleri kurgularken de göstermiş. Oyun boyunca yirmiyi aşkın karakterle karşılaşacaksınız. Tümü de tarz sahibi, korkuları ve zaafı,

geçmişleri ve bugünleri iyice düşünüp oyuna yedirilmiş gerçek karakterler. Ne bileyim, yıllarca yayında kalan 'bazı' televizyon dizilerindeki 'bazı' ana karakterler, bunların yanında karton kalıyor. Karakterler hakkında edindiğimiz bilgilerin bir kısmını onlarla gireceğimiz diyaloglardan bir kısmını ise zihnindeki imgerlerden topluyoruz. Ama daha önce herhangi bir oyunda görmediğim çok hoş bir bilgi kaynağı daha eklenmiş Psychonauts'a. O da, her zihinde yer alan bir ya da iki kapalı sandık. İçine geçmişin anılarının tıklandığı bu sandıkları bulabilirseniz, o karakterin en özel hatırasına ulaşmış oluyorsunuz. Kara kalem çizimlerden oluşan küçük bir albüm formatındaki bu hatıraların oyunun gidişatına hiçbir katkısı yok. Ama oyunun dünyasını zenginleştirdiği de bir gerçek.

ZIPLAYAN DÜŞÜNCE BALONU

Anlatılacak öyle çok detay var ki, bütünde en çok yer kaplayan parçaları anlatamadan sayfaların bitmesinden korkuyorum. O yüzden artık biraz Raz'den ve yapabildiklerinden bahsetmeliyim. Psikik yetenekleri yüzünden kendisine suçlu muamelesi yapan ailesini ve onlarla birlikte yaşadığı sirkı bırakıp kampa kaçan Raz'in başlangıçta sıkı bir yumruktan başka hiçbir yeteneği ya da silahı yok. Aldığı ilk temel eğitim sayesinde, ana silahı olan PSI Blast'ı, daha yükseğe zıplayıp daha hızlı hareket etmesini ve hatta biraz da uçabilmesini

Alternatif



Beyond Good & Evil

Tüm yönleriyle birlikte ele alındığında Psychonauts'la kıyaslanabilecek başka bir yapım da yok. Geçen yılın en iyi oyunlarından birisi olan BGE ile iyi vakit geçirdinizse Psychonauts konusunda hiç tereddüt etmeyin.



◀ Bizi ağzına atan bu koca balığın adı Linda ve görüntüsünün aksine tehlikeli değil. Lungfishopolis Denizcilik İşletmeleri'nin ulaşım hizmetini yürütüyor.





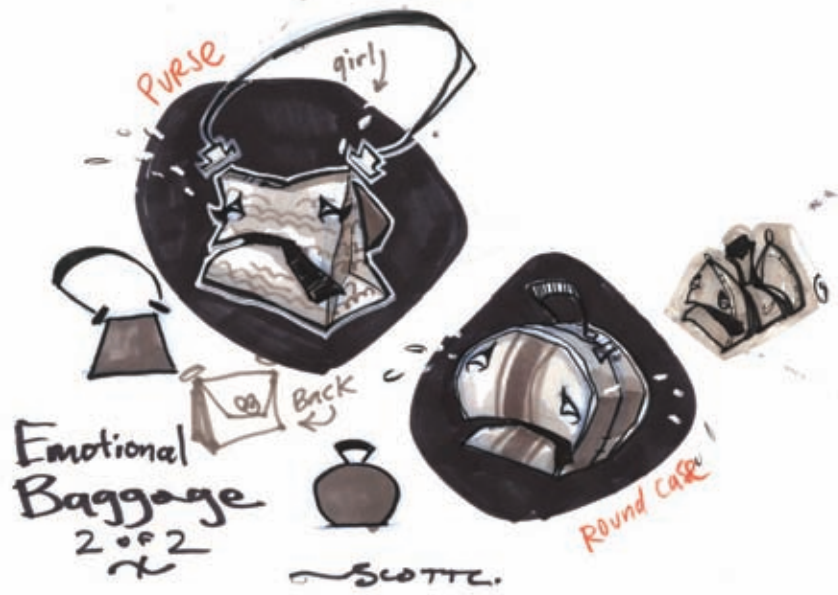
sağlayan mental balonunu (levitation) ve düşünce gücüyle nesnelere yakmaya yarayan pyrokinesis yeteneğini kazanacak. İlerleyen bölümlerde bunlara görünmezlik, düşman saldırılarından korunmak üzere kullanacağı mental kalkan, nesnelere uzaktan hareket ettirmek için telekinesis, başka canlıların gözleriyle görebilme yeteneği (clairvoyance) ve bir de düşmanın kafasını karıştırıp duraklamasını sağlamak için kullanabileceği confusion grenade eklenecek. Başlangıçta çok etkili olmasalar da tüm bu yetenekler, oyun boyunca topladığınız nesnelere giderek güçlenecek.

Nesne dediklerimiz öyle cepte ya da çantada taşınan türden adventure nesnelere değil tabii. PSI Card, figment, cobweb gibi alternatif isimlere sahip, zihinsel "eşyalar". En önemli işlevleri belli sayılara ulaştıkça Raz'in level atlamasını sağlamaları. Diğer işlevleri ise oyun süresini

uzatmaları. Şöyle ki, girdiğiniz her yeni ortamda menüden o mekanda bu nesnelere her birinden kaçır tane bulunduğunu görebiliyorsunuz. Ancak bazıları öyle güzel saklanmışlar ki, bulmak için görevi falan bırakıp bütün delikleri araştırmak gerekiyor. Ola ki hepsini bulamadan bölüm sonu canavarıyla karşı karşıya geldiniz, bir daha geri dönme şansı bulamayacağınız için eksik parçaları da unutmak zorundasınız. İşte tam bu noktada koleksiyoncu ruhunuz harekete geçip mekan baştan dolaşmanızı emreder. Ayrıca bu nesnelere konusundaki ısrarınız, oyun sonunda fazladan bir video izlemek gibi bonuslar kazanmanıza da yarıyor, ama ben ilk seferinde her şeyi toplamadığımdan net konuşmamayı tercih ederim.

'BEYİN AVCISI'NIN YENİ TANIMI

Gelelim diyaloglara... Geliştirici ekibin katkıda bulunduğu önceki oyunları oynamış herkesin üzerinde uzlaştığı konulardan biri bu oyunlardaki güldürme kapasitesiydi. Belki Grim Fandango'dan tek bir replik hatırlamıyor olabilirsiniz ama oyunu oynadıysanız ne kadar güldüğünüzü de unutmamışsınızdır. Psychonauts'un bu derece güçlü bir "komik" hatırası olabilecek mi emin değilim. Diyaloglar zaman zaman gerçek kahkahalar atmanızı sağlıyor (sorunlu beyinleri çürük diş çeker gibi yerinden söken çılgın diş doktorunun bir de operasyon sonunda "birkaç saat sıcak yeme" diye öğüt vermesine çok güldüm şahsen) ama zaman



zaman da mekanikleşiyor. Gülmek konusunda kendinizi şartlamadıysanız, yani mesela Cem Yılmaz'a gülmek için önce ağzından birkaç laf çıkmasını bekleyenlerdenseniz, "gülmekten oynayamadım" diyebileceğiniz bir oyun değil Psychonauts. Ama replikler bu haliyle de çok başarılı. Bir defa konuşmaların bolluğu dikkat çekici. Özellikle kamp içinde geçirdiğiniz vakitlerde, yanlarından geçtiğiniz çocukların birbirleriyle ya da kendi kendilerine yaptıkları konuşmalar, siz orada olmasanız da sürüp gidecekmiş hissini tam anlamıyla veriyor. Kulak kabarttığınız bu diyaloglar geyik muhabbetinden ibaret ama işi gücü bırakıp dinleme isteği yaratabiliyorlar. İlerleyen bölümlerde ise hafif sıyrık karakterlerimizin kendi kendilerine sayıklamalarına şahit oluyoruz çoğunlukla. Anlaşılması zor, çoğu absürd ama bir o kadar da ilgi çekici şeyler mırıldanıyorlar. Güldürmeyebilir ama dinlemeye değer (çok hoş enstantaneler de var ayrıca; beyni çalınan herkesin ağzından çıkan tek sözcüğün "TV" olması gibi).

İNİŞE GEÇİYORUZ

Oyunun tek ciddi kusurunu anlatmaya geldi sıra. Psychonauts ilk olarak Xbox için tasarlanan bir oyun. Bu, önceki bazı deneyimlerimizden dolayı, oyunun kontrollerinin klavye-mouse için ne kadar uygun olacağı konusunda endişelenmeye zaten yeterli bir sebep. Ancak oyuna ilk başladığınızda bu sorunu minimum düzeyde yaşıyorsunuz. Genelde tersi olur. Oyunun zaaflarını iyice anlarsınız ve kahrama-





On yaş civarındaki bir çocuk için boğa güreşi tehlikeli bir hobi sayılabilir. Ama başında sizin gibi bir velisi olunca inanıyoruz ki Raz bu işten de sağ salım çıkacaktır.



Psychonauts gerçekliğinde çözümü olmayan hiçbir problem yok. Yeter ki elinizdeki güçlerin kıymetini bilin.



nınızı kontrol etmek giderek kolaylaşır fakat Psychonauts'ın kurgusu gereği işler böyle yürümüyor. Tamamen eğitime ve oyunun dünyasını tanımaya ayrılmış ilk bölümleri güle oynaya bitirip geçebiliyorsunuz. Ama sıra ilk ciddi boss'la takışmaya geldiğinde terslikler göze batmaya başlıyor.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan aksiyon oyunlarındaki temel sorun olan kamera açıları, burada da karşımıza çıkıyor. Özellikle hızlı davranmanız gereken çarpışma bölümlerinde düşmandan çok kameraya nefret beslemeniz mümkün. Sorunun esas kaynağı, kameranın kafasına göre takılması. Tabii ki karakterinizin hareketlerini izleyen ve onunla aynı yöne bakan bir kameradan oynuyorsunuz ama bazen çok da müsait bir yerde olmasına rağmen, görmek istediğiniz noktayı bir türlü kadrage sokamıyorsunuz. Karakterinizi durdurup, çevreye bir göz atmak istiyorsunuz ama ya bir nesneye ya da bir köşeye takılıp kalıyor kamera. Bazen de sizle inatlaşıp siz sağa çevirdikçe o sola bakmaya çalışıyor.

Öte yandan, fiziksel çevreyle etkileşiminiz,



Artı&Eksi

- ↑ Grafik, ses, müzik, hikaye! Film gibi oyun. Çok yaratıcı fikirler. Harika bir atmosfer.
- ↓ Kamera açılarındaki tıkanmalar. Oynama süresi kısa.



Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, Xbox ■

Raz'ı doğru açıyla o nesneye yakınlaştırmak üzerinden yürüyor. Bu da yine hızlı sahnelerde ciddi bir sorun haline gelebiliyor. Kamera bu kadar güvenmek yerine tıklayarak etkileşim daha uygun olabilirdi.

Aynı sorun atlayıp zıplar-ken de yaşanabiliyor. Oyunun en renkli bölümlerinden biri olmasına rağmen Meat Circus denen son level'ında, sınırlı bir süre içinde akrobasi yaparak halletmeniz gereken bir görev olacak. Tamam, itirazımız yok hemen yapalım ama adamımızın nereye zıpladığını da görelim bir zahmet. Velhasıl insanı bir parça Erman Toroğlu yapıyor oyunun kameraları, daha da uzatmayacağım...

NO MILK FOR YOU!

Kameraları saymazsak rahat sayabileceğimiz bir oynanışı var Psychonauts'ın. Tesis olmadığı için gamepad'le oynamayı denemedim ama klavye-mouse ikilisinin de ihtiyaca yeterince cevap verdiğini söyleyebilirim. Tam olarak çözülemediği gibi duran tek unsur psikik güçlerinizi nasıl kullanacağınız. Normalde sekiz yeteneğiniz olması-



na rağmen oyun bunlardan üçünün aynı anda aktif olmasına izin veriyor. Yani istediğiniz üç gücünüzü önceden seçmeniz ve bunları Q,E ve sağ tık arasında dağıtmanız gerekiyor. Söz konusu tuşların karşılıklarının sürekli değişmesi zaman zaman refleks hatalarına sebep olsa da, ölümcül değil. Oynanışla ilgili söylenebilecek son şey, oyunun sürekli değişen bir zorluk seviyesine sahip olması. Boss'lar arasında bile bir güç dengesi yok. Üstelik bu, bildiğimiz giderek zorlaşan oyun mantığına da oturmuyor. Arada öldüreceğiniz opera hayaleti Phantom gayet dişli bir rakip iken en sonda çarpışacağınız bir boss tırışka çıkabiliyor. Bunda oyunun sonuna kadar karakterinizi ne derece güçlendirdiğinizin de büyük etkisi var şüphesiz.

Psychonauts, harika bir fikri olabilecek en güzel grafikler, en etkileyici mekanlar, en tatlı (ucube) karakterler, en hoş ses ve müziklerle birleştirip, aynı anda bir düzine hikaye anlatmayı başaran, çok çok yaratıcı bir oyun. Fazla da zorlamayacağı için muhtemelen 15 saate varmadan bitirir kenara bırakırsınız ama damğınızda güzel, kalıcı bir tat bırakacağına ben kefilim. İkincisini beklemeye başladığımı da Tim Schafer'a buradan bildirmek isterim. [bitti]

Son karar

Başta türüne itiraz edenleri bile çok çabuk kendine ısındıran özel bir anlatım tekniği (ya da şeytan tüyü) var. Bu yüzden sadece platform/aksiyon sevenlere değil keşfetmekten zevk alan herkese "mutlaka oynayın" çağrısı yapıyoruz.

Psychonauts

Tür ▶ Platform Yapımcı ▶ Double Fine Productions
Dağıtımçı ▶ Majesco Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3,75 GB HDD alanı
Önerilen ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ www.psychonauts.com

LEVEL CL SSIC level puanı ▶ 90

Çok ısınmanın sonu

BOILING POINT

Herkesin bir kırılma noktası vardır.

Yazan Burak Akmenek



◀ Bunu gördüğünüz yerde atlayın. Etrafı dağıtmak için birebir.



▶ En hızlı ve en güvenilir ulaşım aracı.



◀ Önünde adam kanlar içinde yalıyor. Kimin umurunda... Güzelliiiiimmm! Adam vurdum ben adam, panik olsana!



Boiling Point aslında hepimizin hayatında birkaç defa geçtiği bir sınırı anlatıyor. Hani olayların birikip birikip bizi patlama noktasına getirdiği an... Direksiyon başında, yolda yürürken ya da başka bir yerde bir anda çıldırırınız ya. Karşınızdaki kim olursa olsun moleküllerine ayırmak istersiniz. Hani FRP oynayanların bildiği bir "berserk" durumu yaşayıp karşınızdakini berk'meniz gerekir ya (bakınız yazaramız Berker), işte öyle bir şey. Oyunumuzda da, bizim yönettiğimiz eski bir Fransız Lejyon askerinin, fazla meraklı ve maceracı ruh taşıyan gazeteci kızı kaçırlır. İşte bu haberin ulaştığı an karakterimizin kaynama noktasıdır. İşin daha da komiği, oyunda rastlantısal olarak karımız cep-ten arayıp bize kızımız hakkında hesap soruyor. Hani kasabalarda dolaşırken tamam da, çatışmanın tam ortasında susmak bilmeyen bir cep telefonunun çalması insanı çıldırıyor. Telefonu açtığınızda ise karınız gördüğü kötü bir rüyadan bahsedip kızı hakkındaki endişelerini size anlatıyor

ya da "Kızı bulmadan gelme uğursuz herif, zaten sana çekmiş" diyip kapatıyor. Bu muhabbet beni çok eğlendirdi. Ama oyun boyunca hep o konuştuğundan bir kez bile olsun "Kes sesini kadın! Şurada canımı kurtarmaya çalışıyorum, başlatma rüyandan!" diyemedim.

NEREDEYİM BEN?

Boiling Point bir FPS-RPG türü. Karakteriniz görevler yaptıkça tecrübe puanı kazanıyor ve bunları yeteneklerine harcayabiliyor. Ayrıca sınırlı bir çantanız ve taşıma kapasiteniz var. Bu kapasite başlarda sizin gücünüzden büyük. Fazla yük aldığınızda hareket kabiliyetiniz oldukça zorlaşıyor. Ayrıca yeteneklerinizi dağıtırken dengeli davranmanız gerekiyor. Çünkü siz yeteneklerinizi yakın dövüşe vermişken, oyunun bir yerinde birisine keskin nişancı tüfeğiyle suikast düzenlemeniz gerektiğinde bunu oldukça zor gerçekleştirebilirsiniz.

Oyunun başladığı kasabaya geldiğinizde tam takım silahlı olmanıza karşın kapıdaki görevli askerler size geçiş izni veriyor. Otobüsten iniyorsunuz ve bir anda bilmediğiniz bir kasabanın ortasında öy-

lece kalıveriyorsunuz. İşte o anda sağ üstteki minik haritaya bakmanızı tavsiye ederim. Çünkü ilk yapmanız gereken kızınızın yazı yazdığı gazetenin editörünü bulup konuşmak. M tuşu ile açtığınız büyük haritada editörün yerini görebilir ve minik haritadan takip edebilirsiniz. Bir karakterle konuştuğunuzda yaptığınız seçimler oyunun gidişatını etkileyebiliyor.

KİM KİME

Boiling Point'in bir RPG olduğunu söylemişim. Bu, yetenekleriniz dışında, şirin bir Güney Amerika ülkesi olan Puerto Somba'da bulunan örgütlerle ilişkilerinizi de ön plana çıkarıyor. Devlet, asiler, mafya, CIA gibi taraflar sürekli birbiriyle çatışma halinde. Hatta bu çatışmalar yol üstünde gerçekleşirse siz de oturup izleyebilirsiniz. Zaten oyundaki ilk uzun namlulu silahınıza asla para vermeyin. Şehir dışına çıktığınızda oturup bu çatışmalardan birinin bitmesini bekleyin ve sonra

Artı&Eksi

- ↑ Çok geniş bir dünya ve açık uçlu bir sürü görev.
- ↓ Feci grafikler, sıkıcı yapay zeka, bol bol çöküyor.



Zorluk: Orta
İngilizce Gerekşinimi: Orta
Multiplayer: - ■

**Alternatif****DEUS EX: INVISIBLE WAR**

Birisi FPS-RPG mi dedi? Ben bundan daha iyisini tanımıyorum. Hem konusu hem karakter yönetimi ile bence hala türünde bir numara.

GTA: SAN ANDREAS

İstedığınızı yapabildiğiniz, bol bol araç kullanıp, istediğinizi vurduğunda bunun sonuçlarına katlandığınız bu oyundan hiç vazgeçemeyeceksiniz.

EĞER ÖLÜRSENİZ HASTANEDE CANLANIYORSUNUZ VE CEZA OLARAK ÜSTÜNÜZDEKİ BİRKAÇ MALZEME “KAYBOLMUŞ” OLUYOR. BURADA HAFİF BİR GTA TADI ALIYORUZ.

ölenlerin üzerinde ne varsa toplayın. Bu malzemeler çok para etmese de bedava malzeme kazanmanın en güzel yolu. Bir taraf için görev aldığınızda genelde diğer taraftakileri vurmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda ise birkaç sonuçla karşılaşabilirsiniz. Öncelikle her vurduğunuz ya da yok ettiğiniz hedefe karşılık karşı tarafın nefretini kazanıyorsunuz. Bu düzey çok yükselirse sizi gördükleri yerde öldürmeye çalışıyorlar. Görevi tamamlarsanız bu defa para kazanıyorsunuz, ki oyunda paraya oldukça ihtiyacınız olacak. Eğer ölürseniz hastanede canlanıyorsunuz ve ceza olarak üstünüzdeki birkaç malzeme “kaybolmuş” oluyor. Burada hafif bir GTA tadı alıyoruz.

ÇOK BÜYÜK BİR HARİTA

Çatışmalarda kullandığınız silahınız ilk başlarda çok isabetli atışlar yapmayabilir. Bu yüzden ilk önce silahınızı geliştirmelisiniz. Gerekli her türlü malzemeyi silah satıcılarında bulabilirsiniz. Yalnız herkes kendi askerlerinin kullandığı silahın upgrade'lerini satar. Bunun için tarafsız silah satıcılarını bulmanızı ve upgrade işlemlerini silah satıcılarının yapmasını tavsiye ederim. Silah upgrade etme yeteneği sizde de var ama ilk

başta sıfır olduğundan bol bol malzeme kaybedebilirsiniz. Yeteneklerinizin gelişmesi de etkili atış yapmanızı sağlayacaktır. Ama çok ince atışlar peşinde değilseniz vasat bir silahla bile iş görebilirsiniz. Çünkü iş sizin fare gücünüze kalmış durumda. Yalnız silah ve arabalar için sizi uyarmam gerek. Eğer bir araç yıpranmışsa kontrolü zor oluyor. Silahlar da mermi atmıyor, araçlar giderken bol bol spin atıyor. Bu yüzden

Puerto Somba rehberi

- Asla arabanın kontağını kapatmadan arabadan inme. Sonra benzinin bitiyor.
- Canın araba kullanmak istemezse gideceğin yere taksi tut.
- Vicdanını kullanma. Bu ülkede iki şey geçerli. Para ve kurşun.
- Asla senden büyük bir silaha karşı ufak bir silahla gitme.
- Asla arabandan yolun ortasında inme, arkadan gelen arabalar bazen DURMUYOR.
- İyileşmek için ilaç kullan. Nasılsa az bir paraya düzeliyorsun.
- Ülke çok büyük ve sen yolculup acıkabiliyorsun. Ayrıca içince sarhoş oluyorsun, dengen kalmıyor.
- Konuşmaları okumadan geçme. Çok ipucu kaçırabilirsin.

bu onları tamir ettirin. Eğer bir çatışmada yaralanırsanız muz, portakal yiyebilirsiniz. Ama “ben maymun muyum?” dersiniz bol bol şırıngadan ilaç basmanız da mümkün. Yalnız bu durumda yavaş yavaş bağımlı oluyorsunuz. Her türlü bağımlılığınızı hastanelere gidip düşük bir ücret ile kaldırabilirsiniz.

Boiling Point 25 X 25 kilometre karelik bir alanda geçiyor. Alan oldukça büyük. Bu yüzden araçlarınıza çok dikkat edin. Oyunda arabalar dışında tank, helikopter, bot gibi araçlar da kullanabiliyorsunuz.

Boiling Point'e iki sayfa yetmiyor. Oyuna ilgili yazılacak çok ayrıntı, anlatılacak çok anı var. Deep Shadow bu türde iyi bir başlangıç yapmış. Oyunun eksikleri olmasına karşın sizi rahatlıkla monitör başına bağlıyor. [\[bitti\]](#)

Son karar

Oyun motoru biraz dengesiz, seste biraz sorun var, yapay zeka muhteşem değil. Ama oyunun sistemi son derece iyi ve eğer biraz rol yapmayı seviyorsanız sizi oldukça eğlendirebiliyor. Özellikle oyunda biraz ilerleyip konunun dallanmasını budaklandığını görünce bırakmıyorsunuz. Bu arada İspanyolca'nız da gelişiyor.

Boiling Point

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Deep Shadow Dağıtımcı ▶ Atari
Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 2.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen ▶ 2.6 Ghz CPU, 1 GB MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.dungeonlords.com/

Shogun ve Rome Total War karışımı

IMPERIAL GLORY

Yazan | Ali Güngör

Artı&Eksi

- ↑ Grafikler; atmosfer; tarihi görevler.
- ↓ Dengesiz, az çeşitte ve birbirinin aynısı birimler; birim morali yok; oyun temposu berbat.

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

Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: 4 kişiye kadar Lan ve IP üzerinden. ■



Imperial Glory bugüne kadar yapılan Total War oyunlarının bir harmanı, daha doğrusu klonu. Genel grafikleri ve atmosferi ile, arabiriminin renkleri ve görünüşü ile göze hitap eden, insanı oldukça umutlandıran bir oyun. Pyro stüdyolarını zaten Commandos gibi bir klasiikten hatırlıyoruz. Bakalım Imperial Glory, oyun açısından gerçekten sıkıcı geçen bu günleri doldurabilecek çapta bir oyun mu?

Imperial Glory belirli bir tarihi dönem üzerine yoğunlaşıyor, Napolyon Dönemi Savaşları'nı, o dönemin atmosferini işliyor. Seçilebilecek imparatorluklar; İngiltere, Fransa, Avusturya, Prusya ve Rusya. Tabii ki dönemin diğer bütün devletleri de mevcut. Buna Osmanlı da dahil. Yalnız işin can sıkıcı bir noktası var: Hem Osmanlı olarak oynayamıyoruz, hem de her nedense koca Osmanlı devletinde Türk yok! Bütün Osmanlı orduları çeşitli Arap milis kuvvetlerinden oluşuyor.

TUR BAZLI VE GERÇEK ZAMANLI

Elbette herkes Total War serilerini oynamadı. Imperial Glory iki ana kısımdan oluşuyor. Ülkenizi yönettiğiniz tur bazlı ana harita ve gerçek zamanlı 3D Savaş ekranı. Imperial Glory'de ülkenizi yönetmek bazı açılardan Total War'dan daha zorken bazı açılardan daha kolay. Daha kolay çünkü casuslar ve diplomatlar yetiştirip ülkelere yollamıyor işinizi gerekli ekranlardan hallediyorsunuz. Daha zor çünkü teknoloji çok yavaş geliştiğinden ülkenizin başlangıçta kazandığı kaynakları çeşitli binalar inşa ederek ya da araştırma yaparak hızla ihtiyacınız olan düzeye getiremiyorsunuz. Eğer gelişmek istiyorsanız devamlı başka yerleri işgal etmelisiniz çünkü oyunda ünite ve binalar gerçekten çok pahalı. Ama bu yüzden de hızla ordu kurup bir yerleri işgal edemiyorsunuz ve böylece oyun, içinden çıkması uzun zaman alan bir kısır döngüye giriyor.

Imperial Glory'de kaynak olarak en çok sıkıntısını çekeceğiniz şey para ve insan olacak. Ham madde, hangi ülkeyle oynarsanız oynayın, ilk araştırılan teknolojilerle miktarı en kolay artırılan kaynak. İnsan

kaynaklarınızı da zamanla artırırsanız da ordu yetiştirmek çok büyük miktarda insan ve karşılamakta zorlanacağınız miktarda para gerektiriyor. Eh, bir de buna ordularınızın devamlı yiyecek tükettiğini katarsak geniş bir ülkede büyük ordular oluşturmak ve onları beslemek gerçekten güç bir süreç.

Bilimsel araştırmalar ve askeri akademiler başkentinizde bulunuyor. Burada üniversiteler kurup araştırmaları hızlandırıyor böylece yeni üniteleri ve yeni binaları açabilirsiniz. Yetiştirdiğiniz komutanların emrine yetiştirdiğiniz orduları veriyor, sonra bunları bir satranç tahtasındaki gibi ülkeniz ve savaştığınız ülkeler üzerine yayıyorsunuz.

Bilimsel araştırmaların güzel yanı belirli seviyelerde harekete geçirip sizin için açtıkları quest'ler, yani görevler. Büyük tarihi olaylar ve gerekli kaynakları ayırıp kullandığınızda gerçekleşen bu olaylar, sizin imparatorluğunuza uzun süreli büyük avantajlar



◀ Kalabalık savaşlar çok nadir ama bir o kadar izlemesi güzel.



▶ Binalara birlik yerleştirmek gerçekte çok iyi bir fikir ama oyunda saçma bir şekilde etkisiz kalmış.



kazandırıyor. Bu aşu kampanyası, Mısır'da arkeolojik bir keşif yapılmasına kadar çeşit çeşit. Her biri insan kaynağı, para ya da ham madde gerektirebileceği gibi, askeri birliklerin ve ticari rotaların açık olmasını da gerektirebiliyor. Bu gayet başarılı ve Age of Empires serilerindeki Wonders'ı hatırlatıyor.

SAVAŞ

Oyunda en güçlü olması gereken şey gerçek zamanlı savaşlar. Çünkü sıra bazlı ana strateji, hem bir şeyler araştırmanın ya da üretmenin çok uzun zaman alması yüzünden, hem de tıkanıp kalan ittifaklar ve dibi gelmeyen düşmanlıklar yüzünden çok uzun ve tekdüze geçiyor. Yapay zeka ve diplomasi hiç de fena değil. Hatta diplomasi gayet çeşitli seçenekler içeriyor ve hepsi pratikte işe yarıyor. Ama mesela bir ülkeyi barışçıl yollardan asimile edip kendinize katmak çok uzun zaman ve para gerektirdiğinden, üstelik garantisi olmadığından iş eninde sonunda güç kullanmaya geliyor. Diplomasi de sizin bir cephede çarpışırken arkanızı kollama aracınız oluyor. Bir de, kaynaklar dengesiz olduğundan ve herkes daha fazla para istediğinden, yapay zeka ile herkesin bir şeyler satın karşılığında para almaya çalıştığı bir inatlaşmaya dönüşüyor.

Savaşların en güzel yanı enfes görselliği; adeta tablo gibi 50'ye yakın savaş alanı var. Fas'ın çöllerinden Rusya'nın kışına kadar çeşit çeşit iklim, çeşit çeşit mimari var. Dereler, tepeler, köprüler ve birlikleri

içine sokup avantaj sağlayabileceğiniz farklı binalar var. Oyunun gayet rafine görünen ana haritasından sonra savaş alanları da grafik olarak oldukça etkileyici. Tamamen 3D ortamlara göre ordularımızın animasyonları biraz zayıf kalsa da toz ve duman efektleri sayesinde çatışma esnasında çok daha gerçekçi görünüyor. Ambiyans müzikleri gibi savaş alanı müzikleri de gayet güzel ama çeşit olarak az.

Savaşların en güzel yanı enfes görselliği; adeta tablo gibi 50'ye yakın savaş alanı var. Fas'ın çöllerinden Rusya'nın kışına kadar çeşit çeşit iklim, çeşit çeşit mimari var.

DENGESİZ BİRLİKLER

Evet, atmosfer olarak savaşlar çok güzel, özellikle de kalabalık savaşlar. Ama oyunun en büyük kusuru şu ki, kalabalık bir savaş yapmak çok zor. En ucuz üniteyle onun bir üstü arasında pek bir fiyat farkı olmadığı gibi toplar ya da süvariler de tıpkı piyadeler gibi inanılmaz pahalı. Oyunda teknoloji çok yavaş geliştiği ve bina inşaatları çok uzun sürdüğü için adam gibi, üç birlikten fazlasına kumanda edebilen komutanlar ve onların emrine verecek, en basit yakın dövüşte milisler tarafından parçalanmayacak birlikler geliştirmek, yetiştirmek insan sabrını zorluyor. Bir ana senaryonun ilk sekiz on saatini hatta belki biraz daha fazla süreyi ülkenizi düzgün ordular kurabilecek hale getirmek için harcıyorsunuz! Ki bundan sonra bile sınırlarınız çok genişlemeden büyük ordular kuramaz, çok genişlerse de işgale karşı ordularınızı topraklara dağıtmak zorunda kalırsınız. Total War serilerindeki yüzlerce ve binlerce üni-

Alternatif



ROME TOTAL WAR

Taklitler asıllarını yaşatır kuralının hayata geçtiği bir oyun Imperial Glory. Gelin onu bırakın da Rome'u bir de şu ırkla bitirelim.

tenin savaştığı destansı savaşları unutun. Bütün savaşlar az sayıda üniteler yüzünden küçük çatışmalar gibi hissetmenize sebep oluyor. Deniz savaşları da çok detaylı yapılmaya çalışılmış, ama birden fazla gemiyi başarıyla, gerçek zamanlı kontrol etmeniz hem imkansız hem de manevra yaptırmak tam bir eziyet. Enfes grafiklere yazık edilmiş doğrusu.

Oyunda moral yok! Tonla milisten oluşan bir kuvvet binalara yerleşmiş iyi eğitilmiş ve disiplinli tüfekçileri katledebiliyor. Çünkü ne tüfek salvoları gerçekçi hasar veriyor, ne de birliklerin morali bozulup kaçıyorlar. Sadece bir atlı birlik ile bütün düşman toplarını paramparça edebilir, sadece milis kullanarak disiplinli orduları paramparça edebilirsiniz. Nerede gerçekçilik? Nerede strateji? Nerede oyun keyfi? [\[bitti\]](#)



▶ Ana strateji ekranı aynen Shogun Total War.

Son karar

Kendine has grafiklerinin güzelliğine rağmen oynanış olarak çok zayıf ve sıkıcı bir Total War klonu olmanın ötesine geçemiyor.

Imperial Glory

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Pyro Studios Dağıtımçı ▶ Eidos Interactive Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1 Ghz işlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran kartı Önerilen ▶ 3 Ghz işlemci, 512MB RAM, 128MB Ekran kartı Web ▶ www.imperialglory.com/main.htm

level puanı ▶ 60

Satranç oynamayı sever misiniz?

DOMINATION

Hızlı fare kullanmak yerine oturup düşünmeyi sevenler için.



◀ Bazen bitirış saldırılarınızı yakın plan görebilirsiniz.



▶ Patlama efektleri etkileyici değil, ama renk katıyor.

Artı&Eksi

- ↑ Tam strateji kurmayı sevenlere göre. Aksiyon düşük.
- ↓ Çok zor. Atmosferi yok.

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

Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■

Yazan | Burak Akmenek



Gerçek zamanlı strateji oynamayı sevenler için etrafta yığınla kaliteli oyun var. Fakat sıra tabanlı strateji oynamayı sevenler için neredeyse yok gibi. Domination ise eldeki oyunlardan Massive Assault'un görev paketi. Fakat oyunu oynamak için Massive Assault'a ihtiyacınız yok. Bu yüzden oyunu yükleyip çalıştırıncaya kadar ne olduğu hakkında bir fikrim yoktu. Oyun açılınca bir an şaşırımdım ve sonra alıştığım tarzda oyunu oynamaya başladım.

Öncelikle şunu söyleyeyim ki Domination bu türü sevenlere hitab ediyor. Oyun tipik bir stratejide olduğu gibi iki düşman taraftan oluşuyor. Bu iki taraf birbiriyle gezegenler üzerinde savaşmakta. Biraz Risk oyununu andıran Domination'da amaç kısıtlı kaynaklarla düşmanı yok etmek. Elinizde olan gölgelerde üretim yapmıyorsunuz. Yalnızca her sıra size geldiğinde elinizdeki bölgelerden gelen puanlarla o

bölgeler içerisinde yeni birimler alıyorsunuz. Bu puanlar bir süre sonra tükeniyor ve gelmemeye başlıyor. Bunun için eldeki birimlerinizden alırken ve yönlendirirken her adımda oldukça dikkatli düşünmeli ve ileri görüşlü olmalısınız.

Oyun tıpkı satranç gibi oynanıyor. Farklı grafiklere sahip olsa da çoğu araç birbirinden yalnızca grafikleriyle farklı. Ama hepsinin bir ilerleme, saldırı ve sağlık puanı var. Bunları bilerek ve her sırada doğru hamleleri yaparak ilerlemelisiniz. Hava, kara ve deniz birimlerinden oluşan ordunuzun tek amacı düşmanın ve tarafsız olan

devletlerin başkentini ele geçirmek.

BAŞKENT DÜŞÜNCE

Başkenti alsanız bile oyun bitmiyor. O bölgedeki tüm düşmanları temizlemelisiniz. Tarafsız bir bölgeye saldırdığınızda ise düşmanın gerilla birimleri karşınıza çıkıyor. Tarafsız bölgelere saldırdığınızda, önce hangi taraf saldırırsa o bölge karşı tarafın yanına geçiyor. Bu durumda siz de gerilla birliklerini yönetebiliyorsunuz. Bir haritaya ilk girdiğinizde o bölgede size veya karşı tarafa destek veren gizli yandaşlarınız oluyor. Oyunda yapabileceğiniz tek sürpriz bu bölgeleri doğru zamanda açığa çıkartmak. Çünkü bu bölgeler ele geçirildiğinde sekiz puan veriyor ki, bu büyük bir avantaj.

Domination'da alıştığınız taktikleri bir kenara kaldırın. Çünkü işe yaramayabiliyor. Mesela benim savunma hattı kurup düşmanı erittikten



◀ Yeşilnoktalı bölgelerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz.

Alternatif



HOMAM 4

Fantastik stratejinin bir numarası. Hem birim üretme, hem de haritanın her yerine serpiştirilen ödülleriyle bağımlılık yaratan bir oyun.



Satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım.

sonra büyük bir güçle karşı atağa geçme taktiğim burada kesinlikle çöktü. Yapmanız gereken saldırmak. İlk darbeyi vurmak büyük avantaj sağlıyor. Tarafsız bölgeleri en kısa zamanda ele geçirmek size daha çok birim üretme imkanı tanıyor. Genel olarak, zayıf birimleri önden gönderip düşmanın savunmasında gedik açarak arkadaki pahalı birimleri yok etme taktiğini kullandım. Bu arada arkadan da öndekileri güçlü birimlerle destekledim. Birimlerinizi, ateş etmeden önce, düşmanın bir seferde yok edemeyeceği bir yerde konuşlandırılmaya çalışın.

ZOR DOSTUM ZOR

Domination zor bir oyun. Sanırım bu yüzden hamlelerini geri almanızı sağlayan bir tuş koymuşlar. Komutan olarak aldığınız karaktere her görev sonrası bir özellik olarak oyundaki 30'dan fazla birimi görebilme imkanı elde ediyorsunuz. Her iki tarafta da kendine has çok az birim var. Savaş alanında genelde grafikleri farklı olan ama aynı özelliklere sahip birimler karşılaşıyor. Oyunun grafik, efekt ve müzik olarak büyük üstünlükleri yok. Hızlı oynamayı sevenler için ise sıkıcı gelebilir. Ama satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım. İnanın sizi oldukça zorlayacak bir oyunla karşı karşıyasınız. [\[bitti\]](#)

Son karar

En baştan yenilgiyi tatmaya hazır olun. Yapay zeka çok ince tartarak ve akıllıca ilerliyor. En ufak hareketiniz bile cephenizdeki düzeni oldukça etkiliyor. Domination STS türüne büyük bir değişiklik getirmiyor ama oyuncuyu oldukça zorlayarak zaferi daha değerli kılıyor.

Domination

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Wargaming Dağıtımçı ▶ Dream Catcher Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.domination-game.com

level
puanı

71

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Hafta sonunu dinlenerek geçirmek mi???

Çok iyi bir oyun olmamasına rağmen Postal'ın geçmişi başarılar ile dolu. Oyuncuları ikiye bölmesi, bilgisayar oyunlarındaki şiddet öğesini abartması, Unreal grafik motoru kullanıp niyetlerinden bir nebze olsun yararlanamaması, her türlü eksisine rağmen oynayanları ve izleyenleri gülmekten krizlere sokması... Saymaya devam edebiliriz elbette. Ancak zaten çivisi çıkmış oyunumuzun, iyice suyunu sıkmaya gerek yok.

NE BENİ GER NE KENDİNİ!

Cehennem haftasını öyle ya da böyle atlattık hepimiz. Bütün olan biten abuk subuk olayların ardından hafta sonu oturup, rahat bir nefes alacağınızı, bacaklarınızı uzatıp gazetenizi okuyacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yaşamın her günü yapmak zorunda olduğumuz yeni şeyler barındırmakta. Hele ki Postal'da başrol oyuncusu iseniz bu ufak tefek olaylar baş ağrısı yaratmakta. Gerillalar ve teröristler ile uğraşmak, psikopat inekler ile uğraşıp, markette gördüğünüz her köşede bölgenizi işaretlemek, yetmedi sağa sola inek kafası atarak dehşet saçacak kadar delirmek, sizler için sakın bir hafta sonu demekse buyurun, AW emrinize amade. 20 yeni haritası, 10 yeni görevi, bir-iki yeni silahı, eskisinden daha gündelik (!) ve sınırlı bozucu görevleri ile AW dolu dolu bir ek görev paketi. Ancak oynamaya başladığınızda, uzun yükleme süreleri, her şeye rağmen çizgisel oynanışı, vasat grafikleri, genelde zorlama, çoğu zaman da bayağı gelen espri anlayışı ile Postal kardeşimiz daha önce olduğu gibi bizleri eğlendiremiyor maalesef. Ne kendisi ne de eklenen bilmem kaç yeni karakter komik olmayı başaramıyor.

Sağda solda koşup onu bunu tekmelemek beni pek eğlendirmediklerinden sakince CD'yi raftaki yerine yerleştiriyorum. Yazının sonunda göreceğiniz notu da Postal adının yüzü suyu hürmetine veriyorum. Zoraki sırtmalardan hoşlananlar, siz yine de bir göz atabilirsiniz. Kalın sağlıklıca.



Postal 2:

Apocalypse Weekend

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Running with Scissors Dağıtımçı ▶ Running with Scissors Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.postal2.com

level
puanı

55

Satranç oynamayı sever misiniz?

DOMINATION

Hızlı fare kullanmak yerine oturup düşünmeyi sevenler için.



◀ Bazen bitirış saldırılarınızı yakın plan görebilirsiniz.



▶ Patlama efektleri etkileyici değil, ama renk katıyor.

Artı&Eksi

- ↑ Tam strateji kurmayı sevenlere göre. Aksiyon düşük.
- ↓ Çok zor. Atmosferi yok.

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

Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■

Yazan | Burak Akmenek



Gerçek zamanlı strateji oynamayı sevenler için etrafta yığınla kaliteli oyun var. Fakat sıra tabanlı strateji oynamayı sevenler için neredeyse yok gibi. Domination ise eldeki oyunlardan Massive Assault'un görev paketi. Fakat oyunu oynamak için Massive Assault'a ihtiyacınız yok. Bu yüzden oyunu yükleyip çalıştırıncaya kadar ne olduğu hakkında bir fikrim yoktu. Oyun açılınca bir an şaşırdım ve sonra alıştığım tarzda oyunu oynamaya başladım.

Öncelikle şunu söyleyeyim ki Domination bu türü sevenlere hitab ediyor. Oyun tipik bir stratejide olduğu gibi iki düşman taraftan oluşuyor. Bu iki taraf birbiriyle gezegenler üzerinde savaşmakta. Biraz Risk oyununu andıran Domination'da amaç kısıtlı kaynaklarla düşmanı yok etmek. Elinizde olan gölgelerde üretim yapmıyorsunuz. Yalnızca her sıra size geldiğinde elinizdeki bölgelerden gelen puanlarla o

bölgeler içerisinde yeni birimler alıyorsunuz. Bu puanlar bir süre sonra tükeniyor ve gelmemeye başlıyor. Bunun için eldeki birimlerinizden alırken ve yönlendirirken her adımda oldukça dikkatli düşünmeli ve ileri görüşlü olmalısınız.

Oyun tıpkı satranç gibi oynanıyor. Farklı grafiklere sahip olsa da çoğu araç birbirinden yalnızca grafikleriyle farklı. Ama hepsinin bir ilerleme, saldırı ve sağlık puanı var. Bunları bilerek ve her sırada doğru hamleleri yaparak ilerlemelisiniz. Hava, kara ve deniz birimlerinden oluşan ordunuzun tek amacı düşmanın ve tarafsız olan

devletlerin başkentini ele geçirmek.

BAŞKENT DÜŞÜNCE

Başkenti alsanız bile oyun bitmiyor. O bölgedeki tüm düşmanları temizlemelisiniz. Tarafsız bir bölgeye saldırdığınızda ise düşmanın gerilla birimleri karşınıza çıkıyor. Tarafsız bölgelere saldırıldığında, önce hangi taraf saldırırsa o bölge karşı tarafın yanına geçiyor. Bu durumda siz de gerilla birliklerini yönetebiliyorsunuz. Bir haritaya ilk girdiğinizde o bölgede size veya karşı tarafa destek veren gizli yandaşlarınız oluyor. Oyunda yapabileceğiniz tek sürpriz bu bölgeleri doğru zamanda açığa çıkartmak. Çünkü bu bölgeler ele geçirildiğinde sekiz puan veriyor ki, bu büyük bir avantaj.

Domination'da alıştığınız taktikleri bir kenara kaldırın. Çünkü işe yaramayabiliyor. Mesela benim savunma hattı kurup düşmanı erittikten



◀ Yeşilnoktalı bölgelerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz.

Alternatif



HOMAM 4

Fantastik stratejinin bir numarası. Hem birim üretme, hem de haritanın her yerine serpiştirilen ödülleriyle bağımlılık yaratan bir oyun.



Satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım.

sonra büyük bir güçle karşı atağa geçme taktiğim burada kesinlikle çöktü. Yapmanız gereken saldırmak. İlk darbeyi vurmak büyük avantaj sağlıyor. Tarafsız bölgeleri en kısa zamanda ele geçirmek size daha çok birim üretme imkanı tanıyor. Genel olarak, zayıf birimleri önden gönderip düşmanın savunmasında gedik açarak arkadaki pahalı birimleri yok etme taktiğini kullandım. Bu arada arkadan da öndekileri güçlü birimlerle destekledim. Birimlerinizi, ateş etmeden önce, düşmanın bir seferde yok edemeyeceği bir yerde konuşlandırılmaya çalışın.

ZOR DOSTUM ZOR

Domination zor bir oyun. Sanırım bu yüzden hamlelerini geri almanızı sağlayan bir tuş koymuşlar. Komutan olarak aldığınız karaktere her görev sonrası bir özellik olarak oyundaki 30'dan fazla birimi görebilme imkanı elde ediyorsunuz. Her iki tarafta da kendine has çok az birim var. Savaş alanında genelde grafikleri farklı olan ama aynı özelliklere sahip birimler karşılaşıyor. Oyunun grafik, efekt ve müzik olarak büyük üstünlükleri yok. Hızlı oynamayı sevenler için ise sıkıcı gelebilir. Ama satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım. İnanın sizi oldukça zorlayacak bir oyunla karşı karşıyasınız. [\[bitti\]](#)

Son karar

En baştan yenilgiyi tatmaya hazır olun. Yapay zeka çok ince tartarak ve akıllıca ilerliyor. En ufak hareketiniz bile cephenizdeki düzeni oldukça etkiliyor. Domination STS türüne büyük bir değişiklik getirmiyor ama oyuncuyu oldukça zorlayarak zaferi daha değerli kılıyor.

Domination

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ Wargaming Dağıtımçı ▶ Dream Catcher Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.domination-game.com

level
puanı

71

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Hafta sonunu dinlenerek geçirmek mi???

Çok iyi bir oyun olmamasına rağmen Postal'ın geçmişi başarılar ile dolu. Oyuncuları ikiye bölmesi, bilgisayar oyunlarındaki şiddet öğesini abartması, Unreal grafik motoru kullanıp niyetlerinden bir nebze olsun yararlanamaması, her türlü eksisine rağmen oynayanları ve izleyenleri gülmekten krizlere sokması... Saymaya devam edebiliriz elbette. Ancak zaten çivisi çıkmış oyunumuzun, iyice suyunu sıkmaya gerek yok.

NE BENİ GER NE KENDİNİ!

Cehennem haftasını öyle ya da böyle atlattık hepimiz. Bütün olan biten abuk subuk olayların ardından hafta sonu oturup, rahat bir nefes alacağınızı, bacaklarınızı uzatıp gazetenizi okuyacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yaşamın her günü yapmak zorunda olduğumuz yeni şeyler barındırmakta. Hele ki Postal'da başrol oyuncusu iseniz bu ufak tefek olaylar baş ağrısı yaratmakta. Gerillalar ve teröristler ile uğraşmak, psikopat inekler ile uğraşıp, markette gördüğünüz her köşede bölgenizi işaretlemek, yetmedi sağa sola inek kafası atarak dehşet saçacak kadar delirmek, sizler için sakın bir hafta sonu demekse buyurun, AW emrinize amade. 20 yeni haritası, 10 yeni görevi, bir-iki yeni silahı, eskisinden daha gündelik (!) ve sınırlı bozucu görevleri ile AW dolu dolu bir ek görev paketi. Ancak oynamaya başladığınızda, uzun yükleme süreleri, her şeye rağmen çizgisel oynanışı, vasat grafikleri, genelde zorlama, çoğu zaman da bayağı gelen espri anlayışı ile Postal kardeşimiz daha önce olduğu gibi bizleri eğlendiremiyor maalesef. Ne kendisi ne de eklenen bilmem kaç yeni karakter komik olmayı başaramıyor.

Sağda solda koşup onu bunu tekmelemek beni pek eğlendirmediklerinden sakince CD'yi raftaki yerine yerleştiriyorum. Yazının sonunda göreceğiniz notu da Postal adının yüzü suyu hürmetine veriyorum. Zoraki sırtmalardan hoşlananlar, siz yine de bir göz atabilirsiniz. Kalın sağlıklıca.



Postal 2:

Apocalypse Weekend

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Running with Scissors Dağıtımçı ▶ Running with Scissors Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.postal2.com

level
puanı

55



Üç perdelik müzikli güldürü

Yazan Serpil Ulutürk



mesajlar ararsınız, anlamlandırırınız. Daha fazla uzatmadan itiraf edeyim, Fallout'tan itibaren benim süper kahramanlar listeme eklenen isimlerden biri de Brian Fargo'dur. Tabii ki zamanla bu kişisel kahramanlara bakışınız değişiyor, kendisinin haberi bile olmayan duygusal sorumluluklarını zamanla hafifletiyorsunuz ama yeni bir hamle yaptığında ilgisiz kalacak kadar da uzaklaşıyorsunuz asla. İşte Fargo'dan uzun yıllardır beklediğim hamle nihayet tamamına erdi, ondan böyle hislendim.

40 YAŞ RPG'Sİ

Birkaç yıl önce, kendi kurduğu Interplay'den arkadaşlarını da toplayıp ayrılan ve InXile Entertainment'ı ("sürgünde" diye Türkçeleştirilebilecek bu isimle bir kez daha hayranlık yaratmıştı bende) kuran Brian Fargo, RYO türüne ismini yazdırdığı ilk oyununu yenilemeye karar verdi. 1985'ten kalma bir RYO serisi olan The Bard's Tale'in yeniden canlandırılması için InXile ekibi 2002'den beri çalışıyordu. Geçtiğimiz yılın sonlarında PS2 ve Xbox'a çıkan oyun birkaç aylık ertelemeyi sonra nihayet PC'ye de geldi. Söylenecek ilk şey, Bard's Tale'in yeni model aksiyon-RYO'lerle hız ve adrenalin yarışına girmek yerine, eskiyi özleyenlere bir hediye gibi tasarlanmış olduğu. Ama kastettiğim kenarları dantelli beyaz mendillerin çağrışırtır-

dığı türden ağır bir nostalji değil. Bu oyun, 20 yıldır RYO tasarlayan ve oynayan birinin şimdiye dek yeterince RYO oynamışlara bir şakası. Türün dışına çıkmadan, kendisiyle dalga geçen ve dolayısıyla çok matrak sahneler ve görevlere şahit olacağınız bir oyun The Bard's Tale (TBT).

Oyun ilk duyurulduğundan bu yana her röportajında "yaşı büyük olanların sevebileceği, yeni başlayanların çok da hoşlanmayacağı bir şey yapacağız" diye açıklamalar yapan Fargo'nun ne demek istediği ilk sahneden itibaren ortaya çıkmaya başlıyor. Bard, hayatta paradan ve güzel kadınlardan başka bir şeyi umursamayan bir sokak çalgıcısı. Tayfun Taliboğlu Türkçe'siyle söylersek, "elinde lütvasıyla yollara düşmüş bir halk ozanı". Ucuz yemek, biraz içki, biraz da sohbet için girdiği bir handa garson kızın vaatlerine kendini kaptırıp (bu sırada kamera vaatlere zoom yapıyor) kilerdeki fareyi öldürme görevini üstleniyor. "İlk görev daima en haysiyetsiz ve gereksiz olanıdır" kuralının verdiği alışkanlıkla hiç yadırgamadan kilere inip fareyi öldürüyorsunuz. Yukarı çıkıp ödülünüzü almaya karar verdiğiniz anda boss kıvamında dev bir fare çıkıp üstünüze ateş püskürtüyor. Bunun klasik bir RYO olmadığını biraz başınız yanarak da olsa anlıyorsunuz ve görevi falan boş verip yukarı koşuyorsunuz. İşte bu andan itibaren handaki herkesin neşe kaynağısınız.

TBT yukarıda anlattığımız sekansın varyasyonlarıyla dolu bir oyun. Tümü de RYO klişeleriyle inceden dalgasını geçen bu sekanslarda, olayların kurgusu kadar diyaloglar da matrak. Özellikle anlatıcı ve Bard arasında geçen konuşmalar, ikisi de "rol yapma" olayından baymış iki mecburi oyuncunun ne kadar eğlenceli olabileceğini gösteriyor. İlginç şekilde, bir yandan hikâyenin kurgusundan tamamen bağımsız bu yan diyaloglarla eğlenirken bir yandan da olaydan kopmadan oyuna devam edebiliyorsunuz. Yani, nerde akşam orda sabah bir karakterin gündelik hayatını değil, hakikaten de bir "chosen one"ın prensesi kurtarma öyküsünü oynuyorsunuz ciddi ciddi. Bir yandan işin özülle dalga geçerken bir yandan da XP, item, quest diye kasmak biraz kafa karıştırıcı...

BİR ÇALGICININ SEYAHATLERİ

Toplam 9 bölümden oluşan bir oyun Bard's Tale. Büyük ölçüde doğrusal olarak ilerleyen hikâye içinde, her RYO'da olduğu gibi yan görevler alabiliyor ve canınız çektikçe ava çıkıp kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Yine de oyunu çok fazla uzatma şansınız yok, ortalama 15

THE BARD'S TALE



İlk gençlik, bazı insanları alıp, özel güçlere sahip süper kahramanlar gibi algıladığımız zamanlara denk düşen bir aralık. Bir oyuncu, yazar, şarkıcı, yönetmen, şair ya da futbolcu, politikacı hatta belki de bir Reha Muhtar olabilir kahramanınız. Bunlardan birini/birkaçını seçersiniz, hakkında en ıvır zıvır bilgilere kadar ne var ne yok öğrenirsiniz. Her yaptığı size bir acayip gelir, altında



► Oyunda beş metreden ötesini görebileceğiniz çok az manzara noktası var. O yüzden gri bir boşluktan başka bir şey olmasa da bakıyoruz işte...



THE BARD'S TALE, YİRMİ YILDIR RPG TASARLAYAN VE OYNAYAN BİRİNİN ŞİMDİYE DEK YETERİNCE RPG OYNAMIŞ OLANLARA HOŞ BİR ŞAKASI.

saatte tüm sırları ve yan görevleriyle birlikte Bard'ı geçmişte bırakmak durumunda kalacağınızı söyleyebilirim. Çok kısa bir oynama süresi değil belki, ama oyun için yaratılan haritalara biraz daha detay eklenseymiş TBT çok daha uzun ve tekrar oynaması mümkün bir oyun olabilirmiş. Zaten oyunun en büyük eksiği mekân tasarımlarına ve daha genel anlamda grafiklere pek özen gösterilmemiş olması. Biraz da gözümüz daha iyilerine alıştığandan, bu oyunu oynarken görsel anlamda bir zevk alamadık. Açık alanlar da zindanlar da sadece içinden geçip gittiğiniz, durup çevreyi araştırma merakı ve isteği uyandırmayan yerler. Gerçi bir yere kadar bu sadelikte de zekice bir kasıt var. Şöyle ki; hani her RYO haritasının içi boş fiçları vardır, içinden hiçbir şey çıkmayacağını bile bile bunları kırmadan ilerlemek içinize sinmez. TBT'de bu fiçları ortalığa dağılmış halde değil, depolara istiflenmiş olarak bulacaksınız. İlle de kırmak istiyorsanız, depoya girip enerjinizi boşaltabilirsiniz. Tüm değerli eşyaların sadece sandıklarda saklandığını bilmiyormuş gibi fiçi kırabilir, sonra da odanın dibindeki sandıktan birkaç parça eşya bulup rahatlayabilirsiniz. Ayrıca ilk bölüm olan Hou-

Alternatif

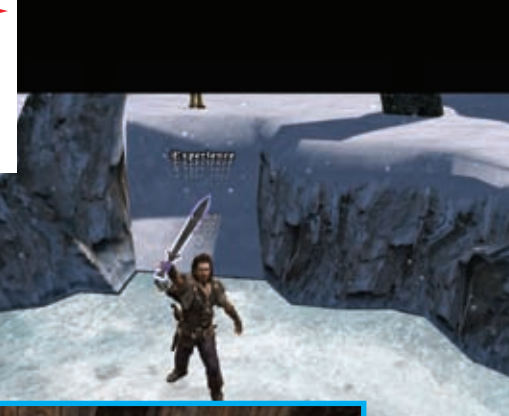


DUNGEON SIEGE

Birçok devasa online ismi gelebilir buraya ama dürüst olmak gerekirse Guild Wars'un benzeri yok. Tek kişilik oyunlardan seçelim hmmm... Dungeon Siege!



Ne var, seçilmiş kişi üşümez mi? Hele de seçilmeyi kendi seçmediyse, zafürree olma hakkı bile var.



Seçilmiş Olmanın Dezavantajları

Bildiğimiz bütün "chosen one"lar, karizmaları gereği ağızlarını bıçak açmayan karakterler. Neyse ki Bard geldi de, uzaktan büyük ilgi duyduğumuz seçilmişliğin hiç de matah bir meslek olmadığını gördük. Bir defa parası iyi değil. Üç beş kuruş için milletin çeyiz sandığını karıştırmaktan öldürdüğünüz hayvanların postunu soyup satmaya kadar her türlü sevimsizliğe katlanmak zorunda kaldığınız garip bir prim sistemine sahip bu meslek. Bütün ay beyaz gömleğini kirletmeden masa başında çalışan bir ücretliyle kıyaslanamayacak kadar fakirsiniz. Kazanacağınız para belli olmadığından 37 ekran bir televizyon taksitine bile girerken korkarsınız. Ayrıca sosyal güvence sıfır. Sabahları servis, öğlenleri yemek gibi şeyleri geçtik, iş kazalarında bile cebinizden para ödemeniz gerekir. Köyünü bin çeşit yaratıktan temizlediğiniz rahip, bağış adı altında parasını almadan bir kutsama-yı çok görür. Aynı şekilde iş amaçlı kullanacağınız araç gereçler de size temin edilmez. Gider karizmanız kadar pazarlık yaparsınız. Siz köyündeki yaratıkları biçerken, dükkânında şekerleme yapmakta olan zırhçı bırakın indirimi, nasıl kazık atarım diye uğraşır.

Seçilmişliğin bir başka derdi, iş tanımının belli olmaması. Bu işe bir girdiniz mi kuryelik de yaparsınız, avcılık



da, bahçecilik de. Kurtarılacak bir prenses vardır ama kilitli olduğu kulenin anahtarına ulaşmak için önce birinin bahçesine dadanmış kargaları temizlersin, sonra 20 km ötedeki köyden bir anahtar taşıman gerekir, adamın birinin kayıp oğlunu bulursun, üç küçük çocuğa gözcülük edersin ve bol bol da ölüm tehlikesi atlattırısın. Tüm bu angaryanın seçilmişlik olduğuna inanman gerekir bir de. "Esnek çalışma saatleri" adı altında 24 saat mesai de cabası. En kötü tarafı da bir defa seçildin mi, çevrende seni seven kimse kalmaz. Kapılar suratına kapanır, köylerden kovulursun, girdiğin hanlar bir anda sessizliğe gömülür. N'oluyor? Ben sizin kınçınızı kurtarmaya gelmiştim!?

tan'da, fiçi kırma işine anlam katmak için bir fiçi satıcısıyla kârlı bir anlaşma bile yapabiliyoruz. Komik adamlar!

Oyunun grafiklerden sonraki ikinci zayıf noktası da yine görselliğe dayanıyor; kamera açısı. Ne yazık ki Bard's Tale'ı tam bir kuşbakışı açısıyla oynuyoruz. Kendi deneyimime dayanarak sırf bu yüzden oyundaki ilk bir saatin

can sıkıntısıyla eğlencenin bir arada yürüdüğü nevroitik bir zaman dilimi olduğunu söyleyeyim. Yandaki haritadan iki adım mesafede görünen düşmanlarınıza bir fiske indirebilmek için burnunun dibine girmek mecburiyeti getirmesi bu açının yarattığı en büyük sıkıntı. Özellikle tek menzilli silahınız olan oka geçtiğinizde çoğu kez körle-



mesine atışlar yapmak durumunda kalıyorsunuz, denk gelirse ne âlâ... Mesele sadece düşmanları ekranda görmek değil, insan sağını solunu da görmek istiyor oynarken ama TBT bu oynanış açısıyla ciddi bir sıkışmışlık hissi yaratıyor. Keşke standart bir izometrik açıyla tasarlansaymış.

DÖRT FİL BİR CEBE NASIL SIĞAR?

Görüş açısını saymazsak, oynanış oldukça iyi bir sistemle kotarılmış. "Oldukça" diyorum çünkü ufak tefek bazı sorunlar da göze çarpıyor ama önce iyi taraflarını konuşalım. Bir de klasik RYO'lardan farklı olarak bu oyunda envanter yok. Bu yüzden her harita temizliğinden sonra koşu koşu en yakın köye gidip kazıklanma kuşkusuyla alış-veriş yaptığınız o tüccarlar, TBT'de çok daha az öneme sahip. Çünkü sağdan soldan topladıklarınız, "token" değillerse direkt nakit paraya çevriliyor. Bir de elinizdeki silah ve zırhlardan daha iyisini bulursanız eskisi doğrudan satılıyor, karakteriniz yeni olanı kullanmaya başlıyor. Böylece vaktinizi dükkânlarda fiyat karşılaştırması yaparak ve envanter düzenleyerek öldürmemiş oluyorsunuz ki şahsen çok faydalı buldum bu yöntemi. Bir başka alternatif çözüm de diyaloglar için kullanılmış. Bard's Tale'da, alışkın olduğumuz satılınca uzayan seçenekli soru-yanıtların yerini daha pratik bir yöntem almış. Karşınızdakiyle nasıl konuşacağınızı bütün metni önce okuyup, sonra bir de seslendirmesini dinlemek yerine "iyi" ve "kötü" arasından seçim yaparak belirliyorsunuz. Yani söz sırası size geldiğinde karakterinizin tam olarak ne diyeceğini bilmiyorsunuz ama karşınızdakini nasıl etkileyeceğini biliyorsunuz. RYO'ların uzun, süslü metinlerini okumaktan hoşlananlar için yavan gelebilecek bir özellik ama aynı zamanda tekrarı ortadan kaldırdığı ve diyalogların hoşluğu sayesinde biraz da sürpriz etkisi yarattığı için bu oyuna son derece yakışmış. Oynanıştaki "ufak tefek" kusurlardan biri düşmanla kapışma sırasında ortaya çıkıyor. Karşınıza çıkan kötü adamların hamlelerinizi bloklama yeteneği olduğundan ve bazıları bu konuda aşmış bir azimle savaş boyunca bloklayıp yaptığınızdan bazen arkalarına dolaşıp vurmanız gerekiyor. Ve tahmin edebileceğiniz gi-



bi böyle anlarda bir hareket edememe sorunu baş gösteriyor. İlle de zindanların dar koridorlarında değil, daha geniş hareket alanına sahip olduğunuz dış mekânlarda da bu sorun yaşanabiliyor. Adamin sırtına doğru şöyle leziz bir hain saldırı yapmaya niyetleniyorsunuz ama yanından geçmeyi başarana kadar arkadaşları tarafından mihlanıyorsunuz.

OLAĞAN SİLAHLAR

Kullanabileceğiniz silahlar gayet bilindik şeyler. Giderek gelişen bir kılıncınız, ateşli oklar fırlatan bir yayınız, bir topuzunuz ve bir kamanız var. Level atladıkça kazanacağınız yetenekler sayesinde hem silahlarınızı daha iyi etkili kullanıyorsunuz hem de örneğin bir elde kılıç bir elde kama, rakibe çift dalabiliyorsunuz. Dövüşlerdeki esas yardımcınız ise lâvtanızla çaldığınız melodilere koşup gelen yaratıklarınız. Yeni melodiler öğrendikçe çağırabileceğiniz yeni yardımcı güçleriniz oluyor ve bunlar da sizin gibi gelişiyorlar, ama dövüşükçe değil; ikinci aşama melodilerini bulduğunuz zaman. Her biri cidden faydalı işler başaran 16 ayrı yardımcı yaratığınız olacak oyunun sonuna kadar. Bunlardan ilki küçük bir fare ama zamanla ulaştığı gücü görünce hiç de hafife almamak gerektiğini göreceksiniz. Bunun dışında tuzakları önceden bulup hasar almanızı engelleyen bir izciden elindeki kalkanla sizi koruyan bir bodyguard'a, taş yağdıran bir devden düşmanın kanını emip gruptakileri iyileştiren koca bir örümceğe kadar farklı amaçlara hizmet eden bu dostlarınızı çağırarak belli bir mana harcayıp iki de saz tıngırdatmanız yeterli. Bu arada elinizdeki lâvta da zamanla gelişecek ve başta sadece tek yaratığı çağırabilirken zamanla dört yaratıkla aynı anda parti oluşturabileceksiniz. Bunların yanınızda kalma sürelerinin zamana değil aldıkları hasara

Son karar

Müzikli, sohbetli, maceralı, heyecanlı ve çok eğlenceli bir oyun The Bard's Tale. Bilgisayarda RYO oynamaya dünden biraz daha önce başladığınız, oynarken muhakkak zevk alacaksınız.

Bard's Tale

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ InXile Entertainment Dağıtımıcı ▶ Video Express Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 1 GB HDD Önerilen ▶ 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Web ▶ www.thebardstale-thegame.com/uk/



level puanı ▶ 86

Artı&Eksi

- ↑ Müzikler, diyaloglar, dövüş sistemi.
- ↓ Kuşbakışı oynanış, grafikler.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

bağlı kılınması da gayet iyi düşünülmüş. Hiçbir durumda sizi terk etmeyecek tek parti üyeniz ise bir köpek yavrusu. Oyunun başında gönlünü kazanıp yanınıza alacağınız bu ufaklık da gelişip kahraman olacak, şaşıracaksınız!

BARD SANAT MÜSİKİSİ

Oyunun en hoş yanını başta söylememek için kendimi tutmuştum ama bu kadar sona kalmasını da planlamıyordum doğrusu. Neyse, The Bard's Tale'in en büyük hoşluğu müzikleri. Hem tema müziğinden bahsediyorum hem de aralarda çıkan sürpriz karaoke şarkılardan. Bu şarkıların melodileri ayrı, sözleri ayrı bir olay. Çok neşeli müzikler üstüne yerleştirilmiş inanılmaz uyumlu ve komik şarkı sözleriyle defalarca dinleseniz bıkmayacağınız, hatta ezberleyip söylemek isteyeceğiniz eşsiz şeyler bunlar. Ben çok sevdim, oyunu biraz da bu şarkıların yenilerini duyabilmek için oynadım. Bir daha oynarsam da muhtemelen şarkılı bölümleri için oynarım. Tabii ilk gençlik kahramanım Brian Fargo ile 2004 E3'ünde yüz yüze tanışmama vesile olduğu için Bard's Tale'in yeri hep özel olacak ama Brian'cığım alınmazsa bunun biraz da oyunun müziklerinden kaynaklandığını söylemek istiyorum. [bitti]

LEVEL CL SSIC

GUILD WARS

Blizzard'ın öğrencileri yaptı yapacağını



Bir süredir piyasa da olan online oyunlar birçok farklı sebepten hızla kan kaybetmekte. Bir oyuncu olarak benim canımı en çok sıkan “content”, yani içerik yokluğu. İçeriği daha fazla öldürülecek yaratık, daha çok toplanacak obje zanneden insanların da bu konuda çözüm üretebilmesi pek olası değil maalesef. Zaten böyle bir beklentim de yok artık. Eh teknoloji geliyor, evimiz dahilide sahip olduğumuz imkanlar artıyor, durmadan piyasaya çıkan devasa online oyunların hızına yetişmek gittikçe güçleşiyor. İçerik sorununun üstesinden gelemeyen yapımcılar ise ya kepenk kapatıyor, yada hack'n'slash'ten başka hayatı olmayan oyuncuları üstünde hayatta kalmaya çalışıyor. İçerik, hikâye, role playing vs diye kendimi paraladığım, tüm sorunlarına rağmen belli sebeplerden yere göre sığdıramadığım MxO da (Matrix Online) SOE'nin (Sony Online Entertainment) kara pençelerine düştüğüne göre bu diyardan da gitmenin zamanı gelmiştir.

ANLATAYIM MI?

Asclon City, Charr saldırılarına boyun eğmiş, tüm krallık nerede ise yerle bir edilmiştir. Bize düşen her zaman olduğu gibi olanı biteni anlamak ve yeni fantezi dünyamızda baş kahraman olarak karanlığın üstesinden gelmektir. Oyunun hikâyesini uzun uzun anlatmak cinayet olacağından bu konuya fazla girmiyorum. Çünkü GW devasa online bir oyun olmasının yanında, sağlam senaryosu olan hoş bir tek kişilik oyun aynı zamanda. Bizlere bu yabancı evrene ilk adımlarımızı atıp, kendimizi Asclon City'de bulduğumuzda şaşkın şaşkın bakıyoruz bir iki dakika. Bu bir iki dakika hem yadırgama hem de online bir oyunda olduğunuzun bilincine varmakla geçiyor. GW, temel olarak bildiğimiz bir iki oyunun, hoş bir senaryo ile bir araya getirilmesi ve online bir platforma taşınması ile meydana çıkıyor. Basitçe örneklemek gerekirse, ciddi bir senaryo sahibi Diablo + Dungeon Siege diyebiliriz. Görsel anlamda da gayet etkileyici olan GW, bahsi geçen bu bir iki dakika içinde, bizleri alıştı-



ğımız DO kavramlarından koparmakla meşgul. Ancak Asclon maceramızın yalnızca başlangıç noktası. Haritayı açıp sislerin ortasında bir Asclon şehri görmek, haritanın diğer ucunu görebilmek için ekranı durmadan kaydırmak zorunda kalmak gerçekten ürkütücü. Fakat görebildiğimizden çok daha büyük bir evrenin içinde olma hissi oldukça iştah kabartıcı. Bir yandan “tamam başladık ucundan ama kim bilir ne zaman ayak basacağım şuraya buraya” demeye başlıyorsunuz. Her yere koşarak gitmek zorunda olduğunuzu fark edince, ciddi anlamda panik yaşıyorsunuz. Oyunda bir binek hayvan ya da benzer bir ulaşım aracı bulunmuyor. Ancak bir şehre ulaştığınızda direkt haritanıza ekleniyor. Böylece bu şehirleri haritadan seçerek hiç zaman kaybetmeden gidebiliyoruz. Bu seyahat olayını keşfettiğimiz anda yüreğimize sular serpiliyor elbette.

ANLAT DEMEKLE OLMAZ!

Tabi diğer şehirlere gitmek her zaman kolay değil. Karakterinizin özellikleri ne olursa olsun bir yerden bir yere tek başınıza gitmeye çalışmak çoğu zaman hüsrarla sonuçlanıyor. Şehirden dışarıya çıktığınız anda gerçek anlamda “instant dungeon” kavramı ile karşılaşılıyorsunuz. Kısacası şehirler dışındaki tüm evren size ve grubunuza özel. Bu durumda dağ başında size yardım edecek birine rastlama şansınız yok. Bir grup edinemediyse yanınıza bulunduğunuz bölgenin izin verdiği sayıda NPC alabiliyorsunuz. Başlarda bir gruptaki maksimum oyuncu sayısı 4 iken, daha zorlu topraklarda bu sayı 6 ya çıkıyor. Bu NPC'ler tüm şehirlerde bulunuyor. Sadece NPClerin yardımına baş vurarak

oyunu baştan sona tek başınıza oynamanız bile mümkün. Elbette tek başına oynamak GW'in mantığına tamamen aykırı. Zaten hemen her şehirde “LFG!” (Looking for Group) diye bağırarak bir sürü arkadaş göreceksiniz. Bu yüzden bir grup bulmakta pek zorlandığınız söylenemez. Ne de olsa GW bir takım oyunu. Az önce söylediğim gibi tek başınıza bir yerlere gitmek bile karın ağrılarına sebep olabiliyor. İster NPC ister diğer oyuncular olsun, oluşturulan grubun üyelerinin her anlamda birbirlerini tamamlar nitelikte olması gerekiyor. Bu da hem kendinize hem de grubunuza yararlı olabilmek için karakterinizi iyi tanımanızı gerektiriyor. Sahip olduğunuz tek bir Account ile 4 ayrı karakter yaratabiliyorsunuz. Her karakter bir ana bir de yan sınıfa sahip olabiliyor. Karakter yaratmaya kalktığınız zaman size bir Role Playing ya da PVP karakteri mi yaratmak istediğiniz soruluyor. Role Playing'i seçerseniz yukarıda bahsettiğim gibi Asclon'da maceranız başlıyor, bir yandan Level'inizi yükseltmeye çalışırken bir yandan da görevleri tamamlıyorsunuz. PVP karakteri seçtiğiniz zaman önceden yaratılmış karakter setlerinden birini seçebiliyor, ya da sıfırdan Level 20'ye kendi karakterinizi oluşturabiliyorsunuz. PVP karakterleri yaratıp silerek dene yanıl yolu ile kısa zamanda tüm sınıflar ve kombinasyonları hakkında bilgi sahibi olmanız mümkün.

Alternatif



DUNGEON SIEGE

Birçok devasa online ismi gelebilir buraya ama dürüst olmak gerekirse Guild Wars'un benzeri yok. Tek kişilik oyunlardan seçelim hmmm... Dungeon Siege!

GW SATIN ALMA REHBERİ

Oyunu kutulu olarak bulamadıysanız internetten satın alabilirsiniz. Yapmanız gerekenler;

- www.plaync.com adresine girip bir kullanıcı hesabı yaratın (sol üst köşe Account, açılan sayfada, Join Plaync)
- Siteye kullanıcı olarak giriş yaptıktan sonra, sol tarafta bulunan Store bölümüne girin.
- Guild Wars'u listenin en üstünde göreceksiniz bundan sonra izlemeniz gereken yol, Buy the game instantly, Buy Game/Play NC, kredi kartı bilgilerinizi girip işlemi tamamladığınızda, Guild Wars CD-Key'iniz ekranda belircektir. PlayNC hesabınız bu bilgiyi yedeklese bile bir yere not etmenizde fayda var.
- <http://www.guildwars.com/downloads/clientdownload.html> adresinden oyunun client versiyonunu download edin ve çalıştırın.
- "Create Account" ve yeni sayfada "Enter Access Key" dedikten sonra açılan pencereye CD-Key'inizi girin.
- Son olarak hangi bölgede ikamet ettiğinizi seçin. Oyun gerekli dosyaları indirecek ve karakter yaratma ekranına döneceksiniz.
- Kullanıcı adınızı ve şifrenizi yarattıktan sonra, oyuna giriş yaparken kullanıcı adı sonuna @plaync eklemeyi unutmayın.
- Önce oyunu kurup, Create Account>Purchase Account Online yolunu izlerseniz yine www.plaync.com'a yönlendirileceksiniz.
- Aylık ödeme yok. 1 hesap ile 4 karakter yaratabilirsiniz.

BEN JESUS! ARABAŞLIK YAZAMAM BEN!

Oyunda "grinding" dediğimiz olay ne mutlu ki yok. Çünkü şehirden çıkıp yaratık kesmekle kazanacağınız tecrübe dışınızın kovuğuna gitmeyecek cinsten. Senaryoyu takip edip görevleri yaptıkça hem daha hızlı tecrübe kazanıyorsunuz hem de haritayı daha hızlı açabiliyorsunuz. Ayrıca sağda solda bulunan arenalarda PvP yaparak tecrübe puanı kazanmak ve yeni arkadaşlar edinmek mümkün. Role Playing evreni içinde yer alan bu arenalar sizi oyundan koparmadan PvP dünyasına kısa ziyaretlerde bulunmanıza imkan tanıyor. Arena girişleri zaten sık sık uğradığınız şehirlerde bulunuyor. Rasgele oluşturulan 4'er kişilik takım-



ların çarpıştığı bu mink er meydanlarında kazanan takım bir sonraki grupla karşılaşiyor. Kaybeden takım ise arena bölgesine geri dönüyor. Karşılaşmalar farklı türlerde olabiliyor. Rakip takımı ortadan kaldırmak, verilen sürede en çok hangi takım frag yapacak vb. öldürdüğünüz her rakip başına ortalama 20 tecrübe puanı alıyorsunuz. Yine az olmasına rağmen, görevleri kovalamaktan sıkıldığınız da ya da iyi bir grup bulamadığınızda hem eğlenip hem karakterinizi geliştirmek açısından oldukça başarılı arenalar. Ayrıca sizi, oyunun daha da ileriki bölümlerinde gireceğiniz daha büyük çarpışmalara, daha doğrusu Guild Wars'a hazırlaması açısından da yararlı.

BAŞARILI PVP SİSTEMİ

Pek çok oyunda PVP sistemi bir çok soruna sebep olmuştur. Ancak GW öyle başarılı bir PVP sistemi ile karşımıza çıkıyor ki ağızımız açık bırakıyor. Role Playin bir karakter yaratıp sınıfımıza ait tüm özellikleri görevler sayesinde ya da NPC'lerden öğrenecek bile aynı anda en fazla 8 tanesini aktif olarak kullanabiliyorsunuz. Bu 8'lik setleri herhangi bir şehre gittiğimiz de değiştirmemiz mümkün. Bu sistem her karakteri farklı kılarken grubunuzun ihtiyaçlarına göre karakterinizi en uygun şekilde donatmanıza imkan tanıyor. Guild savaşlarına katılmaya başladığınız zaman bu konunun önemini çok daha iyi kavriyorsunuz. Çarpışmaları kazandıran ne zırhınız ne silahınız. Oyunda kullanabileceğiniz zırh ve silahlar NPC crafterlar tarafından yapılıyor ya da loot edebiliyorsunuz. Oyuncuların etki edemediği bu sistem en sağlam karakterin bile everenin sınırları dâhilinde kalmasını sağlıyor. Kimse bir diğerinden ciddi anlamda üstün olmadığından, çarpışmalar da takım oyunu ve taktikler ön plana çıkıyor. Takımınızı daha doğrusu guildinizi oluşturup, grup olarak PVP yeteneklerinizi yeteri kadar geliştirdiğiniz de geriye yapılması gereken tek bir şey kalıyor. O da oyunun ismini aldığı

Son karar

Yukarıda ismi geçen oyunlardan hoşlanıyorsanız ve devasa online oyunlar gündelik hayatınızın bir parçası ise, bu fantastik hikayenin bir parçası haline gelmemeniz için hiçbir sebep yok ortada.

Guild Wars

Tür ▶ Devasa Online Yapımcı ▶ ArenaNet Dağıtımıcı ▶ NCsoft Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web ▶ www.guildwars.com

LEVEL CL SSIC level puanı ▶ 96

Artı&Eksi

- ↑ Senaryo, tek kişilik oyun havası, PvP ve combat Sistemi, grafikleri, Sunucu daima online, Update'ler oynarken yapılıyor. Aylık ödeme yok! Daha ne olsun?
- ↓ Senaryoyu tamamladıktan sonra zorunlu PvP durumu.



Zorluk: Normal
İngilizce Gerekşinimi: Normal
Multiplayer: - ■

Guild Wars'ta yerinizi almak. Hall of Heroes'u elinizde tutmak. Bu sayede hem kendi adanıza ve Guild Hall'unuza kavuşmak hem de Guild sıralamasında bir numaraya oturup isminizi Guild Wars web sitesinden duyurabilmek mümkün.

HEM RP HEM DO VAY BE!

Aslında hiç hoşlanmadığım necromancer, monk, elementalist vs ihtiva eden bir oyuna bu kadar sarmış olmam hayra alamet değil. Üst sınır olan Level 20'ye henüz ulaşmış değilim. Loot manyaklığım olmasa bile bir karakterimle yaptığım görevi diğeri ile de yapmak hastalık haline geldi. Bu arada ne grafikler ne de seslerden bahsedemedik. Sesler için söyleyecek pek bir şey yok zaten. Hoş ses efektleri, atmosfere gayet uygun. Muhteşem müzikler ve oyun içi videolardaki başarılı seslendirmeler. Grafikler ise tek kelime ile muhteşem. Yer kalmadığından dolayı sizleri ekran görüntüleri ile baş başa bırakmak durumundayım. Yukarıda ismi geçen oyunlardan hoşlanıyorsanız ve devasa online oyunlar gündelik hayatınızın bir parçası ise, bu fantastik hikayenin bir parçası haline gelmemeniz için hiçbir sebep yok ortada. [bitti]





◀ Singles dünyası aile, kariyer, para, akbil gibi derhterlen olmadıđı bir al gütüm ver gütüm diyarı.

Artı&Eksi

↑ Ortada iyi kötü bir hikaye var
↓ Devam oyunu sayılmaz, seslendirmeler çok kötü, gerçekçilik iddiası komik.

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

Zorluk: Kolay
İngilizce Gerekşinimi: Az
Multiplayer: - ■

Yazan Serpil Ulutürk

singles

Triple Trouble

İki karton karakterden ibaret bir oyunun devamını yapmanın tek yolu: Üçüncü bir karton karakter



“Kendinden önceki hiçbir şeye benze-miyor” yorumunu yapabildiğimiz oyunların doğal yollardan soyunun tü-kendiđi 2000’li yıllarda Singles’ı daha ilk cüm-leden taklitçilikle yargılamak belki insafsız bir başlangıç olacak. Hatta bu yorumu geçtiğimiz yıl oyunun ilk versiyonu çıktığında yeterince yaptığımızdan biraz da yersiz bir giriş olacak. Ama Singles 2’yi “yeterince” oynadıktan sonra bile insanın kafasında daha yaratıcı bir incele-me giriş cümlesi oluşmuyor: Bu, kötü bir Sims taklidi.

Yine de yağmur çamur, taklit gerçek de-meyip konuya girelim. Singles 2: Triple Trou-ble’daki her şey, gündelik hayatın içinden aşkı cimbleme fikri üzerine kurulu. Oyunun öy-küsü iki eski aşğın tesadüfler sonucu kendile-rini aynı evde bulmasıyla başlıyor. Anna ve Kim aynı evi paylaşan iki kız arkadaş. Josh da ev arayan bir müzisyen. Anna’nın da orada ya-şadığını bilmeden Kim aracılığı ile bu eve taşın-an Josh, eski sevgilisi Anna burnunun dibin-de türeyince hafiften affalar. Sizin göreviniz, Josh’u oynarak bu karmaşık ilişkidenden “maksimum fayda” elde etmek. Yani nedir? Hem Kim’le hem Anna’yla hem de icabında dışarıda

Son karar

Romantizmin simülasyonunu yapmak ilginç bir fikir, Singles bu yönüyle iliyi hak ediyor ama Singles 2’de geçen yıl kullanılmış bu fikrin üstüne eklenen hiçbir şey yok.

Singels 2: Triple Trouble

Tür ▶ Sim Yapımcı ▶ Rotobee Dağıtımıcı ▶ Deep Silver
Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM,
32 MB GFX, 1 GB HDD Önerilen ▶ 2 GHz CPU, 512 MB
RAM, 64 MB GFX Web ▶ www.singles2.com

level
puanı **48**

kendinize flörtler edinmek.

SEXSLEEPEAT- DRINKDREAM

Oyunun Sims’ten farklı yanı, sizi hayatın ortasına saliver-mek yerine belli bir hikayeyi takip etmesi. Örneğin önce-likle Anna’nın kalbini yeniden kazanmanız gerekiyor. Bunun için o yokken odasını araştırmak gibi hınzırıklar düşünmek durumundasınız. Böyle küçük görevleri tamam-ladıkça olaylar gelişiyor ve ilişkiler boyutlanıyor.

Öte yandan, tıpkı Sims’teki gibi karakterinizin belli ihtiyaçlarını düzenli olarak karşılamakla yüküm-lüsünüz. Uyumak, temiz olmak, sosyalleşmek, konfor gibi tanıdık ihtiyaçlara Singles’da romantizm de ekleniyor. Güzel kadınlar ve yakışıklı erkeklerden ibaret Singles düzleminde zaten hayatın başka türlü çekilir olması da söz konusu değil. Bir karakterle iletişim kur-manın nerdeyse tek yolu flört etmek. Sıradan arkadaşlıklar kurmak için başvurabileceğiniz etkileşim seçenekleri Sims 2’den sonra öylesine sınırlı ki, önünüzde gelene yazılmaktan başka eğlenceli bir şey bulamıyor-

sunuz. Bu etkileşim hallerinin en sıkıcı yanı ise seslendirmeler. Sims gibi Singles’ın da kendi lisansı var ama anladığım kadarıyla bunlar toplam dört cümleyle varoluşlarının sırrını çözmüş, iletişimi bu dört cümleyle sağlayabilen ermiş insanlar. Tınısı da kulağa hoş gelmeyen bu kısır dil, oyundaki en büyük eksilerden birini oluşturuyor.

Grafiklere ise söylenecek fazla söz yok. Günü kurtaran mekanlar, güzel kadınlar ve erkeklerden modellenmiş güzel karakterler oyunun diğer özellikleri yüzünden kararın içinizi biraz olsun ferahlatabilir. Ta ki karakteriniz dans etmeye başlayana kadar... Sadece dans değil, uyumak, laflamak, espri yapmak gibi tüm sıradan karakter animasyonları adaminızdan utanıp ortamı terk etmenize neden olabilecek kalitesizlikte.

Sonuçta bir sayfadan fazla konuşulmayı hak etmeyen ama dilini eşek arısı sokmuş yazarınızın uzatması yüzünden hakkında birkaç satır daha okumak zorunda kalacağınız bir oyun Singles 2. Sims’i sadece alengirli aşk hikayeleri kurgulamak ve oyun karakterlerinizi yatağa atmak için oynuyorsanız, bu oyuna da bir şans verebilirsiniz, ama ufkunuz birazcık daha genişse bu oyundan kolayca sıkılacağınızı şimdiden söyleyebiliriz. [bitti]



OBSCURE

İşte size okula gitmemek için
bir bahane daha!



Yazan Volkan Turan



Açıkçası Silent Hill 4 çıktıkdan bu yana, gerçek bir korku oyunu ile karşılaşmadım. Aralarda çerez oyunlar çıktı tabii, ama bunlar sadece aynı korku unsuru makyajlayıp, birkaç görsel efekt ile süsleyip karşımıza çıkanlardan oldukları için, ben bunları gerçek korku oyunlarından saymıyorum. Benim "korku oyunu" mantığıma göre, oyun öncelikle insanı yakalayan bir senaryoya sahip olmalı. Konu birçok tuzak ve sürprizlerle süslenmeli. Bulmaca ve yaratık/iblis öldürme işlemleri çok iyi dengelenmeli. Ve olmazsa olmazlardan, orijinallik olmalı bir korku oyununda. Bu özelliklerin bulunduğu bir oyun, zaten çok iyi bir atmosfere bürünür ve ortaya da bir klasik çıkmaması için çok az neden kalır.

YETENEKLİ RAHMETLİLER

Obscure, konu bakımından -oyun dünyasında benzeri pek bulunmasa da- film dünyasında artık klişe sınıfına giriyor. Her yerinden gizem fişkıran Leafmore Lisesi'nde bir takım garip olaylar dönmektedir. Okulun öğrencilerinden olan Kenny, soyunma odasında çantasını çaldırır ve hırsızın peşine düşer (Scream kokusu alan?). Ve gidiş o gidiştir! Ertesi gün Kenny'yi merak eden arkadaşları "O kaybolduysa, biz niye kaybolmayalım?" edasıyla iz peşine düşerler. Birbirinden yetenekli dört genç, hayatlarının en korkulu saatlerine atılmışlardır bile. Evet evet, ben bile daha iyi bir senaryo yazabilirdim!

Oyun boyunca, konu nasıl başladıysa öyle ilerliyor; sıradan ve heyecansız. Sadece aralarda birkaç sürpriz ile karşı-

HANGİ İKİLİYİ SEÇERSEK SEÇELİM, KAYBETTİĞİMİZ, KAZANDIĞIMIZ, KAÇIRDIĞIMIZ ÖNEMLİ BİR ŞEY YOK.

laşıyorsunuz ki bu da asla yeterli değil. Zaten Obscure, oyuncuyu konu yönünden değil de oynanış yönünden yakalamaya çalışmış. Diğer korku oyunlarından farklı olarak bu oyunda iki kişi ilerleyebiliyoruz. Bu ikinci kişi istediğimiz zaman bizim kontrolümüze geçebiliyor. Yapay zekâ kontrolündeyken de, yaratıklara saldırıyor ve yardımlarını sizden esirgemiyor. Bu oyunda, öldüğümüzde "game over" yok. Derhal geri, arkadaşlarımızın olduğu odaya giderek istediğimiz birini kontrolümüze geçirecek oyuna devam edebiliyoruz. Yönetebildiğimiz beş karakterden Ashley, sahip olduğu silahı seri bir

şekilde kullanabiliyor. Kenny sportif vücuduyla hızlı koşabiliyor. Stan kilitler üzerinde uzman ve kapıları kolayca açabiliyor. Josh ise girdiğiniz odada alınıp alınmayacak bir cisim olup olmadığını anlayabiliyor (salağa malum oluyor da diyebiliriz). Shannon ise genelde çeşitli ipuçları veriyor (Scooby Doo mu? Yok daha neler!).

Karakterler arasında geçişin yapılabilmesi güzel bir düşünce olmuş, ama bu düşünceyi oyuncuya tam anlamıyla sunamamışlar. Karakterler arasından hangisini seçeceğimizin aslında oyunda pek de bir önemi bulunmamakta. Diyelim Stan yanımızda yok. Kilitli kapı açılmıyor mu? Tabii ki açılıyor, sadece biraz daha fazla süre alarak. Kenny'yi seçmediğimizde yaratıklardan kaçamıyor muyuz? Kaçıyoruz, sadece biraz daha yavaş... Sonuçta hangi ikiliyi seçersek seçelim, kaybettüğümüz, kazandığımız, kaçırdığımız önemli bir şey yok. Benim size önerdiğim ikili

Alternatifler



COLD FEAR

"Korkunun da suyu çıktı!" diyebileceğimiz bir oyun Cold Fear. Okyanusun ortasında, içi yaratıklarla dolu bir gemi ve bu geminin sırrını çözecek bir sahil güvenlik. Evet, ilginç!



Artı&Eksi

- ↑ Ses ve müzikler. Grafik ve sinematikler. İki karakteri kontrol edebilmek.
- ↓ Kısa oluşu. Net ve LAN desteğinin bulunmaması. Kamera açıları..



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: - ■

Kenny ve Ashley (çok seksi, akıllara zarar!).

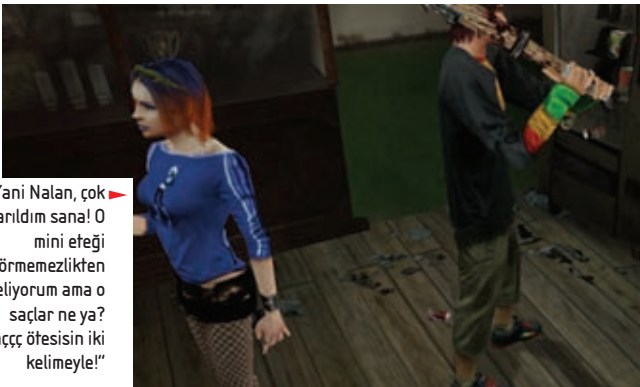
İkinci karakteri bir arkadaşınız da kontrol edebilir. Bunun içi ya bir gamepad'iniz olmalı, ya da genişçe bir klavye. Söylemek istediğim şey: Bu oyunu bir arkadaşınızla oynamayın çünkü bir klavyeden iki kişinin bu oyunu oynaması imkânsız, ayrıca gamepad ile de oyundan tam verimi alamıyorsunuz. Net veya Lan desteği de olmayınca, böyle bir özellik yapmanın bir anlamı kalmamış.

LAMBAYA PÜF DEME!

Oyun içi grafikleri iyi sayılabilir. Gölgelelendirmeler, kaplamalar, özellikle ara videolar görülmeye değer niteliktedir. Bu kalite ile karanlığı ve korkuyu hissedebiliyoruz. Karşımıza çıkan yaratıklar ve çizimleri gerçekten harika olmuş. Çok çeşitli olmalarının yanında gerçekten korku verici bir halleri var. Bu korku veren yaratıkların tek korkusu ise ışık. Bu yüzden tetikten çok ışığı kullanmakta fayda var. Sopa ile camları kırarak ışığın odaya girmesini sağlayın ve kurşundan tasarruf edin. Ayrıca bulacağınız feneri silaha takabiliyor ve yüksek güçte ışık boşaltabiliyorsunuz. Bu atak da yaratıklar üzerinde aynı etkiyi yaratıyor.

Maalesef, Obscure çok kısa bir oynanişına sahip. Korku oyunları ile haşır neşir olanlar oyunu beş saat kadar bir sürede bitirebilecektir. Oyunun süresini bir nebze olsun uzatmak ve iyi sonuç görebilmek için Hard zorluk derecesinde oyunu bitirmenizi öneririm.

Sonuç olarak, eğer korku oyunlarının hayranıysanız ve her örneği görüp oynamak istiyorsanız, Obscure sizi kısa süreliğine oyalayacaktır. Ama uyumaya çalışırken huzursuz olacağınızı sanmayın. [bitti]



"Yani Nalan, çok danıldım sana! O mini eteği görmemezlikten geliyorum ama o saçlar ne ya? İğrenççe ötesinin iki kelimeyle!"

Son karar

Korku türüne bu ilk girişiniz olacaksa, yanlış oyundasınız. "Yok, yılların oyuncusuyum" dersiniz ise yapacak pek bir şey yok. İyisi, kötüsü ile bu oyunu da oynayacak gibisiniz.

Obscure

Tür ▶ Korku Yapımcı ▶ DreamCatcher Int. Dağıtımıcı ▶ Video Express Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU , 256MB RAM, 32MB VRAM, 4GB HDD Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 384 MB RAM, 128 MB VRAM Web ▶ <http://www.ubi.com/UK>

level puanı ▶ 74



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Yazan Ali Güngör

Karşılıklı dizilip ateş etmek

Amerikan İç Savaşı'nın en korkunç yanı düşmanların karşı karşıya dikilip, birbirlerini yayılım ateşine tutmalarındır. Gettysburg de bunu sağlıyor. Top atışları tonla düşmanı geniş bir alanda dağıtırken, bir sıra askerin tüfek atışı karşı taraftan bir sıra adamın düşüp kalması demek. Savaş alanındaki tepeleri, ormanları, geçişleri iyi kullanmak ve size verilen göreve göre bazen bir kasabayı 20 tur savunmak, bazen de bir tepeyi düşman atlılarından temizleyip ele geçirmek... Uzaktan bakınca altıgen şeklinde bölünmüş harita oyuna bir savaş oyunu havası verirken, yakınlaştıkça ünite sembolünün gerçekten sahaya yayılmış askerlere dönüştüğünü görmek çok güzel. Tur bazlı olarak emirlerimizi önceden verip "tamam" dediğimizde geriye yaslanıp izlemek kalıyor. Tutorial size her taktik seçeneği anlatıyor. Bu güzel; güzel olmayan ise çeşitlilik olmayışı. Bir avuç taktik var sadece, ki bunlar güzel ve etkili yapılmış, lafım yok. Ama sadece o kadar. Oyunu birkaç görevden uzun oynamak için pek bir sebep yok.

Oyunun içerisinde de Amerikan İç Savaşı ile ilgili ayrı bir bölümden savaşın tarihini ve önemli olaylarını okuyabilir, savaş ile ilgili yapılmış tablolara ve zamanında çekilmiş siyah beyaz fotoğraflar ile gerçek komutanların bilgilerini okuyabilirsiniz. Bunları oyuna koymuş olmaları aslında çok güzel, bir de oyun gerçekten sağlam olsa idi tamamlayıcı olarak çok daha büyük bir artı alırdı.

Son karar

Çok basit, vasat altı ve birkaç görevden sonra sıkıcı, tekrar eden sıra tabanlı bir strateji.

ACW: Gettysburg

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Cat Daddy Games Dağıtımıcı ▶ Talonsoft Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.talonsoft.com

level puanı ▶ 40

OBSCURE

İşte size okula gitmemek için
bir bahane daha!



Yazan Volkan Turan



Açıkçası Silent Hill 4 çıktıktan bu yana, gerçek bir korku oyunu ile karşılaşmadım. Aralarda çerez oyunlar çıktı tabii, ama bunlar sadece aynı korku unsuru makyajlayıp, birkaç görsel efekt ile süsleyip karşımıza çıkanlardan oldukları için, ben bunları gerçek korku oyunlarından saymıyorum. Benim "korku oyunu" mantığıma göre, oyun öncelikle insanı yakalayan bir senaryoya sahip olmalı. Konu birçok tuzak ve sürprizlerle süslenmeli. Bulmaca ve yaratık/iblis öldürme işlemleri çok iyi dengelenmeli. Ve olmazsa olmazlardan, orijinallik olmalı bir korku oyununda. Bu özelliklerin bulunduğu bir oyun, zaten çok iyi bir atmosfere bürünür ve ortaya da bir klasik çıkmaması için çok az neden kalır.

YETENEKLİ RAHMETLİLER

Obscure, konu bakımından -oyun dünyasında benzeri pek bulunmasa da- film dünyasında artık klişe sınıfına giriyor. Her yerinden gizem fişkıran Leafmore Lisesi'nde bir takım garip olaylar dönmektedir. Okulun öğrencilerinden olan Kenny, soyunma odasında çantasını çaldırır ve hırsızın peşine düşer (Scream kokusu alan?). Ve gidiş o gidiştir! Ertesi gün Kenny'yi merak eden arkadaşları "O kaybolduysa, biz niye kaybolmayalım?" edasıyla iz peşine düşerler. Birbirinden yetenekli dört genç, hayatlarının en korkulu saatlerine atılmışlardır bile. Evet evet, ben bile daha iyi bir senaryo yazabilirdim!

Oyun boyunca, konu nasıl başladıysa öyle ilerliyor; sıradan ve heyecansız. Sadece aralarda birkaç sürpriz ile karşı-

HANGİ İKİLİYİ SEÇERSEK SEÇELİM, KAYBETTİĞİMİZ, KAZANDIĞIMIZ, KAÇIRDIĞIMIZ ÖNEMLİ BİR ŞEY YOK.

laşıyorsunuz ki bu da asla yeterli değil. Zaten Obscure, oyuncuyu konu yönünden değil de oynanış yönünden yakalamaya çalışmış. Diğer korku oyunlarından farklı olarak bu oyunda iki kişi ilerleyebiliyoruz. Bu ikinci kişi istediğimiz zaman bizim kontrolümüze geçebiliyor. Yapay zekâ kontrolündeyken de, yaratıklara saldırıyor ve yardımlarını sizden esirgemiyor. Bu oyunda, öldüğümüzde "game over" yok. Derhal geri, arkadaşlarımızın olduğu odaya giderek istediğimiz birini kontrolümüze geçirecek oyuna devam edebiliyoruz. Yönetebildiğimiz beş karakterden Ashley, sahip olduğu silahı seri bir

şekilde kullanabiliyor. Kenny sportif vücuduyla hızlı koşabiliyor. Stan kilitler üzerinde uzman ve kapıları kolayca açabiliyor. Josh ise girdiğiniz odada alınıp alınmayacak bir cisim olup olmadığını anlayabiliyor (salağa malum oluyor da diyebiliriz). Shannon ise genelde çeşitli ipuçları veriyor (Scooby Doo mu? Yok daha neler!).

Karakterler arasında geçişin yapılabilmesi güzel bir düşünce olmuş, ama bu düşünceyi oyuncuya tam anlamıyla sunamamışlar. Karakterler arasından hangisini seçeceğimizin aslında oyunda pek de bir önemi bulunmamakta. Diyelim Stan yanımızda yok. Kilitli kapı açılmıyor mu? Tabii ki açılıyor, sadece biraz daha fazla süre alarak. Kenny'yi seçmediğimizde yaratıklardan kaçamıyor muyuz? Kaçıyoruz, sadece biraz daha yavaş... Sonuçta hangi ikiliyi seçersek seçelim, kaybettığımız, kazandığımız, kaçırdığımız önemli bir şey yok. Benim size önerdiğim ikili

Alternatifler



COLD FEAR

"Korkunun da suyu çıktı!" diyebileceğimiz bir oyun Cold Fear. Okyanusun ortasında, içi yaratıklarla dolu bir gemi ve bu geminin sırrını çözecek bir sahil güvenlik. Evet, ilginç!



Artı&Eksi

- ↑ Ses ve müzikler. Grafik ve sinematikler. İki karakteri kontrol edebilmek.
- ↓ Kısa oluşu. Net ve LAN desteğinin bulunmaması. Kamera açıları..



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: - ■

Kenny ve Ashley (çok seksi, akıllara zarar!).

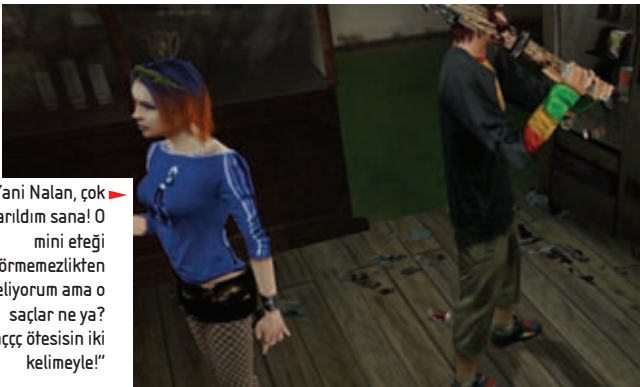
İkinci karakteri bir arkadaşınız da kontrol edebilir. Bunun içi ya bir gamepad'iniz olmalı, ya da genişçe bir klavye. Söylemek istediğim şey: Bu oyunu bir arkadaşınızla oynamayın çünkü bir klavyeden iki kişinin bu oyunu oynaması imkânsız, ayrıca gamepad ile de oyundan tam verimi alamıyorsunuz. Net veya Lan desteği de olmayınca, böyle bir özellik yapmanın bir anlamı kalmamış.

LAMBAYA PÜF DEME!

Oyun içi grafikleri iyi sayılabilir. Gölgelendirmeler, kaplamalar, özellikle ara videolar görülmeye değer niteliktedir. Bu kalite ile karanlığı ve korkuyu hissedebiliyoruz. Karşımıza çıkan yaratıklar ve çizimleri gerçekten harika olmuş. Çok çeşitli olmalarının yanında gerçekten korku verici bir halleri var. Bu korku veren yaratıkların tek korkusu ise ışık. Bu yüzden tetikten çok ışığı kullanmakta fayda var. Sopa ile camları kırarak ışığın odaya girmesini sağlayın ve kurşundan tasarruf edin. Ayrıca bulacağınız feneri silaha takabiliyor ve yüksek güçte ışık boşaltabiliyorsunuz. Bu atak da yaratıklar üzerinde aynı etkiyi yaratıyor.

Maalesef, Obscure çok kısa bir oynanışa sahip. Korku oyunları ile haşır neşir olanlar oyunu beş saat kadar bir sürede bitirebilecektir. Oyunun süresini bir nebze olsun uzatmak ve iyi sonuç görebilmek için Hard zorluk derecesinde oyunu bitirmenizi öneririm.

Sonuç olarak, eğer korku oyunlarının hayranıysanız ve her örneği görüp oynamak istiyorsanız, Obscure sizi kısa süreliğine oyalayacaktır. Ama uyumaya çalışırken huzursuz olacağınızı sanmayın. [bitti]



"Yani Nalan, çok danıldım sana! O mini eteği görmemezlikten geliyorum ama o saçlar ne ya? İğrenççe ötesinin iki kelimeyle!"

Son karar

Korku türüne bu ilk girişiniz olacaksa, yanlış oyundasınız. "Yok, yılların oyuncusuyum" dersiniz ise yapacak pek bir şey yok. İyisi, kötüsü ile bu oyunu da oynayacak gibisiniz.

Obscure

Tür ▶ Korku Yapımcı ▶ DreamCatcher Int. Dağıtımıcı ▶ Video Express Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU , 256MB RAM, 32MB VRAM, 4GB HDD Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 384 MB RAM, 128 MB VRAM Web ▶ <http://www.ubi.com/UK>

level puanı ▶ 74



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Yazan Ali Güngör

Karşılıklı dizilip ateş etmek

Amerikan İç Savaşı'nın en korkunç yanı düşmanların karşı karşıya dikilip, birbirlerini yayılım ateşine tutmalarındır. Gettysburg de bunu sağlıyor. Top atışları tonla düşmanı geniş bir alanda dağıtırken, bir sıra askerin tüfek atışı karşı taraftan bir sıra adamın düşüp kalması demek. Savaş alanındaki tepeleri, ormanları, geçişleri iyi kullanmak ve size verilen göreve göre bazen bir kasabayı 20 tur savunmak, bazen de bir tepeyi düşman atlılarından temizleyip ele geçirmek... Uzaktan bakınca altıgen şeklinde bölünmüş harita oyuna bir savaş oyunu havası verirken, yakınlaştıkça ünite sembolünün gerçekten sahaya yayılmış askerlere dönüştüğünü görmek çok güzel. Tur bazlı olarak emirlerimizi önceden verip "tamam" dediğimizde geriye yaslanıp izlemek kalıyor. Tutorial size her taktik seçeneği anlatıyor. Bu güzel; güzel olmayan ise çeşitlilik olmayışı. Bir avuç taktik var sadece, ki bunlar güzel ve etkili yapılmış, lafım yok. Ama sadece o kadar. Oyunu birkaç görevden uzun oynamak için pek bir sebep yok.

Oyunun içerisinde de Amerikan İç Savaşı ile ilgili ayrı bir bölümden savaşın tarihini ve önemli olaylarını okuyabilir, savaş ile ilgili yapılmış tablolara ve zamanında çekilmiş siyah beyaz fotoğraflar ile gerçek komutanların bilgilerini okuyabilirsiniz. Bunları oyuna koymuş olmaları aslında çok güzel, bir de oyun gerçekten sağlam olsa idi tamamlayıcı olarak çok daha büyük bir artı alırdı.

Son karar

Çok basit, vasat altı ve birkaç görevden sonra sıkıcı, tekrar eden sıra tabanlı bir strateji.

ACW: Gettysburg

Tür ▶ Strateji Yapımcı ▶ Cat Daddy Games Dağıtımıcı ▶ Talonsoft Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.talonsoft.com

level puanı ▶ 40

Uzay tehlikeli bir yerdir

STAR WOLVES

En büyük macera bile küçük bir adımla başlar demişti birileri

Yazan M. Berker Güngör



Kendi halinizde işinize gücünüze bakıyor, günlerinizi sevdiğiniz işi yaparak geçiriyorsunuzdur. Belki cennet değildir, ama yine de başka bir yerde olup tamamen nefret ettiğiniz bir işi yapıyor olmaktan iyidir. Sonra bir gün saldırıya uğrarsınız, hiç beklemediğiniz bir anda hem de. Yılların emeği gözlerinizin önünde arsızca, hoyratça silinir haritadan. Kıl payı kurtulursunuz, eğer şanslıysanız tabii, emeklerinizle aynı çukura gömülmekten. Ve kendi kendinize söz verirsiniz boşlukta sürüklenirken, bir daha bunun olmasına izin vermeyeceksinizdir. Bir daha ki sefere dizginler sizin elinizde olacak, emeklerinizi silip atmak isteyenler haklı öfkenizin gazabı altında ezilip gidecektir!

İşte Star Wolves böyle başlıyor, kendi halinde taşımacılıkla geçinmeye çalışan bir pilotun kargo gemisinin korsanlar tarafından pusuya düşürülmesini izliyoruz açılıшта. Adamız yeryüzünde kalabilecek bir tip değil, tabii bunda içinde yaşadığı çağın da büyük rolü var. Zaman yirmi üçüncü yüzyıl, insanoğlunun imparatorluğu yıldızlara yayılmış durumda. Ama gerçekte imparator ve donanmasının gücü sadece kâğıt üzerinde, öte yandan üç dev şirket bilinen uzayı parsellemek üzere gizli bir savaş vermekte. Ve biz, gemisini kaybedip de paralı asker olmaya karar veren kargo kaptanı rolünde, yeni kurduğumuz Star Wolves grubu ile kendimizi hayatın ucuz ve zor olduğu bu savaşın ortasına atıyoruz. Uzayda olup bitenler hakkında bilmediğimiz çok şey

var başlangıçta. Ancak bilmediklerimiz içinde en önemlisi, verdiğimiz bu basit kararın bizi büyük bir savaşın ortasına sürükleyecek ilk adım olduğudur.

SOĞUK VE KARANLIK

Yapımcı X-Bow Software bir Rus firması ve bu da uluslararası pazara çıkardıkları ilk PC oyunu. Ve aslına bakarsanız, çoğu firmanın ilk oyun için FPS türünü seçtiklerini düşündüğünüzde, biraz ilginç bir yapımcı olduğunu da görüyorsunuz. Oyun bir RPG olarak sınıflandırılmış ve her ne kadar ilk bakışta tuhaf gibi görünse de bu doğru. Evet, oyun uzayda geçiyor ve uzay gemileri başrol oynuyor, ancak sanmayın ki bu oyun Homeworld cinsi bir strateji. Gerçekte tüm olay pilotların etrafında dönüyor, başta sizi temsil eden karakter ve yakın dostunuz Ace var. Ayrıca tüm oyun boyunca bir sürü pilot

zaman içinde size katılıyor ve ayrılıyor. Bu pilotlar görevler boyunca kazandıkları tecrübelerle belli alanlarda daha da ustalaşıyorlar. Gemilere, silahlara ve sistemlere gelince, onları da görevler boyunca etraftan toplayabiliyor ve ayrıca görev aralarında satın alabiliyorsunuz. Tüm bu donanım herhangi başka bir rol yapma oyunu oynarken karakterlerinize giydirdiğiniz ekipmanlar gibi iş görüyorlar, gittikçe daha iyisini buluyor ve kazandığınız parayı bunlar için harcıyorsunuz.

Tabii bir de ana geminiz var ki, oyunda elinizdeki en önemli unsur da o aslında. Bu gemiyi de geliştirmek mümkün, ancak esasen hafif modifiyeli bir yük gemisi olduğundan asla tüm işi tek başına yapacak kadar güçle-



Görev esnasında olaylar gelişiyor, amaçlar değişebiliyor.



Sarılar dost, kırmızılar düşman, yeşiller sizinkiler, siyahlar ise asteroid kuşağı!



PC İNCELEME | LEVEL 07 2005 | 067

Artı&Eksi

- ↑ İyi oyun atmosferi, vasatın üstünde grafikler, değişken senaryo.
- ↓ Bazı ciddi program hataları, tasarım hataları, lisan ve seslendirme hataları.



Zorluk: Orta
İngilizce Gerekşinimi: Orta
Multiplayer: - ■

YAPMANIZ GEREKEN ŞEY GENELLİKLE SAVAŞMAK, AMA KİME VE NEYE SALDIRDIĞINIZA DİKKAT ETMENİZ GEREKLİ.

nemiyor. Hatta pek çok görevde ana gemiyi savaştan uzak tutmak için elinizden geleni yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bunu kaybetmek görevde başarısız olmak demektir.

İMPARATOR

Oyun evreninde söz sahibi olan dev şirketler, gücünü tekrar toplamaya çalışan bir imparator, insanlara baş kaldırmış yapay zeka bir ırk ve ne olduğu belirsiz başka pek çok fraksiyon önemli rol oynuyor. Uzun süre kimseye bağlanmadan herkesten görev alabiliyorsunuz, ancak bir noktadan sonra taraf seçmeniz gerekiyor. İşin güzel tarafı oyun boyunca tüm görevleri almak ya da başarıyla bitirmek zorunda olmamanız. Ama tabii başarı kendi ödülleri de getiriyor.

Oyun haritaları üç boyutlu tasarlanmış uzay sektörlerinden oluşuyorlar ve çok büyük oldukları söylenemez. Sektörlere giriş ve çıkışı portal kapılarında yapıyorsunuz, içeride ise asteroitlerden enkazlara ve uzay istasyonlarından düşman filolarına kadar bir sürü şey mevcut. Göreve başlarken yapmanız gerekenler ana haritada gösteriliyor zaten, ancak bunun yanında etrafta biraz dolanmak ta ufak tefek alt görevleri açabiliyor. Yapmanız gereken

şey genellikle savaşmak, ama kime ve neye saldırdığınıza dikkat etmeniz gerekli. Dost birimlere saldırmaya kalkarsanız işler tersine dönebilir.

Uzayın üç boyutlu olduğunu söylemiştik, ancak işleri basit tutmak için oyun alanı sadece iki boyut üzerine kurulu, yani birilerini bulabilmek için aşağı ya da yukarı gitmeniz pek gerekmiyor. Etrafta toplayabileceğiniz bir şeyler olduğunda ise ana gemiyi bunlara biraz yaklaştırmamız yetiyor.

NEBULA?

Oyunun grafikleri pek ileri teknoloji sayılmaz, ancak yine de işi görüyor. Kamera açısını istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, bu da savaşı izlerken çok iş yarıyor. Oyunu herhangi bir anda dondurup adamlarınıza emir vermek mümkün. Arabirim ise gayet basit ve kullanışlı. Ancak oyunun kusurları da var ve bunlar yabana atılır türden değil, hatta zaman zaman saç yolduran cinsten olabiliyorlar. Mesela oyun zaman zaman anlamsız bir biçimde yavaşlayabiliyor, fare komutlarınıza uymayı reddediyor. Ayrıca birkaç kere oyun ciddi biçimde çakıldı da, yani sık sık kaydetmek şart.

En az bu kadar önemli bir diğer sorun ise oyunun dengesizliği. Kafanıza göre pilot kiralamak mümkün değil ve eğer çok dikkatli olmazsanız takıma



Alternatif



HOMEWORLD 2

Uzay stratejisi denilince akla ilk gelmesi gereken oyundur. Hala denememiş olabileceğinizi varsayarak sakın eşgeçmeyin diyorum.

üye katma şansını kaçırp ilerdeki zor savaşlara az adamlarla girmek zorunda kalabilirsiniz. Ayrıca karakterleri geliştirirken mutlaka özel yeteneklerine puan harcamalı ve bunları savaş esnasında kullanmalısınız. Sadece pilotaj ve nişancılığı geliştirmek pek işe yaramıyor. Buna benzer daha pek çok ufak tefek ayrıntı zaman zaman oyunu can sıkacak derecede zorlaştırabiliyor, hele de görevler ilerledikçe savaşlar abartılı bir hal alıyor. Ve tabii seslendirme berbat. Ruslar İngilizceyi hiçbir zaman söktüremeyecek korkarım.

Yine de Star Wolves ilginç bir oyun olmuş. Her şeyden önce oyun atmosferi hiç fena değil, senaryo ise pek sıra dışı olmasa da oyunu taşımayı başarıyor. İçinde hem uzay hem de RPG olan bir oyun denemek isterseniz buna zaman ayırmak fena fikir olmayabilir. [bitti]

Son karar

İçinde hem uzay hem de RPG olan bir oyun denemek isterseniz buna zaman ayırmak fena fikir olmayabilir.

Starwolves

Tür ▶ RPG Yapımcı ▶ X-Bow Software Dağıtımıcı ▶
Excalibur Publishing Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 800
MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1,2 GB HDD
Önerilen ▶ 2 GB CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ www.excalibur-publishing.com/starw.htm

level
puanı ▶ 70

Kısa Kısa

Kısa Kısa eylemlerimiz devam edecek...



Elite Warriors: Vietnam

i Yapım: Nfusion Dağıtım: Bold Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

İkinci Dünya Savaşı aslında genetik biliminin bir parçasıdır sevgili okurlar. İkinci Dünya Savaşı'nı (kısaltması, "Yine mi İkinci Dünya Savaşı?!") alıp inceleyen bilim ve İrfan adamları, bu savaşa yeni bir kromozom veya Kopya Koyun Dolly ekleyerek Üçüncü Dünya Savaşı'nı çıkarmaya çalışmaktadırlar. Olası bir Üçüncü Dünya Savaşı'nda ise dördüncü, beşinci ve altıncı savaşlar çıkabilir. Zincirleme isim tamlaması sistemiyle işleyen bu araştırmalar sadece insanoğlunu değil; uzaylıları, yaratıkları ve

yaratıkların sık sık kullandığı "110A, Dünya-Uzay" portalını da tehdit etmektedir. Neden Reha Muhtar buna "dur" demiyor dersiniz? Çünkü Reha Muhtar, her nerede yaşıyor veya yaşatılıyorsa, ana haber bülteninde kırmızı renkte daire çizmek zorunda. Yani... Sanırım... Burada sizin "Durun siz kardeşiniz, evlenemezsiniz!" diyenler gibi araya girip "Durun siz kardeşiniz, bu yazıyı yazamazsın!" demeniz gerekiyor, anlam bozukluğu olan bir cümleyle. Ama boş verin; memnun kalmadığınız yazıları en



geç bir hafta içinde iade edebilirsiniz.

Konu Vietnam yine. Yine dört adamdan oluşan bir takımı yönetiyorsunuz. Aksiyondan arta kalan zamanda harita üzerinde işaretlemeler yapıp taktik belirliyorsunuz. Noktaya geldiğinizde ise "start veriliyor" ve "koşu başlıyor" (at yarışı spikerlerini çok seviyorum). Yani oyun bir anda değişiyor, başka bir oyuna, Frankenstein'a veya Tembel Hayvan'a dönüşüyor. Bu vahşete bir "dur" demenin zamanı gelmedi mi sizce de? Bence gelmedi; giden gider, kalan Burak'lar bizimdir. ☺

level
notu 50



TMNT: Mutant Melee

i Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



rundayım. Farkındayım, yazım hatası gibi duruyor bu kısaltma da, ama yapacak bir şeyim yok.

İlk oyunu hatırlıyor musunuz? (bu arada, biraz önce Tuna'yla MSN'de konuşurken "istediğimiz" yerine, "hissediğimiz" yazdım "hissetmek"le karıştırıp, gülüyor). İlk oyunu hatırlıyorsanız (pizza?), şanslıyım. Çünkü ikinci oyun ilk oyunla neredeyse aynı olduğundan fazla bir şey yazmaya gerek kalmaz. çizsem birkaç bir şey, yeter: O-`,-` , Yüzen adama benzemedi mi yani şimdi? Ne demek istiyorsun sen? Evet sen, kepçe kulaklı olan!

level
notu 47

Pizzayı sevmemin tek bir nedeni var aslına bakarsanız. Tek suçlu "onlar", ben bir şey yapmadım. Ustaları Splinter'la kanalizasyonda yaşayan, yuvarlanan Ninja Kaplumbağalar'dır tek suçlu. "Suçlu" diyorum, çünkü gecenin ikisinde pizza söylemek yakında Ninja Kaplumbağalar gibi yuvarlanmama neden olabilir. Onlar gibi balıklı pizza sevmiyorum, ama pizza seviyorum; yeterli bence. Ayrıca her zaman sormuşumdur kendime, "Nasıl yemek yiyorlar o ellerle?" diye. Ve her zaman cevap vermişimdir kendime, "Bi` pizza söylesem mi acaba?" diye.

Devamlı Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee yazarsam, Tuna'nın sayfasına taşabilirim. Bu yüzden TMNTMM yazmak zo-

Neyse, oyunda bu kez takım oyununa daha fazla ağırlık verilmiş. 20'den fazla oyuncuyla kanatlardan sıfıra inip orta yapıyor; King of the Hill, Last Man Standing gibi mini oyunlarla topun çizgiyi tamamıyla geçmesini sağlamaya çalışıyorsunuz. Ve isminden de anlaşılacağı gibi, yakın dövüş için de bir Melee Match modu bulunuyor oyunda. Bu modda dört kişi destekleniyor sadece. Dışarıda kalanlarsa Mortal Kombat oynayabilirler. ☺



Kao the Kangaroo Round 2

1 Yapım: Tate Interactive Dağıtım: - Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Rayman'i tanıyorsunuz... Kolu yok, bacağı yok, boynu yok... Bunlar önemli eksiklikler. Rakip firma Tate Interactive de bu eksiklikleri kapatarak yeni bir karakterle atağa kalktı "hımpf" diye koşarak. Peki bu nasıl oluyor? Tabii ki kolu, bacağı ve boynu olan bir karakterle (yani, sanırım, hedefleri bu olmalı). Yani bir kanguruyla...

Bu bir ilk değil Kao için. Kao The Kangaroo Round 2, isminden de anlayabileceğiniz gibi serinin ikinci, ya da en fazla üçüncü oyunu. Ama dört değil, onu biliyorum. Peşine "2" sayısı takılan her oyun gibi bu oyunda da bazı yenilikler var. Dilerseniz kullanılabilir yeni araçlardan başlayalım sevgili okurlar, değerli izleyenler (her an 32. Gün'ü sunacak gibiyim ama neyse). Snowboard, catapult, pelikan (yazıyla "pelikan"), balina (roma rakamıyla "balina") oyundaki yeni araçlar arasında. Balınaya

"araç" demek insan haklarına aykırı mı bilmiyorum. Bu yazıyı okuduktan sonra Ölü Ozanlar Derneği isyan çıkarır mı, onu da bilmiyorum. Bildiğim bir şey varsa, o da bu oyunun sadece en ufak kardeşinize göre olduğudur. Kardeşiniz yoksa eğer, yerine kuzeninizi koyabilirsiniz. Eskimiş kuzenlerinizi veya kardeşlerinizi atmayın; bu tip oyunlar çıktığında ona oynatırsınız. ☺

level
notu 39



Necromania: Trap of Darkness

1 Yapım: Cinemax Dağıtım: Strategy First Minimum Sistem: 350 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

Burak'ı hatırlıyorum da ofiste çalışırken, RPG oynardı devamlı, online. Koca kafasını monitörün ardına saklanmakta zorlansa da, o bıkmadan usanmadan yaratık avlardı, tavşan keserdi, level atlardı. Level atladıkça havaya girer, havaya girdikçe bizi dikkate almaz, online arkadaşlarıyla zaman geçirirdi. Eskiden dergiden içeriye "Heyooooo! Ben geldim!" diye giren bu kişi, 30. level'dan sonra "Öhm, merhaba arkadaşlar" diye selam vererek, 40. level'dan sonraysa "... " diyerek girmeye başladı ofise, selam bile vermeden. Aslında bunun nedenini biliyorum. Hafızamı zorladığımda şunu hatırladım: Ben o online oyun oynarken yanı-

na gidip "Ehe, yine tavşan mı kesiyorsun Burak, bırak bu işleri, kocaman (kafalı) adam oldun" dediğimde, gözlerinin içindeki "Ulan 40. level olup fakir, ama gururlu genç sınıfına geçtiğimde, kapıdan içeri girerken sana selam bile vermeyeceğim" parıltısını, mesajını görmemiştim.

Necromania bir RPG oyunu. Evet,

level
notu 42



her şey bu kadar net, basit. Çevrede dolaşip anahtar topluyor, geçiş kapılarını açıyor, yaratık avlıyor, level atlıyor ve... Ve... Sıkıldım sanırım. Bu RPG'yle buraya kadar... Yolun geri kalanına eşeklerle devam edeceğiz. Burak'ın tavşanı da yalnız geldi zaten, başına bi` şey gelmiş olmasın... ☺

Gotcha

1 Yapım: Sixteen Tons Ent. Dağıtım: Take 2 Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Paintball mu? İnsanların birbirleri üzerinde soyut olsun, kübik olsun resim çalışmaları yaptıklarını ve birbirlerini hiçe saydıkları bir spor. Boks bir, paintball iki zaten. İkisi de vahşet bence. Ayrıca o kaskın içinde hiçbir şey görünmüyor. Dışarıdan gelen tehlikelere açıksınız her zaman. En son kapalı alanda oynadığımda rakip takıma (Batu, Burak, Tuğbek) değil, duvarlara (tuğla, kireç, alçı) yenildim; hiçbir şey göremediğim için çarpıyordum devamlı. Oyun bozuktu sonuçta, benim hiçbir hatam yoktu. Ecevit'in grafikleri de kötüydü zaten, sadece vuruşları çok gerçekçiydi.

Gotcha mı? Sadece bir paintball oyunu.

Oyunda bir lig modu bulunuyor ve bu lige 28 farklı takımla katılabiliyorsunuz. 17 ayrı bölgede, 12 silah kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında altı özel oyuncuyla düello yapabiliyorsunuz. Bu belki de ilginç olan tek şey. İlginç olmayan bir şey varsa, o da Burak'tır. Zira kendisi paintball'da arkamdan vurarak beni hiç şaşırtmadı. Gerçi sonradan boss gibi zayıf noktasını bulup karşılık verdim ben de... Zayıf noktasını tahmin etmek zor olmasa gerek.

Capture the Flag gibi standart modlarla birlikte, oyun sıradanlığını perçinliyor. Peki bu oyuna kaç verdim dersiniz? ☺

level
notu 47



KONSOL USTASI

Yazan | Tuna Şentuna

Hepimiz televizyon izleyen insanlarız. Ya da Türkiye'nin %80'i böyle olduğu için bir genelleme yapıyorum. Şu sıralar dikkat ettiyseniz, her TV kanalında bir "Yaza Özel" konusu işleniyor. Bir taraf yazlık mekanları ekrana taşıyor, bir diğer kısım yazlık dizilerle bizi oyalamayı hedefliyor. Aslına bakarsanız bu yazlık kavram sadece TV ile de sınırlı değil. Yemek menülerinden, gazete eklerine ve TV programlarına kadar (hah, döndük başa) her yerde görülmekte. Biz de LEVEL ekibi olarak yazlık bir moda geçtiğimiz için, sizi de bundan mahrum etmeyelim dedik. Dergi poşeti içinde bulacağınız dondurma (yoksa erimiştir, dert etmeyin) ve yazlıkçı tipi Konsol Ustası ile yazın tadını bir de böyle çıkarın! Etkilenmek böyle bir şey demek. Neyse efendim, işin özü ben şu anda mayomu giydim, Sinan şu anda şnorkelini, paletlerini hazırlıyor ve biz tatile gidiyoruz (geçen gün su dolu leğene ayaklarımı sokmuştum, ondan mı bahsediyorsun? – Blx). Tam bu sırada da bu yaz konsollarımızda neler oynayacağımıza dair bir konuya da imza atmış bulunuyoruz. Seçin, beğenin, serin sulara dalmadan önce bir el bu oyunları oynayın...

DESTROY ALL HUMANS!

Yapım: Pandemic Studios | Dağıtım: THQ | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: Piyasada



"Tüm insanları yok edin! Durmayın!" felsefesini sonuna kadar benimsemiş bir oyun var karşımızda ve muhtemelen şu anda çok eğleniyorsunuz. Henüz oynamayanlarsa, oyunu şöyle hayal edebilir. Mercenaries oynamıştınız değil mi (oynayın!)? Şimdi aynı düşünceyi alın, fakat bu sefer içine Furon imparatorluğunu kurtarmak için insan DNA'sı toplayan bir uzaylıyı koyun. Ne oldu? Evet bu yaz sıcakta pek kaldırılabilir bir konu değil, ama oyunun işlenişi çok esprili. O yüzden, şu elinizdeki meyve suyunu bitirdikten sonra (buna alışın, her oyunda yaz ayıyla ilgili bir şeyler geçebilir) şehirleri bir bir ortadan kaldırmaya, insanları koyuna çevirmeye başlayabilirsiniz.



PSYCHONAUTS

Yapım: Budcat Creations | Dağıtım: Majesco | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: Piyasada



PC ve Xbox için aylar önce çıkmış olan Psychonauts, PS2'ye de geliyor, ama tahmin edeceğimiz üzere grafiksel olarak biraz detay kaybına uğrayarak. Garip bir yaratığın diğer garip varlıkların beyinlerinde, beyin canavarlarıyla (bu ne ki?) savaşını konu alan, yaratıcılıkta büyük bir başarı gösteren bir oyun olarak betimleyebiliriz sanırım Psychonauts'u. Diğer sistemlerde beğenildiği için de, PS2 sahiplerinin gözü bu oyunda olsun. Ne, çıktı mı? O zaman gidip alın ya...



KILLER 7

Yapım: Capcom Prod. Studio 4, Grasshopper Manufacture | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2, GC | Çıkış Tarihi: 15 Temmuz 2005

Sürreal bir aksiyon macera diye nitelendiriyor kendini Killer 7 ve hemen ardından Capcom'un ilginç oyunlar kervanına katılmayı hedefliyor. Oyunun öyle garip bir konusu var ki, sormayın gitsin. Konuyu anlayana kadar dört kez havuza girdim çıktım, yine de olmadı (kaytarmanın dolambaçlı ismi). Kısaca 7 kişilik bir kiralık katil olarak dünyayı terörizin ellerine bırakmaya yetli bir adamın peşinde koşturacak, bulunca da ümüğünü sıkacağız. Her açıdan sanatsal bir çalışma olarak değerlendirebilecek Killer 7'i merakla bekliyor, ama ortaya çıkacak şeyi anlayamaya çalıştığımız diye korkmuyor değiliz.



CONKER: LIVE & RELOADED

Yapım: Rare | Dağıtım: Microsoft | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: Piyasada



Sevimli sincaplar neden mi birbirlerini katlıyor? Çünkü bu çok zevkli ve grafikler de inanılmaz. Conker'in Xbox Live! destekli versiyonuna ulaşmanız için artık beklemenize de gerek yok üstelik. Girin bir takıma, karşı takımın sincaplarını makineli tüfeklerle, bazukalarla, alev püskürtücülerle kana bulayın (evet, oyun biraz fazla kanlı). Tek kişilik oyunda da aynısını yapabilirsiniz aslına bakarsanız. Demosunu izlediğimde ağzımın açık kalmasına neden olan Conker'i sevmeme ihtimaliniz neredeyse yok. Her Xbox sahibi bu oyunla ikinci bir emire kadar ilgilenmeyi sürdürecektir!



FULL METAL ALCHEMIST 2

Yapım: Raçjin | Dağıtım: Square Enix | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 12 Temmuz 2005



Hagane no Renkinjutsushi Japonca'sı bu Anime'nin aslında ve aslında ilk oyun pek bir şeye benzememişti. Bu sefer 51 bölümlük Anime serisinin ilk bölümünden başlayarak olayları oyuna dönüştürmeyi hedefliyor Raçjin. Böyle yaparak da gayet mantıklı bir şey yapmış oluyor bence. Oynanış ilk oyunla neredeyse aynı olacak ve yine aksiyon-RPG türü hakimiyetini sürdürecektir. Maddeleri değiştirme yeteneğine sahip Edward Elric ve bu yeteneğin daha kısıtlı bir bölümünü kontrol edebilen, ruhu bir zırhın içine gömülmüş olan kardeşi Al'in yeni macerasına tüm Anime fanatikleri göz atmalı.



FANTASTIC FOUR

Yapım: 7 Studios | Dağıtım: Activision | Platform: PS2, Xbox, GC, PC | Çıkış Tarihi: 15 Temmuz 2005



Çizgi-roman dünyasının bir garip dördlüsüdür Fantastic Four. Birisinin kolu bacağı uzar, diğeri Hulk gibi güçlüdür. Grubun tek bayan elemanı güç kalkanları oluşturabilir (bunları da 10 saniyeden fazla tutamaz) ve dördlünün en yakışıklısı da içindeki ateşi aynen dışarı yansıtabilmektedir. Peki oyunda ne yapacağız? Oyunumuz bir puzzle oyunu ve aşağı yavaşça düşen taşların renklerini birbirleriyle tutturara... Başıma güneş geçmiş olabilir. Belki de konsolların en başarılı süper kahraman oyunlarından biri olmaya aday Fantastic Four. Her an heyecan, her an aksiyon ve iki kişilik anlaşmalı oyun modu... Fantastik Dörtlü tüm konsollarda ve PC'de, yazın tam ortasında sizi bekliyor.



CITY OF THE DEAD

Yapım: Kuju Entertainment | Dağıtım: Hip Games | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: 31 Temmuz 2005



Yazın plajda fazla kalan bir takım insanlar vardır ve bu insanlar nedense güneş kreminin ne olduğunu da bilmemektedirler. Güneşe fazla maruz kalan ve bir süre sonra deri döken bu insan tipine de kısaca zombi diyebiliriz. Güneşi protesto ederek şehirleri ele geçirmeye başlayan insanların oyunu City of the Dead ve "Yaşayan Ölümler" filminin oyuna dönüşmüş hali aslen kendisi. Ningun Futuro adasında yürütülen bir takım askeri deneyler sonucunda cesetlerin bir bir ayaklanması ve bunun yanlış olduğunu düşünenlerin hikayesi... Korku oyunu sanırım ya bu. Hemen anlarım!



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Gelin takımı kurup dalalım şu edepsiz zombilerin arasına. Tu kaka zombiler sizi!

Yazan Mega Emin



Hep beraber geçmişe, RE2'ye, gizli biyolojik silah denemeleri yüzünden insanların et yiyen zombilere dönüştüğü Raccoon City'ye geri dönelim. Siz olaylardan sadece Leon S. Kennedy ve Claire Redfield'in kurtulduğunu mu düşünüydünüz? Hayatta kalmayı başaran başka insanlar da vardı, ama siz onlarla ilgilenmemiştiniz. Bu kez geri dönüp o doktor, polis memuru, garson hatta üçkağıtçı metro operatörüne yardım etmeliyiz. Onları bir araya getirip yardımcı olmalıyız ki, bu insanlar zombilere yem olmadan veya hükümet güçleri bölgeyi haritadan silmeden önce Raccoon'dan kaçabilsinler. Bu tiplerden her birisinin kendisine has üstün güç ve yetenekleri var. Örneğin, metro işçisi Jim, etrafı düşmanlarla çevrili iken ölü taklidi yapabiliyor, bir öğrenci çok daha fazla eşya taşıyabiliyor, gazete muhabiri hatun kişi ise kilit açma konusunda uzman. Oyunda üç kişilik bir takım halinde ilerleyecek ve yardımlaşarak zorlukların üstesinden gelmeye çalışacağız. Peki başarılı olabilecek miyiz? Hiç sanmıyorum.

ÇÖÖÖ... ABÜÇ, BİKKERE ÖPÜYM MÜ...

Aslında bu oyun, çıkışının üzerinden daha bir yıl bile geçmeyen ilk online Resident Evil denemesi Outbreak'in ayıplarını örtmek için hazırlanmış. Yeni eklemeler yok değil ama düzeltilmesi gereken büyük aksaklıkları düzeltmemişler. Oyun ağ üzerinden dört kişiye kadar beraberce oynanabiliyor. Capcom iletişim için konsolun kulaklık ve mikrofon setini kullanmak yerine sağ analog kola hazır komutlar atamayı uygun görmüş. Böylelikle oyun neredeyse oynanamaz hale gelmiş. Hem oyun boyunca bir milyon kez "yardım et", "gel", "teşekkürler" ve "afedersin" laflarını duymak zorunda kalıyorsunuz, hem de asıl anlatmak istediğiniz şeyleri hiçbir şekilde takım arkadaşınıza anlatamıyor, işleri daha da karıştırıyorsunuz. Gerçi yeni komutlar eklenmiş; bulunduğunuz odadan dışarıya bağırabiliyorsunuz,



içinde bulunduğunuz odanın adını söylettirebiliyorsunuz falan, ama bunlar oyunu kotaracak gelişmeler değil. "Ben milletle değil yek takılırım, sorun olmaz" desenez bile sorunların bitmeyeceğinden emin olabilirsiniz.

Tek kişilik oyunda ise işkencenin boyutu daha da büyük. Takım arkadaşlarınızı yapay zeka kontrol ediyor ama gelin biz buna "yapay moron" diyelim. Yapay moronun kontrol ettiği tiplere seslendiğinizde çoğunlukla sizi tınlamıyorlar bile. Bir şey anlatmak istediğinizde aldığınız yanıtlar hep aynı: "No", "No", "No". Sürekli ne yaptığını bilmez şekilde etrafta koşuşturan, başka yöne gitmesine rağmen size gerekli olan eşyaları yanlarına alan takım arkadaşlarınız sayesinde sadece aranızdaki en cesur ve sabırlı kardeşler bu oyundaki senaryoların sonuna gelebilecektir.

Takım arkadaşlarınızın işi karıştırmamasının ötesinde odalardaki sandıklar kaldırılmış ve üzerinizde de çok az eşya taşıyabiliyorsunuz. Üstelik ortalıkta çok fazla ıvır zıvır eşya var ve bunların çoğu hiçbir işe yaramıyor. Bir başka yenilik de havadan enfeksiyon kapıp, ölmeden önce bölümü bitirmek zorunda olmanız. Fikir olarak güzel görünse de bu durum oyundan zevk almanızı engelleyen bir diğer faktör haline alıyor. Özetle bu oyunda başarılı olmanız imkansız gibi bir şey.

ZORU HEMEN YAPARIZ, İMKANSIZ ZAMAN ALIR

Her şeye rağmen oyun bize detaylı bir çevre tasarımı, güzel görünen karakter modelleri ve bir miktar nostalji sunuyor. Mesela Raccoon Polis Merkezi'ni yeniden görebiliyoruz. Hastane ve hayvanat bahçesi gibi diğer yerler de müthiş görünüyorlar. Kontroller gayet kolay, ister klasik RE stili oynayın, isterseniz Devil May Cry'daki gibi. Artık L1+R1

Artı&Eksi

- ↑ Kaliteli ve zengin çevre, RCPD gibi nostaljik mekanlar.
- ↓ İğrenç bir yapay zeka; iletişim imkansız, konular kopuk ve anlaşılmaz.



Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: 1-4 oyuncu ■

kombinasyonu ile yürürken de nişan alıp ateş edebiliyorsunuz. Ölümüne çok yakınsanız birkaç metre ötedeki ilaca ulaşmak için sürünmek durumunda kalıyorsunuz. Bazı kapıları tekmeleyerek kırabiliyor, bulduğunuz sıradan eşyaları silah olarak kullanabiliyorsunuz. Senaryolarda serbestlik var, farklı farklı yollardan giderek bölümleri bitirebiliyorsunuz. Hikayelerde beklenmedik dönemeçler ve çeşitli NPC ile de karşılaşabiliyorsunuz. Kazandığınız puanlarla filmleri ve alternatif kıyafetleri açmanız da mümkün.

Ne yazık ki Outbreak File #2, 24 milyon satan Resident Evil serisine yakışmayan, başarısız bir oyun olmuş. Zamanınızı ve paranızı harcıyıp, bir de üstüne kendinizi strese soktuğunuza değmez. Bye&Smile... [bittir]

RE Outbreak File 2

Tür ▶ Aksiyon / Gerilim Yapımcı ▶ Capcom Dağıtımıcı ▶
Capcom Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.capcom.com/outbreak/

level
puanı ▶ 62





Yazan Tuna Şentuna

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Tokyo bu sefer sağlam, ama insanlık yine çöküyor...



Bir saniye, ben bunu hatırlıyorum yahu. Nocturne'lüsü vardı bunun. Sağdan soldan yaratık bulup savaştıracam diye gecelerim gündüzlerime karışmıştı. Ha sonunda da bir şey olmuyordu. Bir baktım hep aynı yerlerdeyim, hep aynı yaratıklarla karşılaşıyorum ve hep aynı şekilde savaşıyorum! "Eeehh" dedim aldım oyunu attım pencereden. Sabah kalktığımda oyun diski tek bir çizik almadan karşımda duruyordu. "Hmmm" dedim. Aldım bir daha attım. Bir şeyler atıştırmak için buzdolabına doğru gidiyordum ki, oyunlar açılırken çıkan "PlayStation 2" logosu televizyon ekranımda belirdi. Bir kez daha "Hmm" dediğimi hatırlıyorum, fakat bu seferinde biraz endişe vardı.

Ne yapmam gerektiğini biliyordum. Oyun kendisini oynatmak istiyordu. Ben de zaten iyiden iyiye korkmuştum. İstemeden de olsa ekranın karşısına geçtim. Ve sonra ne oldu biliyor musunuz? Zaman büküldü, gerçek, düşlerin içinde kayboldu ve elbette Tokyo yıkıldı (tüm dünya eskisi gibi duruyordu ama)! Kendimi bu hikayenin bir yerlerine koymaya uğraşırken iki üç yaratık daha ekledim envanterime. Ne oluyor diyordum, neden diyordum...

Kafası karışan her insanın yaptığı gibi ben de uyumaya çalıştım. Uyku bir iş olmuştu ama. Çabaladıkça daha çok yoruyor, kafamı kaldırmaya çalıştığımda daha da derine batıyordum. Ne olduğunu anlamak üzere son bir kez bağırdım. Alt komşu, üst komşu uyandı, yeşil ışığıyla açık oldu-

ğunu belli eden PS2 ve simsiyah televizyon ekranı bana bakıyordu. O gün orada neler oldu, asla öğrenemedim...

BEŞE BÖLÜNÜMÜŞ DÜNYA

Megami Tensei serisi hep depresif bir hava taşımıştır. Nocturne'de ağlamamak için kendimi zor tutuyordum mesela (çökertti beni). Lucifer's Call'da da değişen bir şey yok. Bu sefer insanlar toplu imha kurbanı olmuyorlar, fakat herkes bir şeyler oluyor. Nasıl mı?

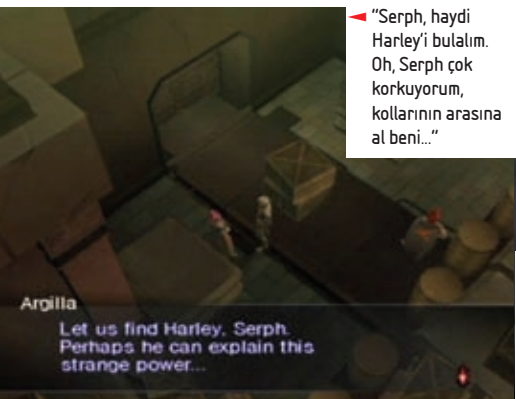
Hikaye Vanguard's bölgesine inen bir taşıma ünitesi üzerinde hak sahibi olmaya çalışan iki kabilenin çatışmasıyla başlıyor. Embryon diyor "O benim", Vanguard's cevap veriyor "Saçmalama Embryon çek git yuvana!". Son noktayı taşıma ünitesi koyuyor. Aniden açılan ve yoğun bir ışık huzmesiyle birlikte herkesi bir süreliğine kör eden bu gizemli "şey",

yayıdığı ışınlarla tüm insanların değişime uğramasına neden olur. Demon'larla bozmuş olan Megami Tensei serisi, ışını yiyen herkesin de Demon olmasını buyurur ve herkes birbirini yemeye başlar. Gerçek anlamda tuttuğunu yiyordur insanlar. Açlıklarını gideren Demon-insanlar bir süre sonra kendilerine geldiklerinde neler olduğunu anlamak üzere sorular sorarlar; Embryon kabilesinin de bu maceradaki rolü bize verilir.

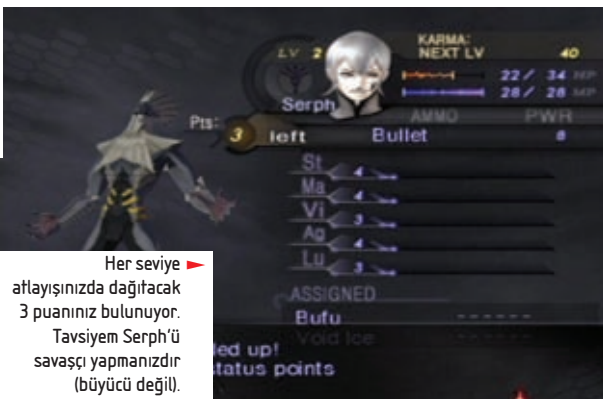
Embryon olarak şu açıdan şanslıyız: Gizemli taşıma aracının içinden çıkan güzel kızı biz kaptık! Ve elbette kendisi de gizemini korumaya devam ediyor. Neden bu dünyaya indiğini, kim olduğunu hatırlamıyor ve güzel sesiyle demon'ları yatıştırma, evcilleştirme, etkisiz hale getirme gibi yetenekleri var. Demon'ların açlığını unutturabildiği için de tüm kabileler güzel kızımızın peşinde maaalesef. Embryon olarak onu korumalı, ona sahip çıkmalıyız. Durmayın be!

"ARKADAŞIM GÖĞSÜNDEN KONUŞMASAN?"

Belki hayatınızda göreceğiniz en ilginç demon tasarımları



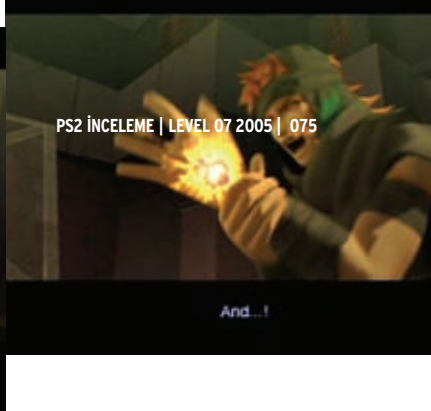
◀ "Serph, haydi Harley'i bulalım. Oh, Serph çok korkuyorum, kollarının arasına al beni..."



▶ Her seviye atlayışınızda dağıtacak 3 puanınız bulunuyor. Tavsiyem Serph'ü savaşı yapmanızdır (büyücü değil).



İlerledikçe grubunuza farklı karakterler ekleyebilirsiniz.



Artı&Eksi

- ↑ Nocturne'den daha kolay. Büyü ağacı sistemi. Demon tasarımları.
- ↓ Çizgisel oynanış. Tekrar eden savaşlar.

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

Zorluk: Orta
İngilizce Gerekşinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer Sistemler: XBox ■

burada. Grubumuzun elemanları Serph, Heat ve Argilla üçlüsünde Argilla'nın (bir bayan) neresinden konuştuğunu görmeyi istiyorum, ben söyleyemeyeceğim (ipucu: başlığa bakın).

Bu ilginç tasarımlı demon'larımızdan sadece üç tanesini aynı anda grubumuzda kullanabiliyoruz. Yani savaşlar 3'e karşı 1 olabiliyor, 3'e karşı 3 ve 6'ya kadar çıkabiliyor. Hemen belirtiyim, Megami Tensei Nocturne oynamış olanlar bu oyuna 3 milisaniyede uyum sağlayacak, zira oyunlar birbirinin kopyası.

Farklılıklarsa şöyle cereyan ediyor. Artık her savaştığımız yaratığı alıp yanımızda götürmek zorunda değiliz. Onlar artık gerçek anlamda düşmanımız ve sadece yok etmek üzere oyunda yer alıyorlar. Bu hem iyi, hem de kötü haber. Açıkçası Nocturne'da bir süre sonra yaratıklarla uğraşmak can sıkıyordu. Hangi yaratığı, ne için kullanacağınızı düşünürken 3 bilinmeyenli denklem çözüyormuşçasına (abartıda sınır yoktur) zorlanıyordunuz. Digital Devil Saga'daysa FFX'un sisteminin bir benzerini görüyoruz. Karakterleriniz istediğiniz büyü gücünü, kendilerine verilmiş büyü ağacından geliştirebiliyorlar. Mesela Heat "Ateş" konusunda uzman olarak oyuna başlıyor. Dilerseniz onu Fire Demon, Fire Leader basamaklarından geçirip, ateş konusunda gerçek bir uzmana dö-

nüştürebilirsiniz. Ama işte işin güzel yanı bunu yapmak zorunda değilsiniz. Onun Force veya Death büyülerini konusunda yetenek kazanmasını sağlamak da sizin elinizde. Karakter gelişiminde büyük ölçüde özgür bırakılmamıza rağmen, Serph (ana karakter) dışındaki karakterlerin güç, çeviklik vb. gibi özelliklerine dokunamıyorsunuz; seviye atladıklarında puanlar otomatik olarak dağıtılıyor.

MARIBEL VS. SOLIDS

Aslına bakarsanız büyülerin dağıtımı dışında oyunun genelinde pek özgür sayılmazız. Aynı Nocturne gibi olabildiğince çizgisel bir hikaye bulunuyor. Bir alan, hikayenin ilerleyişi yüzünden açılmazsa, oraya gidemiyoruz. Açılmış olan mekanlara da tekrar gitmenin neredeyse hiçbir anlamı yok. Sürekli zindan benzeri alanlarda koşuşturup hikayenin bir sonraki basamağına ulaşmaya çalışıyoruz ve bu bir süre sonra ciddi anlamda sıkıntı yaratıyor.

Savaşlara bakacak olursak -ki bakalım zaten başka bir şey yaptığımız yok oyunda- düşmanın saldırısını durdurma ve kendi turumuz için hareket puanı elde etme sisteminin önemini rahatça görebiliriz. Yine örneklendirelim. Karşımızda ateşe dayanıksız, buza dirençli bir düşman var. Eğer bu düşma-

na ateşle saldırırsak, korkmasını sağlayabilir ve "Devour" gücü olan bir karakterimizle daha fazla "Atma" puanı için onu mideye indirebiliriz (Atma puanı seçili olan büyü gücünü bir sonraki seviyeye taşımak için gereken puanlardır). Bir hata yapıp ateş yerine buz kullanırsak, düşmanımız bu saldırıdan kaçarak diğer iki karakterimizin de hareketlerinin yanmasına neden olup kendi saldırısına geçebilir. Bu olay güçsüz düşmanlarda hiç önemli değil, fakat altısı birden gelince ister istemez dikkat ediyorsunuz.

Ve öyle böyle derken, bir Dynasty Warriors'ın da sonuna geldik. Yakın bir zamanda mutlaka DW5: Xtreme Legends çıkar, bir de ona bakarız, ama altıncı oyunda artık orijinal fikirler görmek istiyoruz sanırım. Duydun mu sevgili Koei? Kime diyorum...

12. KAPIDAN SAĞA DÖNÜN

Kapıları açma açma, koridorlarda dolaşma dolaşma ilerlediğimiz bir Megami Tensei'i de burada sonlandırıyoruz. Yapımda emeği geçen arkadaşları tasarımlarından dolayı ciddi anlamda kutlamak istiyorum. Renklerin kullanımı, demon'ların farklı tasarımları ve atmosfer çok başarılı. Grafikler konusunda inatla minimalist bir tutum takınan Atlus, atmosferi daha fazla hissettirebilecek detaylar getirirse bu oyuna şaheser diyebilirdik. Tabii oynanış da bu kadar düz olmamalı. Savaşlar dışında biraz aktivite de eklenmeli belki. Evet, üstünde fazla uğraşınca hatalar bir bir su yüzüne çıkıyor, fakat genel anlamda yine bambaşka bir RPG olmayı başarıyor Lucifer's Call. Konsol RPG'lerinden hoşlananlar için uzun süreli bir heyecan. PC RPG'cileri için "Bu ne?" dedirtebilecek bir oluşum ve RPG sevmeyenler için tam bir karın ağrısı. Şahsi fikrim budur. Sevgiler (sevgi mi bıraktı bu oyun sanki!). [bitti]

Alternatifler



Stella Deus: The Gate of Eternity

Sadece konsol RPG'lerine hitap eden bir oyun. Görsellik çok umurunuzda değilse, Japon stili senaryolara meraklıysanız ve uzun bir macera arıyorsanız, Stella Deus'u mutlaka deneyin.

Final Fantasy X

FFX hakkında fazla söze gerek yok. Bir klasik olduğu için tekrar tekrar oynanabilir, hiç oynanmamışsa da hiç şüphe etmeden şu anda bile alınabilir.

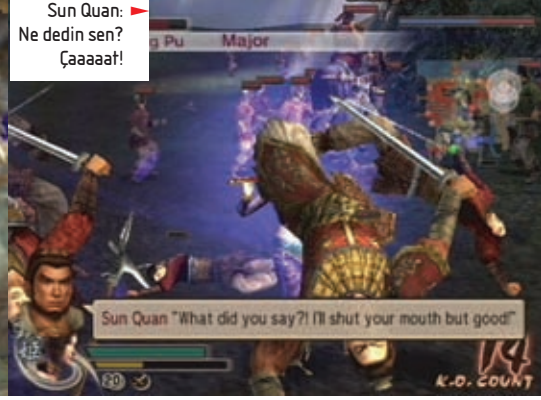
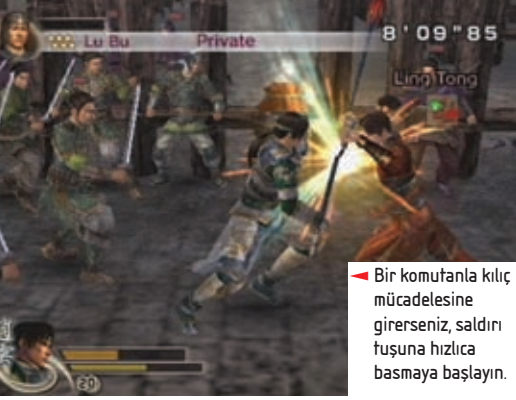
Son karar

Nocturne'deki yaratık toplama bölümü dışarı atıldığı için daha kolay bir oynanış söz konusu, fakat yine detay yok, yine oyun bir süre sonra monotonlaşıyor.

SMT: Lucifer's Call

Tür ▶ RPG Yapımcı ▶ Atlus Software Dağıtımcı ▶ Video Express Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Web ▶ www.atlus.com

level puanı 79



DYNASTY WARRIORS 5

Bir Çin atasözü vardır: “Önünden gelen bir mızraktan korunmak kolaydır, fakat arkandan atılan oktan korunamazsın.”

Yazan Tuna Şentuna

Nedir Çinlilerin birbirleriyle alıp veremedikleri? Bu “Romance of the Three Kingdoms” nasıl bir romandır (seri hatta) da içinden bu kadar çok senaryo çıkarılmaktadır? Şimdiye kadar kaç Çinli komutan gelmiş, kaç eceliyle bu dünyadan göçmüş, kaç savaşlarda heba olmuştur (%90’ı derim)?

Çinlilerin iç savaşları o kadar geniş bir konu ki, bunun oyunlara yansması da kaçınılmaz. Hatta bir oyunda çözülecek bir konu da değil. Mesela The Romance of the Three Kingdoms serisi en son 9. oyununa kavuştu (10.su yolda). Aynı konunun aksiyon kısmına önem veren Dynasty Warriors da 10. oyununda. Evet Dynasty Warriors 5 yazıyor orada, ama her oyunun bir de ek paketinin olduğunu düşünürsek, bir de buna Japon stili oynanış ekleyerek Samurai Warriors’a kavuşursak sayı 10 ediyorum.

Soracaksınız biz bu oyunda 10 seferdir ne yapıyoruz? Sevgili okurlar, bu konuyu ben de düşündüm ve gerçekten çok mantıksızca bir şey yaptığımıza karar verdim. Şu elimde tutmuş olduğum DW serisi, tam on seferdir bize “Aynı şeyi yap” diyor, biz de güdülen sürü gibi ne istenirse yerine getiriyoruz. Ne istenirse dediğim de sadece milyonlarca askeri ortadan kaldırmak. İşin kötüsü bunları yok ediyorsunuz, kesiyorsunuz, katlıyorsunuz, Dynasty Warriors bilmem kaç



olarak geri dönüyorlar. Sonu yok. Bu garip oluşumun son versiyonunun ismi Dynasty Warriors 5. 4’ten farkları ne? 3. oyunu oynadıysanız 4’ü oynamadan buna göz atabilir misiniz? Seriyi hiç bilmiyorsanız ne yapmalısınız? Hepsinin cevabını vereceğim, hepsinin...

FIRTINA GİBİ ESTİ CAO CAO

Hazırsanız DW5 ile gelen yenilikleri anlatmaya başlıyorum. Yalnız uyarayım, bu çok kısa sürecek. Yayımcı Koei inatla seriyi geliştirmek yerine, üç beş yeni karakter ekleyip anı kurtarmaya çalışıyor. Bir bakalım bu sefer elimizde neler var.

Altı yeni karakterin eklenmesiyle tam 48 seçilebilir karakter görebiliyoruz oyunda. 48 karakterin hepsi birbirinden farklı, fakat

DYNASTY WARRIORS KLİŞELERİ

- Bu seride herkes mutlaka Çinlidir ve karakterlerin isimlerini akılda tutmak için apayrı bir uğraş vermeniz gerekmektedir.
- Savaş alanında başı boş gezen asker oranı %85 olarak saptanmıştır. Bu öbekler, sizin onlara ulaşip pataklamamız için özellikle hareketsizce beklerler.
- Her işi siz yapın diye, sizin saflarınızda olan askerler birer embesil gibi hareket ederler. Karşılıklarına aldıkları bir düşmanla 30 dakika savaşır yine de hiçbir sonuca ulaşamazlar.
- Karşı tarafın komutanları her zaman kendilerini korumayı gayet iyi becerirken, bizim yanımızda olanlar sürekli dayak yiyerek bizden yardım isterler. Yardım etmezsek de ölüp görevin yarıda kalmasına neden olurlar.
- Bir bölümü 45 dakika oynamış, 1000’e yakın düşman öldürmüş olsanız bile, en ufak hatanızda bölüme yeniden başlamak zorunda kalırsınız.
- Her Dynasty Warriors birbirinin aynısı olmasına rağmen, bir yeni versiyona önceki versiyonlarda yaşanan heyecanla yaklaşılır, oyun bir kez daha sonuna kadar oynanır, fakat sonunda kimsenin eline bir şey geçmez.

oynanışta aralarında müthiş farklar görmek pek mümkün değil. Hepsini birbirlerinden enteresan silahlar taşıyorlar,

Artı&Eksi

- ↑ 48 farklı karakter. Farklı oyun modları. Yüzlerce düşmanı aynı anda ortadan kaldırma zevki.
- ↓ Az yenilik sayısı. Monoton oynanış.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler: XBox ■

komboları biraz daha değişik, birisi hızlı diğeri yavaş, ama dediğim gibi tüm bunlar oyun sırasında fazla hissedilmiyor.

Karakterlerin yanında "Bodyguard" olayı da değişikliğe uğramış. Önceki oyunlarda birkaç tane güçsüz koruyucu yanınızda gezer ve kötü yapay zekalarıyla da kısa sürede ortadan kaldırırlardı. Artık yanımızda sadece bir adet asker bulunuyor ve kendisi üç zayıf askere bedel. Üstelik yapay zekası da daha iyi. İki kişilik oyuna özel "Double Musou Attack", yani yanınızdaki askerle birlikte yapabileceğiniz özel saldırıyı da artık bodyguard'ınızla yapmanız mümkün. İkinizin de Musou barı olduğu zaman Musou'ya ayrılmış tuşa basıyorsunuz ve oyundaki güçlü saldırı geliyor ekrana. Bunu özellikle komutanlar üzerinde kullanmanızı tavsiye ederim.

Oyunu Normal veya Hard zorluk seviyesinde oynadığınız takdirde bahsettiğim bodyguard muhtemelen çabucak ölecektir tüm çabalarınıza rağmen. Koei'nin bu konudaki yeni fikri de insan olmayan bodyguard'ları oyuna eklemek olarak ortaya çıkıyor. İlerleyen bölümlerde kendinize hayvanlar alabiliyorsunuz ve bu vahşi yaratıklara direkt olarak saldırılamıyor. Eğer üstünüze doğru koşan büyük bir kediden kurtulmak istiyorsanız, onun sahibini ortadan kaldırmamız gerekecek.

LIU BEI'YDI

DÜŞMANLARINA KORKU SALAN

DW5'in sunduğu yenilikleri bir çırpıda bitirdiğimize göre, sırada bu oyunla daha önce hiç karşılaşmamış



Alternatif



Samurai Warriors

Dynasty Warriors nasıl Çin destanını konu alıyorsa, SW de bunun Japon bölümüyle ilgileniyor. DW ile neredeyse birebir aynı görüntüler sunuyor, içine Japon'lari ekliyor ve bence DW'den daha zevkli bir oyun ortaya çıkartmayı başarıyor Koei.

olanlara bilgi sağlayalım. İlk önce bir oyun modu seçiyorsunuz. Musou Mode, bu oyunun hikaye bölümünü oluşturuyor mesela, bununla başlayabilirsiniz. Bunun ardından bir karakter seçiyorsunuz. Seçtiniz mi? Şimdi ilk bölüm ekrana gelecek ve göreviniz size verilecek. Görevler, önceki oyunlardan %30 daha büyük haritalarda geçiyor ve bu da yüzlerce askerle karşılaşacağınız anlamına geliyor. Göreviniz ya düşmanın bir komutanını ortadan kaldırmak, ya kendi komutanınıza eşlik etmek olacak, ya da buna benzer basit bir yapı taşıyacak. Görevimizi de aldıktan sonra savaş alanının ortasına boca ediyoruz. Bizimle birlikte savaşan askerlerden (bodyguard değil, diğer askerler) de bolca görülen savaş alanında, genelde ne yapıyorsak kendimiz yapıyoruz. 40-50 düşmanla aynı anda savaşmak, aynı anda suratınıza suratınıza çarpan üç komutanla birden dövüşmek hep bize kalıyor. İşin zevki de burada aslına bakarsanız. Şöyle 20 kişilik bir gürhün içine girip sekiz vuruşluk bir kombo yapmak ve askerlerin bir bir yere inmesini izlemek bambaşka bir zevk.

VE SON NOKTA

YUAN SHAO'NUN KILICIYLA GELDİ

Neyse ki aynı şeyi tekrar tekrar yapmamızı sağlayan bir şeyler de var. Mesela karakterlerimizin gelişimi. Her bölüm sonunda karakterimiz ve bodyguard'ı seviye atlıyor ve daha da güçleniyor. Savaş alanında komutanlardan ve ortadaki kutulardan çıkan silahlar ve eş-



yalar da karakterinizin gelişimine katkıda bulunabiliyor. Bir karakterin toplamda beş silah taşıma kapasitesi var ve bu yüzden her bulduğunuz silahı yanınızda taşıyamıyorsunuz. Sadece en iyi beşi saklamanız isteniyor. Eşya konusundaysa daha esnek bir tavır söz konusu. Karakterinizin defansına katkıda bulunanlarından, Musou gücünüzü artıranlarına kadar 30'a yakın eşya taşıyabiliyorsunuz. Duruma göre de bölüm başlarında bunları karakterinize takıyorsunuz.

Hikaye bölümünü bitirdikten sonra veya bu uzun maratonda uğraşmak istemezseniz, çeşitli Arcade oyunlara da göz atabilirsiniz. Örneğin bir köprüde dengede durmaya çalışırken üstünüze yağın düşmanları yok etmek veya hiç hasar almadan kaç düşmanla başa çıkabileceğinizi test etmek için bu bölümleri deneyebilirsiniz.

DW5'in grafiksel yönü bir önceki oyundan çok da farklı sayılmaz, ama artık ekranda ne kadar fazla düşman olursa olsun, yavaşlama oyunu katletmiyor. Bununla birlikte görüş uzaklığı da artırılmış. Öldürmeniz gereken komutana doğru son hız ilerlerken düşmanlarınız bir anda önünüzde belirmemesi hoş bir gelişme.

Ve öyle böyle derken, bir Dynasty Warriors'ın da sonuna geldik. Yakın bir zamanda mutlaka DW5: Xtreme Legends çıkar, bir de ona bakarız, ama altıncı oyunda artık orijinal fikirler görmek istiyoruz sanırım. Duydun mu sevgili Koei? Kime diyorum... [bitti]

Son karar

Belki her şeyin en fazlası bu oyunda, ama artık DW serisi yeniden yapılanmalı diye düşünmüyorum değilim. Ha DW fanatığıyseniz o ayrı. Sonsuza kadar oynayabilirsiniz.

Dynasty Warriors 5

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Omega Force Dağıtımcı ▶
KOEI Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.koei.com

level puanı 75



LEVEL HIT

Yazan Mega Emin

AREA 51

Komplo artık bir teori değil



1940'larda Roswell olayının ardından kurulan, Amerika'nın tüm gizli uzay teknolojileri ile uğraştığı Nevada Çölü'ndeki 51. bölgeye girdik sonunda. Area 51, bu yüksek güvenli askeri bölgede geçen bir bilim kurgu FPS oyunu. Aslında herkesin 51. bölge ile ilgili az çok fikri vardır, ama bu konu daha önce çok fazla işlenmediği için ilginç olma özelliğini koruyor.

NE DERTLİ MİLLET ŞU AMERİKA'LILAR...

Üste işler ciddi şekilde ters gitmektedir. Ölüm-cül bir virüs salgını nedeniyle üs karantina altına alınır ve orduya tehlike sinyalleri iletilir. Bilim adamları ve askerler de dahil olmak üzere tüm personel içeride kilitli kalmıştır. Hemen operasyon başlatılır, fakat içeriye gönderilen ilk ekipten haber alınamaması işleri daha da ciddileştirir. İçeriye ikinci ekip olarak Hazmat (tehlikeli maddeler) ekibinin gönderilmesine karar verilir.

Oyunda Hazmat lideri Ethan Cole'un rolünü üstleniyoruz. Beş dev bölümden oluşan

oyunda üssü didik didik edeceğiz. Bakalım bunu yaparken bizim başımıza neler gelecek. Bir kere bütün pislik, virüsün kurbanlarının aklını kontrol edebilme yeteneğinden çıkıyor. Yani üste kilitli kalmış askerler ve bilim adamları yavaş yavaş düşmanlarınız haline geliyorlar. Fakat maalesef tek sorun bu değil. Meğer tesisin altında bir yaratık kolonisi mi gömülüyümüştü? Aman tanrım! Onlar da virüsün etkisi ile ayağa kalkmasınlar mı? Olacak iş değil. Dahası düşmanlar bu kadarla da kalmıyorlar ama gerisini söylemek sürprizleri kaçırır.

Oyunumuzda gri dostlarımız ve ağız yüzü kaymış mutantların yanı sıra Roswell'e



uzaylıların inmesi, aya ayak basma aldatmacası ile ilgili bilgiler de veriliyor, olayların arkasındaki gerçekler anlatılıyor. Tabii bu bilgiler de komplo teorisi olmanın ötesine geçemiyor. Amerikan hükümetinin gerçekleri bir oyun ile insanlığa duyurmasını beklemiyordunuz herhalde.

Oynanış ve tarz olarak Area 51 için Half Life ve Doom 3 harmanı denilebilir. Silahlar çeşitli ve kaliteli, aksiyon doyurucu ve oyunun zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış. Yapay zeka kontrolündeki takım arkadaşlarınız gerçekten başarılılar. Başka oyunlardaki gibi artistliğine ateş etmiyorlar, aksine attıklarını vuruyorlar. Siz elleşmezseniz Balerina Cif gibi ortalığı tertemiz ediyorlar. Üstelik hiçbir şekilde çatışmalarda öldürülemediklerinden dolayı hep sizin yanınızda savaşıyorlar ve başlarda oyuna rahat alışmanızı sağlıyorlar. Başlarda dememin sebebi gittikçe daha fazla arkadaşınızı yitiriyor ve en sonunda görevinize yalnız devam etmek durumunda kalıyorsunuz. Bu arada düşmanlar da giderek çoğalıyor, işler zorlaşıyor.

Tempo gerçekten yüksek. Çatışmalar çok şiddetli oluyor, bir anda onlarca yaratık etrafınızı sarıveriyor. Maalesef başlarda çok keyifli ve heyecanlı gelen bu aksiyon, bir süre sonra yaratıkların birbirinin aynısı olması ile monotonlaşmaya başlıyor. Oyunun geriye kalan kısmı zaten klasik koridor dolaşması. Bol bol kapalı kapılar için anahtar kart bulma, bir bölgedeki kolu çekme, düğmeye basma veya parmak izi okuyucusuna doğru yaratığın kolunu kopartıp götürme şeklinde takılıyorsunuz. Bir sonraki bölüme geçebilmek için rutin işler yapma monotonluğunu kırmak adına yanınıza bir de tarayıcı vermişler. Kolunuza takılı bu cihaz ile oyunun belli bölümlerindeki değişikik

Bu bilim adamları da pek agresif oluyorlar.



Artı&Eksi

- ↑ Konu güzel, grafikler çok iyi.
- ↓ Analog kolla oynamak zor. Bu güzel hikayenin anlatımı zayıf kalmış.

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

Zorluk: Normal
İngilizce Gerekşinimi: Normal
Multiplayer: - ■

Abi seni vuruyum mi? ▶
Vurmiyim di mi?
Tabi abi, saygılar.

objeleri, cesetleri, dokümanları tarayabiliyor, ardından bunlardan elde ettiğiniz bilgileri oyunun ana menüsünden inceleyebiliyorsunuz. Böylelikle bazı düşmanlarınızın zayıf noktaları gibi oyuna yardımcı bilgilerin yanı sıra, yazının başında bahsettiğim dolapların altında yatan gerçekleri de öğrenebiliyor ve oyun-da gizli kalmış bazı bölgeleri açabiliyorsunuz.

DAPANÇA & DÜFENK

Oyuna dandirik bir tabanca ile başlıyor, ardından hemen pompalı, otomatik tüfek, plazma silahı gibi şirin arkadaşlara sahip oluyorsunuz. Bazılarını çift elde kullanabiliyor olmanız pek karizmatik bir durum. Merminiz bitince veya doldurma anlarında silahın arkası ile de düşmanlarınıza vurabiliyorsunuz. Silahların güç, kapasite ve menzil özellikleri belirgin şekilde birbirlerinden farklı. Kontroller ise oldukça basit. Özellikle L ve R tuşlarına zıplama, eğilme, birincil ve ikincil silah seçme fonksiyonlarını atayarak aksiyona çok iyi uydurmuşlar. Ama şüphesiz analog kolla FPS oynama işi pek bir zor bence. Hikâye de iyi aslında ama bir eksiklik, ne bileyim bir odaksızlık var sanki. Koridorlarda ilerlerken birdenbire neden bu oyunu oynadığınızı, ne için savaştığınızı unutabiliyorsunuz.

Area 51 görsel anlamda gerçekten çok güçlü. Daha açılış sahnesinden itibaren akıcılığı, kalitesi ve yüksek çözünürlüğü ile ilgi çekiyor. Grafikler çok yumuşak ve net. Çevre özen-

le çalışılmış, sonuçta bir hükümet laboratuvarı olmasına rağmen gayet zengin detaylara sahip. Karanlık koridorlardaki patlamalar, alevler, yıkılmalar, çökmeler, ortada deli fişek gibi salınan kopuk elektrik kablolarına ek olarak diğer tüm partikül efektleri ve ışıklandırma sistemin kapasitesini limitlerde kullanmış. Silahınıza taktığınız fenerinizi zaten bolca kullanacaksınız, gölgeleri gördüğünüzde siz de bana hak vereceksiniz. Çok detaylı kaplamalar kullanılmış, dost ve düşman karakterler itina ile hazırlanmış. Hatta yaratıkların dizaynını Alien, Jurassic Park ve Predator filmlerine de canavar dizaynı yapan dört akademi ödülü sahibi Stan Winston Stüdyoları yapmış. Yine de tasarımlar bence çok da yaratıcı olmamışlar. Yaratıklar süper korkunç değil, Hazmat giysisi de daha karizmatik olabilirmiş. Bakalım, esas tasarımlarını oyuna da esin kaynağı olan Area 51 sinema filminde göreceğiz.

COMING SOON...

Oyundaki silah sesleri çok gerçekçi ve ortamın yapısına göre yankı efektlerine de sahiptir. Diğer efektler ise eh işte, parçalanmış ve ezilen metal sesleri, alevlerin çatır-

dama efektleri fena sayılmazlar. Çatışmalarda tüm sesler birbirine giriyor zaten, efektlere dikkat edecek durumda olmuyorsunuz bile. Müzikleri ise U2, P.O.D., David Bowie, Xzibit, Nelly Furtado ve Rod Zombie gibi isimlerle çalışan ve müzik piyasasındaki en iyi prodüktör ve bestecilerin arasında kabul edilen Chris Vrenna hazırlamış. Sanki Vrenna da heyecanı yansıtmaya kadar güçlü malzemeler üretememiş gibi geldi, ama müzikler de sınıfı geçiyorlar. Midway seslendirme konusunda özverili davranmış ve ünlü isimleri de oyuna dahil etmiş. Gizli Dosyalar dizisinden bildiğimiz Dedektif David Duchovny ve çılgın rakçı Marilyn Manson seslendirme işine dahil olmuşlar. Bu tanıdık isimler işlerini az çok yapmışlar ama David'in aman aman bir iş yaptığını söyleyemem, hatta yaratıklardan bayılmayanları kendisinin bizzat sıkıp bayılttığını söyleyebilirim.

Kapağından ve adından beklemediğim kadar iyi bir oyunla karşılaştığımı itiraf etmeliyim. Area 51'in tek kişilik modu sizi ekran başında tutacaktır. Olmadı biraz evden çıkıp havuza da gidebilirsiniz. Ayıptır söylemesi ben şimdi öyle yapıyorum. Görüşmek üzere. [bitti]

Alternatifler**Red Faction 2**

Ortalama bir oyun olmasına rağmen ilk oyundan daha başarılıydı.

Timesplitters 3

PS2'da FPS oyunu dendiğinde ilk akla gelecek isim.

AREA 51

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Inevitable Entertainment
Dağıtımıcı ▶ Midway Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var
60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Diğer Sistemler ▶ PC, Xbox
Web ▶ www.area51-game.com

LEVEL HIT

level
puanı ▶ 83

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

GT4'e ve Forza'ya rakibiz dediler, dedikleriyle de kaldılar...



Konami nasıl böyle bir hata yapar anlamıyorum, anlayamayacağım da. Bu oyun üzerinde ne kadar zamandır çalışıyorlar bir fikrim yok, fakat konusunda uzman ve mükemmel bir serinin dördüncü oyunu için yıllardır uğraşan Sony ve Polyphony Digital'a kafa tutmak ne kadar mantıklı olabilir ki? Tamam bir anlık deli cesaretiyle bu rekabete baş koydunuz; eh bari sonunda gerçekten adından söz ettirecek bir yapımla ortaya çıkın da herkes utansın.

Şimdi yanlış anlamayın lütfen. Enthusia kendi halinde çıkan bir oyun olsaydı isyan bayrağı kaldırmazdım ben de. Onlar rakip olduklarını iddia ettiler, ben de iddianın sonucunu oynadım ve baktım olay, olay değilmiş. Neymiş, hep birlikte inceleyelim....

PROFESYONELLİKTE SON NOKTA

Konami CG filmler konusunda gerçek bir uzman ve bu başarısını Enthusia'nın açılışına da yapıştırmış hemen. Açılış videosu sizi anında oyuna ısındırıyor. Birkaç saniye sonraysa Arial fontuyla yazılmış kütük menümüz ekrandaki yerini buluyor, biz de gözlerimizi kaçırarak yer arıyoruz.

Enthusia Life kariyer modumuzun Konami versiyonunun ismi. Oyunun fizik motoruna alışmak içinse Driving Revolution bölümünü kullanabilirsiniz. Kısa olduğu için Driving Revolution'dan hemen bahsedip bitirelim. Burada yarışlara katılmıyoruz. Onun yerine yolda beliren çeşitli noktalardan istenen hızda geçmeye uğraşıyoruz. Hangi noktadan, nasıl bir hızda geçmeniz gerektiği de bu noktaların renklerinden anlaşılabilir. Sonunda ne mi oluyor peki? Bunu Konami'nin bildiğinden bile emin değilim.

YOL MU ARABAYI TUTUYOR, BEN Mİ?

Gelin görün ki ikisi de arabayı yolda tutmayı

Son karar

GT4'e rakip mi? Ancak ona uzaktan bakabilir Enthusia. İçinde onlarca araç olabilir, bir dolu pist de barındırıyor olabilir, fakat bu kontrollerle bu oyun oynanmaz ki...

Enthusia Pro. Racing

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Konami Studios Dağıtıcı ▶ Swordfish Studios Yaş sınırı ▶ Yok Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Web ▶ www.konami.com

level puanı **70**

Yazan Tuna Şentuna



başaramıyor. Enthusia neredeyse bir F1 oyunu kadar zor kontrollere sahip. En ufak hatanızda yoldan çıkacağınızı bilin. Arabaların yol tutuşuna o kadar önem verilmiş ki, bunu ekranın dört bir yanında yer alan ikonlardan takip edebiliyorsunuz. Birisi araçla birlikte şoförün merkezkaç kuvvetine göre hareketini gösteriyor, bir diğeri arabanın yol tutuşunu. Tabii oyunda yola bakmaya çalışırken bu ufak detaylara dikkat edemiyorsunuz bile. Etseniz de pek bir şey ifade ettikleri yok zaten.

Enthusia Life modunun işleyişine değinmek gerekirse, amacımız sadece yarışmak olarak düşünülebilir. Yarışırken de düzgün ilerlemeyi göz önünde bulundurmamak zorundayız, zira Enthu puanları denilen bir olay sürekli başımızı ağrıttacak. Şöyle ki, bir yarışa başlamadan önce belirli sayıda Enthu puanı veriliyor elimize. Yolda giderken bariyerlere, diğer arabalara çarparsak, saçma sapan yarışsak Enthu puanlarımız bir bir eksiliyor. Eksildikçe üzülüyor, üzülükçe daha da kötü yarışıyor ve sonuncu olup içerideki yaprak sarmalardan (Beypazarı usulü. pek güzel) götürüyoruz beşer onar. Sonuncu olursak zaten mahvolduk da, sonuncu olmayıp da Enthu puanlarını sıfıra indirmeyi başarılırsanız oyun zamanıyla bir hafta bekleyip diğer yarışa katılabiliyorsunuz ancak. Yani yarışlar haftalara bölünmüş durumda. Seviyemizi yükseltmek için de 12 haftadan 9'unda başarılı olmak zorundayız.

Yarışlarda başarılı olmak istememizin bir sebebi de, yarış sonlarında rasgele araçlar kazanıyor olmamız. Bu oyunda para yok. Bu oyunda kazan-kazan sistemi işliyor. Yarışı kazanan, büyük bir olasılıkla bir arabayı da beraberinde götürüyor.

KAPLAMALARI UNUTMUŞSUNUZ?

İlginç bir şekilde ben oyuna Enthusia Life ile değil de, Driving Revolution ile başlamıştım ve

Artı&Eksi

- ↑ 200'e yakın araç, birçok farklı pist, ilginç puanlama sistemi.
- ↓ Her açıdan zor bir oyun. Bu zorluk da eğlenceyi kısıtlıyor.



Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu ■

ilk yollandığım pistte herhangi bir kaplamanın olmaması beni derinden yaraladı. Araba modellemeleri yine iyi, fakat bunun dışında oyunda bir donukluk var, nedeni de sanıyorum ki kaplamalardaki özensizlik. Pistlerin çevre tasarımları gayet hoş, canlı, ama bahsettiğim sorun yüzünden atmosferi yakalayamıyorsunuz. Hatta bunun bir sebebi daha var. Aracınız ne kadar hızlı giderse gitsin, sadece Burnout stili blur efektiyle bu hız belli edilmeye çalışılmış, ama başarılı olunamamış.

Daha fazla canınızı sıkmadan, şuradan usul usul ayrılayım. Enthusia için kısaca "olmamış" diyebiliriz. Hani GT4 olmasa neyse de, bu haliyle "belki". [bitti]



COLD WINTER

Ajanlar, teröristler, silahlar ve bir bayan... Ya sabır, ya sabır!

Yazan Volkan Turan

Biz oyun yazarları tarafından yaz ayları pek sevilmmez. Çünkü birçoğumuz tatil yüzü göremeyiz. Milletın serin sulardan sıcak kumlara aktığı zamanlarda (yoksa tersi miydi? – Blx) biz genelde buzlu çayımızla serinlemeye çalışırız. Oyun oynar, yazısını yazmakla kafa patlatırken de olması imkânsız hayallere kapılır gideriz. Bizim niye bir Güzin Abla'mız yok ayrıca? Neyse, sanırım başıma güneş geçti, bayılmadan oyuna dönelim.

HOLİVUD KLİŞELERİ

Cold Winter FPS türü bir macera. Andrew Sterling bir İngiliz ajanıdır. Çinliler tarafından yakalanmıştır ve kafayı yemek üzere olduğu bir zamanda kimliği belirsiz bir bayan tarafından kurtarılır. Kurtarılma amacı da kötü adamlara günlerinin gösterilmesinde başrol oynamaktır... Konu, anladığınız gibi, bayat ötesi! Sadece hafızanızdaki anılar ile o anda

Yapay zeka kötü değil. Genelde vurmadan ölmüyorlar.



yaşadığınız olaylar arasında bağlantılar bulmaya çalışıp kafanızdaki soru işaretlerini silmek için uğraşıyorsunuz.

En çok merak ettiğiniz konunun kontroller olduğunu biliyorum (paranoyak belirtisi). Korkmayın, kontrollerde pek sorun yok. Nişan almayı (sağ analog) ters yapmayıp işi daha da kolaylaştırmışlar. Kolaylıklar bununla da bitmiyor. Sonsuz sağlık paketiniz var desem? Yalnız, bunu her istediğiniz anda kullanmanıza izin verilmemiş. Aksiyonun olmadığı bir yere çekilmeniz gerek. Bunun yanında bir de zırh gücünüz var. Bu güç hemen bitse de, neyse ki her öldürdüğünüz düşmanın içinden zırh başta olmak üzere birçok yararlı malzeme çıkabiliyor; cesetleri araştırmak yeterli olacaktır.

Gelelim silahlara... Çok çeşitli oldukları söylenemez. G. Launcher, Sniper var, yeter yani! Oyunu yeterince kolaylaştırdıklarını düşünen firma, durumu biraz eşitlemek adına size sadece iki adet silah taşıma hakkı sunmuş. Bu iki silahın yanında da birçok bomba taşıyabiliyorsunuz (saatli bomba, alev bombası, göz yaşartıcı, molotof-kokteyl). Buradaki güzellik ise çevreden topladığınız nesnelere ile kendi bombanızı kendiniz yapabilmemiz. Bir bez parçası, boş bir şişe ve gaz bulduysanız mu molotof-kokteyliniz hazır. Ya da bir saat ve plastik patlayıcı ile saatli bomba yapabiliyorsunuz. Siz sadece her yere bakın, özellikle de çekmece ve kanepelelere. Bunun yanında çevrenizdeki eşyaları da kullanabilirsiniz. Masa mı gördünüz? İster düşmana fırlatın, isterseniz kalkan şeklinde kullanın ya da sadece eğlencesine etrafı dağıtın gitsin.

HESAP LÜTFEN

Oyun grafik bakımından başarısız. Oldukça düşük çözünürlüklü dokular kullanılmış. Çevre



dizaynının güzelliği çok arka plana itilmiş ve bu yüzden heyecanlı bir atmosfer sağlanamamış. Ara videolar fena olmasa da çok uzun tutulmuş. Sıkıldım yani! Aynı şekilde müzikler ve seslendirmeler de özensiz. Oyunun başlarında bir bölüm var ki, neden durmadan ezan okunuyor anlamadım (Driv3r?!). Cold Winter yenilik içermeyen ama kendini zar zor oynatan ve 10 saat kadar bir sürede kendisini bitirebilen bir oyun. Siz Son Karar'ı okuyadurun, ben küvetime balıklama atlıyorum.. [biti]

Artı&Eksi

- ↑ Çevre ile etkileşime girebilme, basit kontroller, yapay zeka.
- ↓ Ekranın yavaşlaması, grafikler ve ses namına her şey.

Grafik	-----
Ses	-----
Oynanabilirlik	-----
Multiplayer	-----
Eğlence	-----

Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu ■



Son karar

FPS oyunlarına sıcak bakarlarsanız alıp oynamanız için pek de bir neden yok. Uzun süreli olmasa da sizi tatmin edeceği kesin.

Cold Winter

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Vivendi Universal Dağıtım ▶ Swordfish Studios Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Diğer Sistemler ▶ Xbox2 Web ▶ www.vugames.com

level puanı 70

İki güzel ve iki rezil filmden sonra...

BATMAN BEGINS

Gotik atmosferli, bol ara sahneli...



LEVEL HIT



Batman gerçekten ilginç bir karakterdir. Süper güçleri olmamasına rağmen eğitimi, yetenekleri ve ekipmanlarını bir arada kullanarak DC Comics'in en baba süper kahramanlarıyla aynı kulvarda koşturur. Çocukken ailesinin öldürülüşünü atlatamamış ve bu onun Batman olmasında en büyük rolü oynamıştır. Batman, ninja taktikleri kullanan bir samuraydır, çizgi romanlarının bir kısmında bu konudan ve uzak doğudaki eğitiminden bir sis perdesinin arkasından bile olsa bahsedilir. Batman gizemli bir karakterdir, karanlık bir şövalyedir ama bir kara şövalye değildir. Bruce Wayne sadece Batman'in bir maskesidir, kendisi değil. Batman kendini Bruce Wayne olarak görmez, Batman olarak görür ve Bruce Wayne'in dışarıdan gösterdiği kadın avcısı zengin burjuva modeliyle alakası yoktur. Onun hayatında sadece işine yer vardır...

GEÇMİŞİN SİSLERİ

Doğrusu henüz Batman Begins'i izlemiş değilim, ama film-den oldukça umutluyum. Ne de olsa 3. ve 4. filmden daha kötü olması mümkün değil! Hele ki fragmanların bana gösterdikleri umut verici. Batman Begins filmi ile aynı adı taşı-

yan ve Gamecube, PS2, Gameboy Advanced gibi tonla oyun konsoluna ve haliyle bu yazıdan anlayacağınız üzere X-Box'a yapılmış bir aksiyon macera oyunu. Electronic Arts anlaşılacağı üzere klasik ve akıllıca bir pazarlama stratejisi ile film ile oyunu aynı zamana denk getirerek biz Batman hayranlarını ya da ilk kez Batman ile tanışıp filmi'nin gaziyle oyun arayanları hedef alıyor. Şahsen şikayetçi değilim, çünkü Electronic Arts, en piyasa işi X-Box oyununda bile belirli bir kalitenin üzerine çıkmayı başarıyor. Zaten artık mesela oyunun kalitesi ya da grafiklerinden ziyade, ne kadar heyecanlı ve eğlenceli olduğu.

Filminden görüntüler ile başlayan Batman Begins'in grafikleri gayet güzel, X-Box'a yaraşır cins-

ten. Öyle uçuk, X-Box'ın limitlerini zorlayan cinsten değil, ama tatmin edici, çünkü hem bölüm tasarımları, hem karakterler, hem de genel atmosfer bir bütünlük içerisinde. Ufak tefek pek çok eleştirilebilecek noktası var, her ekranda kamera açısı yeterince heyecan verici veya etkileyici değil. Ya da Batman'in pelerini biraz fazla omuzlardan dar, herhalde kaslı kolları meydana çıkarmak için. Filmde de böyle ise çizgi roman hastalarının gözüne mutlaka çarpacaktır, çünkü Batman için pelerin kendini gizleyip hedef şaşırtmakta kullanılabileceği bir araçtır ve "özellikle" geniş, uzundur. Ama güzel





LEVEL CLASSIC

resident evil®

*Ben size ne ettim
a İspanyollar?*

Yazan Sinan Akkol



Bir oyunun iyi olup olmadığını anlamakta kullandığım kesin bir yol var. Puanlar, notlar, karneler falan bahane. Diyelim oyun evde, eve gitmek için acele ederim... Dergideyse, dergiye ulaşmak için koştururum... İşim gereği sağım solum her yanım oyunla ilgili malzemelerle dolu olduğu için, genellikle bir oyunu aralıksız 2-3 saatte fazla oynayamam. Ama saati falan unutup, gece 10'da oturduğum koltuktan sabah 5'te (İspatula ile kazıyarak) kalkıyorsam, oynadığım oyunda gerçekten şeytan tüyü var demektir. En son Metal Gear Solid 3'te ve Half Life 2'de yakalamıştım bu hissi. Şimdi de Resident Evil 4'te yaşıyorum.

Resident Evil'in ne olduğunu anlatmaya gerek var mı? Playstation'dan Nintendo 64'e kadar birçok farklı platformda bir düzineden fazla oyunu, iki sinema filmi yapılan (iki tane yeni film de yolda) efsane korku/aksiyon/adventure oyunu. Survival Horror türünü gerçek anlamda insanlara kabul ettiren ilk oyundu Resident Evil (Alone in the Dark mükemmel olmasına rağmen ne yazık ki çok yaygın değildi, belki de zamanının çok ötesinde olduğu için). Muhteşem üç oyundan sonra Survival Horror (hayatta kalma, korku oyunu) bir oyun türü olarak kabul gördü. Yeni oyunlar Cold Fear, Obscure, hatta bu türün ilk örneği Alone in the Dark'ın dördüncüsü bile ResiEvil'leri geçemediler. Hatta kendi de geçemedi, Resident Evil Survivor, Resident Evil Dead Aim ve Resident Evil: Outbreak gibi oyunlar ilk üçlemenin şanına yakışmayan yapımlar olarak kaldı.

Resident Evil 4, bambaşka bir oyun olmuş. Tepeden tırnağa alıştırdığımız Survival Horror kalıplarını yıkıyor, hatta SurHor (kısaltmada

acımayacaksınız) kalıplarını yıkıyor. Artık Allah'a emanet nişan almak yok. Sürünerek yaklaşan beyinsiz zombiler yok. İnsanı canından bezdiren kontrol sorunları ve kapı animasyonları yok. Raccoon City, S.T.A.R.S. veya G-Virus yok. Hatta, Survival Horror da yok. Katıksız, keskin, insanın yüreğini hoplatan bir aksiyon/adventure oyunu olmuş Resident Evil 4.

İspanya'nın ıssız bir kasabasına gelmemizle başlıyor oyun. Karakterimiz Leon S. Kennedy'yi Resident Evil 2'de de yönetmiştik. Ama artık bir S.T.A.R.S. mensubu değil, hükümet için özel görevlerde çalışıyor. Ve bu görevi de oldukça özel sayılır, Amerikan başkanının kızı Ashley kaçırılmış ve en son bu kasabada görülmüştür. Leon'un kasabaya gelmesiyle, insan canlısı köylülerin boğazına balta savurması bir olur. Neler olmaktadır? Bu insanlar neden Leon'u parçalamak için yaba, balta ve elektrikli testereyle peşine düşmüştür? 20 saatlik hikayede bu soruların cevaplarını yavaş yavaş öğreneceğiz.

Sakın yanılmayın, karşınızdakiler zombi değil. Köylüler istediklerinde hızlı hareket edebiliyor, plan yapabiliyor ve sizi arkadan sarabiliyorlar. Bu, sürekli koltuğunuzun kenarında oturmanıza neden oluyor (veya benim kanepem rahat değil). Ayrıca, oldukça kalabalık bir şekilde üstünüze çullanıyorlar. Ama korkmayın, eski Resident Evil'lardaki kısıtlı hareket imkanı yerine mükemmel bir kontrol sistemi gelmiş. Kamera Leon'un omuz hizasında, ilerlerinizi görebili-



yorsunuz. Kamera açıları da sabit değil, sizinle birlikte hareket ediyor. Kontrol cihazının sağ tuşuna bastığınızda keskin nişan alabiliyorsunuz. Bu, düşmanlarınızın neresini vurduğunuza göre verdikleri tepkiyi belirliyor. Dizinden vurup yere düşürebilir, kolundan vurup silahını düşürebilir, kafasını uçurabilirsiniz. Üstelik bunları da inanılmaz gerçekçilikte animasyonlarla yapıyor haytalar.

Sağ tuşla nişan aldığınızda bir lazer imleciyle nereye nişan aldığınızı görüyorsunuz. Böylece o kadar keskin atışlar yapabiliyorsunuz ki, üzerinize gelen baltayı havada vurmanız bile mümkün oluyor.

AKSİYONU SEVEN ADAM

Hemen her şeyi A tuşuyla yapıyorsunuz. Ateş ve "kullanma" fonksiyonları onda. Doğru yere geldiğinizde camı kırıp pencereden dışarı atlayabiliyor, çitleri aşıyor, yüksek bir yerden atlayan Ashley'i yakalyorsunuz. Hemen her görevi tek bir tuşa yüklemek oynanışı çok iyi etkilemiş. Ayrıca, ara videolarda doğru zamanda doğru tuşa basarak hayatınızı kurtaracağınız birçok sahne olacak, sakın o kontrol cihazını elinizden bırakmayın demeyin!

Hepimizi zenginleştiren şey Resident Evil 4'un oynanışını da zenginleştiriyor: Para. Her yerden, ölümlerin üstünden bile para çıkıyor. Bu paralar ne işe yarıyor peki? Resident Evil 4'ü bitirdikten sonra dahi bırakamamanızın en büyük sebebi olan silahları almanıza yarıyor. En olma-

dık yerlerde karşınıza çıkan tüccarlardan her türlü silah ve ekipmanı alabiliyor, topladığınız cephane ve hazineleri de satabiliyorsunuz. Para ve tüccarın varlığı Resident Evil 4'e benzersiz bir strateji ögesi katmış. Her silahın güç, hız, cephane ve dolum hızı olarak dört yönde geliştirebiliyorsunuz. Tüm gelişimleri tamamlanan bir silah için bir süper özellik açılıyor alabileceğiniz. Ayrıca oyundaki cephane türleri de stratejik bir öğe olarak karşınıza çıkıyor. Tabanca, tüfek, shotgun, mayın ve magnum mermisi olarak beş çeşit cephaneniz var ve tüccar bunları satmıyor. Bu yüzden hangi silahı almalı ve nasıl geliştirmeli, hangi cephaneyi biriktirmeli ve nerede kullanmalısınız çok iyi düşünmeniz gerekiyor.

Fark ettiyseniz incelemenin başından beri oyunun grafiklerinden veya seslerinden bahsetmedim. Çünkü kararsızım. Ne konuda kararsızım? Bu oyunun grafikleri şimdiye kadar gördüğüm en iyi konsol oyunu grafikleri desem mi demesem mi diye kararsızım. Evet, karanlık ortamlar, renk seçimleri, karakter animasyonları muhteşem. Bütün ara videolar oyun içi grafikleriyle yapılmış, karakterlerdeki detayları daha iyi görebiliyorsunuz buralarda. Grafik güzelliği olarak PS2'de Metal Gear Solid 3, PC'de Half Life 2 neyse, Gamecube'de de Resident Evil 4 odur arkadaşlar. Bu kadar.

Sesler de görsel muhteşemliğin peşinden koşturuyor. Üç farklı stereo seçimi var, bende olmayan Dolby Surround sisteminizi TV'nize bağlarsanız ense kökünüzdaki elektrikli testere sesiyle yerinizden zıplayabilirsiniz. Leon koşarken elbisesinin sürtünmesi, uzaktan gelen hırlamalar, ateşin çitirtisi falan derken Resident Evil 4 sizi alıp götürüyor. Ha, bir de eski ResEvil'lardaki o korkunç "tak tuk" takunya yürüme efekti gitmiş. Oh be!

Eksisi yok mu oyunun peki? Maalesef var. Her şeyden önce, hikâyenin klişe olması bir yana (başkanın kızını kurtaran süper kahraman) diyaloglar ve hikâyenin anlatımı çok kötü. Leon'la veya herhangi bir başka karakterle özdeşleşmeniz veya hikâyeyi sevmeniz çok zor. Ha bir de, Ada Wong'un 3 tane 10 saniyelik ara videoda görünüp "haydi artık ayrılalım!" diye zıplayıp kaçması sinir etti beni! Yaw, daha yeni gelmiştin, 2 dakika yanımda dur be kadın! Bir de, oyunun sonlarına doğru stres oranı düşüyor, tabii bunda dana gibi silahlanmış olmamızın da etkisi yok değil.

Oyun 2 diskten ibaret. Bitirdiğinizde ise bir Resident Evil klasiği olan ekstralar açılıyor. 2 yeni oyun modu da (Ada's Assignment ve Mercenari-



es) oynanmaya değer. Bunları bitirince de haksızlık seviyesinde yeni silahlar açılıyor. Oyunu bitirdiğinizde Save ediliyor ve bu Save'den devam ederseniz tüm eşyalarınız ve silahlarınızla devam ediyorsunuz. Daha çok para kazanıp tüm silahları upgrade edeceğim dersanız, oyunu en az 6 kez bitirmeniz gerekebilir!

Uzun zamandır bekliyordum Resident Evil 4'ü. Beklediğim kadar da iyi çıktı. Yıl sonunda PS2 versiyonu çıkana kadar dayanmam diyorsanız, gönül rahatlığıyla şunu diyebilirim: Gidin bu oyunu alın. Sizi köyde bekleyenler var. **[bitti]**

Artı&Eksi

- ↑ Türü baştan yaratan müthiş oynanış. Grafikler, sesler ve atmosfer. Bitirince açılan ekstralar. Yaratıklar. Çok korkutması.
- ↓ Hikâye ve diyaloglar bu kalitede bir oyuna yakışmıyor. Sonlara doğru heyecanlanacağına durgunlaşıyor.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: - ■

Son karar

Resident Evil serisini ister sevin, isterseniz sevmeyin. Eğer Gamecube sahibi şanslı azınlıktansanız, Resident Evil 4'ü almanız kaçınılmaz.

Resident Evil 4

Tür ▶ Aksiyon-Adventure Yapımcı ▶ Capcom
Dağıtımçı ▶ Nintendo Yaş sınırı ▶ 16+ Titrşim: Var
60Hz Modu: Var GBA Bağlantısı: Yok Hoparlör desteği:
Dolby Pro Logic II, Dolby Surround
Web ▶ www.residentevil.com

LEVEL CLASSIC

level
puanı

92



WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 4

WoW sınavlarına hazırlanmanın tek yolu:



↑ Makrolar hem RP hem de küçük kombine hazırlama açısından çok hoşunuza gidecek.

Galaksimizde bulabileceğiniz en iyi Türkçe WoW rehberi dördüncü bölümüyle devam ediyor. Bu bölümde Instance'ları talan edecek ve makro yazmayı öğreneceksiniz. Ayrıca 20 kupona herkes eşsiz bir WoW Sözlüğü sahibi olacak. Afiyet olsun.

RAID'LE BÖCEK ÖLDÜREBİLİR MİYİM?

Raid'in böcek ilacı olduğunu düşünüyorsanız sizi öncelikle GWK (Göker WoW Kurumu) tarafından hazırlanmış sözlüğe alalım: "Bir yere yapılan önceden planlanmış, kalabalık saldırı." Raid sözlük anlamı

olarak bu. Raid kalabalık bir gruba ihtiyacınız olan her yere yapılabilir ki kalabalığa genelde özel zindanlarda veya düşmana kitlesel bir saldırı düzenleneceği zaman ihtiyaç duyulur. Raid'e katılan kişi sayısı hedefe göre değişiklik gösterir. Örneğin Blackrock'ın üst kısmı için 10 kişi idealken, Azuregos gibi bir rakibe karşı kafadan 40 kişi gerekir. Bir grubu Raid'e dönüştürmek için gerekli ayarı "O" tuşuna bastıktan sonra listeden Raid'e gelerek yapabilirsiniz.

niz. Nereye Raid yapılırsa yapılsın sağlam bir lideri olmayan grup kaosa mahkûmdur. O zaman iyi bir Raid lideri için birkaç faydalı ipucu verelim:

- Raid düzenleyeceğiniz mekanı çok iyi tanımalısınız. Mekan yüksek LEVEL bir zindan ise önceden oraya başka Raid'lerle giderek adeta yutmalısınız.
- Yüksek LEVEL bir zindan için yüksek LEVEL bir grup kurmalısınız. Mesajınızı IF'de duyurabileceğiniz gibi /who 60 komutunu vererek o an online olan LEVEL 60 oyuncuların listesine ulaşabilirsiniz. Buradan ihtiyacınız olan kişileri Raid'e davet edebilirsiniz. Aynı komutla ihtiyaç duyulan sınıflar da görülebilir: /who 60 Warlock gibi.
- Raid grubundaki sınıfların dengeli dağılımına dikkat edin. On adamdan altısı büyücü ise bir yanlışlık var demektir. Örneğin 15 kişilik bir gruptaki dağılım şu şekilde olabilir: 3 Warrior, 2 Shaman, 2 Hunter, 2 Druid, 2 Rogue, 2 Mage, 2 Priest. Tabii birbirinin yerine geçebilecek sınıflarda değişimler olabilir; AoE için Warlock ve Alliance için Shaman yerine Paladin gibi.
- Raid başlamadan Main Assist'ler belli olsun ki karmaşa yaşanmasın.
- Katılımcılardan Raid mesaj odasını (/raid) temiz tutmalarını isteyin ve gerekirse uyarın. Unutmayın ki herkes en güzel esprisini yap-



↑ Raid yapılacak yer var, yapılmayacak yer var!

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **EQ'ya ek paket** • SOE yetkilileri yaptıkları açıklamada EverQuest'e ilgi sürdürdükçe oyuncuları yüzüstü bırakmayacaklarını açıklamışlardı. Oyuncular sözlerini tutmuş olacak ki, SOE yeni EQ ek paketi Depths of Darkhollow'u duyurdu. İnternette indirilebilecek paket 29,99\$'a satılacak ve 7 oyuna 7 bölge ekleyecek. Bunun yanında 30 yaratık ve 15 event'le gelecek.

@ **Azeroth Nüfus Sayımı: 2 Milyon** • Oyuncu sayısı hızla artmaya devam eden World of Warcraft'in oyuncu sayısı, Çin'de de piyasaya sürülmesiyle 2 milyona ulaştı. Oyunun; Tayvan, Hong Kong ve Macau'da da piyasaya çıkmasıyla nüfusun küçük çaplı bir ülkeye eşit olması bekleniyor.

@ **The Saga of Ryzom'a ek paket** • Ek paketlerde; yeni bölgeler, yaratıklar ve eşyalar klasikleşmiş eklentilerdir. Yapımcı Nevrax bunu aşarak Saga of Ryzom'a oyuncuların yaratıcılığını ön plana çıkaracak bir ek paket hazırlıyor. Paket ile oyuncular kendi haritalarını düzenleyebilecek ve Atys'e

katarak direkt başkalarıyla paylaşabilecekler.

@ **Eski dost yaşıyor** • Bir nesle MMORPG sevgisini aşıl原因an sekiz yıllık Ultima Online'a ek paket duyuruldu. Mondain's Legacy adlı paket klasik olduğu üzere yeni yaratıklar ve zindanlarla geliyor. 30 Ağustos'ta çıkacak paket web sitesinden indirilerek denenebilir.

@ **GW'de erken gelen temizlik** • Çıkalı kısa bir süre olmasına rağmen yüksek satış rakamlarına ulaşan Guild Wars'ta temizlik çalışmaları hızlı başladı. Blizzard'ın yolundan giden yetkililer şimdiden hile yapan 100'den fazla oyuncuyu uçurdular.

@ **Orta Dünya'ya Dönüş** • Middle Earth fanları Middle Earth Online'a hüzünle el sallarken güzel haber Turbine Inc.'den (Asheron's Call) geldi: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Devasa online oyunun 2006'da çıkması bekleniyor: <http://lotro.turbine.com/>



↑ High LEVEL Instance yaratıklarına karşı organize olmamak toplu ölüm getirir.

maya kalkarsa önemli bir mesaj hızla kaybolacaktır. Buff ve Res gibi istekleri direkt ilgili kişiye (/w KişininAdı) iletin.

- Warlock'lar Soulstone'larını Priest'lere koysunlar ki olası bir felakette grup kısa sürede hayata dönsün.
- Guild Raid'leri gibi büyük Raid'ler öncesi yaklaşık bir hafta önceden plan yapmaya başlayın. Günümüz mümkün olduğunca çok kişinin katılabileceği şekilde seçin. Dışarıdan katılacak kişileri listenize alın ve Mailbox aracılığıyla hatırlatmada bulunun.
- Katıldığım en eğlenceli (ama en düşük fps'li) Raid'ler yüzlerce kişiyle yapılan Undercity ve Stormwind baskınlarıydı.

INSTANCE TAKTİKLERİ

Malumunuz WoW farklı genişliklerde çok sayıda Instance içeriyor ve gün geçtikçe yenileri ekleniyor. Dolayısıyla her birine ayrı ayrı yer ayırmam imkânsızdı. Bu nedenle bu ay için üç Instance seçtim. Fakat önce birkaç hatırlatma yapalım:

- Priest'siz yola çıkmamaya çalışın. Hatta iki Priest'le (biri Shadow Priest olsun, yanında Warlock olsun, yanagında bir beni olsun) girilen Instance'ın tadı damağınızda kalır.
- Yola çıkmadan rolleri iyi belirleyin (bkz. WoW Rehberi-1). Primary Healer gidip Puller'ın işini yapmaya kalkarsa işler karışır.
- Instance'da toplama şek-

linde bir göreviniz varsa toplama seçeneğini Need Before Greed'e alın ki aradığınızın düşme ihtimali de artsın.

- Düşen eşyalarda G/N sistemi uygulanır (başta ben de Göker Nurbeyler sanmışım :) (vay bencil! – Blx)Bu sistemle eşya için zar atma ekranı çıktığında eşyayı kullanabilecekler veya düşen eşyaya ihtiyacı olanlar N'ye basarak (Need) ihtiyaçlarını belirtirler. Böylece ihtiyacı olmayanlar zar atmaz ve eşyayı gerçekten ihtiyacı olan alır. G'ye (Greed) basıldığında ise "Yok abi, benim için şart değil ama kimse almayacaksa ben talibim." mesajı verilir. Başkasının ihtiyacı varken Disenchant veya satma amaçlı zar atma hoş karşılanmaz, yapanlar dövülür.
- Bulunan sandıklarda /random 100 ile zar atılır. Zar neticesinde en yüksek atan paşa paşa gidip malları alır. Art arda yüksek atıp bilumum eşya kapanlara GWK'ca "balı" denir ve kıl olunur.

Blackrock Spire (Alt Kat):

Baştaki mobların açacakları portal getireceği yaratıklar yüzünden canınızı sıkabilir. Onlardan kurtulunca gelecek örümceklere dikkat edin. Çünkü her ölen elit örümcek sağlam hasar veren sekiz yavru örümcek olarak geri dönecektir. Bu da kişi başına birden fazla Mob düşmesi demek. Bu nedenle asla iki büyük örümceği aynı anda öldürmeyin. 16 örümceğin vereceği hasarı en iyi Priest bile tek başına kapatamaz. Priest mutlaka örümceklerin menzili dışında hazır bulunmalı ki oyunculardaki

kristalleşmeden korusun.

Scholomance

Mage ve Priest'in Crowd Control gücüne en fazla ihtiyaç duyulan Instance'lardan biri. Yaratıkları güvenli bir noktadan çekebilmek için bunlardan mutlaka faydalanın. Respawn süreleri sandığınızdan çok daha kısa olduğundan çektiklerinizi en kısa sürede temizleyin. Ghoulların ölünce arkalarında bıraktıkları zehir bulutları dikkatsiz oyuncuları canından edebilir.

Stratholme

Stratholme için zindan yerine Undead'lerden oluşan bir Instance şehri demek daha doğru olur. Dolayısıyla grupta Undead'ler için özel eğitilmiş bir Paladin veya Priest bulunması mucizeler yaratabilir. Stratholme'da en çok dikkat gerektiren düşman gölge ruhları (Hayır, tuz ruhu diye bir Mob yok.) Bu

Mob'lar saldırı anında yardım çağırarak başınıza kahveden adam toplayabiliyor. Bu nedenle Chat penceresinde çılgınlıklarını gördüğünüz an yardım gelmeden temizlemelisiniz.



↑ Raid'lerde Malkoçoğlu yöntemi WoW'da pek sökmez.

ŞU KOMUTU MAKROLASAK DA MI SAKLASAK?

WoW'un bir başka güzelliği oyunculara kendi makrolarını (küçük program komutları) yazmalarına izin vererek oynanışı hızlandırması ve kolaylaştırması şeklinde karşımıza çıkıyor. Böylece kendi mini kombolarınızı hazırlayarak aynı şeyi defalarca yazmaktan kurtulabilirsiniz ve en önemlisi hayati durumlarda paha biçilmez saniyeler kazanabilirsiniz. Mesela peşinize birkaç düşman düştüğünde çılgık çılgığa yardım çağırabilirsiniz. Örnek sayısı ihtiyacınıza ve yaratıcılığınıza göre artabilir. Makro yazımı için Blizzard pratik bir yol geliştirmiş olsa da uzun yolu da anlatacağım ki istediğiniz gibi geliştirin.

Makro ekranına oyun sırasında Esc'e basarak gelen ekrandan erişebildiğiniz gibi mesaj ekranında /macro yazarak ulaşabilirsiniz. Yeni bir makro yazmak için öncelikle New'ı seçmeli ve hazırlayacağınız makroya uygun logoyu yandan seçmelisiniz. Makroya ekleyeceğiniz konuşmaları ulaşması-



↑ G/N yöntemi Instance'larda potansiyel anlaşmazlıkları önler.

istediğiniz hedefe göre (/p ve /raid gibi komutlarla) seçeceksiniz. Mesajınıza birine söylemek istediğiniz şeyi yazabilirsiniz.

Grubunuzda birden fazla Healer varsa veya bir Raid içinde Healer'lar yanlışlıkla aynı kişiyi iyileştirebilirler. Böylece bir durumdaki diğer oyuncuyu istemeden ölüme terk edebilirler. Bir Priest bu durumdan şu makro ile kurtulabilir:

```
/p I'm casting Greater Heal on %t
/cast Greater Heal(Rank 4)
/script TargetLastEnemy();
```

Bu makro ile partinize o an hedefinizde bulunan oyuncuyu iyileştireceğini söyler (parti o kişinin adını ekranda görür), bu vatandaşı dördüncü seviye Greater Heal ile iyileştirir ve ondan önce son hedefinize geri dönersiniz. Ya da kendinize birinci seviye Thorns uygulamak istiyorsunuz diyelim. Fakat kendine küla büyü yap derken düşmanı gözünüzden kaçırmak istemiyorsunuz:

```
/target KendiAdınız
/cast Thorns(Rank 1)
/script TargetLastEnemy();
```

Böylece kendinize birinci seviye Thorns uyguladıktan sonra bir önceki düşmana geri dönebilir ve istediğiniz saldırıya geçebilirsiniz. Bunun dışında oyuna bir parça rol yapma katmak için de makrolardan faydalanabilirsiniz.

```
/p Buraya gel koca oğlan!
/cast Inferno(Summon)
```

Bu makroyla Warlock Infernal çağırdığını gruba kendi tarzıyla belirtecek ve sonra Pet'ini çağıracaktır. Bunlar dışında makrolarınıza oyundaki duygu gösterilerini ekleyerek sayısız kombinasyon oluşturabilirsiniz. Örneğin:

```
/point
/p Şimdi %t ölümü ellerimden tadacak!
/roar
```

Bu makroyla saldıracağınız kişiyi grubunuza gösterecek, onları gaza getirecek ("gaz" kelimesini tarzınıza göre değiştirin) ve kükreyerek saldırıya geçeceksiniz.

Makrolarınızda "/yell Horde/Alliance here!", "/p Heal me!" ve "/p Pls buff me!" gibi her an ihtiyaç olabilecek konuşmaları yedekte tutmayı unutmayın. Makro bittikten sonra ikonu sürükleyip bırak yöntemiyle ara yüzdeki kısa yollardan birine yerleştirebilirsiniz. Değişik makrolar yazmakla uğraşmak istemiyorsanız şu şekilde kısa ve pratik makrolar oluşturabilirsiniz:

- Skill ekranına gelin.
- /macro yazın.
- Yeni macro açtıktan sonra Shift'e basılı tutarken istediğiniz yeteneğe sol tuşla tıklayın.

Bu ay da hızla suyunu çekti. Gelecek ay Battlegrounds'da Honor sistemini tartışacağız. Kalın sağlıcakla.

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ



WarCraft 3 Birth of Shadows 2.16

Her geçen gün ilerledikçe oyunlardan beklentilerimiz değişiyor. Bu beklentilerden biri de oyunun sona erdikten sonra da yetenekli editörleri ve gayretli oyuncularla devam edebilmesi. Son dönemde buna güzel örnek WarCraft 3. Çünkü tüm beklentileri karşılamak için editörle oluşturulan kampanyaları Campaign klasörüne atmak ibaret. Kimileriye editörle kalmayacak işi profesyonel bir ekip çalışmasına devrediyor. WC 3 modu BoS'da benzer bir durumun ürünü. Mod için kampanya formatında oynanan tek kişilik bir RPG diyoruz. On haritadan oluşan BoS'un ses-



lendirilmesi mod yapımcıları tarafından profesyonel ortamda hazırlanmış. Aslında bir moddan grafik ve efektler adına büyük beklentilerim olmaz; fakat Return of the Dragons gibi yeni efektler ve tamamen farklı birimlerle gelen bir moddan sonra gözüm daha fazlasını arıyor. Fakat 10 haritadan oluşan mod, bu açıdan profesyonel seslendirmeler, özel eşyalar ve farklılaşmış birimlerle kapatıyor. Özellikle seslendirmeler ve ara sahneler, oynadığının yalnızca bir mod olduğu hissinde uzak tutuyor. Modda seçebileceğiniz kahramanlar (Air Mage, Summoner, Warrior ve Water Mage) büyücü severleri daha çok memnun edecek. Sonuç olarak siz de benim gibi bir WarCraft aşığıysanız BoS denemeye kesinlikle değer.

Bu ayki CD'lerimizde bulabilirsiniz.
Web: <http://bos.wc3campaigns.com>
Level Notu: 8,5/10

C&C Generals - Zero Hour Imperial Assault

İliğine kadar Star Wars gazında olanlara müjde! Çünkü "Yeni SW stratejisini nasıl



bekleyeyim" diye kara kara düşünenlerin imdadına Imperial Assault koşuyor; hem de grafiklerde Generals: Zero Hour kalitesiyle. Tahmin edebileceğiniz gibi tarafları asiler ve imparatorluk güçleri oluşturuyor. Modda Episode 4-6 arasındaki hemen hemen tüm eski dostlara rastlamak mümkün: Speederbike, X-Wing, Tie Fighter ve hatta AT-AT. Hatta 4-6 arasında



devasa kara savaşları bulunmadığından bazı araçları yapımcılar tasarlamak zorunda kalmışlar ki, hiç fena olmamış. Ses efektleri olarak SW'lerin alışıldık sesleri kullanıldığından atmosfer açısından bir sorun olmuyor. Yakın bir zamanda Old Republic ve Separatists gibi fraksiyonların eklenmesiyle içerik ikiye katlanacak. Henüz yalnızca multiplayer oynanabilen moda yakında tek kişilik görevler ve kahramanlar da (Sinan Levelwalker, Darth Berker vs.) eklenecek. Bunu da CD'de bulabilirsiniz

Web: <http://www.imperialassault.com>
Level Notu: 8/10

Göker Nurbeyler

Microsoft arıyor, açsak mı?

Hazırlayan Serpil Ulutürk

Şimdiye dek akıllı telefonlar konusundaki tek faaliyeti yazılım üretmek olan Microsoft, Şubat ayında duyurduğu akıllı telefonun yakında tüm dünyada satışa çıkaracağını açıkladı. Kod ismi kim bilir



hangi sebepten Peabody (bezelye vücutlu) olarak açıklanan Microsoft yapımı bu telefonun özelliği fiyatının düşük, özellikle

rinin ise yüksek olması. Tabii henüz ne fiyat ne de konfigürasyon açıklanmadığı için Microsoft tarafından açıklanan bu bilginin gerçekliğini günü geldiğinde öğreneceğiz.

Windows Mobile 5.0 işletim sistemi ni kullanan Peabody, başlangıçta tüketiciye değil sadece cep telefonu üreticilerine yönelik olarak tasarlanıyordu ve sadece Hindistan ve Çin'de piyasaya çıkarılması planlanıyordu. Ancak geçtiğimiz günlerde firma fikrini değiştirdiğini ve böyle düşük fiyatlı bir akıllı telefonun dünyanın her yerinde ve herkes tarafından rağbet göreceğine inandıkları için Peabody'nin bittiği anda tüm pazarlara

gireceğini açıkladı. Telefonun yapımında Microsoft'a donanım üreticisi Flextronics International eşlik ediyor.

Planlama ve tasarım aşamaları tamamlanan Peabody, donanım entegrasyonu bittiğinde ve doğru düzgün bir isme kavuştuğunda piyasada olacak.



Tabana kuvvet



Java oyun üreticisi C-Lab, kendi ayağınızı kullandığınız bir futbol

oyunu yaptı. Aslında son derece basit bir penaltı atma hadisesinden ibaret olan Kick-Real isimli oyunda, telefonunuzun kamerasını kullanarak ayağınızı da oyuna dahil ediyorsunuz. Tabii hâlâ topa tekme vurmamak için bir tuşa basmanız gerekiyor, o yüzden gol atacağım derken otobüste karşınızda oturan adamcağzın burnuna ayağınızı sokmanıza gerek yok. Siemens, Nokia ve Motorola'nın kameralı modelleri tarafından desteklenen oyun hakkında daha fazla bilgi için www.kick-real.com adresini ziyaret edebilirsiniz.



Sır çözüldü

Geçtiğimiz günlerde internette dolaşmaya başlayan bir Nokia cihazının fotoğrafı, birçok teknoloji forumunun en gözde konusu oldu. Herhangi bir Nokia serisinin devamı olamayacak kadar aykırı duran cihaz hem çok şık hem de çok gizemli.

Sadece eliptik görüntüsü sebebiyle N-Gage'e benzetebildiğimiz bu kapalı kutu öyle çok konuşuldu ki Nokia bir açıklama yapmak durumunda kaldı: "Bu sadece bir konsept ürünü. Üretim planımızda bulunan modellerden biri değil. Gelecekteki ürünlerimizin neye benzeyeceği hakkında fikir vermesi için tasarladık." İnsanın geleceğe gidip bir göz atıp dönesi geliyor...



Güneşin nimetleri

Küçük cihazları güneş enerjisiyle çalıştırmak gayet yaygın bir teknoloji olmasına rağmen cep telefonlarını güneşle şarj etmek şimdiye dek kimsenin aklına gelmemiştir. Soldius1 isimli cihaz bu açığı da kapatmış oldu. Küçük ve ince bir görüntüye sahip Soldius1'ı yolda sokakta şarjınız bittiği vakit kullanabiliyorsunuz. Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson ve çoğu 3G modelle uyumlu olan Soldius1 Türkiye'ye gelecek mi bilemiyoruz ama gelirse, makul fiyatı sebebiyle "1 milyona telefonunuz şarj edilir" dükkanlarını üzeceği kesin. Şimdilik sadece cep telefonları için kullanılabilen ci-

hazın yakında iPod ve PDA modelleri için de kullanılacağı açıklandı.



Altıgen dünyalarda köşe kapmaca oyunu

Catan

Yapım: Capcom Dağıtım: Nokia Tür: Strateji Platform: N-Gage Multiplayer: 4 kişi

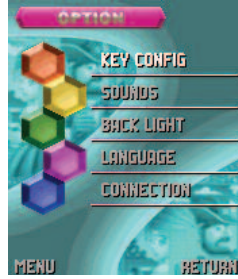


Almanların tarihi masa üstü oyunu Settlers of Catan, daha önce de çeşitli platformlar için uyarlanmış bir oyundu. N-Gage için yapılmış bu yeni versiyon da, oyunun se-

venlerini gerçekten mutlu edebilecek kadar iyi hazırlanmış. Klasik Risk ve Monopoly oyunlarının bir karışımı olan Catan'da bir yerleşim kurup, attığınız zarlar ve geliştirdiğiniz strateji doğrultusunda bölge ele geçirmeye, rakiplerinizin planlarını bozmaya, kaynak toplamaya ve çok değerli bazı kartları ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Tabii serbest piyasa ekonomisi gereği, kurallara uyduğunuz sürece her türlü hainliği yapmanız serbest.

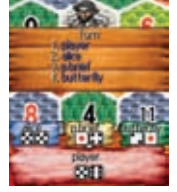


Oyun, orijinaline büyük ölçüde bağlı kalınarak hazırlanmış. Üstelik eklenen ufak animasyonlar, rakiplerin olmazsa olmaz dırdırları ve sizi ezdikleri zaman ettikleri sinir bozucu laflar da oyuna ayrı bir hoşluk katıyor. İster yapay zekâya karşı isterseniz de gerçek rakiplerle toplam 4 kişi olarak oynayabildiğiniz Catan, cep konsolları için düşünülebilecek en uygun oyunlardan biri. Ancak daha önce hiç oynamadıysanız işin püf noktalarını öğrenmeniz için N-Gage çok uygun bir plat-



form sayılmaz. Çünkü oyuna eklenen tutorial aslında hiçbir şey anlatmıyor.

Tek bir oyun içinde düşünmeniz gereken farklı farklı detaylar olması ve bunun için muhteşem grafiklere ihtiyaç duymaması Catan'ın en cazip yönü. En uzun yolu inşa etmek, en uygun yere şehir kurmak, rakibi ihya etmeden anlamlı ticaretler yapmak, doğru zamanda uygun kartı çekmek ve zarda muhteşem 7'yi tutturmak gibi eğlenceler sizi uzun süre oyalayabilecek faktörler. Settlers of Catan'ı özleyenlere ve strateji sevenlere kesinlikle öneriyoruz.



NOT **87**

Bakımlı Borg'ların tercihi

Jabra BT330



Cep telefonlarının en popüler aksesuarı Bluetooth kulaklıklardır. Ama çoğu insan için Bluetooth kulaklık kullanmada iki çekince vardır: Birincisi havaya konuşuyor hissi, ikincisi Borg

görünümü. Her ne kadar teknolojiye düşkün bir insan olsam da ben de bugüne dek bu çekinceler yüzünden bir hiçbir Bluetooth kulaklığa yanaşmamıştım.

Diğer yandan cep telefonunun kablolu kulaklığı kadar can sıkıcı bir şey olamaz havatta. Telefonu sürekli yanınızda taşıdığınızdan kablosu kulaklığınızda sizinle gezer gün boyu ve ne zaman elinizi atsanız düğmeleriyle boğuşmanız gerekir. "O zaman kullanma" diyebilirsiniz. Ama bütün N-Gage kullanıcıları kulaklıksız yaşamın mümkün olmadığını bilir.

Her neyse, bu ay bu sorunları tamamen gidermese de en azından minimuma indi-

ren bir Bluetooth kulaklık var elimizde. Tek işi cep telefonu kulaklıkları üretmek olan Jabra bu konuda en saygın markalardan biri. Bugüne kadar pek çok kulaklık geliştirdiler ama BT330 modeli bunların içinde en mükemmel. Sadece 17 gram ağırlığında olduğu için kulağınızı hiç rahatsız etmeyen BT330'un kurulumu çok kolay. Üzerindeki tuşa 5 saniye basılı tutun, telefonda veya bilgisayardan standart şifreyi girin, artık kullanabilirsiniz. Kendi şarj aletiyle gelen BT330'u bir kere şarj ettiniz mi 7 saat boyunca konuşabiliyorsunuz. Ama Bluetooth bağlantısı da güç yediği için bekleme süresi bir günü pek geçmiyor. Bu yüzden her akşam bir kere şarj etmek gerekiyor. BT330'un en önemli özelliği

küçük ve sık bir tasarımı olması. Taktığınızda Borg'a benzemediğiniz nadir Bluetooth kulaklıklardan. Çok küçük ve hemen hemen görünmeyen siyah bir çengelle kulağınıza oturuyor ve cihaz kulağınızı bile tam olarak kapamıyor. Tasarımı hem sade hem de modern ve gerçekten güzel görünüyor. Eğer Bluetooth kulaklık kullanmaya sıcak ama piyasadaki iri yarı biçimsiz aletlere soğuk bakıyorsanız Jabra BT330'u bir deneyin. Belki size de "işte aradığım kulaklık" dedirtebilir.





GIZMONDO

Geçen sene E3'de gösterildiğinde pek ısınmamıştık Gizmondo'ya. PSP ve DS'in hemen ardından piyasaya çıkacak kadar çılgın olan bu cihazın ortalıkta hiç bir oyunu yoktu henüz. Üstelik siyah, tombul, kulaklı ve üstüne her tarafı düğme dolu bir ceket giymiş gibi görüntüsüyle Gizmondo pek şık da değildi hani. Ama Microsoft'un desteğini de arkasına alan İngiliz donanım firması Tiger Telematics tarafından 2004 başında duyurusu yapılan Gizmondo, bu yıl başından beri de başta İngiltere olmak üzere birçok Avrupa ülkesinde ve son olarak da Amerika'da piyasaya çıktı.



Mesaj

Cihazın birinci özelliği tabii ki oyun konsolu olması ama bir Gizmondo ile başka neler yapılabilir, sıralayalım. Cep telefonu olmamasına rağmen 3 bant GSM ve GPRS desteği bulunan Gizmondo ile SMS ve MMS alıp göndermek mümkün. Ayrıca dahili e-posta uygulaması yardımıyla POP3 ve IMAP e-posta hesaplarınızı da her yerden kullanabilirsiniz.

İkinci yan kullanım alanı; müzik. İster doğrudan download yöntemiyle isterseniz de flash kart kullanarak MP3 ve WMA dosyalarınızı Gizmondo'ya yükleyip Windows Media Player yardımıyla çalabilirsiniz.

Müzik

Üçüncüsü, müzikten hemen sonra akla gelen film oynatma özelliği. Windows Media Video desteği bulunan cihaz, 30 FPS grafik kalitesiyle video oynatabiliyor. Ancak bu büyük ölçüde teorik bir özellik. Çünkü 256 MB'ın üstünde SD kart kullanmayan Gizmondo üzerinden hem uzun hem kaliteli bir film izlemek henüz mümkün değil. Ancak anlaşmalı film dağıtım şirketlerinden bir filmi online kirala- yıp indirmek ve izledikten sonra süresi tamamlanınca otomatik olarak sildirmek de mümkün olacak.



Çünkü 256 MB'ın üstünde SD kart kullanmayan Gizmondo üzerinden hem uzun hem kaliteli bir film izlemek henüz mümkün değil. Ancak anlaşmalı film dağıtım şirketlerinden bir filmi online kirala- yıp indirmek ve izledikten sonra süresi tamamlanınca otomatik olarak sildirmek de mümkün olacak.

Oyna, İzle, Dinle, Haberleş

Fotoğraf

Oyun konsollarında pek rağbet görmese de Gizmondo'da ihmal edilmemiş olan dördüncü yan özellik ise kamera.

Aletin arkasında bulunan 640x480 piksel dijital kamera, MMS yardımıyla fotoğrafları paylaşmanıza, oyunlardan ekran görüntüsü almanıza yarıyor, hatta oyunun bir parçası olabiliyor. Bunu oyunlardan bahsederken detaylandıracağız.

GPS

Oyunların gerçekle bağlantısını kurmak konusunda giderek yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanan GPS de unutulmamış. Aynı şehirde yaşayan insanların sokaklarda Treasure Hunt türü oyunlar oynamasını sağlayan GPS için Gizmondo'nun

planı da çok farklı sayılmaz. Şehir haritasını yüklediğiniz Gizmondo ile en yakın ATM, sinema, eczane neredeymiş görebiliyorsunuz, tabii şehriniz bu teknolojiyi destekliyse! Cihaza eklenen GeoFence özelliği de GPS'le birlikte kullanılıyor ve haritadan seçtiğiniz kişisel sınırlarınız dahiline bir başka Gizmondo kullanıcısı girdiğinde size haber veriyor.

Akıllı reklam

Son bir özellik ise cep telefonlarımızda görmekten haba olduğumuz mesaj-reklamlar. Gizmondo'da bu özellik biraz daha yumuşatılıp, kullanıcının ilgi alanlarıyla sınırlandırılmış. Hoşlandığınızı bildirdiğiniz müzik türünü, sevdiğiniz filmleri, ilginizi çekebilecek ürünleri içeren verileri satın alan reklam verenler, mesaj yoluyla size ulaşım promosyonunu yaptıkları bir albümün ilk videosunu ya da

gösterime giren bir filmin özetini görmeyi sağlıyorlar. Smart Adds denen bu özelliğin en iyi yanı, istemezseniz bilgilerinizin kimseye paylaşılmıyor ve bu haberleri almıyorsunuz.

Vee

Esas konuya gelelim: Gizmondo'nun oyunları ve cihazın "oynatabilme" kapasitesi. Öncelikle, daha rahat oynayabilmenizi sağlamak için ergonomiye büyük önem verilmiş olduğunu söyleyebiliriz. N-Gage'den esinlenmiş görünen ön yüzde, soldaki sekiz yönlü D-Pad oyunlar sırasında en çok kullanılacak yardımcımız. Gizmondo'yu hafiften çirkinleştiren kulaklar da oyunlarda kullanılmak üzere yaratılmış düğmeler. Tıpkı Nintendo DS'in omuzlarındaki tuşlar gibi bunlar da işaret parmaklarının altına oturuyor ve ek kontrolleri üstleniyor. Sağ tarafta bulunan ve aslında aletin her fonksiyonu için kullanılan dört tuş da oyunlarda aksiyon tuşları olarak işinize yarıyor. Bunların altında mono hoparlör yer alıyor. Üst kısma sıralanmış 5 düğme ise fonksiyonlar arasında hızlı geçiş yapmak için. Tüm bağlantı noktaları (USB, SIM kart, SD flash kart, stereo kulaklık girişi) alt yüzeye yerleştirilmiş. Kamera ise



sırtta. N-Gage ile kıyaslayacak olursak, telefon özelliğini gözden çıkarmanız karşılığında Gizmondo'nun daha ergonomik bir oyun deneyimi sağladığını söylemek mümkün. Bunun dışında görüntüleri, ebatları, ekran büyüklükleri ve ağırlıkları arasında ciddi bir fark yok.

Oyunlar

Gizmondo kullanıcıları henüz oyunlar konusunda çok seçme şansına sahip değiller ancak Gizmondo Studios abartmıyorsa, bu yılın sonbaharında yaklaşık 90 oyun düşecek piyasaya (sanırım abartıyorlar). Hepsinin ismi cismi açıklanmış değil ama yaklaşık on tanesi şimdiden öne çıkarılan ve haklarında az çok açıklama yapılan oyunlar. Bazıları da gerçekten ilginç ve daha önce örneğini görmediğimiz türden şeyler. Özellikle de GPS adventure kategorisi altında tanıtılan oyunlar, yeterince kullanıcının katılımıyla gerçekleşebilirse son derece eğlenceli olabilecek şeyler. Yerimiz yettiğince birkaç oyunun tanıtımına geçmeden önce Gizmondo'nun oyunlar konusunda Microsoft Games Studios, SCi, Ubisoft ve Buena Vista Games gibi güçlü isimlerle hem yapım hem dağıtım konusunda anlaşmalar yaptığını da belirtelim. Şu anda açıklanmış olan çoğu oyun ise Gizmondo Studios'un üretimi.

Johnny Whatever

Tür: Aksiyon / Müzik Oyuncu sayısı: 1 – 3 Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005



Johnny Whatever, müziğin ölümcül gücünü kullanan bir punk-kahraman. Oyun geleceğin Londra'sında geçiyor. Artık nasıl bir şeyler olduysa, rock müziğin yasaklandığı ve grupların dağıtılıp sürgüne gönderildiği o günlerde Johnny, gitarını bu kötü yönetime karşı kullanabileceği-

ni keşfediyor. Öğrendiği yeni şarkılarla güçlenip hem eğleniyor hem öldürüyor! İçinde hem karaoke yapabildiğiniz hem daha önce hiç duymadığınız şarkıların yanı sıra litrelerce de kan barındıran bu ilginç oyun Xbox için de tasarım aşamasında.

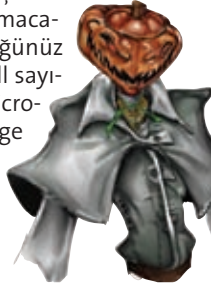


Diğerleri



Gizmondo'nun diğer projeleri arasında gerçek bir arkeolojik araştırma topluluğuna katkıda bulunabildiğiniz GPS tabanlı araştırma oyunu Agaju: The Sacred Path, canavar avına çıkıp bunlardan ele geçirebildiklerinizi eğittiğiniz ve düşmanların üzerine saldığınız GPS üzerinden sınırsız in-

sanın oynayabildiği Supernaturals, küçük seviimli bulmacalar çözdüğünüz Sticky Ball sayılabilir. Microsoft'un Age of Empires ve Mech Assault'u, Buena Vista'nın Tron 2.0'ü, SCI'nin Conflict: Vietnam ve Carmageddon'u, Ubisoft'un Rayman'ini de Gizmondo'nun yapacakları listesinde yerini almış durumda.

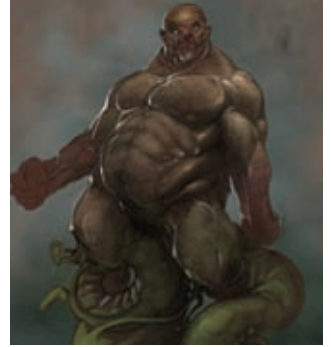


Hit and Myth

Tür: Aksiyon Oyuncu sayısı: 1 Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005

Gizmondo'nun fantastik temalı bu oyununda Myth Worlds'e bir yolculuk yapıp, buralarda yaşayan ırkları kadim düşman Cthulahoop'tan kurtarma yükümlü bir ajanı kontrol ediyorsunuz.

İster bir şövalye olan Cadbury'i, ister Yeti'yi isterseniz de seksi korsan Esmeralda'yı oynayabildiğiniz Hit and Myth farklı evreni ve karakterleriyle dikkat çekici.



Colors

Tür: GPS Aksiyon Oyuncu sayısı: 1 / Sınırsız Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Yaz 2005



Kendi hakimiyet alanınızı kimselere kaptırmamak için savaşa geçmeniz bir çete savaşı oyunu. Bir bölgeyi kazanabilmek için oyunun verdiği görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Diğer oyuncularla hiyerarşik bir sistemle çeteleşebildiğiniz ve karşı gruplarla

gerçek mekanlar için cihazınız üzerinden sanal çatışmalar yaptığınız, huttu bi de utanmadan ticari anlaşmalara girdiğiniz oyunun tek kişilik modunda ise tamamen farklı bir konsepte yönelmiş... ki buna kısaca "3D shooter" diyoruz (!).

Yapısal Özellikler

1. Yan kontrol düğmeleri
2. Fonksiyon seçme tuşları
3. 2.8" TFT ekran
4. Aksiyon tuşları
5. Mono hoparlör
6. 8 yönlü kontrol pad'i
7. Bağlantı noktaları



Teknik Özellikler

- NVIDIA GoForce 3D 4500 GPU
- MS Windows CE 4.2
- Windows Media Player
- 64 MB dahili hafıza
- DS flash kart okuyucu
- 320x240 TFT ekran
- 3 bant GSM
- GPRS
- GPS
- Dijital kamera
- Bluetooth
- USB
- Çıkarılabilir SIM kart
- 1100 mAh pil

PSYCHONAUTS

Zihinlerde geçen bir yolculuğa hazır mısınız?

Yazan Eser Güven



Whispering Rock

Etrafı dolaştıktan ve PSI Cadet'lerle konuştuktan sonra sınıfa giden yokuştan yukarı çıkın. Maloof size girdiğiniz zihinlerden otomatik olarak çıkabilmenizi sağlayacak olan Smelling Salts verecek. Coach Oleander ile konuşun.

COACH OLEANDER'S BASIC BRAINING

Burada temel eğitim alacaksınız. Bobby Zilch'e geldiğinizde önünüzde iki yol olacak. Buradaki delikten girebileceğiniz yeraltı rotasını takip ederseniz figmentler bulabilirsiniz. Mayın tarlasına ulaştığınızda Dogen ile konuşun ve karşıya geçmesine yardım edin. Yolda durdukça onunla konuşmalısınız. Kapıyı açmak için direğe tırmanarak bayrağı çekin. Vernon'la uçaktayken kapıya yumruk atın ve dışarı atlayın. Bölümün bundan sonrası lineer biçimde ilerleyecek. Dönen kütük kısmından sonra koridordan ilerleyin ve kırmızı perdeyi kontrol edin.

Whispering Rock

Kızlara Arrowhead (kampta para birimi olarak bunlar kullanılıyor) vererek Main Campground alanına giriş hakkı kazanın. Eğer elinizde yoksa etrafta biraz dolaşın ve yerden mor buhar çıkan herhangi bir yerden çekin. Main Campground'a girdiğinizde Ranger Cruller size Scavenger Hunt listesini verecek. Bölgedeki çocuklarla konuşun, sonra da Geodesic Psychoisolation Chamber'a gidin. Metal rampadan yukarı çıkın ve kapıyı yumruklayın. İçeri girin ve Sasha'nın düğmesini kullanarak kapağı açın. Sasha ile konuştuktan sonra Brain Tumbler kullanın.

Brain Tumbler Experiment, Part 1

Statik kaplı yere girin ve ilerlemek için yumruğunuzu kullanın. Tavşanı takip edin, pembe ayak izleri onu takip etmenizi kolaylaştıracak. Büyük yaratık saldırdığında Sasha sizi dışarı çıkaracak.

Whispering Rock

Sasha ile konuştuktan sonra Ford's Sanctuary'e giden gizli yola gi-

rin ve Marksmanship Learning Permit'i ve özel cihazı (Bacon) alın. Bacon'ı kullanarak başınız sıkıştığında tavsiye alabilir veya acil çıkış talep edebilirsiniz. Zihin dünyasına tekrar girmeye hazır olduğunuzda GPC'ye dönün ve Sasha ile konuşarak zihnine girin.

SASHA'S SHOOTING GALLERY

PSI Blast'ınızı deneyin. Düğmeyi çevirerek "Skull" göstermesini sağlayın. Karşınıza çıkacak olan alanda gördüğünüz hedefi bir kez vurunca hareket edecek, ikinci kez vurduğunuzda ise yeni bir alan açılacak. Tüm alanları geçene kadar hedefleri vurmaya devam edin. Bazı hedeflerin yanlarında patlayıcı kişisel şeytanların olduğunu göreceksiniz, bunları size yaklaşmadan vurmalsınız.

BOSS: Mega Censor Açık olan beş vanadan sızan küçük censor'lar sayesinde Mega Censor sürekli olarak sağlık kazanıyor. Bunu önlemek için vanaları kapatmanız gerekli. Mega Censor'un ataklarından daha kolay sıyrılmak için ona kilitlenin. Etrafında sürekli olarak daireler çizin ve PSI Blast'ınızı kullanarak ateş edin.

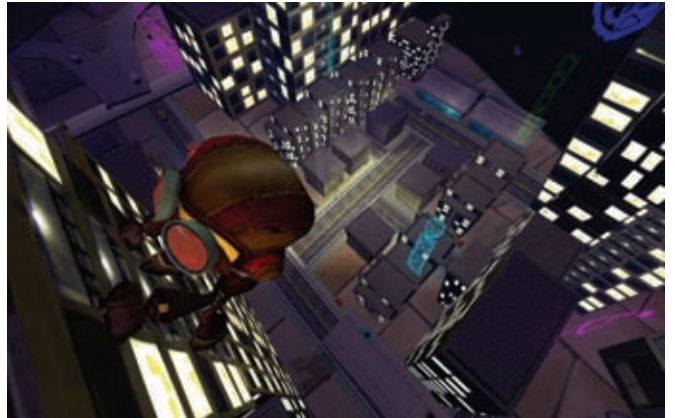
Brain Tumbler Experiment, Part 2

Tekrar Brain Tumbler kullanın ve PSI Blast kullanarak yaratıktan kurtulun. Kuledeki çıkmaz sokağa ulaşana kadar tavşanı takip edin. Sasha sizi dışarı çıkaracak ve Oarsman's Badge verecek.

Whispering Rock

Öncelikle Agent Cruller'dan kazandığınız PSI güçlerinizi alın. Ayrıca Dowsing Rod satın almayı da unutmayın. Arrowhead'lerin mor gazların olduğu yerde olduğunu biliyorsunuz, Deep Arrowhead'lerde ise yerlerini belirten bu tarz bir işaret yok. Ancak eğer Dowsing Rod ciddi biçimde sallanmaya başladıysa Deep Arrowhead çıkarabilirsiniz demektir (bunun için Arrowhead'e iyice yakın olmalısınız).

Cobweb Duster da satın alın. Lake Oblongata'ya gidin ve Boathouse'a girerek Admiral Cruller ile konuşun. Limana inin ve Bobby Zilch ile konuşun. Ortaya gidin ve Elton ile konuştuktan sonra tekrar Bobby ile konuşun. Kanoya binin ve Milla Vodello'ya giderek zihnine girin.





MILLA'S DANCE PARTY

Burada her bir dans pistinde durarak sınıf arkadaşlarınızla konuşmalı veya bulduğunuz eşyaları toplamalısınız. Tilt makinesine geldiğinizde öncelikle etraftaki censor'ları temizleyin, aksi halde yeterince hız kazanamayacaksınız. Damalı tünele ulaşana kadar yukarı çıkmaya devam edin. Yarışta kestirmeleri ve hızlandırıcı yerleri kullanarak Bobby Zilch'i yenmelisiniz. Köpüklerden geçin ve düğmeye yumruk atarak pervaneyi çalıştırın. Mavi dalgadan yukarı çıkın ve aşağı atlayarak halkalardan geçin. Bir sonraki kısımda ise Milla'nın dans ettiği balkona zıplayın, böylece Levitation Merit Badge sahibi olacaksınız.

Whispering Rock

Uçmayı öğrendiğinize göre artık daha önceden erişemediğiniz PSI Card'ları toplayabilirsiniz. Dogen'i kurtarmaya hazır olduğunuzda Sasha's Lab'a dönün.

Brain Tumbler Experiment, Part 3

Tavşanı takip etmeye devam edin. Balkona ulaşmak için bloba vurun ve çıkan köpükleri kullanarak balkona ulaşın. Kapağı açarak aşağı inin.

BOSS: Blueprint Brain Tank

1. Aşama: Tankın hedef kilitlemesinin kırmızı olmasını bekleyin ve hemen bir dikitin arkasına saklanın. Tank arka ayaklarının üzerine kalktığında göbeğinde yeşil bir kısım göreceksiniz, işte tam oradan vurmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda tank sırt üstü düşecek ve siz yeşil kısmı birkaç kez daha vurabileceksiniz. Eğer tankı arka ayakları üzerine kalktığı zaman kaçırırsanız saklanmaya bakın, çünkü hızla üzerinize doğru gelecek. Tankın üzerinde soru işareti çıktığı zaman şaşırtma bombası atacak demektir, eğer bu bombadan etkilenirseniz tüm kontrolleriniz birbirine girecek.

2. Aşama: Burada yapmanız gereken Levitation kullanarak beyine yaklaşmak ve ona yumruk atmak. Bu sırada beyinden yayılan yeşil lazerden kaçmayı da unutmayın.

Whispering Rock

Akşam vakti olduğundan etrafta size zarar verebilecek hayvanlar bulunuyor. Sizi ateşe vermeye çalışan kurttan kurtulmak için Telekinesis kullanabilirsiniz, böylece yakınına geldiğinizde hareket etmemesini sağlayabilirsiniz. Ayının hamlelerinden kurtulmak daha da basit, yapmanız gereken tek şey onu vurmak veya ateşe vermek.

Camp Store'a gidin ve ihtiyacınız olabilecek tüm eşyalardan satın alın. Zihin sağlığı gibi geliştirmeleri kendinize doğru çekmek için Mental Magnet almanız çok yararlı olacaktır. PSI Core alıp bunları Ford's Sanctuary'deki makineye götürmeyi unutmayın.

Ayrıca burada isterseniz Brain Tumbler'ı kullanarak önceden gittiğiniz yerlere tekrar gidebilirsiniz. Devam etmeye karar verdiğinizde göle inerek Lily ile konuşun. Artık Bobby Zilch yolunuzu kapatmadığına göre ilerleyebilirsiniz.

Lake Oblongata

Raz küresel güvenlik alanının içinde kalmalı. Yerdeki parlayan ayak izlerini takip edin. Sualtındaki kuleyi bulun ve kapısını yumruklayarak içeri girin. Spiral merdivenlerden yukarı çıkın ve ipe atlayarak çanı çalın.

BOSS: Hideous Hulking Lungfish of Lake Oblongata

1. Aşama: Lungfish size çöp tükürdüğünde sağa veya sola kaçın. Sizi içine çekmek istediğinde ise etraftaki sarı kutuları kırın. Böylece içindkiler Lungfish'in yüzüne çarpıp ona zarar verecekler.

2. Aşama: Lungfish sizi kovalayacak. Köpüğünüzün içinde kalın ve bir önceki saldırı stiline dönene kadar koşarak kaçın. İlk iki aşamayı birkaç kere tekrarladıktan sonra 3. aşamaya geçeceksiniz.

3. Aşama: Buradaki deniz taracları üzerlerine koştuğunuz zaman kapanıyorlar. Lungfish'in antenini savurmasını bekleyin ve deniz tarağının üzerine koşarak anteni kapmasını sağlayın. Böylece tuzağa düşmüş Lungfish'i yumruklayabileceksiniz. Bu şekilde enerjisini bitirdiğinizde Lungfish hareketsiz kalacak, Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

LUNGFISHOPOLIS

Bu bölümde sizden korkan halk tarafından Goggalar olarak adlandırılan dev bir yaratıksınız. Hapishaneyi yıkarak Shield Merit Badge kazanın, bunun sayesinde atakları bloklayabilir ve elektrikli yansıtabilirsiniz. Yıkıma devam ettiğiniz sırada Kochamara tarafından kontrol edilen beyin yıkama yayınlarından askeri tepki hazırlığı olduğunu öğreneceksiniz. Büyük, silindirik tünele gidin ve Shield kullanarak lazerlerden kurtulun. Bu bölgedeki hapishaneyi de yıkın. Balonu takip ederek baraja ulaşın. Taret saldırılarından kurtulmak için Shield kullanın. Tarete yeterince yaklaştığınızda yumruğunuzu kullanın. Balonun üzerine atlayarak barajın üstünden atlayın. Köprüden geçtikten sonra şilebe binerek Scyscraper Island'a ulaşın. Gökdelenlerin tepesine tırmanın. Uçaklar torpido attığınızda Shield kullanın. PSI Blast kullanarak uçakları vurun. Sıralanmış olan şileplerin üzerinden Tower Island'a geçin.



BOSS: Kochamara

Kochamara size yapacağı saldırıları sözlü olarak söylüyor, böylece neyle karşı karşıya olduğunuzu bilebiliyorsunuz. Son kelimesinde saldırıya geçtiği için iyi bir zamanlamayla Shield kullanmanız çok önemli. "Deadly... triangle beam!" saldırısını bu şekilde yansıtabilirsiniz. Yere indiğinde ise saldırılarının zamanları farklı olacağından dikkatli olmalısınız. "Hard to avoid... area attack!" saldırısından hemen sonra kısa bir süre için saldırılara açık olacak, bu sırada onu yumruklamalısınız. Dövüş bittikten sonra radyo kulesine tırmanın.

Lake Oblongata

Lungfish size Lungfish Call verecek. Bunu Asylum Grounds ile Beach arasında yolculuk yapmak için kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Lil'i'nin bileziğini sahilin oradaki çıkıntıda bulacaksınız. Yukarı tırmanın ve Boyd ile konuşun. Milkman'den bahsettikten sonra Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

THE MILKMAN'S CONSPIRACY

Buzdolabından Clairvoyance Merit Badge'i alın ve Boyd üzerinde kullanın. Dışarıda yolların karışmış olduğunu göreceksiniz ve yasaklı bölgeleri geçmek için belli objeleri bulmanız gerekecek. İlk blokta soldaki arabanın bagajından dur işaretini alın. Bunu Road Crew G-Men'i geçmek için kullanın. Tek başına duran Phone Operator G-Man'e geldiğinizde kenardan bakın. Bir sonraki bloğa zıplayarak Rainbow Squirt ile buluşun. Soldaki siyah arabadan Hedge Trimmer alın. Sewer Worker G-Man'i geçmek için kenar boyunca yürüyün ve üçüncü bloğa zıplayın. Sağdaki bahçeye girin ve kargayla konuşun. Karga tüyünü tutarken Clairvoyance kullanın. Gri kapıdan geçtiğinizde arkanızdan kapanacak. Kapıyı açın ama geçmeyin, bunun yerine kırmızı kapıdan geçin. Çiçeği alın ve aşağı doğru ilerlemeye devam ederek postaneye gelin. Otoparktaki arabadan Watering Can alın. Watering Can G-Man'in olduğu eve girin ve mutfaktan Rolling Pin alın. Dışarı çıkmadan önce elinize Watering Can'i almayı unutmayın. İlk bloğa geri dönün ve Hedgetrimmers G-Men'i geçmek için bulmuş olduğunuz Hedge Trimmer'ı kullanın. Evin içine girin ve Rolling Pin kullanarak masanın üzerindeki cephane güçlendirmesini alın. Elinizde çiçekle mezarlığa gidin ve mozolenin üzerindeki dallarda Pyrokinesis kullanarak kitabı alın.

Boyd size tüfek verecek. Postaneye gidin ve güvenli kilitliyle oynayarak alarmın çalışmasını sağlayın. Hücre demirleri kapanmadan önce yasaklı bölgeden çıkın ve Clairvoyance kullanarak şifreyi okuyun. Postaneye girin ve Cobweb Duster kullanarak kapıdan geçin, ardından güvenlik kamerasında Clairvoyance kullanın. En geriye dönün ve tuvaletin yanından pompayı alın.

Asylum Grounds

Boyd, Asylum kapısını açacak. Eğer daha önce yapmadıysanız Li-

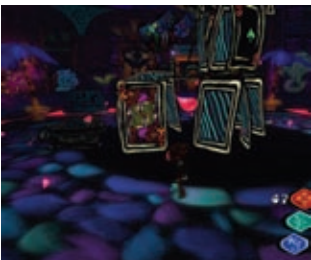
**BOSS: Nightmare**

Daireler çizerek PSI Blast ile saldırın. Patlayıcı tükürdüğünde Telekinesis sayesinde bunlardan birini ağzına geri atın. Bir kez yumruklayın ve mavi delikten atlayın. Kanalizasyondan ilerleyerek kitap deposuna ulaşın. Tüfeğinizi elinize alın ve gerekli olduğunda Shield kullanarak binaya doğru yürüyün. Merdivenlerden çıkın ve Helicopter Helmet'i alın. Helikopter üzerinde Clairvoyance kullanınca Milkman'in yerini göreceksiniz. Telefon çalacak, artık telefon tellerini kullanabilirsiniz. İlk bloğa geri dönün ve Phone Operator G-Man'in yanındaki telefon direğine tırmanın. Buradaki objeleri aldıktan sonra telefon tellerini kullanarak geri dönün. Kitap deposuna geri dönün ve yanında iki Phone Operator G-Man bulunan telefon direğine tırmanın. Burada Nightmare ile bir kez daha savaşmak zorunda kalacaksınız. Telden kayarken elektriğin üzerinden zıplayın. Eve gelince kapı zilini çalın ve Invisibility kullanın, Rainbow Squirt kapıyı ateş edebileceğiniz kadar açacak.

BOSS: Den Mother

1. Aşama: Bomba ve uzaktan saldırılar kullanacak. Attıklarından kaçın ve ona ateş edin.
2. Aşama: Parlayan kırmızı objeyi alın ve Clairvoyance kullanın. Burada yine aynı stratejiyi kullanacaksınız. Merdivenlerden biraz yukarı çıkın, böylece ekrana doğru ateş ettiğinizde onu vurabileceksiniz. Ayrıca bombaları tekrar onun yönüne doğru atmak için Telekinesis de kullanabilirsiniz.

li'nin bileziğini alın ve üzerinde Clairvoyance kullanın. İçeri girdiğinizde Brain Jar bulacaksınız. Bacon kullanarak ana üsse ışınlanın, burada Agent Cruller size zihin sağlığı kazandıracak. Burada etrafta dolaşarak daha önce almadığınız şeyleri toplayabilirsiniz, kendisiyle tekrar konuştuğunuzda eski yerinize ışınlanacaksınız. Ayrıca Sasha's Lab'da bulunan Brain Tumbler ile önceden gittiğiniz bölümlere tekrar gitmeniz de mümkün. Devam etmeye hazır olduğunda Asylum'a dönün ve sağdaki kapıyı engelleyen yığına





yumruk atın ve bahçeye girerek Gloria ile konuşun. Ödülünü aldıktan sonra kısa bir demo izleyeceksiniz, ardından üzerinde Psychic Portal kullanın.

GLORIA'S THEATRE

Bonita'nın soyunma odasına girebilmek için Invisibility kullanın. Depodan bir mum alın ve spot ışığında kullandıktan sonra Pyrokinesis kullanarak yakın. Eleştirmeyle konuşarak size senaryosunu vermesini sağlayın. Onu Becky'e götürdüğünüzde size bir megafon verecek. Sahnenin karşı tarafından megafonu kullanarak Becky ile konuşun. Sahnedeki parlak ışıktan geçerek sağ tarafta yamaç olanla değiştirin. Işığı karanlık hale getirdiğinizde ejderha kafası yamaca tırmanabilmenizi sağlayacak. Becky'den senaryoyu tekrar oynatmasını isteyin, ejderha kafasından tırmanarak "The Day the Mail Boat Finally Came" senaryosunu alın. Bunu Becky'e verin ve aynı sahnede oynatın. Oyundan sonra bota binince yeni sahneye gideceksiniz. Tırmanarak "Goodbye Hagatha Home" senaryosunu alın. Sahnedeki kapıdan geçin. Ortasında ağaç veya Maypole olan sahnede olmalısınız. Eğer Maypole varsa spot ışığına vurarak ağaç göstermesini sağlayın. Becky'den "Goodbye Hagatha Home" sahnelemesini isteyin.

Ağaçtaki yatay çubukları kullanarak balona ulaşın. Invisibility kullanarak spot ışıklarından sakınabilirsiniz. En sonunda asansöre ulaşacaksınız. Invisibility kullanın, mumu alın ve spot üzerinde kullanın. Phantom'u takip edin.

BOSS: Phantom

Sahneden mumları alın ve müzik notalarına doğru gidin. Phantom'un saldırılarından zigzag çizerek kurtulun. Spot ışığına mum yerleştirin ve yakın. Phantom düştüğünde onu takip edin ve vurun. Önünde sonunda Phantom tekrar uçacak ve spot ışığını yok edecektir. Siz de uçun ve mumu tekrar yakın. Ya da isterseniz yeni bir spotta kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Gloria size ödülünü verecek. Sonraki kapıdan geçerek avluya girin. Fred'in kişilik bölünmesi sorunu var, üzerinde Psychic Portal kullanın ve sorununu çözme yolunda ilk adımı atın.

WATERLOO WORLD

Fred'in zihni minyatür bir savaş alanı oyunu. Raz oyun tablasına çıktığı zaman oyun taşlarının boyuna küçülecek. Savaş alanının herhangi bir kısmını yakından incellerseniz, daha da küçüleceksiniz. Raz taşları yalnızca onlarla aynı boyda olduğu zaman oynanabilir.

tabilir. Orta büyüklüğe geçmeniz gerektiğinde kırabileceğiniz vanaları bulmalı ve köpüklere binmelisiniz. Normal boya dönmek için ise merdivenden çıkıp tabladan dışarı çıkmalısınız. Öncelikle Telekinesis kullanarak Priceless Coin'i şömineden çıkarın, ardından tablaya girin. Carpenter's House'a gidin (üzerinde çekiç olan bayraktan tanıyabilirsiniz), çatısındaki Censor'ları yok ettikten sonra dışarı çıkacaktır. Eğer top tarafından saldırıya uğrarsanız Telekinesis kullanarak onu göle atın. Giyotini Invisibility kullanarak geçin. Çatıyı temizledikten sonra adamla tekrar konuşun. Vanayı kullanarak orta boya büyüün, Telekinesis ile Carpenter taşını kırık köprü'nün yanına yollayın. Bir Peasant alın. Giyotinin yanındaki evde bulunanla konuşun. Önce Fred'le, ardından Peasant ile konuşun. Peasant taşını askerin yanına götürün. Üçgen evden bir Peasant daha alın. Ona Priceless Coin'i verin. Orta boya büyüün ve Salt Shaker'ı yoldan çekin. Carpenter'ı kullanarak köprüyü tamir edin ve Peasant'ı askerin yanına götürün. Bir Peasant daha alın, bu da sizden silah isteyecek. Napoleon'un kalesinin solundaki binaya girin ve akrobatik yeteneklerinizi kullanarak sağdaki binaya geçin. Bir binanın çatısından diğer binanın çatısına atlamamız gerekiyor. Saman yığınına yakın ve tüfeği alın. Tüfeği Peasant'a verin ve askerin yanına götürün. Napoleon'un kalesini geçmek için ipleri kullanın, merdivenden yukarı çıkarak dışarıdaki çıkıntılara ulaşın. Zıplayarak ilerleyin ve ortasında "N" olan mavi altıgene ulaşın. Buradan soldaki ve sağdaki çıkıntılara atlayarak toparların bulunduğu platformlara ulaşın. Topları nehre atın ve Telekinesis kullanarak çarkların arasındaki objeyi çıkarın. Bayrağında çatal-kaşık olan binaya girin ve Hearty Knight ile konuşun, ardından salyangozların olduğu tepeye çıkın. Telekinesis kullanarak kendinize doğru on tane salyangoz çekim. Orta boya büyüün ve salyangoz taşını restoran üzerinde kullanın. Hearty Knight taşını Napoleon'un kalesi üzerinde kullanarak Fred'in zihnindeki savaşı kazanın.

Asylum Lower Levels

Avlunun arkasındaki yığına tırmanın ve pencereden Edgar'ın stüdyosuna girin. Üzerinde Psychic Portal kullanın.

BLACK VELVETOPIA

Öncelikle bilgi almak için köpeklerle konuşun, ardından Rose ve Archway resimlerini alın. Elinizde resim tutarken Clairvoyance kullanırsanız asılması gereken yeri görebilirsiniz (eğer gül resmi ni asarsanız gerçek bir güle dönüşecek ve siz de onu penceredeki kadının sizi içeri çekmesi için ona verebileceksiniz). Archway resmini yakındaki çiviye asın. Sokaktan karşıya geçerek ara sokağa girin. Balkonların seviyesine zıplayarak yola devam edin ve soldaki ara sokağa inin. Buradan sağdaki kapıya koşun. Soldaki sokağa girin, soldaki balkona Levitation kullanarak ulaşın. Soldaki sokağa atlayın, sağdaki aralığa girin, burada Queen of Clubs'ı göreceksiniz.

Asylum Lower Levels

Edgar size Dr. Loboto'nun bitmiş tablosunu verecek. Crispin ile konuştuktan sonra Edgar'ın tablosunu, Fred'in ceketini ve Gloria'nın ödülünü kullanın, Crispin asansörü kullanmanıza izin verecek.

Asylum Upper Levels

Gözünüzün kenarıyla devamlı birini göreceksiniz. Onu takip edin. Fareleri kendilerini patlatmadan önce yakmanız gerekiyor. Merdivenlerden ve tavandaki deliklerden çıkarak yukarıya doğru

BOSS: Tiger

Levitation, Pyrokinesis ve Shield kullanacağınız. Önce Tiger'ı yakın ve saldırılarından kaçın. Ateşleri söndükçe yakmaya devam edin, bu sırada enerjisi azalacak. Size doğru hamle yaptığında Shield kullanın, denmesini kaybettiğinde yumruklarınızla enerjisini götürün.

Orta kısma geçtiğinizde Edgar ile konuşarak ona Queen of Clubs'ı verin. Clubs ile birlikte portaldan geçerek en son bulunduğunuz yere geri dönün. Merdivenden çıkıp ipi kullanın. Çubukları kullanarak ilerleyin ve soldaki sokağa atlayın. Döndüğünüzde sokağın karşısında Queen of Hearts'ı göreceksiniz. Burada bir de çivi olduğu dikkatinizi çekecek.

BOSS: Dragon

Tiger'da kullandığınız taktiğin aynısını kullanın, Shield sizi Dragon'ın saldırılarından koruyacak.

Queen of Hearts kartını Edgar'a verin ve Hearts çerçevesinden geri dönün. Sokağın karşısındaki ara sokağa gidip Collie ile konuşun. Guitar tablosunu alın. Sokağın karşısına geçin ve onu Hearts portalının yanına asın. Merdivenden yukarı çıkın ve Cobweb Duster kullanarak eve girin. Balkona çıkarak çıkıntıya atlayın. Oradan balkonun üzerindeki tenteye çıkın ve soldaki boşluğa düşün. Kanalizasyon deliğine girip ilerlediğinizde sol tarafta Queen of Diamonds'ı göreceksiniz.

BOSS: Eagle

Bir kez daha aynı taktiği kullanın. Eagle havalandığında gölgesinin üzerinize düşmesini bekleyin ve Shield kullanın. Düştüğü zaman onu yumruklayabilir veya ateşe verebilirsiniz.

Kartı Edgar'a verin ve Diamonds portalından geri geçin. Dalmatian'la karşılaşınca kadar sokaktan ilerleyin. Window ve Wine tablolarını alın. İpten tırmanın ve çıkıntıdan ilerleyerek çiviye bulun. Window tablosunu asın ve pencereden içeri girin. Bulldog'un Queen of Spades'in yanında durduğu yere atlayın. Merdivenden çıkıp Dingo ile konuşun. Size Confusion Merit Badge'i verecek.

BOSS: Cobra

Önce Invisibility kullanın, ardından Cobra'ya Confusion Grenade fırlatıp yumruklayın ya da ateşe verin. Size attığı bombalara karşı Shield kullanın. Edgar'a Queen of Spades'i verdiğinizde kart kulesini tamamlayacak. Üzerine tırmanın ve El Odio'nun arenasına girin.

BOSS: El Odio

Levitation topunu kullanın ve çember çizmeye başlayın. Zıplamanızı öyle bir ayarlamalısınız ki Ed Odio size saldırıya geçtiğinde boynuzları duvara saplı kalmalı. Telekinesis kullanarak mızrak atın. Mızrak atmadan önce arkasını dönüp size doğru hamle yapmasını beklerseniz vurunuz daha kolay olacaktır. Bunu dört kere tekrarlamanız yeterli olacaktır.

BOSS: Dingo

Boğadan mızrakları çıkarmak için Telekinesis kullanın. Dingo'ya önce bir Confusion Grenade fırlatın, ardından Telekinesis kullanarak mızrak atın. Eğer bombalarınız biterse çiçeklerin arasından bulabilirsiniz. Dingo şaşkın haldeyken saldırarak enerjisini bitirmelisiniz.



ilerleyin. Yeşil zehirli sıvıya geldiğinizde merdivenden tırmanın ve direkler sayesinde yukarıdaki odaya ulaşın. Direkten yukarı çıkıp bir sonraki kata çıkın. Bu şekilde ilerlediğinizde en tepeye yakın bir yerde kapısını bir sandalyenin tuttuğu bir oda göreceksiniz. Sandalyeyi yolunuzdan çekmek için Telekinesis kullanın. Direkten tırmanın ve borudan aşağı kayın, ardından tekrar çubuklardan yukarı çıkın. Önünüze çıkacak olan kişiyi dinleyin. Eğer isterseniz Bacon kullanarak ana üsse geri dönebilir, tamamlanması gereken işlerinizi halledebilirsiniz. Geri dönmeye hazır olduğunuzda maden arabasını kullanarak onunla tekrar konuşun. Burada

BOSS: Giant Psychoblaster Death Tank

Telekinesis kullanarak taşları tank çevreleyen kayalara doğru fırlatın. Tahtalara yeterince yaklaşmaya çalışın ve onları ateşe verin. Telekinesis kullanarak tankın ortaya çıkmış olan yeşil kısmına taş atın. Ayrıca tankın size attığı kayalardan kurtulmak için de Shield kullanın.

Telekinesis kullanarak beyninizi tankın içine atın.

oyunu kaydedin, çünkü geri dönüşü olmayacak bir yola girmek üzeresiniz. Asansörle sonraki kata ulaşın. Merdivenlerden çıkın ve Invisibility kullanarak ilerlemenizi engelleyen kargayı geçin.

The Lab of Dr. Loboto

Yokuştan yukarı çıkıp esirlerin olduğu odaya gelin. Demonun ardından masanın üzerindeki doğumgünü pastasını alın. Pastayı Mr. Pokeylope'ye gösterin.

Telekinesis kullanarak onu kafesinden kurtarın ve Sheegor'un yanına götürün. Telekinesis kullanarak Mr. Pokeylope'nin beynini Brain Tank'a atın. Sasha and Milla'yla birlikte Lili'yi kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında gerçek dünyaya dönmeyeceksiniz.

MEAT CIRCUS

Oly'i karavana kadar takip edin. Eğer Collective Unconscious'a dönmek isterseniz Smelling Salts'ı veya teleport böceğini kullanabilirsiniz. Oly'nin ardından çadıra girin. Telekinesis kullanarak Oly ona ulaşana kadar tavşanı sabit tutun. Saldıran tavşanlara karşılık verin, Oly tavşanı her yakaladığında bir kat yukarı çıkabilecek. Merdivenden çıkın ve şişman adamda zıplayarak Oly'yi yetiştirin. Trapezi ve direkleri kullanın, bıçak atan adamı vurun ve dönen diske atlayın.

Bıçak atıcı size bıçak atacak, burada zamanlamanızı iyi yapıp çift zıplarsanız bıçak diske saplanacak. Bıçağı kullanarak bir sonraki kısma ulaşabilirsiniz. Oly yakalayana kadar tavşanı sabit tutun, ardından platformları kullanarak diğer dönen diske geçin. Bıçakları kullanıp sonraki kata ulaşın. Buradaki iki ip sayesinde son platforma geleceksiniz. Oly tavşana yetiştiğinde kapıdan geçmesini seyredin ve ardından Tunnel of Love'a girin. Burada bıçaklar tarafından vurulmamanız gerek, aksi halde düşersiniz. Sonraki çadıra girin.

BOSS: The Butcher

Bıçaklara ve tekmelelere karşı kendinizi korumak için hedefe kilitlenin ve Shield kullanın. Bıçağını yere sapladığında koluna koşun, omzuna zıplayın ve kafasına yumruk atın. Arenanın ortasındaki öğreticiye düşmeyin.

Su yükselirken Razputin's Dad, Raz'ı engelli bir parkurdan geçmeye zorlayacak. İplerdeyken size atacağı şeylerden bazıları düz, bazıları yukarı doğru geliyor. Düz gelenlerin üzerinden zıplayın, diğerlerinden ise durmadan ilerleyerek sakının. Yanan kısma geldiğinizde Levitation kullanarak bir panelden diğerine geçin. Geniş platformun üzerinde Levitation kullanıp köpüklerle yukarı çıkın ve yanan çemberlerden geçin. Üzerinize gelen şeylerden zigzaglar çizerek kurtulabilirsiniz, bu sırada ateşe sakın değmeyin. Merdivene ulaştığınızda tırmanmaya başlayın.

BOSS: The Butcher and Razputin's Dad

Razputin's Dad yine üzerinize birşeyler fırlatmaya başlayacak. Bunlardan sakındıktan sonra Telekinesis ile bunlardan birini Butcher'ın dizine fırlatın. Butcher'ın kafası yere doğru eğilecek ve yumruk mesafesine gelecek. Bu arada savunma amacıyla Shield kullanmayı da unutmayın.

BOSS: Two-Headed Dad Monster

Devasa Razputin olduğunuzda yaratığa doğru gidin ve bir kez yumruk atarak gardını indirmesini sağlayın, ardından bir yumruk daha atın. Küçülmeden önce mümkün olduğunca çok yumruk atmaya çalışın. Tekrar büyüene kadar Levitation topunu kullanarak yuvarlanın ve zarar görmemeye çalışın. Enerjisi bittiğinde oyun da bitmiş olacak.

Beyin Yerleri

Thorney Towers Grounds'a girdiğinizde Ford sizden beyin toplamaya başlamanızı isteyecek. Beyinkeri Thorney Tower içlerinde bulacaksınız. Topladığınız beyinleri Ford'a veya Meat Circus girişindeki kulübede bulunan adama verebilir ve sağlık göstergenizi arttırabilirsiniz.

J.T.'nin Beyni – Asylum Gate'ten geçtikten sonra yüzünüzü girişi döndüğünüzde sağda.

Franke'nin Beyni – Asylum'un ön kapısının sağında.

Kitty'nin Beyni – Gloria'nın serasında ona giden yolun solunda.

Malooof'nin Beyni – The Lower Floors'taki kırk platformlardan birinde.

Chloe'nin Beyni The Lower Floors'taki kırk platformlardan birinde.

Chops' Brain – Edgar'ın penceresinin dışındaki kırk çıkıntıda.

Milka'nin Beyni - Edgar'ın penceresinin dışında bir ipte çıkıp inen bir platform bulunuyor. Birinci şahıs açısını kullanarak yukarı bakın ve platformu görün. Platformu gördüğünüzde kargalar platforma konacak ve aşağı inmesini sağlayacaklar. Platform aşağı indiğinde Invisibility kullanın ve kargaların yanından geçerek çömleği kırın.

Hazine Avı

Bulduğunuz objeleri Wilderness bölgesinin dışındaki kulübede bulunan Ranger'a götürmelisiniz. Teslim ettiğiniz sekiz eşya size 4 rank gelişmesi kazandıracak.

Golden Acorn – GPC kafesinin kuzeydoğusunda yaklaştığınızda ağaca doğru koşan bir sincap göreceksiniz. Görünmezlik kullanarak yanına yaklaşın ve Acorn'u alın.

Dinosaur Bone - Reception Area'da kuzey duvarı tarafındaki büyük ağacın yerini bulun. Bu ağacın tepesinde Dinosaur Bone bulunuyor.

Diver's Helmet – Boathouse'in tepesine tırmanırsanız arkasındaki mağaraya girebileceksiniz. Mağarada Diver's Helmet var.

Eagle's Claw - Main Campgrounds alanından park yerine doğru gidin. Sol tarafta kayalar göreceksiniz. Levitation topu kullanarak zıplayın ve trapez sayesinde Claw'u bulacağınız platforma ulaşın.

Condor Egg - Reception Area'da, bataklığın ortasındaki ağaç kütüğünde bulacaksınız. Oraya erişmek için Levitation balonu kullanın.

Fossil - Sasha's Underground Lab alanında, yukarıdaki çıkıntılardan birinin tepesinde.

Glass Eye – GPC alanının altındaki kanalizasyon ızgarasının arkasında. Onu almak için Telekinesis kullanmalısınız.

Gold Dubloon – Main Lodge alanında, bir oyukta bulacaksınız.

Fertility Idol - Reception Area'da Ford'un yakınlarındaki ağaçlarda arı kovanı aramalısınız. Bu kovanı Marksmanship Blast kullanarak düşürün.

Miner's Skull – GPC kafesinin kuzeydoğusundaki küçük gayzeri bulun. Gayzer üzerinde Shield kullandığınızda Skull çıkacaktır.

Pirate Scope - Levitation topu kullanarak GPC'nin hemen dışındaki doğu tarafındaki kayaların tepesine zıplayın.

Psychonauts Comic #1 – Boathouse'in kuzey duvarı boyunca ilerlediğinizde bununla karşılaşacaksınız.

Gold Watch – Asylum Grounds'taki çeşmenin tepesinde.

Turkey Sandwich - Kids' Cabins alanında kulübenin tepesine çıkın. Buradan sallanarak ağaca tırmanın, böylece gizli bir tünel ulaşacaksınız. Tünelin sonundaki buzdolabının içinde Sandwich bulunuyor, üzerinde Pyrokinesis kullanın.

Voodoo Doll - Main Lodge'da kitaplığı kullanın. Levitation Badge sayesinde kolaylıkla alabilirsiniz.

Cherry Wood Pipe - Reception Area'nın kuzeydoğu tarafında, kamyonun arkasında.

Benny'nin Beyni – Asylum Upper Floors'ta, ikinci katta.

Merdivenlerin sağındaki kapıyı kapayan tahtaları kırın, beyni tuvalette bulacaksınız.

Bobby'nin Beyni – Yine ikinci katta, asansörden çıkıp yığılından yukarı tırmandığınızda. Boşluğu geçmeden önce boşluğun yarısında bulunan odaya zıplayın.

Elka'nin Beyni – Beşinci katta, dış bölgede.

Quentin'nin Beyni – Kare kemerleri olan odanın açık penceresinde.

Crystal'nin Beyni – Asylum'un dışından tırmandığınızda sağdaki çıkıntıda.

Clem'nin Beyni – Kapısında yatak olan odada. Sandalyeli odaya geçtikten sonra bu odaya düşebilirsiniz.

Nils' Brain – Hasta odalarının yukarısındaki ikinci ızgaradan tırmandıktan sonra, Sheila tarafından uyarıldığınız yerin karşısında.

Vernon'nin Beyni – Merdivenin altında, görünmez olmadığınız sürece geçmenize izin vermeyen karganın diğer tarafında.

Elton'nin Beyni – Sheila'nın odasının girişinin dışında.

Mikhail'nin Beyni - Sheila'nın odasının girişinin dışında.

PC hilekar

World of Warcraft'da hile yapmaya çalışan bir oyuncu tespit edildi ve Polymorph ile koyuna çevrilerek WoW dünyasında bir koyun olarak yaşamasına karar verildi.

JUICED

Ana menüden Cheat bölümüne girin ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm kodları çalıştırma – ALL

Tüm arabalar – CARS

Tüm Arcade modu arabaları ve yapımcı pistleri – PINT

Karakter test modu – CHAR

Herkes size saygı duyar – RESP

Tüm ekip elemanları – CREW

Daha fazla para – CASH

Tüm yarışları kazanma – WIN



TMNT2: BATTLE NEXUS

Options bölümünden Passwords'ü seçin ve aşağıdaki kodları girin.

Oyunu zorlaştırma – SLSDRDL

Ölümsüzlük – DSRDMRM

Enerjinizi artıran her şey pizzaya döner – MRLMRMR

Enerjinizi geri kazanma – DRMSRLR



COLD WAR CONFLICTS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın, aşağıdaki kodları girin ve tekrar ENTER'a basın.

Bölümü kazanma – blitzkrieg

Görünmezlik – I (ENTER'a basılı tutarak yazın)

Ölümsüzlük – O (ENTER'a basılı tutarak yazın)



GTA: SAN ANDREAS

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

SPEEDFREAK: Tüm araçlara nitro

NIGHTPROWLER: Her zaman gece yarı

FLYINGFISH: Botlar uçar

BUBBLECARS: Araçlara çarpıldığında fırlayıp giderler

STATEOFEMERGENCY: Kaos modu

BLUESUEDESHOES: Herkes Elvis olur

SPEEDITUP: Daha hızlı oynanış

CRAZYTOWN: Lunapark teması

ONLYHOMIESALLOWED: Herkes çete üyesi olur

BIFBUZZ: Sokakları çeteler kontrol eder

ROCKETMAN: Jetpack

PROFESSIONALKILLER: Her silahta Hitman derecesi

CJPHONEHOME: Yükseklerle zıplama

FULLCLIP: Sonsuz cephane, yeniden doldurma yok

WHEELSONLYPLEASE: Görünmez araba

NATURALTALENT: Tüm araç yeteneklerini maksimum yapar

BUFFMEUP: Maksimum kas

WORSHIPME: Maksimum saygı

HELLOLADIES: Maksimum çekicilik

KANGAROO: Mega zıplama

NINJATOWN: Ninja teması

STICKLIKEGLUE: Mükemmel yol tutuşu

GHOSTTOWN: Trafik azalır

BRINGITON: 6 yıldızlı arama derecesi

SLOWITDOWN: Daha yavaş oynanış

ITSALLBULL: Dozer

OHDUDE: Hunter

JUMPJET: Hydra

MONSTERMASH: Canavar yaratır

FOURWHEELFUN: Quad

VROCKPOKEY: Yarış arabası yaratır

WHERESTHEFUNERAL: Romero yaratır

CELEBRITYSTATUS: Stretch yaratır

FLYINGTOSTUNT: Gösteri uçağı yaratır

GOODBYECRUELWORLD: İntihar

PLEASANTLYWARM: Güneşli hava

SCOTTISHSUMMER: Fırtına

EVERYONEISPOOR: Trafikte ucuz arabalar olur

EVERYONEISRICH: Trafikte hızlı arabalar olur

TOODAMNHOT: Çok güneşli hava

PROFESSIONALSKIT: 2. silah seti, profesyonel eşyalar.

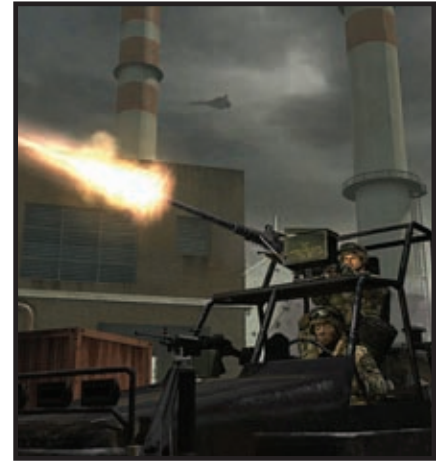
RISING KINGDOMS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodları girdikten sonra tekrar ENTER'a basın.

7 adet Glory – makemefamous
3000 altın ve 100 mücevher – makemerich

Birlikler daha hızlı eğitilir & araştırmalar daha hızlı işler – fasterfaster

Yukarıdaki tüm hileler – octrta



BATTLEFIELD 2

Tüm silahlar Bir metin editörüyle, "\python\bf2\stats" klasöründeki "unlocks.py" dosyasını açın. 44. satırdaki "defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0]" bölümünü "defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1]" olarak değiştirin. Tüm silahlar açılmış olacak.

Oyunu hızlı yükleme Oyunu yüklediğiniz drive'da "\ea games\battlefield 2 demo\mods\bf2\movies" klasörünü bulun ve bu klasörün içindeki tüm dosyaları silin veya başka bir yere kopyalayın (kopyalamanız tavsiyedir). Eğer bunu yaparsanız, oyunun başında veya herhangi bir yerinde hiçbir sinematik olmayacak ve bu yüzden de oyun daha hızlı yüklenecektir.

PS2 hilekar

ÖSS öncesi basın açıklaması yapmak isteyen bir grup genç, PS2 oyunlarının hilelerini bir bir açıklamaya başlayınca bir çuvala konup denize boca edildi. Gençlerden halen haber alınamadı...

BATMAN BEGINS

Tüm sinematıklar, röportajlar, Gallery of Fear, Batmobile görevleri

Oyunu bir kez bitirin.

Pelerini Savaşçı kostümü, Dark Knight kostümü, World's Greatest Detective kostümü

Oyunu herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

DESTROY ALL HUMANS!

UFO'yla daha hızlı yıkım Binaları veya daha büyük objeleri yok etmek için R1'e basılı tutmak yerine, R1'e hızlı hızlı basın.

Ekran Koruyucu Oyunu bir süre hiçbir şey yapmadan açık bırakın. Ekran kararacak ve bir lobi müziği çalmaya başlayacaktır.

Ölümsüzlük Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından Kare, Daire, Sol, Sol, Daire ve Kare'ye basın, L2'yi bırakın.

Sonsuz cephane Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından Sol, Daire, R2, Sağ, R1 ve Kare'ye basın, L2'yi bırakın.

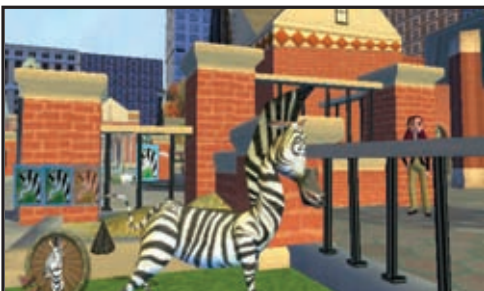
Sonsuz Beyin Gücü Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından R1, R2, Daire, Sağ, R2 ve Daire'ye basın, L2'yi bırakın.



MADAGASCAR

Ölümsüzlük Oyun sırasında Yukarı, Aşağı, X, X, R1, L1, R2, L2, Üçgen, Kare ve Daire tuşlarına sırasıyla basın.

Bölüm Seçme Oyun sırasında R1, R1, Daire, L2, L1, X, Üçgen, R1 ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.



VAMPIRE: DARKSTALKERS COLLECTION

Mario nette'i açma Vampire Hunter ve Vampire Savior 2 oyunlarında, karakter seçme ekranında "Rasgele" kutusunun üstüne gelin ve art arda 7 kez "START" tuşuna basın, hemen ardından da herhangi bir tuşa basın.

Shadow'u açma Vampire Savior oyununda, karakter seçme ekranında "Rasgele" kutusunun üstüne gelin ve art arda 7 kez "START" tuşuna basın, hemen ardından da herhangi bir tuşa basın.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Bu tuş kombinasyonlarını girmeden önce oyunu durdurun ve ardından L1 + R1 tuşlarına basılı tutun, Daire, Daire, Sol, Üçgen, Daire ve X tuşlarına sırasıyla basın. "Enter Cheat" yazısı ekran gelmiş olmalıdır. Bu ekranda da aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

İntihar – X, Üçgen, Daire, Sağ, Üçgen, Daire tuşlarına sırasıyla basın.

Shellshock'ı iptal etme – L2, R1, L2, L1, Üçgen, Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.

OSS Dökümanı – Yukarı, X, R2, R1, Yukarı, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Nemesis'i öldürme – Aşağı, L2, L1, Yukarı, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

HUD'ı gizleme – Daire, Aşağı, Daire, Yukarı, Üçgen, Daire tuşlarına sırasıyla basın.

IN THE GROOVE

Tüm şarkılar Ana menüde sırasıyla Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı ve Sağ tuşlarına basın.

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

New Game + Oyunu bir kez bitirin ve oyunun sonunu, oyunun yapımında emeği geçenlerin listesini gördükten sonra oyunu kaydedin. Daha sonra bu oyunu Load edin ve New Game + 'a başlayın. Oyuna bir kez daha baştan başlayacaksınız, karakterleriniz eski hallerine dönecekler, fakat öğrendiğiniz tüm kombolar ve büyüler kalmış olacak. Ayrıca İnsan Formu Yeteneği ve çok güçlü bir Boss da sadece bu modda görülebiliyor.



ALIEN HOMINID

Gizli Şapkalar 2 kişilik oyunda gizli şapkaları açmak için Options'dan uzaylının ismini aşağıdakiler gibi değiştirin. Her isim size farklı bir şapka verecektir.

cletus

april

superfly

goodman

grll

abe

princess

dandy

Diğer Gizlilikler

Area 51 Şapkası: Bölüm 3-1'e ulaşın.

Sarı Saç: Son Boss'u Hard zorluk derecesinde yenin.

Diamond Tierra: Bölüm 2-2'yi Hard zorluk derecesinde geçin.

Jouster Şapkası: Bölüm 3-4'ü Hard zorluk derecesinde geçin.

Private Eye Şapkası: Bölüm 3-2'yi Hard zorluk derecesinde geçin.

Sovyetler Birliği Şapkası: Bölüm 2-1'e ulaşın.

donanım

sf 106



GEFORCE 7800 GTX

sf 110



SHUTTLE XPC SB861

AEGIA PHYSX

Oyun donanımları son yılların en önemli gelişmesine hazırlanıyor. Yıllardır ilk defa oyun deneyimimizi derinden etkileyecek yepyeni bir ürün var karşımızda.



SF 106

HABERLER

Yeni GeForce burada! NVIDIA bu sefer krallık tahtına iyice kurulmaya kararlı. GeForce 7800 GTX ile ilgili ilk bilgileri bizden alabilirsiniz. Konsol savaşlarındaki son durum ve Apple ile Intel ortaklığı bu ayın diğer bombaları.

SF 108

AEGIA PHYSX

Oyun donanımları son yılların en önemli gelişmesine hazırlanıyor. Yıllardır ilk defa oyun deneyimimizi derinden etkileyecek yepyeni bir ürün var karşımızda. E3'de AEGIA ile buluştuk ve yeni fizik işlemcisi ile ilgili merak ettiğimiz her şeyi sorduk.

SF 110

SHUTTLE XPC SB861

Mini PC'lerin liderinden P4'ler için yepyeni ve harika bir barebone.

SF 110

MATSUNICHI GO-FR33

Şık, kaliteli, hesaplı ve hatta aktif ve dinamik bir MP3 çalar. Birakin kırlara koşsun gelsin.

SF 111

TEKNIK SERVİS

Üniversite kampüsünden oyun oynamak, Windows XP x64'e sahip olmak, kazıkçı bilgisayarılara haddini bildirmek. Birbirinden garip sorunlara birbirinden güzel cevaplar yine Teknik Servis'te

SF 118

DONANIM PAZARI

Uyanın dostlar fiyatlar düştü. Bu ay bilgisayar alanlar geçen aya göre 50-60 \$ karda. Başka bir deyişle "Şen ola düğün şen ola"

Yaz gelince bütün yayınlar yaz özel statüsüne geçerler. Konular rahatlar, eften püften şeylerden neşeye bahsedilir. Bunun sebebi biraz okurların yaz keyfine ortak olmak biraz da tatile kaçanlardan doğan iş yükü yüzünden içeriği eftene ve püftene bağlamaktır. Aynı uygulamayı artık donanımda da uygulayacağız. Ama farklı bir yolla. Zira donanımı tek başıma hazırladığımdan tatile kaçamadığım gibi bu teknik sayfaların eften püften muhabbete tahammülü yok. Bu yüzden yaz boyunca bu sayfalar günün sıcaklığında depresif bir editörce sinirle yazılacak, Teknik Servis'de bütün okurlar azarlanıp, bütün firmalara satılacak, her ürün yerden yere vurulacak. Kısacası sıcak havalarda da Donanım okumak için... Level.

_Tuğbek Ölek

NVIDIA GEFORCE 7800 GTX

Efsane aklını başına mı alıyor?

Yıllarca donanım sektörünün en gözde firması olduktan sonra üst üste büyük hatalar yapıp gözden düşen NVIDIA nihayet adam akıllı bir ürün tanıtımına imza attı. 5800 serisinin korkunç ürün hataları ve 6800'ün duyurulmasına rağmen piyasada bulunamamasının ardından hem düzgün hem de ilk günden piyasayı dolduran yeni bir ekran kartı geldi NVIDIA'dan. Geçen ay sonun-



da piyasaya çıkan GeForce 7800 GTX ilk izlenimlere göre SLI moda çalışan iki GeForce 6800 SLI'dan bile daha hızlı. Üstelik yeni GPU güç tüketiminde 6800'den tasarruflu ve yeni soğutucusu ekstra slota mal olmuyor. Daha hızlı, daha tasarruflu ve daha sessiz, başka ne isteriz ki?

Elbette ki yeni teknolojiler. GeForce 7800 GTX bu konuda da fena değil. GPU ile birlikte ot, yaprak ve yeşilliklerin daha güzel görünmesini sağlayan Transperency Anti-Aliasing, HDTV destekli yeni Purevideo ve daha doğal aydınlatma sağlayan High Dynamic Range teknolojileri geliyor. Uzun zamandır DircetX'de yeni bir güncelleme olmadığını düşünürseniz hiç fena değil.

GeForce 6800'ün 220 milyon transistörlük yapısına karşın 304 milyon transistöre sahip olan 7800'ün çekirdek saat hızında çok büyük bir gelişme yok. 430MHz'lik saat hızı 6800'den sadece 30MHz daha fazla. GeForce 7800 GTX'e performans artışı getiren ise Vertex ve Pixel pipeline sayılarının artmış olması. Vertex pipeline 6'dan 8'e, Pixel pipeline ise 16'dan 24'e çıkmış.

İşin tatsız yanı ise her zamanki gibi kartın fiyatı. 256MB'lık model 600\$ civarında satılıyor. Bu ay ülkemize ilk girişte 700\$ üzeri fiyatları bile görebiliriz. 512MB'lık model için ise 800\$ üzeri fiyatlara hazır olun. Bu arada GTX uzantısı eski Ultra'ya denk geliyor ve muhtemelen kartın daha ucuz bir GT modelini de göreceğiz. ✘

APPLE INTEL EL ELE

Daha güzel günlere

Geçen ay dedikodu diye verdiğimiz haber bir ay içinde resmileşti. Apple önümüzdeki sene başlamak üzere 10 sene boyunca Intel işlemciler kullanacak. Intel'den aldığımız bilgiye göre şirket içindeki özel bir ekip uzun süredir bu geçişin alt yapısını hazırlıyormuş. Bu sayede

UNIX tabanlı olan OS X, performans kaybı olmadan Intel işlemcilerle çalışacak. Daha da güzeli Apple'a yakın bir web sitesi Intel işlemcili ilk devkit'lerin resimlerini yayınladı ve bunlar Windows XP işletim sistemini de çalıştırıyor. Bu gerçekten 2006'da Windows işletim sistemli Apple'lar kullanabileceğimiz anlamına mı geliyor? Çıktığı gün efsane olan 500\$'lık MacMini'ler Windows ile donanıp PC piyasasını allak bullak edecek mi? Yeni G serisi Mac'lerde fraglarımızı şık tasarımlarda mı yapacağız? Henüz bu soruların cevapları için erken ama düşüncesi bile çok güzel. ✘



DÜNYA YOK GOOGLE EARTH VAR

Yerküre'de seyahat

Çok sık dile getirmesem de 2010 yılında bütün İnternetin Google'dan ibaret olacağı yönünde bir iddiam var. Bu ay bunu doğrulayacak iki gelişme oldu. Birincisi Google son atağı ile Time Warner'ı geçerek dünyanın en değerli medya şirketi haline geldi. İkincisi Google Maps'te bulunan harita ve uydu verilerini Google Earth isimli şık bir programa yerleştirip herkesi yine kendilerine hayran bıraktılar. Şu ara download'una ara verildi ama yakaladığınız zaman bu programı mutlaka indirin. ✘



KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Intel internet cafe programı

Kendi donanımsal alt yapısını özel yazılımlarla birleştiren Intel'in yarattığı İnternet Cafe programı ülkemizde de başlıyor. Özellikle Çin'de büyük başarı kazanan programın pilot çalışmaları tamamlandıktan sonra 2005'in ikinci yarısında geniş uygulamaları başlayacak. İnternet Cafelerin yönetimini kolaylaştırıp karlılığını ve güvenliğini arttıran program aynı zamanda İnternet Cafeler

için özel geliştirilmiş donanımlar içeriyor. Artık müdavimi olduğunuz kafelere haberi yayarsınız.

X550 geliyor NVIDIA

üst seviyede vururken ATI da alttan çalışıyor. Firma yüksek fiyat/performans oranı ile kısa sürede çok ilgi toplayan Radeon 9550'nin devamı ni-



teligindeki X550'yi bu ay piyasaya sürüyor. Elimizde resmi olsa da maalesef kartın detayları henüz açıklanmadı.

Dikey kayıttan ne? "Sabit Disklerde ki

Dikey Kayıt kavramının daha da geliştirilmesi" nedir ben de tam anlamış değilim. Ancak Fujitsu geliştirdiği bu yeni sistem sayesinde sabit disklerin kapasitesini 7 kat arttırdığını söylüyor.

KONSOL SAVAŞLARI KIZIŞIYOR

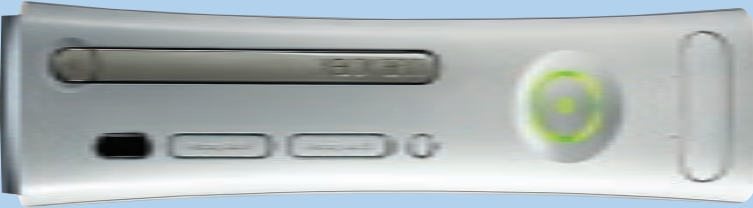
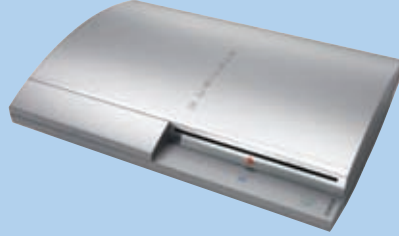
PS3 ve XBOX 360 gittikçe güzelleşiyor

Geçtiğimiz ay E3'de yeni nesil konsollarda sıkı bir çarpışma yaşanmıştı. Ama iki cepheden gelen haberler ortalığın kolay kolay durulmayacağını gösteriyor. PS3'ün Blu-Ray desteğine sahip olacağını açıklanmasının ardından Microsoft apar topar Toshiba ile Blu-Ray'in rakibi olan HD-DVD formatında işbirliğine gitti. Üstelik bu işbirliğinin duyurulduğu basın toplantısında Bill Gates ileride XBOX 360'ın HD-DVD destekli versiyonunu çıkartmayı ciddi ciddi düşündüklerini açıkladı. Önümüzdeki seneye damgasını vuracak olan format savaşında XBOX'ın HD-DVD tarafına geçmesi Sony'ye oldukça ağır bir darbe olacak.

Ancak Sony'nin buna cevabı çok daha ağır oldu. Bir Japon dergisi ile yaptığı röportajda Ken Katuragi PS3'ün sabit disk ile ilgili bilgileri açıkladı. PS3'ün 2,5"lik sabit disk olarak takılacak ve Sony sabit disk'i önceden Linux yüklenmiş olarak sunmayı düşünüyor. Yani PS3 süper oyunların yanı sıra bir bilgisayarın sahip olabileceği tüm fonksiyonları destekleyecek. Oyun

oyunatamaması dışında Windows'dan bir eksiği olmayan Linux'un bir de Cell işlemcisinden güç aldığını düşünün. Muhtemelen Bill Gates'in bugünlerdeki en karanlık kâbusu bu. Ayrıca önemli bir Japon değerlendirme şirketi PS3 piyasaya çıktığı dönemde XBOX 360'ın fiyatı düşürülürse PS3'ün fiyatının da 400\$'a kadar düşebileceğini söyledi.

Son olarak Microsoft satılan her XBOX 360'dan küçük bir pay verme karşılığı XBOX 360'ın XBOX grafiklerini emule edebilmesi konusunda NVIDIA ile anlaşta. Böylece XBOX 360'ın geri uyumluluk problemi çözülmüş oldu. Her yeni haber Microsoft ve Sony'ye çok ciddi mali yükler getirirse de bizim için çok ama çok iyi haberler. ✘



BÜTÜN INTEL'LER 64-BİT

Ama en hızlısı AMD

Intel bu ay içinde Celeron D serisinin de tamamen 64-bit'e geçtiğini duyurdu. Böylece bütün Intel işlemciler 64-bit desteğine sahip oldu. Ancak 64-bit'e yıllar önce geçen ve komut setlerini geliştiren AMD'nin Sempron serisi hala 32-bit'de kalmış durumda. Bu yüzden AMD'nin bu ay Sempron fiyatlarında ciddi bir düşüşe gitmesi bekleniyor.

Bu arada AMD üst seviye Athlon FX serisinin son üyesi FX-57'yi duyurdu. AMD'nin oyun işlemcisi olarak adlandırdığı FX-57 2.8GHz hızında ve şu an piyasadaki en hızlı tek çekirdek işlemci. Ancak AMD'nin 1031\$ olarak açıkladığı fiyatın bize ulaşana kadar 1200\$'a ulaşacağını düşünürsek kaç oyuncu gerçekten bu işlemciyi alır merak ediyoruz. ✘

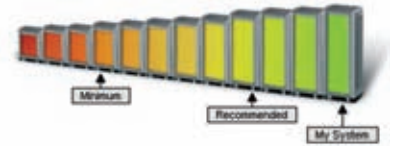
HANGİ OYUNU OYNAMALI?

Gidin Microsoft'a Sorun

Games for Windows programı kapsamında Microsoft ve Futuremark yeni bir servis başlattı. Game Advisor isimli bu servisin sitesine ücretsiz olarak üye olduktan sonra sistem performansınızı ölçtürüyorsunuz. Sonra Game Advisor size sisteminizin oynatabileceği güzel bir oyunu tavsiye ediyor. Hatta isterseniz oyun zevkinize göre arama bile yaptırabiliyorsunuz. Ama çok da fazla bir şey beklemeyin. Sonuçta sistem çok yeni ve manyak gelene gidene Empire Earth II öneriyor. Game Advisor hangi oyunun sisteminizde nasıl çalışacağı hakkında önceden fikir edinebilmemizi sağladığı için umut veren bir çalışma. Adresi gameadvisor.futuremark.com. ✘

System Scan Results

Congratulations! Your computer is able to run Empire Earth II!



Teknoloji ne zaman gerçek üretime dönüşecek bilemiyoruz ama 3 Terrabyte'lık sabit diskler kulağa hoş geliyor.

OGA DA MI TECH? Şu aralar piyasa da bir Ogatech salgını var. Hemen her tür teknoloji ürünü üreten firma ilk bakışta diğer Tayvanlı üreticilerden farklı görünmüyor. Ancak geçen ay piyasaya 8 Megapiksellik, geniş ekranlı ve üstelik ufak ve sık bir dijital kamera sürerek hiç de

sıradan olmadıklarını gösterdiler. OG-8370'i en kısa sürede ele geçirip bir tadına bakmaya kararlıyız. Siz de beklerken www.ogatech.com.fr (hey bu Türkçe) adresinden detaylarına bir göz atabilirsiniz.

iPod'lara renkli ekran

Apple iPod ve iPod Photo serilerinin birleştiğini açıkladı. Yani mini hariç



bütün iPod'lar artık renkli ekrana sahip olacak ve resim gösterebilecek.

PCMark5 Benchmark yazılımlarının bir numarası Futuremark geçen ay sonunda PCMark05'i piyasaya sürdü. Toplam sistem performansını ölçümleyen PCMark'ın yeni sürümündeki en önemli özellik HD video işleme gibi ağır uygulamalar içermesi ve çift çekirdek işlemcileri desteklemesi.

AEGIA PhysX

Oyunlar Newton kanunlarına boyun eğecek.

Geçen senenin sonlarında duyurulduğundan beri PhysX fizik işlemcisi ve geliştiricisi AEGIA oldukça sık konuşuluyor. Aynı 3D hızlandırıcı ekran kartlarının grafiklerde yarattığı devrim gibi PhysX çipini taşıyan fizik kartları da oyun içi fiziklerde büyük bir devrime hazırlanıyor. Ama bu devrim fazladan bir kart almaya ve bir PCI slotu harcamaya değecek mi? Oyunlar nasıl değişecek? Kartın fiyatı ne olacak? Her oyun destekleyecek mi? Bu yeni oyun içi fizik sistemiyle ilgili merak ettiğimiz çok şey vardı ve E3'de AEGIA ile bir araya gelerek hepsini sorma şansını bulduk.

Bu yeni oyun içi fizik sistemi aslında AEGIA'nın iki farklı ürününden oluşuyor. Bunlar NovodeX fizik yazılımı ve PhysX grafik işlemcisi (PPU ya da Physics Processing Unit). Bunlardan NovodeX oyun geliştiricilerinin minimum çaba ile oyunlarına gerçekçi fizikler katmasını sağlayan bir yazılım. Yani Havok gibi bir fizik motoru. Ekran kartı gibi bir ek kart olan PhysX'in görevi ise NovodeX ile yaratılan fiziklerin bilgisayarlarımızda performans kaybı olmadan çalışmasını sağlamak.

HER YERDE NOVODEX

Aslında NovodeX sadece PC oyunları için değil, PlayStation 3 ve XBOX 360 için de geliştirildi. PS3'de hangi oyunlarda kullanılacağına dair bir bilgi yok ancak XBOX 360'nin çıkışında en önemli hitlerden biri olması beklenen Ghost Recon 3'de kullanılıyor. İşin ilginç yanı XBOX 360 ve PlayStation 3'nin NovodeX fiziklerini



kullanmak için PhysX gibi bir karta ihtiyaç duymaması. Bunun sebebi PS3'deki Cell ve XBOX 360'deki üç çekirdekli PowerPC işlemcilerinin tek başlarına bu harika fizikleri verebilecek kadar güçlü olması. Bu yüzden AEGIA konsollar için sadece NovodeX'i sunuyor. Ama ne yazık ki PC'lerimiz henüz bu kapasiteye ulaşacak kadar güçlü işlemcilere sahip değil. Bu yüzden PhysX kartına ihtiyaç duyuluyor.

Yeni nesil konsolların özellikle de PlayStation 3'nin PC'lerden çok daha güçlü olduğu izlediğimiz bütün oyun içi videolardan görülebiliyor. Aslında bu grafik ve fizik olarak iki taraflı bir üstünlük. NVIDIA'nın geçen ay sonunda duyurduğu GeForce 7800 karşılaştırıldığında PS3'ün RSX'inden daha zayıf. Ama tahminlerimiz NVIDIA'nın bir sonraki GPU'su (muhtemelen GeForce 8800) ile RSX'in performansını yakalayacağı yönünde. Bu GPU'yu taşıyan bir ekran kartının yanına bir de PhysX kartı takarsak PC'lerde PlayStation 3 performansı yakalamamak için hiçbir sebep yok.

GERÇEK KÜTLE, GERÇEK NESNE

Peki, bu NovodeX'in yarattığı fizikler ne getiriyor, neden iş-



lemcimiz yetmiyor da PhysX'e gerek kalıyor. AEGIA bunun cevabını vermek için E3'de bir düzine demo gösterdi. İşin sırrı bütün nesnelere onları gerçek kılacak bir şey vermek; kütleleri. Bugüne dek oyunlardaki bütün nesnelere üzeri doku kaplanmış poligonlardan ibaretti. Ama AEGIA ile artık her nesne kendi kütlelerine sahip olacak. Bir oyunu gerçeğe yakınlaştırmak için daha iyi bir yol düşünebiliyor musunuz?

Her objenin kütlelerine bağlı olarak fizik hesaplamalarına dâhil olması demek her şeyden önce kumaş ve saç gibi yumuşak dokuların oyunlarda gerçekçi kullanılabilmesi demek. Daha da iyisi su gibi akışkan objeler de artık gerçekçi şekilde oyunlarda yer alabilecek. AEGIA bunun için bir spor arabanın üzerine farklı farklı akışkanlar (su, köpük, lav) döküldüğünü özel bir demo hazırlamıştı. Arabanın üzerine atılan bir kova su ile lavın farklı biçimlerde etrafa sıçraması ve arabanın üzerinden kayıp gitmesi çarpıcı bir görüntüydü.

Bu yeni fizikler bugüne kadar basit halde gördüğümüz fiziklerin daha detaylı ve yüksek ebatlarda olmasını da getirecek. Mesela Battlefield 2'yi ele alalım. Oyunda araçlar çarptıklarında veya patladıklarında sadece patlama efekti ile aynı anda hurda görüntüsüne dönüşüyorlar. Bunun yerine araçların gerçekçi olarak parçalandığını ve dört bir yana dağıldıklarını düşünün (PS3 Killzone demosundaki gibi). Mesela bir ağaca çarpan uçaktan kopan arka kanadın bir tankın namlusundan sekip kafana geldiğini hayal edin. AEGIA bunun için bir uçak hangarında geçen özel bir demo hazırlamıştı. İçi üst üste kutular, variller ve bilimum teçhizat dolu bir hangara ön kapıdan hızla bir

uçak dalıyor. Denk geldiği her şeyi dört bir yana saçan uçak sonunda hangarın ortasındaki dev ve çok sağlam bir küreye çarparak tam anlamıyla paramparça oluyor. O anda hangarın dört bir yanında uçuşan yüzlerce obje duvarlara ve birbirlerine çarparak ortalığı cehenneme çeviriyor.

BÜYÜK BÜYÜK FİZİKLER

Bu detaylı fizik hesaplarının yanı sıra devasa fizik hesaplamaları da var. Mesela bütün bir binanın çökmesi gibi. Bugüne dek duvar yıkabildiğimiz oyunlar vardı ama büyük bir patlama ile komple çöken gerçekçi bir bina görüntüsü apayrı bir şey. Ayrıca bunun geride gerçek bir enkaz bıraktığını düşünün.

Fizik hesaplarının gücünü göstermek için AEGIA standart tuğla dökme numarasını da kullanıyordu. Bilirsiniz üst üste yığılı üç beş tuğla vardır, bir top atarsınız ve nasıl gerçekçi yıkıldıklarına hayranlıkla bakarsınız. Ama AEGIA'nın farkı aynı demoyu 30.000 tuğla ile göstermeleriydi ve üstelik her tuğla yıkılırken bir diğeri ile etkileşim halindeydi. Benzer bir demo Epic Games ile birlikte hazırlanmıştı ve dik bir tepeden aşağıya binlerce kayanın yuvarlanışını izliyordunuz. İnanın yıkılan tuğla kulesi veya yuvarlanan taşlarla kolay kolay etkilenebilecek biri değilim ama bu demoları izlediğimde ağzım bir karışık kaldı.

Demoların içinde en enteresanlarından biri de ilk oyunları Yager ile adlarını duyuran Yager Studio'nun hazırladığı demoydu. Evet, stüdyo ile yaptıkları oyunun aynı isimli olması çok saçma ama bu adamların hazırladığı Eye of the Storm isimli bir demo vardı ki gerçekten gelişmiş fizik ve grafiklerle oyunların neye benzeyeceğini gösteriyordu. Bu demonun çarpıcı yanı 7 katlı bir bina yüksekliğinde bir mech'in yürürken nasıl fiziksel etkileşimler yaratacağını göstermesiydi. Bu devasa aracın her adımında asfaltın kırılıp yarıklar oluşması ve çevre binalarda duvar ve tavanlardan toz toprak dökülmesi bize büyük boyutlu fiziklerin neye benzeyebileceğini gösteriyor.

PHYSX ŞART MI?

Bu kadar örnekten sonra NovodeX fiziklerinin oyunları nasıl değiştireceği hakkında fikriniz olmuştur sanırım. Artık fazlasını kendiniz hayal edin. Sanırım bu fiziklerin günümüz CPU'ları ile hesaplanamayacağına ve PhysX'in illa ki gerekli olduğuna da ikna olmuştunuz-

dur. Aslına bakarsanız ben pek ikna olmadım. Tamam, PC işlemcileri yeni nesil konsol işlemcileri kadar güçlü değiller. Ama ortak bir yanları var; çok çekirdekli olmaları. Bana sorarsanız çok çekirdekli PC işlemcilerinin bu işi kıvırma şansı var. Çünkü NovodeX'in en önemli yanlarından birinin çok çekirdekli işlemcileri destekliyor olması. Aksi takdirde 3 çekirdekli XBOX 360 ve 8 çekirdekli PS3'de çalışmaz.

Diğer yandan piyasadaki oyunların büyük çoğunluğunun çift çekirdek desteklediğini biliyoruz. Peki, biz tek çekirdekte gayet güzel çalışan Half-Life 2'yi çift çekirdekli bir sisteme kursak ve oyuna NovodeX desteğini ekleyip ikinci çekirdeği fizik hesaplamalarına adasak sonuç ne olur? Açıkçası ben de bunu çok merak ediyorum. Zaten eninde sonunda PC'lerde kullandığımız CPU'lar geliştikçe PhysX çipi gereksiz kalacak ve biz fazladan bir kart almadan bu muhteşem fiziklere kavuşacağız. Bunu AEGIA'ya özellikle sordum. Onlar için asıl işin NovodeX fizik motoru olduğunu ve PhysX'i

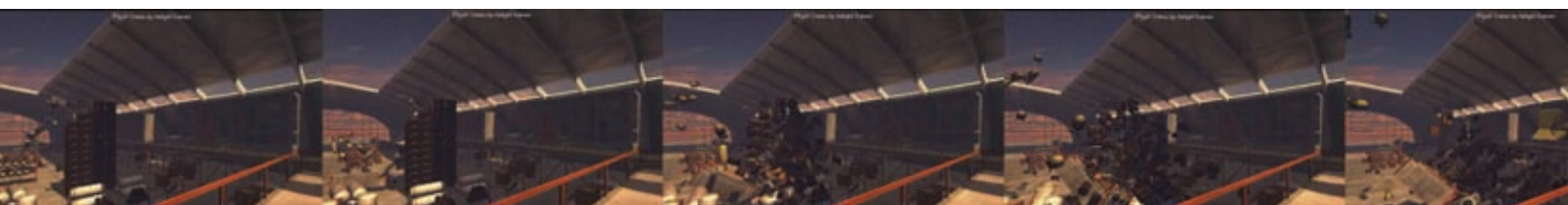
bunu PC'lerde gerçekleştirmek için bir araç olarak gördüklerini söylediler. Bu iyi bir haber işte.

İLK PHYSX ASUS'TAN

Bu kadar PhysX çipinden bahsettikten sonra gelin bu çipi kullanan fizik kartlarının neye benzeyeceğine bir göz atalım. AEGIA ilk fizik kartlarını üretecek olan firmanın Asus olduğunu ve kartın 2005 sonuna kadar piyasaya çıkacağını söylüyor. 125 milyon transistöre sahip PhysX çipini soğutmak için fan gerekiyor ve karta molex bağlantısı ile güç kaynağından ekstra güç sağlamalısınız. Ama güç tüketimi ekran kartlarından düşük, sadece 20 Watt. Resminden de görebileceğiniz gibi bu bir PCI kart. Ama kuşkusuz PhysX'in PCI-X modelleri de olacak.

Piyasaya çıktığında kartın 249\$ ile 299\$ arası bir fiyata satılması bekleniyor. NovodeX'in yeni nesil Unreal motoruna dahil edileceği biliniyor. Bu fizik motorunu kullanacak ilk oyunlar; Ghost Recon 3, RoN: Rise of Legends, City of Villains ve Arena Online.

PhysX ve NovodeX'le ilgili tüm merak ettiklerimizi sorduktan sonra geriye bir soru kalmıştı: PhysX kartımız yoksa NovodeX destekli oyunları oynayamayacak mıyız? Neyse ki AEGIA'nın cevabı içimizi rahatlatıyor. NovodeX motoru tamamen ölçeklendirilebilir bir yapıda. PhysX kartımız yoksa oyun gelişmiş fizik özelliklerini kapatıyor ve daha basit, diğer bir deyişle günümüz fizikleriyle oyunları oynayabilmemizi sağlıyor. Yani 299\$ bayılmadan da Rise of Legends oynayabileceksiniz. Tabii içimize de oturuyor.



SHUTTLE XPC SB861

Üretim: Shuttle www.shuttle.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 365\$ +KDV

Şık, Sessiz, Gelişmiş... Kusursuz Bir Mini PC

Shuttle öncüsü olduğu Mini PC pazarında liderliği kimsele bırakmaya niyetli gözüküyor. XPC serisinin son üyesi SB861 ise Mini PC'lerde çitayı bir parça daha yükseltiyor. Öncelikle sistemin teknik özelliklerine bir göz ata-



Artılar: Gelişmiş teknik özellikler, şık ve sesiz tasarım
Eksiler: Yok

lım. i915G çipsetine sahip barebone sistemi Soket 775 Pentium 4 ve Celeron D işlemcileri destekliyor. 2 DIMM slotuna 2GB'a kadar bellek takılabilen SB861, ekran katları için bir PCI-X'e ek olarak bir de PCI slotuna sahip. Sistemin üzerinde entegre 8 kanal destekli ses kartı ve Gigabit Ethernet var. Anakart üzerinde 4 seri ata portu bulunsa da sadece 2 sabit disk ve bir optik sürücü takılabilir. Ama bunlar bir Mini PC için fazlasıyla yeterli. SB861'in arka panelinde 2 USB ve bir Firewire portu var. Ancak sistemin ön tarafı daha zengin. Ön yüzün her iki tarafında yer alan panellerde tüm formatları destekleyen 8-in-1 kart okuyucu, 2 USB portu, kulaklık ve mikrofon girişleri bulunuyor.

Teknik özellikler konusunda SB861'in hiçbir eksiği olmasa da çarpıcı yanı kesinlikle bu değil. Onu diğer XPC'lerden ayıran iki önemli özelliği var. Birincisi sistemin iç yapısının bugüne kadar Shuttle'ın çıkardığı en başarılı tasarım olması. Yeni tasarımın en güzel yanlarından biri kasanın en tepesine yerleştirilen sabit disk yuvalarına çok kolay disk takıp çıkarabilmeniz. Ayrıca RAM ve PCI yuvalarına ulaşmanızı engelleyen hiçbir parça yok. Gerçi işlemci takıp çıkarmak için hala sistemi dibine kadar parçalamanız gerekiyor ama diğer bütün parçalar çok kolay takılıp çıkarılabilir. Tasarım kasaya bileşen ekleyip

çıkarmayı kolaylaştırmasının yanı sıra sessiz ama çok etkili bir soğutma sistemine sahip. Kasanın içinde biri ön biri arkada sadece iki fan buluyor. Bunlar oldukça sessiz fanlar. Öndeki fan dışardan aldığı havayı işlemcinin üzerindeki oldukça büyük pasif soğutucuya üflerken güç kaynağının arkasında yer alan fan içerideki sıcak havayı güç kaynağının içinden geçirerek dışarı atıyor. Böylece kasanın bütün bileşenleri yeterince soğumuş oluyor.

SB861'in ikinci ve bence daha da önemli olan özelliği çok şık tasarımı. Gerçi ebat olarak XPC serisindeki bazı modellerden daha iri. Ama bence tüm XPC'ler içinde en şık olanı. Ön panelde bulunması gereken port ve düğmeler yanlara alındığı için beyaz ön yüzü çok temiz bir görüntüye sahip. Optik sürücü yuvası ön tarafa uygun bir kapağın ardına saklanmış. Bunun hemen üzerinde bulunan ince açıklıkta ise uzun bir mavi ışık bulunuyor. Power On ve HDD Led göstergesi olarak çalışan bu ışık özellikle loş ortamlarda SB861'in daha şık görünmesini sağlıyor.

Rakip firmaların Mini PC'lerini multimedia cihazına çevirme eğilimine karşın Shuttle hala daha sade ve fonksiyonel barebone sistemler üretmek de kararlı. SB861 ise tüm seri içinde hem tasarım, hem sessiz çalışma hem de teknik özellikleriyle en başarılı sistem.

MATSUNICHI GO-FR33

Üretim: Matsunichi www.matsunichi.com.tr İthalat: Mascom www.mascom.com.tr Fiyatı: 145\$

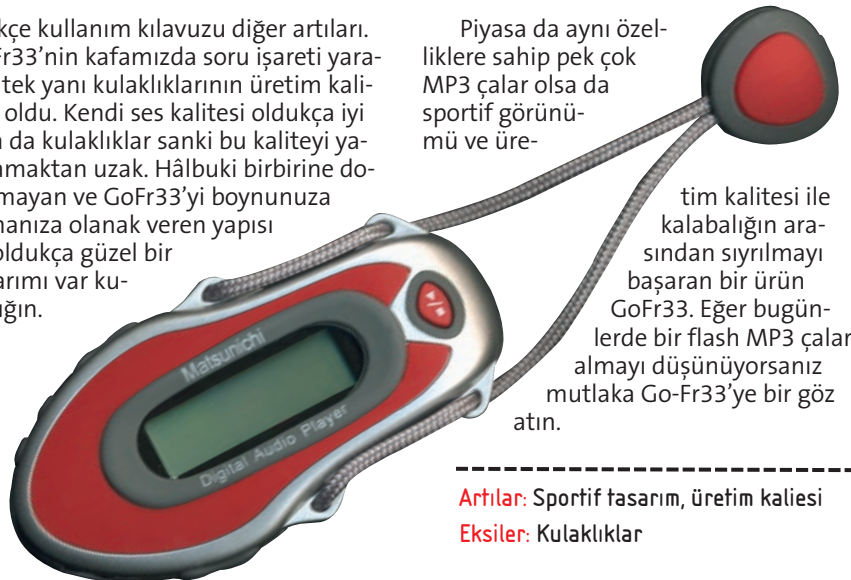
Yeni Bir Marka Yeni Bir MP3 Çalar

MP3 çalar bolluğuna yeni bir marka eklendi. Hong Kong merkezli Matsunichi pek çok modelle piyasaya girerken biz de bunlardan en hası GoFr33'e bir göz attık. Hong Kong geçtiğimiz yıllarda Çin'e bağlansa da ürün kalitesi olarak ülkenin gerisinden hala önde görünüyor. 512 MB kapasiteli bu flash MP3 çalarda bunu görmek mümkün. Şık ve sportif bir tasarıma sahip olan GoFr33 sağlam ve kaliteli görünüme sahip. Oldukça küçük olsa da ihtiyaç duyulan tüm bilgilerin sığıdığı geri aydınlatmalı likit kristal ekranı, kolay ulaşılabilir yumuşak plastikten düğmeleri, ses kayıt ve FM radyo özellikleri ile oldukça tatmin edici bir ürün GoFr33. Tek AAA kalem pille 10 saat müzik çalan cihazın USB 2.0 bağlantısını kullanması ve detaylı

Türkçe kullanım kılavuzu diğer artıları. GoFr33'nin kafamızda soru işaretleri yaratan tek yanı kulaklıklarının üretim kalitesi oldu. Kendi ses kalitesi oldukça iyi olsa da kulaklıklar sanki bu kaliteyi yalamaktan uzak. Hâlbuki birbirine dolanmayan ve GoFr33'yi boynunuza asmanıza olanak veren yapısı ile oldukça güzel bir tasarımı var kulaklığın.

Piyasa da aynı özelliklere sahip pek çok MP3 çalar olsa da sportif görünümü ve üre-

tim kalitesi ile kalabalığın arasından sıyrılmayı başaran bir ürün GoFr33. Eğer bugünlerde bir flash MP3 çalar almayı düşünüyorsanız mutlaka GoFr33'ye bir göz atın.



Artılar: Sportif tasarım, üretim kalitesi
Eksiler: Kulaklıklar

Teknik Servis



Bu ay saydım Teknik Servis'e gelen mektupların tam altı tanesinde donanım sorunlarınız yüzünden deliye döndüğünüzden bahsedip bilgisayarınızı parçalamak veya camdan aşağı atmaktan bahsediyorsunuz. Yaz gelmiş, okullar tatile girmiş, çalışanlar ya tatile çıkmış ya da hazırlığında... Bu ne şiddet bu celal arkadaşlar? Biraz rahatlayalım ya, bir yaz rehaveti sarsın her yanımızı, hayata daha sevgiyle bakalım, kendimizle ve sistemlerimizle barışalım. Kırıp dökmekle, yapmasanız bile bununla tehdit etmekle donanım sorunu çözüldüğü ne zaman görülmüş?

HDTV'SİZ PS3 OLUR MU?

Merhaba Tuğbek, ben Ferhat sana bir sorum olacak.

SORU Ben PS3 çıkınca almayı düşünüyorum ama Haziran sayınızda PS3'ün HDTV'lerde çalışacağını söylemişsiniz. Acaba bu meret normal, yani analog TV'leri de destekleyecek mi. Bir de tahmini fiyatı ne olacak. Şimdiden teşekkür ederim iyi çalışmalar dilerim.

Ferhat Fettahoğlu

Selam Ferhat,
Biz de PS3'ü heyecanla bekliyoruz ama bizde de HDTV yok. Ne yapacağız nerden alabiliriz bilemiyorum valla. Geçen gün Doğubank'ı altüst ettim

bir tane bile
1080p destekli gerçek

HDTV bulamadım. Ama panik yapmaya gerek yok. Çünkü

elimizdeki PlayStation 3 resimlerinin de gösterdiği üzere PS3'ün arkasında iki dijital (HDMI) ve bir analog (AV Multi) çıkış var. Eğer HDTV'in yoksa bile PS3'ü kullanabilirsin. Tabi bu PC oyunlarını 1600x1200 çözünürlükte oynamak varken 640x480 çözünürlükte oynamaktan farksız.

Bu arada HDTV almayı düşünen herkesi tekrar uyaralım. PS3'den tam performans almak için HDTV'lerin gerçek 1080p desteği olması gerekiyor. Ürün özelliklerinde desteklediği çözünürlüğü kontrol edip 1920x1080 olduğundan emin olun. Mesela benim gözüme kestirdiğim bir bebek var. 92 ekran 1080p destekli bir LCDTV, BenQ DV3750. Google'ın Froogle servisinden aratıp bakabilirsiniz. Gerçi tuneri yok ama bir uydu alıcı taktınız mı her şeyi tamamdır. Amerika'da 2.000\$ fiyatı ama bize gelene kadar bu yeni vergilerle 3.000\$'ı geçecek herhalde.

64-BIT WINDOWS NEREDEN BULUNUR?

Merhabalar, nasılsınız? Aklımda bazı sorular var, yardımcı olursanız sevinirim. Umarım sorularımı saçma bulmazsınız.

1) Sizce AMD64 mü yoksa 64-bit bir Pentium mu? Fiyatlarının birbirine yakın örneğin P4 630 ile AMD64 3200 ama biri 3GHz diğeri 2GHz, P4 daha iyi değil mi?

2) 64-bit işlemci almak şu an sorun yaratır mı, yani benim bildiğim daha hiç 64 bit için bir program yok. Herhangi bir sorun yaşar mıyım?

3) 64-bit Windows XP, kutuda satılmıyormuş, nasıl alıcam?

4) Acaba şu aralar 64 bit destekli bir oyun var mı? Çıkacak mı, benim bildiğim sadece Far Cry'nin yamalı hali var. 64 bit, oyunlarda nasıl bir farklılık sağlayacak?

5) PCI-X ile AGP ekran kartları arasındaki fark ne? Yani hangisi daha iyi?

6) Fiyatı 200 dolar civarında beğendiğin bir ekran kartı var mı?

7) Yeni anakartlar üzerindeki çift kanal bellek yuvalarının ne özelliği var?

Sorularıyla sizi sıktığım için özür dilerim, şimdiden teşekkürler.

Sinan Yirmibeşoğlu

Selam Sinan,
Soruların saçma değil tam tersine iyiler. Zaten saçma olan sorularla Teknik Servis'in değerli sayfalarını harcamıyoruz. Tamam, bazen çok eğlenceli bulduğumuz saçma sorular olursa

onları yazmadan edemiyoruz. Ama eğlendiğimize göre bu da sayfa kaybı olmaz değil mi? Neyse gelelim sorularına.

1) Bu tip soruları hiç sevmediğimi biliyorsunuz. Intel mi AMD mi, ATI mı NVIDIA mı? Hatırlarsan Mart ayında oldukça geniş bir işlemci yazısı hazırlamış ve 64-bit işlemcilerle ilgili her şeyi anlatmıştık. Sanırım sen o yazıyı kaçırmışsın. Eğer 64-bit'e geçmeyi düşünüyorsan öncelikle o yazıya göz atmanı tavsiye ederim. Gelelim model isimlerini verdiğin işlemcilere. AMD64'ler teknoloji olarak bir parça daha iyiler. Ancak 64-bit Pentium 4'lerde 2MB ön bellek varken 939-pin AMD64'lerde sadece 512KB ön bellek bulunuyor. Bu yüzden bu iki işlemciyi aynı fiyata bulursam Pentium 4'ü tercih ederim.

2) Hayır hiçbir sorun yaşamazsın. Zaten Intel tüm işlemci serisini 64-bit'e geçirdi bile. Bugün için 32-bit bir işlemci almak kötü bir yatırım olur. 32-bit'lik yazılımlar da 64-bit'de sorunsuz çalışıyor.

3) Tam ve doğru ismi ile Windows XP Professional x64 Edition kutulu olarak satılıyor. Ancak henüz Türkçe sürümü hazırlanmış değil. Bu yüzden bulamamış olabilirsin. Microsoft Haziran ayında dil paketlerinin hazır olacağını söylüyordu ama henüz bir ses çıkmadı. Ancak Microsoft web sitesinden (microsoft.com/x64) İngilizce WinXP Pro'yu 64-bit sürümü ile ücretsiz değiştiriyorlar. Temmuz sonuna kadar sürece olan değişimde Türkçe sürümü yeni İngilizce x64 ile değiştirebiliyor musun ve Türkiye'ye değişim yapıyorlar mı bilmiyorum. Zaten bilgisayarın markalıysa yani Windows'u ayrı olarak almamışsan bu değişimi bilgisayarın aldığın firmadan yapman gerekiyor (ben de bu yüzden değişemedim).

Bu durumda önce firmaya danışmakta fayda var. Eğer Windows XP Professional'a sahip değilsen yeni x64 sürümünü satın alman gerekiyor. Eğer bekleyemem, uğraşamam diyorsan aynı web sitesinden x64 sürümünün 4 aylık ücretsiz deneme sürümünü indirip kullanabilirsin (550MB). Bu arada x64'e geçmeden önce bütün donanım sürücülerinin 64-bit sürümü olduğuna emin ol. Çünkü eski 32-bit sürücülerini artık kullanamayacaksın.

4) Maalesef henüz 64-bit oyunlardan ses seda yok. Bunun iki sebebi var: Birincisi 64-bit desteğine sahip bir oyun yaparsan içine daha fazla yapay zekâ, fizik, obje koyacak daha büyük haritalar geliştireceksin ki bir anlamı olsun. Bu da fazladan emek vermek demek. Ama asıl



SANALDAN GERÇEĞE

Avaz Avaz



Türk avangart rock'ının öncü gruplarından Replikas, üçüncü albümleri "Avaz"ı

sıkardı. Öncü dedim ama bu gruplar zaten bir elin parmaklarını geçmiyor, neyse ki hepsi de iyi müzik yapıyor Babazula ve uzun süredir sesi soluğu sıkılmayan ama hakkında "geri dönüyor" söylentilerinin delastığı Nekropsi gibi. Replikas'ı ikinci albümleri "Dadlaruhi" ile keşfettim ve bırakamadım bir türlü. Dadlaruhi, elektronik tınılar taşıyan, ses efektlerini yerinde kullanan, tuhaf duygular uyandıran orijinal bir albümdü. Karşılaştırmak gerekirse, Avaz, sound açısından rock'a daha yakın. Sözler ve vokal bu sefer daha ağır basıyor. Ama

Replikas'a özgü "derin" melodik yapı halen mevcut. Albümün ilk parçası "Gece Kadın Rahatsız Etmiyor" için Ali M. Demirel tarafından çekilen video şu sıralar mühtelif kanallarda oynamakta. Replikas, dinleyerek dışarıya gruplardan. İlk seferde "O-1" ve "Dayan" kulagıma takılmıştı ama şimdi "Ömür Sa-yacı" ve "Deli Halayı II" loop ediyor masabistimde. Avaz'ın konserleri başladı. Albümün yanı sıra Replikas'ı canlı izlemeniz de siddetle tavsiye edilir, özellikle yeni bir şeyler arıyorsanız (www.replikas.com).

Dünyalar Savaşı



Geldi gelecek, teaser'lar, fragmanlar derken, Dünyalar Savaşı (War of the Worlds) gerçekli bir şekilde vizyona girdi. Ünlü bilimkurgu yazarı H.G. Wells'in aynı adlı romanından ilk kez 1953 yılında sinemaya uyarlanan Dünyalar Savaşı, Steven Spielberg'in yönetmenliğinde yeniden başlıyor.

Roman aslında çok eski. Üzerinden yüz yıllı aşkın bir süre geçmiş. Okumadıysanız bile oyununu oynamış olabilirsiniz. Olay, Marslılar'ın Dünya'yı işgal etmesi üstüne kurulmuş. Ayrıca herhangi bir nedenleri veya anlaşmaya niyetleri

olan da yok adanların. Amaçları sadece ve sadece insan türünün kökünü kazımak ve insan medeniyetine son vermek. Böyle bir girişten sonra insanın aklına ister istemez, "Amerikan baskarı yine saklanıp gezegenimize uzanan art niyetli uzaylı uzantılarına roketleri sallıyor mu?" sorusu geliyor ve ikinci bir "Kurtuluş Günü" düşünösesi yüzümüzü eksitiyor. Neyse ki bu sefer durum farklı. Bir kere Marslı falan yok. David Koepf senaryoyu yazarken, "Mars'a gittik ve herhangi bir canlıyla karşılaşmadık" diye uzaylı türün memleketini his kucalamıyor. Bunun dışında kahraman Amerikan baskarı yerine işçi sınıfından bir Tom Cruise ve ailesini koruma mücadelesi ötek noktasi. Üstelik Cruise, sandığı zın aksine "cool" bir karakterden ziyade esinden boşanmış, alkol problemi olan bir "kaybeden" rolünde. İnsanların uzaylılar karşısındaki tüm dehşetini ve sarsızlığını, Cruise ve ailesinin gözünden aktarmak dramatik etkiyi güçlendiriyor. Ayrıca Spielberg, basket-

lerden sağma sapan resim manzaraları göstermek yerine sadece New York ile ilgilenecek tempoyu düşürüyor, dik-katleri dağıtmıyor. Kitaba yer (İngiltere) ve zaman (Viktorya dönemi) yerine duygusal asırdan bağı kalmamın çok yerinde bir yaklaşım olduğunu da söylemek gerek.

Dünyalar Savaşı bir Spielberg filmi ve görsel asırdan kesinlikle mükemmelli-yetisi. Hiçbir masraftan kaçınılmamıs ve dev usayıkların New York'u yene bir etmesine izin verilmis. Zaten dünyanın en büyük hayalperestinin bizi hayal kırıklığına uğrattığı düşünölemezdi.



Seyir 2

Taa aylar önce bir dergiden bahsetmiştim Seyir adında. İşte o derginin en sonunda ikinci sayısı çıktı. Bahsesehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi Öğretim elemanlarının çekirdek kadroyu oluşturduğu Seyir, bu sayısında "Küreselleşme ve Sinema"ya odaklanıyor. Bu ağır dosya konusunun yanı sıra Waking Life İzlemek, Seyir'inin El Kitabı, Aksiyonda Game Noir, Tanrı'lık Film Afislerinin Tanınmadık Yüzü Üzerine: Emrah Yücel (en son "Kingdom of Heaven"ın afisini tasarlayan meşhur grafik tasarımcımız) gibi farklı makaleler ve denemeler de yer almakta. Seyir bir sinema dergisi ama popüler olanlarla karıştırmamak gerek; daha çok sinemayla entellektüel boyutta ilgilenenlere tavsiye edilir.

Batman Yeniden



En son Batman serisi d'örtlemis ve Tim Burton'ın çektiği fantastik ilk iki film haris hatizalarda tatsız bir anı olarak kalmıstı (Araya gireyim. Bilmem şu sahneyi hatırlar mısınız: Dördüncü filmde miydi neydi, Batman gitarıdan sağır sağır kötü adam Arnold'ın yanına dalar-ken o müthiş repliği söylemişti "Merhaba, ben Batman" ... Hadi ya! Biz de kapıyı Hüsmen ağa şöpleri almaya geldi sandıydık! Aslında ikinci filmde Penguen'in maymunluklarıyla başlamıstı gözümdeki d'örsü ama o an gerçekten bitmişti Batman filmleri benim için - Blaxis) Ve şimdi Batman yeniden başlıyor, hem de Memento ile büyük bir sıkıs yapan Christopher Nolan

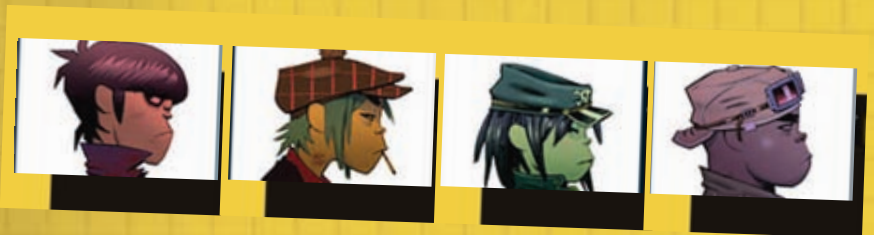
Sanal Goriller

Yaklaşık dört yıl önce, kendilerine Gorillaz diyen dört tuhaf tip, anime videolarıyla müzik kanallarını adeta istila etmişti; özellikle "Clint Eastwood" şirkince, kimse ekran başından ayrılmıyordu. Peki kim vardı bu gizli karakterlerin arkasında? 2D, Noodle, Russel ve Murdoc kimlerin temsiliydi? Yoksa tamamen sanal mıydı? Grup bir süre gizimini koruduktan sonra dedikodular başladı: "Abi vokal acayip Blu'ünkine benziyor..." Vokalin benzetmekle kalmayıp, brit-rock grubu Blu'ün sesi ve her şeyi olan, Damon Albarn'ın ta kendisi olmasıyla Gorillaz'ın fayası ortaya çıktı. Gorillaz toplama bir proje grubuydu. Farklı tarzlardan gelen isimler sayesinde

gibi geniş bir yönetmenle. Batman Begins projesi, Darren Aronofsky'nin Batman Forever'i ile aynı zamanda gündeme geldi ama Forever konsept aşamasından öteye geçemedi. Batman Begins, inanılmaz bir kadroya sahip; başrolde Christian Bale (yeni Batman ve aynı zamanda Bruce Wayne) olmak üzere, Liam Neeson, Rutger Hauer, Gary Oldman ve Morgan Freeman baba isimlerden.

Bu sefer Batman en basından başlıyor, tabii hikayemiz aynı: Küçük Bruce, ailesinin hırsızca katledilmesine tanık olur. Öfkesini dindirmek ve hayatın sırlarını keşfetmek için dünya turuna çıkar. Bu tur sırasında her türlü fiziksel ve ruhani eğitimden geçer. Ducard (Nesson) adında gizemli bir yabancı bizimkine hem akıl hocadır, hem de antrenörük yapar (usta-şekirge hesabı). Artık Bruce Wayne, Batman olmaya hazır-

dır. Yeni fayası ve egosuyla Gotham'a döner. Yalnız Gotham zıvanadan sıkılmış; suç selvi sarmış, polis kuvvetleri çaresiz kalmıştır. Wayne holding bile topluma hizmet amacından iyice uzaklaşmış, paranın esiri olmuştur. Kısacası kahramanımız her iki cephe de savaş vermek, bir yandan da ince işleri ihmal etmemek zorundadır... Katie Holmes'un esas kadını oynaması (Kim Basinger'in yerini hayatta tutamaz) ve Batmobil'in fiyten bozma şok hantal bir tasarıma sahip olması, filmi izlemekten rahatsızlık verenlerden. Gersi sırf bu kadar sağlam oyuncuyu bir arada görmek için bile bu filme gidilir. Yönetmenin bir Batman fanatigi olması da motive edici detaylardan. (Sona iliseyim: Hafta sonu gittim Batman Begins'e, bir sonraki filmi merakla bekler oldum. Film iyi - Blaxis)



de, grupla aynı adı taşıyan albüm hip-hop ile punk arasında gidip geliyordu. Daha sonra bu dört tekinsiz eleman birden ortadan kayboldu ve ister istemez grubun tek seferlik olduğu yönünde söylentiler başladı. Ama birkaç ay önce çıkan "Demon Days" ve albümün ilk hiti Feel Good Inc. mütezem videosuyla Gorillaz'ın geri döndüğünü haber verdik hem de eskisinden daha sağlam bir şekilde! İlk izlenimlerim bu albümün daha melankolik

ama bir o kadar da eğlenceli olması. Parsalar çok daha ritmik ve sound bakımından çok daha temiz. Daha fazla bilgi ve hatta grup elemanlarıyla takılmak için www.gorillaz.com adresine girin derim. Bu adres sizi grubun sözde yaşadığı apartmana götürecektir. Artık arabla yeni yeteneklerin seçmelerine mi katılırsınız yoksa Gorillaz süpermarketinden alışveriş mi yaparsınız, orasına karışmam.



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Hani Nasrettin Hoca'nın bir fıkrası vardır: Bir ziyarete gider. Üzerine gayet pahalı bir kürk giymiştir. Herkes kürküne itibar ederek onu zengin sanır ve türlü ikramlarda bulunurlar. Tavırlarının bundan kaynaklandığını fark eden hoca da en sonunda "Ye kürküm ye" diyerek pilava kürkünü daldırır. "Hocam sen ne yapıyorsun?" diyenlere ise; "İtibar onun, ziyafet ona, o zaman ye kürküm ye" der.

İşte bu tip tavırlara o kadar çok rastlarız ki... İnsanların kim olduğunu, aslında sizin de onlar için kim olduğunuzu gayet net ortaya çıkartacak bir denemidir bu. T-shirt giydiğinizde taksi şoförü size "abi" diyerek hitap eder. Takım elbise giydiğinizde ise bir anda "beyefendi" olursunuz. Bunun benzeri geçenlerde ba-

YE KÜRKÜM YE

Paranın gücü, oyunun çekiciliği.

şımaya geldi. Aslında yerin ismini şiddetle vermek istiyorum ama "Basının gücünü kullanıyor" demesin diye bunu yapmayacağım.

Müşteri olarak gittiğim bir yere bu kez bir işle alakalı olarak görüşmeye gittim. Her zaman etrafımızda garsonların cirit attığı (grupla gidince cirit atıyorlar tabii), mekân sahibinin hatırımızı sorduğu yerde, bu defa mekân sahibi benimle direkt olarak görüşmedi bile. Ne değişmişti? Çok basit, para görmemişti! Ne oldu? Öfkelenerek çıktım gittim. Bir daha oraya ne ben giderim, ne de arkadaşlarımı gönderirim. Ayrıca elimden gelen tüm olumsuz reklâmı da yaparım. Çünkü samimi değilim. Esnaf olmak yalnızca para ile konuşmak değildir. Bazen gerekirse müşterinizden para bile almazsınız. Hata yaparsanız bunu kapatmak için üzerine bile vermeniz gerekebilir. Çünkü bir restoran işletiyorsanız, orası konumu kadar "fısıltı gazetesi" ile oldukça para kazanır. Üstelik müşteri kalitesini koruması da bu gazetenin yayın yaptığı insan kitlesiyle alakalıdır. Düşünün bir: Sırf güler yüzü ve samimiyeti yüzünden kendinizi evinizde hissettiğiniz yerler hep listenizdedir öyle değil mi?

YAZIN TAM ORTASI

Temmuz tam mevsim ortası. Şortlar, t-shirt'ler çoktan çıktı. Hatta evde don atlet gezme zama-

nı geldi. Ama aranızdan bazıları yazlığa bile PC'lerini götürmeyi düşünüyor. Hatta oyun oynamak için lap top alanlar var. Çünkü bazı kaliteli oyunlar yaz sonunu beklemiyor. Üstelik sınavlar ve okul da bittiği için bol bol zaman var artık. Ama birden neyi fark ettiniz? Bütün kış oturmaktan popo, göbek büyümüş di mi? Üstelik onları açmanın da tam zamanı (bi Dakka, göbeği anlarım da, popoyu açmanın niye tam zamanı ki?! – Blx). Açın gitsin boş verin. Hatta o göbeğin üstüne bir de çerez yerleştirin. Bakın o zaman ne güzel oluyor. Denize atlarken bombalama yapın. Dans edecekseniz partnerinizi göbeğinize yapıştırın gitsin yaaa!

Farkında mısınız, kilolu insanlar daha neşeli olur. Çünkü hayatı daha kolay ti'ye alırlar. Gü-lün gitsin Allah aşkına! Ama ne olur tatile giderken yanınıza; PC, PS falan almayın. İnatla "oyun oynayacağım" diyorsanız Nintendo'nun, Sony'nin el konsolları var. Onlardan kapın bir tane taksitle. Ya da cep telefonunuza oyun yükleyin. Böylelikle istediğiniz her yerde oynayın. Ama o kocaman aleti yükleyip götürmeyi ya! Onun kaplayacağı yere kendinizi koyun. Hem biraz oyundan uzak kalmak iyidir. Hani sevgililer ayrı kalınca birbirini daha çok özler ya, ben bu yaz Mary (PC'min adı) ile beraberim. Tatil falan yok bana. Sizin yerinize bol bol oyun oynayacağım. Ama siz PC'lerinizi yanınıza almayın. WoW'a devam.

Eğer ısrarla oyun oynayacağım diyorsanız o zaman Imperial Glory'i kaçırmayın. Total War serisinin devamı resmen. Üstelik deniz savaşları da var artık. Bunun yanında kitap, kaset ne varsa bir tarafa gömün arkadaşlar. Tamam, kadın dergilerindeki "yaza hazırlık rehberi" gibi oldu ama siz bunu "oyuncunun yaz rehberi" gibi düşünün. Hatta böyle bir dosya konusu mu yapsak sevgili Yazı İşleri Müdürüm ne dersiniz? Kapağa da arkada Hawai manzarası, önde tüm editörlerin deniz kıyafetleriyle olduğu bir fotoğraf koyarız. Boyner'den de sponsorluk alırız??? Hatta sağda solda bikinili kızlar da olur. Konu mankeni olarak canııııııımm.

İki ayrı köşe yazısı yazmaya devam ediyorum.



▼ Şişmanlık güzeldir, boş verin.

KESİK KESİK

Daha yüksek sesle konuş, ya da artık sus en iyisi...

Kulaklarını ve gözlerini kaldırmış gökyüzündeki yıldızları dikkatle inceleyen bir sürü budala. Akıllarında bir büyük soru, evrende yalnız mıyız? Devamlı bin türlü olasılık hesabı yapıyor kimisi, kimisi de antik metinlerde şifre arıyor deliler gibi. Bazıları renk tayfi analiziyle meşgul, bazıları eski piramitlerin altında uzay gemisi kalıntısı bulma peşinde. Ahmaklar, ahmaklar, ahmaklar. Evrende yalnız değiliz ki biz. Bizim yalnızlığımız yeryüzünde, birbirimizle...

Eski bir motorum vardı bir zamanlar, sonra birilerine sattım onu. Külüstür birşeydi. Ama hayatımdaki tek külüstür şey değildi. Nerede olduğunu biliyorum. Aşağı yukarı. Sanırım gidip onu geri alacağım. Merdivenlerden çıkarıp odama koyacağım, altına da büyük bir naylon örtü sereceğim. Parçalayıp her parçasını tek tek temizlemek, iyileştirmek ve sonunda o yaşlı hurdyayı en azından gözlerimi acıtmayacak hale getirmek ne kadar vaktimi alır? Ne kadar çok alırsa o kadar iyi. Eller çalışırken akıl huzur bulur. Hiç olmadı iyice temizler, dekoratif bir hale getiririm. Hayatımdan bir kesit, salonun bir kenarında. Çoğu insandan çok daha fazla iz bıraktı bende, çoğu da iyi anılandı. Çoğu insanla kıyaslandığında...

Metal çağının çocuğu imişim ben, demir, bakır, çelik, titanyum, gümüş. Bunların parıltısı ve kulakta yankılanan tınısı hoş geliyor aklıma. Taş bloklar da iyidir, granitle duvar örme, obsidiyenle süslemek ve mermerle kutsamak. Ama çeliğin avuçlarımda bıraktığı o his yok mu, ısımla ısınan ve benim parçam haline gelen, onun yerini tutamaz. Belki de tekrar salona dönmeli ve eskisi gibi ağırlıklarla çalışmalıyım. Çok uzun zamandır yapmadım bunu. Çeliğin

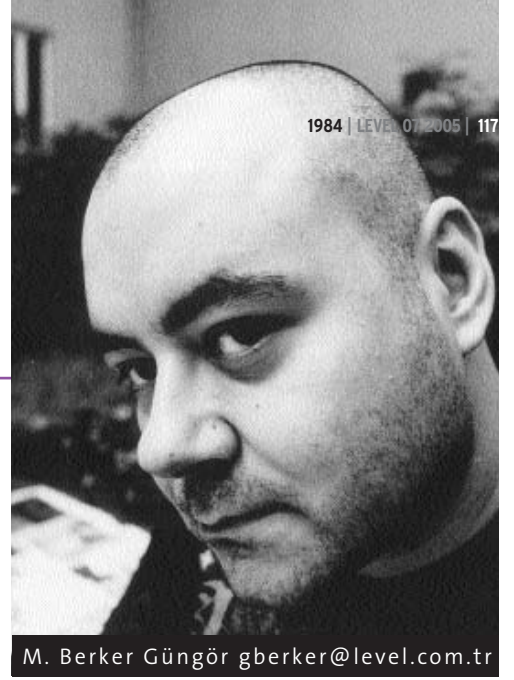
Evrende yalnız değiliz ki biz. Bizim yalnızlığımız yeryüzünde, birbirimizle...

çınlamasındaki tatmin ne de var ki? Conan iyi bilir bunu bak...

İnsanlara kızamıyorum, benim derdim bu işte. Durup durup patladığım zamanlar oluyor, ama uzun vadede kimseye kızamıyorum. Mutlaka haklıdır herkes kendince. Herkesin ihtiyaçları vardır. Herkes birilerinden işte öyle görüp öğrenmiştir. Adetleri şudur, inançları budur. Şartlar öyle gerektirmiştir. Vesairedir, vesairedir. Ama sonuçta herkes kendince illa ki haklıdır. İnsanlara kızamıyorum. Onlara kızabilmek için insandan daha üstün bir şey olmam gerekir. Ama değilim...

Birbirimizi zerre sevmiyoruz, farkındasınız değil mi? İnsan kolay kolay sevebilecek bir varlık değil zaten, kırk bin türlü huyu var. Yapabildiğimiz en iyi şey birbirimizi gırtlaklamamızı önleyecek ortak noktalar bulmaya çalışmak. Pek çok insan bu yüzden aynı saçma şarkıları birlikte söylüyor, aynı stadlara doluşup tuhaf oyunlara tezahürat yapıyor. Birbirimizden nefret ediyoruz. Ama muhtacız da, kim kendi apandistini alabilir ya da bilgisayarını imal edebilir ki? Yapanlar var, her ikisini de, ama sayıları çok az. Onların bile birşeyler için birilerine ihtiyaçları var. Tamamen kopup gidersek ölürüz. Bu yüzden sosyal bir türüz...

Sevgi, ümit, mutluluk, yok mu bunlar? Var, olmaz mı, var. Sorun şu ki, eğer reklamlara kanacak olursanız tabii, hayatınızın bunlarla dolu olması gerekiyor. Oysa sırf aynı gazozu tüketerek harcanan bir hayat olsa olsa ülser kazandırır insana. Fakat mutluluk altın gibidir mesela, yıllarınızı aynı derenin kumunu eleyerek geçirir, sonra elekte minicik bir ışıltı görüp aklınızı kaçırsınız. Bir anlık ışıltılar, işte o kadar. Yetmeli...



Sesini duyuramıyor musun? Belki de daha yüksek sesle konuşmalısın? Ya da belki susmalısın. Susmak erdemdir diyecek değilim şu saatten sonra. Ama şunu hesaba kat, belki de konuştuğun insanlar seninle ya da söylediklerinle ilgilenmiyorlardır. Seni anlamaya niyeti olan gözündeki bakıştan okur ruhunu, sözlere ne hacet? Niyetleri yoksa mı? Herkes seni anlayacak diye bir kanun yok, kendini kasıp duracağına işine gücüne bak. Kendine yapacak birşeyler bul. Oturup ağlayınca da anlamaz seni anlamayacak olan. Kimse de pişman olmaz seni dinlemediği için. Ben görmedim olanını. Dedim ya, her birimiz kendimizce haklıyız.

Taş muhafızların yanan bakışları altında, seni saran mermerlerde bir silik ayak izi ve bir soluk dua fısıltısı bıraktım, minnet duyguları yüreğimi yakarken. Artık o mermerler kadar ölümsüzüm en azından, senin kadar olamasam da...





Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

PC OYUNLARININ MUHTEŞEM DÖNÜŞÜ

Biz ölüyor mu derken o şaha kalkıyor...

sa PC oyunları geri mi dönüyor-
du? Hellgate, Rise of Legends,
Alan Wake, Prey... Önümüzdeki
iki sene PC'lerimizi şenlendirecek
o kadar çok yeni ve harika oyun
var ki.

yan grafikler monitörde can sıkıyor. Üstelik
konsol oyunlarında yapay zekâ ve fizikler çok
zayıftı. Ama yeni nesil konsollarla birlikte kon-
soldan PC'ye geçen her oyuna ağzımız açık ba-
kacağız. Konsollardan gelen oyunlar fizikten ya-
pay zekâyâ kadar tam olacaklar.

Evet, belki PC oyunları az satmaya devam
edecek. Ama PC'lerimizde bizi doyuracak kadar
güzel oyun olduktan sonra bu kimin umurun-
da. Biz aman PC'ler en popüler sistem olsun
kapisinde değiliz. Tek korkumuz gelecekte
PC'de oynayacak oyun bulamamak.

Tüm bu gelişmeler olurken diğer yandan
yıllardır PC'ye oyun tasarlayan ustalar PC'ler-
den desteğini çekmiyor. Will Wright, Bruce
Shelly, Sid Meier, Peter Molyneux... Bütün bu
oyun tasarımcıları hala en güzel oyunları yapı-
yorlar ve bu oyunları önce PC için yapıyorlar.
Evet, artık konsollar için de oyun yapıyorlar
ama PC'den vazgeçmeye hiç niyetleri yok.

BİLGİSAYAR SEKTÖRÜNÜN GELECEĞİ OYUNLARDA

PC oyunlarının geleceğini garantiye alan asıl
büyük gelişme ise donanım sektöründe. Artık
PC denen cihaz öyle bir noktaya geldi ki perfor-
mansı ondan beklenenin çok üzerinde. Bilgisay-
arında ofis programları kullanan, müzik dinle-
yip, film izleyen, video ve resim editleyen, arşiv
tutan, internete giren kısacası oyun haricinde
her şeyi yapan bir kullanıcı bugün aldığı iyi bir
bilgisayar ile rahatça 10 sene idare edebilir. Pe-
ki, kimse bilgisayarını değiştirmese donanım
üreticisi firmaların satışları düşmez mi? Bu du-
rum bütün bilişim teknolojisi sektörünü krize
sokmaz mı? Hemen hemen bütün büyük BT fir-
maları bunun bilincinde. Bu yüzden Intel, AMD,
ATI ve NVIDIA başta olmak üzere donanım fir-
maları oyun sektörüne destek veriyor, PC'ye
oyun geliştiren firmaları bilgi, donanım ve fi-
nansal açıdan destekliyorlar. Emin olun eğer
bütün oyun geliştiricileri PC'den vazgeçse bu
büyük donanım devleri oturur kendileri oyun
yaparlar.

Uzun sözün kısası biz PC oyuncularını daha
güzel günler bekliyor...

**Tek korkumuz gelecekte PC'de
oynayacak oyun bulamamak.**

YENİ NESİL PC'YE GÜLÜYOR

Elbette geri dönüyorlardı ve PC oyunlarının öle-
ceği korkusu gereksiz bir abartmaydı. Üstelik
PC oyunlarının geleceği eskisinden çok daha
parlak. Yanlış anlaşılmasın PC oyunları hala bü-
tün konsollardan az satıyor ve bunun değişece-
ği yok. Ama oyun endüstrisi PC oyunlarını daha
fazla destekleyecek bir yola girdi. Her şeyden
önce bir oyun geliştirmek çok zor ve pahalı bir
iş artık. Yeni nesil konsolların getirdiği yüksek
grafik ve oyun zenginliği daha fazla programcı
ve sanatçının çalışmasını gerektirecek. Bu yüz-
den gelecek senelerde yapılan her oyun bütün
konsollarla birlikte PC'ye de çıkmak zorunda.
Aksi takdirde kendilerini finanse edecek kadar
para kazanmaları çok zor. Bunun en güzel ör-
neği 6 platformda birden yayınlanacak olan
Godfather. Bir oyunun hikâyesini yazıp, harita-
larını ve modellerini tasarladıktan sonra neden
sadece bir platforma çıkarasınız? Piyasanın tü-
müne satmak varken neden sadece %30-%40
ile yetinesiniz? Eskiden oyunlarını PS2'ye çıkar-
makla yetinen firmalar artık bütün platformla-
ra ulaşmak zorunda. Square, Namco, Capcom...
Hepsi PC oyunu geliştirme peşinde.

Ama bir oyunun farklı platformlara çıkma-
sının bazı ciddi zorlukları var. Platformların yapı
farklılıkları bunun ilki. Özellikle Playstation

2'nin çok farklı bir sistem olması
geçmişte PS2 oyunlarının
Xbox ve PC'de pek görün-
memesine yol açıyordu.

Ama yeni nesille birlikte bu
değişiyor. Playstation 3 iş-
lemci, kuzey köprüsü, bellek
ve GPU'su ile bir PC kopyası
sanki. İkinci sorun perfor-
mans farklarından dolayı
konsollardan çevrilen oyun-
ların PC'lerde bir şeye ben-
zememesiydi. Bunun en gü-
zel örneği GTA: San Andre-
as. Televizyonda göz okşa-

Yıllardır PC oyunlarının hızla
konsolların gerisinde kalışını
izliyoruz. ESA'in verilerine gö-
re PC oyunları geçen sene
oyun piyasasının sadece
%15'ini oluşturdu. Üstelik bu
yüzde her geçen sene biraz
daha düşüyor. İşin kötü yanı
bu durum oyunların yapımcı-
larının da konsollara kayması-
na yol açıyor. Büyük stüdyolar
PC'ye sırt çevirip, konsollara
ağırlık veriyor. Bu yüzden
uzun süredir kendimize "PC
oyunculuğu ölüyor mu?" so-
rusunu sorup duruyoruz.

Bu sene E3'e giderken yine
geçen seneki vahim du-
rumla karşılaşmayı bekliyor-
dum. Dört bir yan konsol
oyunlarıyla dolu, PC oyunları
kenarda köşede sıkışmış kal-
mış, üstelik PS3 ve XBOX 360
yüzünden kimse onlara bak-
maz olmuş. Ama fuar alanına
girdiğim andan itibaren ken-
dimi PC oyunlarıyla çevrilmiş
buldum. Bu olabilir miydi yok-

▼ Şu ekran görüntüsüne bakın... PC'ler yeni nesil konsolların
gerisinde kalacak mı? Hiç sanmıyorum.





Buzdan hayaller...

Kim sayıyordu ardında bıraktığı dakikaları, kaç dakikaya bastı kaçarken, kaçını kırdı, kaçını atladı farkında olmadan... Nefes nefeseydi ufak çocuk. Daha hızlıydı buzu parçalayan adımlarının sesinden, daha hızlıydı kendisinden etrafındaki her şey. Kaçan o değildi sanki, kırık, oyuncak dünyasıydı; plastik bulutlar, birbirinin aynısı evler, evlerin bacasından çıkan hareketsiz dumanlar, renksiz ağaçlar, toprağa çakılmış insanlar... Bulanıktı her şey. Ve her adımında siliniyordu, her adımında kırılıyordu gökyüzünde asılı duran donuk dumanlar, boş evler... Nefes nefeseydi... Kaçıyordu hızla. Arkasında bıraktıklarından... Veya sadece kendisinden...

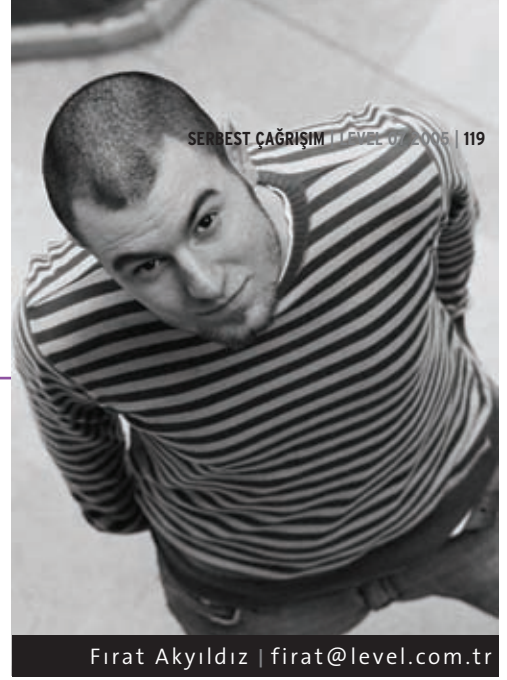
İki yana açtı ellerini Vosviddin, bir adım attı sonra. En az siyah kadar kaygandı dengesini bozmaya çalışan dev buz parçası; kırılması için donuk bir gülümseme yeterliydi. Neyse ki kimse yoktu ona yakın, biten oyununu bozuk gülüşüyle bozacak; düşmesine, kaybolmasına neden olacak. Yere bıraktı kendisini yavaşça, uçar gibi, ellerini kapatmadan. Buzdan karanlıktı gökyüzü; ne parlayan bir yıldız vardı beş köşeli, ne de yaşlı ay. Plastik, siyah bulutların ardına gizlenmişti ikisi de. Yıldızlar, ayın içindeydi; ay da yıldızların... Rüyayı bekleyen gözlerini kapattı, kimse görmedi. Uykuya daldı... Beyaz, kesik kesik yıldızlar çizdi gökyüzüne, iki eliyle arkasında sakladığı bitik düşünceleriyle; bulutları aldı yerinden, yıldızların arkasına koydu; buzdan hayallerini parçaladı kar tanelerini tutmak için, beyaza boyandı her taraf... İçinden geçti beyazın, çizgileri eritti... Ve araladı göz kapaklarını. Bıraktığı gibiydi gülümsemesi, değişen bir şey yoktu. Ne bir eksik, ne bir fazla; ne daha soluk, ne de daha yeni eskisinden... Yerinden kalktı dikkatlice, buzdaki kırık yansımalarını izledi uy-

Beyaz, kesik kesik yıldızlar çizdi gökyüzüne, iki eliyle arkasında sakladığı bitik düşünceleriyle; bulutları aldı yerinden, yıldızların arkasına koydu

kusuzluğuyla. Yüzüne dokundu; yumuk gözlerine, dağınık rüyalarına, uykusuzluğuna... Yansıması gibi, kırıktı. Ellerini iki yana açtı yeniden, kırık parçalarına basmadan ilerlemeye başladı onu çevreleyen dev kar tanesinin içinde.

Adımlarını sürükledi peşinden. Ve karıncalar gibi art arda yürüyen izlerini, düşüncelerini... Düşüncelerinin izinin çizdiği dağınık, yamuk çizgiyi takip etti yalnızca. Ya da yalnızca karıncaları... Yalnızca... Yavaşladı peşinden sürüklediği, taşımakta zorlandığı adımları, çakıldı olduğu yere. Bir nehir vardı karşısında, donuk. Her şey donmuştu, sadece nehir değil. Biri tutuyordu sanki zamanı ellerinin içinde, bırakmak istemiyordu. Dizlerini koydu buzdan toprağa. Kafasını nehre yaklaştırdı, yumuk gözlerini; durgun suyu izlemeye başladı. Plastik balıklar vardı yüzen, dalgalanan dev, plastik yosunlar... Elini koydu nehrin üstüne, balıklardan biri yaklaştı eline, yansıması gibi. Dondu gözleri Vosviddin'in, geriye çekildi. Donmuş bir taş parçasıyla buz tutmuş nehri karalamaya başladı; küçük bir ev çizdi kendisine, kesik çizgilerle; uzun, kararsız bir yol çizdi renksiz... Kimse görmedi ne yaptığını, kimse anlam veremedi ne yaptığının, kimse fark etmedi düşmemek için sakladığı gülümsemesini. Kalktı yerden Vosviddin, rüzgara çarpmadan. Yeniden gökyüzüne baktı, aynı renkteydi. Nehrin ilerisindeyse dakikalar vardı yere saçılmış. Yaklaştı dakikalara doğru; kırık birçoğu, çoğunu es geçti. Saymaya başladı tek tek, sırasını karıştırarak... Güneş doğdu göz alan, parlak kanatlarıyla, kayboldu ardından hızla, karardı her yer, hızlı çekimle sarıldı her şey ileriye, her şey yer değiştirdi köşe kapmaca oynar gibi... Yerinde duran tek şey buz tutmuş nehirdi... Vosviddin çakılı kalmıştı o plastik insanlar gibi, bir korkuluk gibi toprağa çakılmış; git gide uzayan, çizdiği çizgiyi siyaha boyayan gölgesiyle.

Bir ses duydu derinden; biri buzu parçalıyordu sanki adımlarıyla. Parmak uçlarında yükseldi, ne olduğunu anlamak için. Ufak bir çocuk vardı kaçan,



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

plastik ağaçların arasından. Nefes nefese kalmıştı. Koşmaya başladı Vosviddin arkasından, hızla, nefes nefese. Seslendi son gücüyle, kimse duymadı; devam etti koşmaya. Ufak çocuğun düşürdüğü dakikalara basmadan koştu peşinden. Dakikalarca, saatlerce... Nehre doğru sürükledi çocuk onu bir kez daha. İlk defa bu kadar çok yaklaşmıştı... Ama gitgide ağırlaştı adımları Vosviddin'in, bıraktı kendisini ilk defa... Ufak çocuk, nehrin üstündeki kesik çizgilerle çizilmiş evin içinden geçti kırarak; dengesini kaybederek nehre düştü, buz parçaları kadar donuk yüzüyle. Havada asılı kalan, yıkık, kesik çizgili evini izledi Vosviddin, hayal kırıklığıyla, yumuk gözleriyle. Ve nehre düşen, buz parçaları kadar donuk kendisine salladı elini...



INBOX & OUTBOX

Ne var ne yok bakayım okurcu kitlesi? Havalara ısındı, ben bunaldım. Şu Inbox bitsin, aynen eğer çantalarını doldurup su kenarı bir yere kaçarım, kralı gelse dinlemem! Neyse, bakalım neler düşmüş postaya...

ÖZENTİLERİN ÇAĞI

Selamlar oyun dergilerinin şahı LEVEL ve Berker abi. Aslında çok uzun süredir size mail atmak gibi bir gayem vardı, kısmet bu güne imiş.

Ben gerçek bir LEVEL müptelasıyım. Sizinle

tanıştığında ne bir bilgisayarı vardı ne de o zamanlar yeni piyasaya çıkan PS1'im. Ama yine de derginizi takip etmekten büyük zevk alıyordum. İlginçtir ki insan incelemelerinizi okurken o oyunu bizzat oynamış gibi hissediyor. Bu nedenle samimi ve yeri geldiğinde esprili mizacınızı kutlamak istiyorum. Geç de olsa 100. sayınızı da tebrik ediyorum. Siz piyasada oldukça okurlarınız da sizi yalnız bırakmayacak, aksine git gide artan bir okur kitleniz

ternette temel saygı kuralı insan gibi yazmak ise, yanlış düşünüyor da sayılmam hani. Işın kötü tarafı, düşünmeden edemiyorum acaba bu şahıslar iki tuşa basmaktan acizler mi, ya da iki tuşa basmaya üşeniyorlar mı diye. Belki önemsiz gibi görünebilir ama chat dili git gide günlük hayatımızda da karşımıza çıkmaya başladı. Bu yüzden ben kendi adıma elimden geleni yapıyor ve tüm arkadaşlarımı düzgün konuşmaya ve yazmaya davet ediyorum. Türk Dil Kurumunda çalışan biri falan değilim, fakat dikkatlice düşündüğünüzde durumun ciddiyetini anlayacağınıza eminim.

Değirmek istediğim diğer bir konu ise oyunların giderek ruhsuzlaştığı. Oyun yapımcıları artık eğlence faktöründen çok grafiklere ağırlık veriyor. Pariah örneğinde olduğu gibi, grafikleri güzel olabilir fakat vasat bir 'önüne geçeni vur' oyunundan başka bir şey değil Pariah. Sonuç olarak artık bilgisayar oyunlarından zevk alamaz oldum. Metal Gear oynarken senaryonun bir anda bana takla attırması, Jedi Knight oynarken ışın kılıcımın gücünü ellerimde hissetmem, Duke Nukem ile domuzcukları dinamitlerken hissettiklerin sadece mazide kalan birer kırıntı artık. Hiçbir yeni oyun o ya-

Merhaba Okan, lisanın sahip çıkman için ille de bir kamu kuruluşunda görevli olarak çalışman ve yarışmacılara başarılar dilemen gerekmez. Zaten bir lisan ancak onu konuşanlar sahip çıkabilir, geliştirebilir, yaşatabilir. Yoksa ne kanun para eder ne de polis faydası olur böyle kültürel konularda. Ama tabii ki bu çağ "kalabalıkların çağı" ve bilirsin, nerede çokluk, orada yokluk derler. Sürüler halinde yaşayan kitleler arasında karakter geliştirmek, birey olmak ve böylece kendi varlığının altını evrenin karalama defterinde çizip belirginleştirmek kolay değil. O yüzden karakersiz ve özenti kitlelere bir noktada kıyamıyorum da, yozlaşmak olgunlaşmaktan çok daha kolaydır ne de olsa. Hoş, ben bunları diyorum ama hiç mi yabancı lisan kullanmıyorum? Tabii ki kullanıyorum. Yabancı lisan öğrenmek bir insana farzdır. Böylece diğer kültürleri tanıyabilir, iyi ve kötü yanlarını öğrenebilir, sana düşman olanları bulup çıkarabilirsin. Unutmayalım ki Osmanlı diplomasisi özellikle yabancı dil öğrenmekten kaçıldığı için çöktü. Aynı hataları tekrar yapmanın anlamı var mı?

cevap

Neyse, bunu geçelim, gelelim oyunlara. Haklısın, grafikler son yıllarda belki de gereğinden çok daha fazla ön plana çıkar oldu oyun yapımında, ancak ya ne olacaktı ki? Teknoloji geliyor, imkânlar müsait ve unutmama ki insan görsel bir canlıdır, gözlerimiz en ağırlıklı kullandığımız algı kapılarımızdır. Ama bu demek değil ki bundan gayri her oyun paso grafik çalışacak, içerik olmayacak. Sağlam oyunlar kişiden kişiye değişir, ve her zaman bir ya da iki tane de olsa şana hitap eden oyun çıkacaktır. Ama her gün yeni bir oyun bekleme, malum yapılmaları zaman alıyor bu meretlerin. Mesela ben hevesle Elite 4'ü bekliyorum, o geldi mi beni en az altı ay unutum, galaksinin dibine vuracağım! Ahaleoy!

WE ARE ONE

Selam Berker abi ve tüm Level ailesi. Ben Kıbrıs'tan Baran. Bu mesajı atmadan önce yayınlanır mı diye çok düşündüm ama tüm editörlere mail atıp cevap almayınca bir kere daha şansımı deneyeyim dedim. İnşallah bu maili Temmuz sayısından önce okursun. Başlangıç olarak Level'i uzun zamandır okuduğumu söylemeliyim. Özellikle en sevdiğim tarafınız yazılarınızdaki içtenliğiniz. Okurken öyle dostça geliyor ki inanamazsın. Ayrıca kırtasiyecilerin de Level lafına bir alerjisi var (ayın 5-6'sına kadar Level istersen neredeyse küfrediyorlar). Derginizin hemen hemen her satırını (MMORPG sayfaları hariç) okuyan birisi olarak

Metal Gear oynarken senaryonun bir anda bana takla attırması, Jedi Knight oynarken ışın kılıcımın gücünü ellerimde hissetmem...

olacaktır. Aslında değirmek istediğim birkaç konu var, hangisinden başlayacağıma karar veremedim.

Öncelikle sanal alemde güzel Türkçemizin mahvedildiğini gördükçe nasıl cinnet geçirdiğimden bahsedeyim! Dilimizi öyle bir yamulttular ki şahit oldukça aklım duruyor. Türkçe'mize eklenen o yeni kelimelerden bahsetmiyorum bile! "Bro yaw g3ç3n bi manita kapattım warya fıştık walla görs3n öle bakarsın" gibi konuşan hiç kimse benden saygı beklemesin! İn-

şadıklarını hissettiremedi bana. Ama geleceğin neler getireceğini de bilemeyiz, umarım bir gün yapımcılar uyanır ve eskiden olduğu gibi oyuncuları eğlendirmeyi başarırlar. Fazla uzattım, artık keseyim. Hepinizin gözümde farklı bir yer olduğunu ve sizi ikinci ailem kadar sevdiğimi bir kez daha belirtmek isterim. 'Blx' Sinan abime, 'Karton' Burak'a, 'Pes' Fırt abi ve 'Koala' Tuğbek abime de selamlarını iletıyorum. Umarım tabirlerimden dolayı bana kızmazlar. İyi kötü günümde hep yanımda olan ve bunaldığım anlarda bana dostluk eden LEVEL dergisine canı gönülden teşekkürlerimi sunuyorum.

Okan Kara

yazılarınızın giderek daha geliştiğini söyleyebilirim (Senin ve Sinan'ın yazıları hariç. Bu kadar iyi bir şey daha ne kadar gelişebilir ki?). Neyse övgü faslını bitirelim yoksa bu yazı bir sayfa olur. İşte sorular (hepsi soru değil ama neyse):

1) Bazıları Half Life 2'nin multiplayer modu (deathmatch) olduğunu söylüyor. Var mı gerçekten? (Bende multiplayer modu yok da)

2) Şimdiye kadar yaşadığınız komik veya ilginç (SGA gibi) olayları bir dosya ile yazabilir misiniz?

3) Niye ekran kartları bu kadar pahalı? Bence bu fiyatların %40 fiyatında da kâr ederlerdi.

4) Bu arada senin ince ince köşende ve Inbox'ta insanların zihinlerine kendi düşüncelerini aşıladığını fark ettim. Gerçi iyi bir şey ama bunu en azından biraz daha çaktırmadan yapabilirdin.

5) Bu arada kendine Türkiye'nin ilk oyun dergisi diyen bir dergide mektup köşesinde bir oyuncu Corvette diye bir oyuna 45 verilmesine ve kısa kısıda incelenmesine (Şubat 2004. biraz eski tabii) sitem etmiş ve editör de eşek hoşaftan ne anlar demişti. Ne diyorsun?

6) Revenge of the Sith nasıl sence? (Daha gitmedim de)

7) Dawn of War'da en sevdiğin animasyon ne? Benimki Force Commander'ın Greater Daemon'u öldürmesi.

Neyse çok feci uzattım. Dergide yayınlıyacaksın biraz kırp lütfen. İyi günler Berker abi.

Baran

Merhaba Baran, öncelikle tüm Kıbrıslı kardeşlerimize selam bizden.

Gördüğün gibi gönderdiğin mektupları aldım ve yer verdim. Her çuvaldan az ya da çok çürük patates çıkabilir. Ne demek istediğimi anladın mı dostum? Umuyorum ki anladın. Neyse, işlerimizi beğenmene sevindik, zaten beğenilmeme yapmamızın anlamı olmaz, değil mi? Kırtasiyecilere de aldırma, kimi esnaf

sinir sahibi oluyor bütün gün tezgâh arkasında durmaktan, olur bazen öyle. Gel bakalım sorularına ne cevaplar vermişim:

1) Half Life 2 Deathmatch var, millet haldirdir oynuyor, hatta bir ara Sinan fena kaptırmıştı. Ama bu sonradan ek olarak çıktı ve Steam üzerinden indirmen lazım. Şu saatten sonra Steam ne diye sorma, düşer bayılırim!

2) İnsan zamanla pek çok şeyi unutuyor. İyi de oluyor aslında, yoksa öyle anılar var ki delirebilir bir hümanoid.

3) Yeni teknoloji ürünler her zaman pahalı olmuştur, olmaya da devam edecektir. Kolay değil, adamlar deli maaşlarla çok kalabalık kadrolar çalış-

Darth Vader'in Palpatine'i aşağı atıp Light olarak öldüğünü duymuştum ama adam kaldırıp attı.

tırıyorlar, araştırma ve geliştirmeye büyük bütçeler gömüyorlar. Haliyle bu masrafı sıcak sıcak çıkarmaları lazım yeni ürünlerin üzerinden, zamana yayılır sa yeni araştırmalara bütçe ayırmak çok zorlaşır.

Yani üretim bir yana teknolojiye para veriyoruz. Sistem böyle yürüyor senin anlayacağın.

4) Yok canım, nereden çıkarıyorsun böyle şeyleri? Komplo teorileri kurup durma bakayım, şurada ne güzel kendi kendimize takılıyorz işte...

5) Ne desek boş. Oyunların adına bakıp puan verince böyle oluyor haliyle.

6) Bilim-kurgu olsun, çamurdan olsun. Yok be, olmuşken iyisi olsun. Başkasını bilmem ama benim hoşuma gitti film. Kendin görüp karar verirsin artık.

7) Açılıştaki kısa filme hastayım ben, bir de genel olarak müziklerine. Bakalım ek görev paketi ne katkıda bulunacak oyuna.

Hadi kal sağlıcakla, üzme kendini. İnsanlar her yerde insan, iyisi de var kötüsü de. Kavun değil ki dibini koklayıp anlayasın.

EWOK FEVER

Merhaba Berker abi ve tüm Level halkı. Bu atığım ilk mail.

Star Wars'la ilgili kafama takılan birkaç şey var onları sormak istiyorum. Aslında ben eskiden SW ile ilgilenmiyordum. Jedi Knight 2 ile biraz ilgim başladım SW fanı bir çok arkadaşım yüzünden ben de SW fanı oldum çıktım. Eski SW filmlerini daha bu sene izledim 4 ile 5 (özellikle Hoth savaşını o dönemde nasıl çekmişler hayret) güzel ama Return of the Jedi çok kötü bence. O ayıklar beni delirtecekti Stormtrooper'ları anladım ama AT-ST leri de devirdiler ya. Ayrıca Darth Vader'in Palpatine'i aşağı atıp Light olarak öldüğünü duymuştum ama adam kaldırıp attı. Ben "force push" yapar diye bekliyordum. Yine de Episode 6 için arkadaşlarımı iyi diyor sen ne düşünüyorsun? Benim üzerimdeki şoku atmam bir kaç haftamı almıştı.

1) Şu sıralar AGP destekli bir ekran kartı almak akılcı olur mu? Alacağım kart 9600xt 256mb.

2) PC'de kasa ne kadar önemlidir? Kaliteli/kalitesiz bilgisayarı iyi/kötü anlamda nasıl etkiler?

3) Dergide, "oyun performansını arttırmak için bilgisayarda yapılması gerekenler" gibi bir dosya konusu açılabilir mi?

Star Wars çok hoş bir evrendir, ama madem ilgileniyorsun sadece filmlere bakma, esas olay Extended Universe'te yatıyor. Ağırlıklı olarak hayran kitlesi tarafından şekillendirilen Extended Universe ile kıyaslandığında filmler sadece bombayı ateşleyen fünye gibi kalırlar. Star Wars neden bu kadar tuttu dersen, buna bir sürü farklı cevap verilebilir. Ama bence en büyük sebebi insan denen varlığı evrende koyduğu yerdir. Star Wars evreninde insan önemli bir yer kaplar, ama herşeyin merkezinde değildir. İnsanlar olayların akışında katkıda bulunurlar, ama ne çok kötü ne de çok iyidirler. Uzun lafın kısası, Star Wars evreninde insanın rengi ne siyah ne beyaz ama gridir ki bu

da en gerçekçi renktir. Ben bütün filmlerini seviyorum, sonuçta bu Lucas'ın yarattığı bir dünya ve çok daha kötülerini de gördüm. Eğlenmeyi ve öğrenmeyi bırakıp her halta bir kulp takmakla vakit geçmez. Evet, Ewok ve Gunganlardan ben de zerre hazzetmiyorum. Ama bu Lucas'ın rüyası, benim değil. Ben burada sadece seyirciyim. Sinemayı oyunlardan ayıran şey de budur zaten, sadece seyirci olmamız. O filmi yapan yapmıştır, bize seyretmek kalır, oyunlar gibi etkileşimde bulunmamız mümkün değildir ki şurasını burasını değiştirelim. Kaldı ki oyunlarda bile seçimlerin önceden başka birinin hayal gücüne bağlı olarak belirlenmiştir. Ayrıca değiştirebildiğin bir şey artık kendi değildir, başka bir şey olmuştur. Aynı filmleri ben çeksem Star Wars değil bambaşka bir şey olurdu, bilmem anlatabildim mi?

JUSTICE AND HONOR

Merhaba, öncelikle 100. sayı için yapılan çekilişle ilgili birkaç şey söylemek istiyorum. Kazananlar listesine bakınca çok şaşırdım çünkü çok sayıda bayan ismi vardı. Yani arkadaşlar tüm akrabalarıyla ya da tanıdıklarıyla katılmışlar çekilişe. Bu dergiyi o kadar bayanın okuyor olması imkânsız. Ben her oyunu kurallına göre oynayan biri olarak,

Level'dan daha adaletli bir çekiliş yapmasını beklerdim. Galiba biraz somurtan bir başlangıç oldu. Bu da sizin dezavantajınız, dergi kusursuza yakın, böyle olunca eleştirilebilecek bir nokta bulunca eleştiri yağabilir. Normaldir. Sormak istediğim birkaç soru var:

1) Şu sıralar AGP destekli bir ekran kartı almak akılcı olur mu? Alacağım kart 9600xt 256mb.

2) PC'de kasa ne kadar önemlidir? Kaliteli/kalitesiz bilgisayarı iyi/kötü anlamda nasıl etkiler?

3) Dergide, "oyun performansını arttırmak için bilgisayarda yapılması gerekenler" gibi bir dosya konusu açılabilir mi?

Ozan Kocaoğlu

4) Sizce dergi -özellikle oyun firmaların- yeterince iyi reklâm alabiliyor mu? Tamam, bu soruyu sormuyorum. Onun yerine, yeterince reklâm alamamak dolayısıyla bütçe yüzünden, yapmak isteyip de yapmadığınız şeyler var mı?

5) Neden artık poster vermiyorsunuz? Bence kesinlikle verilmesi lazım.

Özgür

Merhaba Özgür, her oyunu kuralına göre oynamayı sevdiğini söylemişsin, iyi güzel. Peki, ama bütün kuralları bildiğini nereden çıkarıyorsun? Bütün koşulları, şartları, olasılıkları gerçekten biliyor musun? Kimse herşeyi bilemez, herşeyi bilmeden de sağlıklı yargılara varamazsın. Mesela sen şimdi kalkıp bizi

CEVAP

resmen sahtekârlıkla suçlanmışsın. Ama hediye çekilişi resmi bir olaydı ve kanunlara uygun olarak gerçekleşti. O kadar çok kadın okurunuz olamaz demişsin, ben de var demiyorum ki zaten. Bizim okurlarımızın çok ciddi bir kısmı 18 yaşın altındaki gençlerden oluşuyor. Yaşın 18'in altındaysa ve bir konsol kazanma şansını tepmek istemiyorsan ne yaparsın Özgür? Başvuruyu annen ya da baban adına yaparsın, o kadar basit. Tabii babalar genelde oyun, dergi vs gibi şeylere pek sıcak bakmadıklarından iş annelere düşüyor.

Çocukken ben de böyle birkaç başvuru yapmıştım, tabii ki validenin adını kullanarak, yoksa bir şeyler kazansan bile alman imkânsız kanunlara göre. Hatta hiç unutmam, bir büyük gazete çekilişle Topolino marka minik otomobillerden veriyordu. Deli gibi kupon biriktirip validenin adına yollamış-

ye benzemez yaşamak, doğru şık önündeki beş tane neden biri değildir asla, hatta çoğu zaman önünde şıklar bile olmaz.

4) Tabii ki daha fazla reklam alsak çok daha fazla gelir sağlasak işler biraz daha farklı olurdu. Dergiyi büyütür, daha fazla insana iş verebilir, ayın ortasında parasız kalmayacak kadar maaş alabilirdik. Ama olmadı mı olmuyor işte. Korsan oyunla dönen piyasada oyun dergiciliği ancak bu kadar oluyor. Biz oyunları, kitapları, filmleri tanıtıyoruz, parayı korsanlar kazanıyor. Bize de eşşegin nalı kalıyor.

5) Bu soru da çok soruldu ve cevaplandı dos-tum. Hatta cevabın bir kısmı bir önceki şikkın içinde de geçiyor, dikkatli bakarsan görürsün.

HEIR TO EMPIRES

Merhaba Berker abi. Nasılsın gerçi bu yaz sıcağında bizlerle uğraşan biri nasılsa sen de o kadar iyisin bence :). Abi bu Level'a uzun bir aradan sonra ilk mailim çünkü okulla ilgilenmek zorundaydım ve anlamadığım şekilde okul dönemlerimde bilgisayarım elimden alınıyor ama bilgisayarım olduğunda ben daha başarılıyım. Neyse abi ben fazla uzatmayayım benim bir kaç sorum var tabii cevaplamak istersen :)

1) Ben devasa online oynamayı çok istiyorum ama oyun bedelini internet üstünden ödemek lazım herhalde kredi kartıyla bu güvenilir bir durum mu?

2) E3 'e nasıl gidebiliriz? Bir derginin ya da yayın kuruluşunun üyesi olmak mı gerekir?

3) "ASİ" diye bir kitap var Berker Abi okudun mu? Okuduysan ne düşünüyorsun? Sence

SORU

Elite 4'ü bekliyorum, o geldi mi beni en az altı ay unuttun, galaksinin dibine vuracağım!

tım, ama hiçbir şey çıkmayınca da bayağı üzülmüş-tüm, çocukluk hali işte. İşin komik tarafı, yıllar sonra odamdaki dolabı çekerken kuponlardan birini arkasında buldum, yani eksik göndermişim ve zaten hiç şansım olmamış! Amma gülmüştüm kendi kendime, çocuk halimle içime oturmuştu o Topolino'yu kazanmamak herhalde. Uzun lafın kısası, konuşmadan önce düşünmeli ve tüm şıkları gözden geçirmeli, hayatta bazı potları kırmanın bedeli çok ağır olabilir çünkü.

1) Tüm sistemi yakın zamanda değiştirmeyi düşünmüyorsan AGP almanın sakıncası olmaz sanırım. Ama 9600XT seni ne kadar idare eder, zaten orası ayrı mesele, artık eskidi o seriler.

2) Tabii ki önemli, içine bir sürü elektrikle çalışan ve ısı üreten parçayı dolduruyorsun. Önemli olmasa domates sandığı kullanır meseleyi ucuza hal-lederdik. Çok ucuz bir kasayı her şeyden önce doğru düzgün soğutmak tam bir karın ağrısıdır, içinde bir şeyler takıp çıkarırken yaşayacağın sorunlardan bahsetmiyorum bile.

3) Ama zaten donanım sayfalarında olsun, diğer kısımlarda olsun senelerdir bu konuyla ilgili bir ton bilgi verdik, vermeye de devam ediyoruz. Yutunca herşeyi anlayacağın bir kırmızı hap filmlerde olur ancak. Gerçek hayatta gözlerini dört açacak, bilgiyi arayacak, parçaları birleştirecek ve sonuçlara da kendin ulaşacaksın. Çoktan seçmeli test çözme-

fantezi-kurguda Türkler bir aşama katedebilir mi, çünkü bu türde ne kadar kitap okuduysak hepsinin yazarı yabancı ve bu platformda Türkleri görmek gerçekten güzel. Şimdiden sağol abi. Emrehan KILIÇ

Emrehan Kılıç

Merhaba Emrehan, yok canım yazın ya da kışın insanlarla uğraşmak çok ta koymuyor bana, benim canımı sıkan şey nedir biliyor musun? Kendini dünyanın en zekisi sanan kötü niyetli ahmaklar, evet bunlardan nefret ediyorum ben esas. Bu tür insanların yaktıkları oksijene bile acıyorum, ama ne yaparsın, demek ki evrende onların da bir ağırlığı, işlevi var ki etrafta hiç eksik olmuyorlar. Neyse, ne demişler, çak dibine rahvan gitsin. Bilgisayar olayını da fazla kafana takma, yazın otur zevkini çıkara çıkara oyna, kendini ekranda fazla kaybetmeden. Öyle olunca daha keyifli oluyor, insan her gün baklava yese bikar be arkadaşım. Bir de sorular vardı değil mi, gel bakalım sen şöyle, yaklaş:

1) Valla ben devasa oyunlara bir türlü ısınamadım, hiç girmiyorum. Neden diyeceksin, hepsi aynı

eşşegin farklı renklere boyanmış hali de ondan. Quest al, savaş, para kazan, level-up ol, dön başa, böyle gidiyorlar. Tamam, kalabalıkla oynamanın belli bir zevki olabilir, ama rol yapma diye bir şey yok. Battlefield ya da Counter-Strike çok daha rafine, katıksız ve heyecanlı oyunlar bana kalırsa, üstelik bunu FPS sevdiğim için de söylemiyorum.

Ama sen illa oynayacağım derssen, bence büyük bankaların sanal kredi kartları hakkında biraz kovuşturma yap, birkaç bankayla konuş. Bu türden bir kart sadece önceden yatırılmış bir miktar üzerinden ödeme yapıyor, yani çalınsa bile içine para koymazsan bir işe yaramazlar. En azından teoride böyle.

2) E3 sıradan oyuncular düşünülerek yapılan bir organizasyon değil işin doğrusu, amacı endüstri çalışanlarını, ki buna oyun basını da dahil, yılda bir bile olsa bir araya getirmek. Ha sıradan vatandaş giremez mi? Girersen tabii, ama sırf giriş bileti 300 dolar civarında filandı en son akımda kaldığı kadarıyla. Ayrıca sıradan vatandaşın fuarın büyük kısmını oluşturan seminer, toplantı, özel gösterimlere girme şansı da hiç yok. Eh, sırf fuar binasında boş boş dolanıp posterlere bakmak için de o kadar masraf edip oralara gitmenin bir anlamı yok bence. Alırsın Level'ın Haziran sayısını, atarsın kapağı bir plaja, en güzeli olur.

3) Yok okudum da, şu "Türkler şunu yapabilir mi, bunu yapabilir mi?" tribi beni öldürüyor. Yapamayacağımız şey yok bizim, hele de binlerce senedir her türlü beladan, kıyımdan sağ çıkıp, bir de üstüne sayısız imparatorluk, krallık kurmuş bir halk tembelliğe, uyanıklık taslamaya, mirasyediliğe, üç kağıtçılığa, o yüzden ardimızı kaldırıp bir şey yapmıyoruz. Yazarsan kitap ta yazılır, yaparsan uzay gemisi de yapılır yoksa, nedir yani?

WARMONGERS

Selam Madd, öncelikle başarılarınızın devamını diliyorum. Çok uzun süredir müptelanızım, o kadar zaman

geçti ki ne kadar olduğunu ben de hatırlayamıyorum. Ben iflah olmaz bir Warcraft hastasıyım.

SORU

Warcraft 3 ve Frozen Throne'u onar kez bitirdikten sonra internetten indirdiğim mini campaign ve mini map'lerle oyalanıyordum ki WOW imdadıma yetişti. Şu anda level 40 olmuş ama parasızlıktan at alamayan bir warrior'im ve Kol'gar'da DEATH-CALL guildinin lideriyim, kendi çapımda eğleniyorum yani. Bu duygularımı seninle paylaşmak istedim çünkü benim halimden bir siz anlarsınız sizi çok seviyorum :) Bu arada sevgili Tuğbek WOW'un asıl heyecanı kesinlikle PvP'de. UNDEAD akınlarının Human köylerini basıp Alliance kesip biçtiği o muhteşem anları aklına getirdiğinde fikrinin değişeceğini umuyorum.

Sizin GM'niz Great Master Uğur Bayrak

Merhaba Uğur, valla yine bu sayfada bir diğer arkadaşta

MMORPG türü hakkında ne düşündüğümü anlattım, mutlaka görmüşsündür. Zaten senin söylediklerin de beni destekler nitelikte, büyük çaplı PvP savaşları çıkar, geriye çok ta bir şey kalmıyor, değil mi? Ha tabii sen Azerroth'a hastasın, orası ayrı zaten.

İnsan bu tür oyunları biraz da bu yüzden oynar ya, sanal da olsa farklı bir gerçeklikte biraz zaman geçirebilmek için. Mesela benim de katılısam mı diye düşündüğüm bir MMORPG oldu, olmadı değil. Eve Online ciddi biçimde ilgimi çekti bir ara, ama çok çabuk saplanıp kalma huyum var bir şeylere, o yüzden hiç bulaşmadım. Belki bir gün, kim bilir?

GRAND MOFF

Merhabalar Level ekibi. Derginizi 70. sayıdan beri devamlı alıyorum, o kadar eski değilim anlayacağınız. Öncelikle profesyonel oyunculuğun ne olduğunu öğrettiğiniz için teşekkürler. Sizlere bir kaç önerim ve sorum var

müsaadenizle:

1) Dergi ahalisi olarak biz Türklerin de oyun yapması gerektiğini söylüyorsunuz ama bunun için gereken teknik desteği ne dergide ne de

sitede vermiyorsunuz. Burada teknik destek dediğim mesela 3 boyutlu bir çizim C gibi bir dille nasıl birleştirilir, ses dosyaları nasıl oyun içinde kullanılır. Bunlar ağır konular biliyorum ama en azından bunlarla ilgili site adresleri verebilirsiniz ya da bunlarla ilgilenen kişilerin toplanacağı bir alt forum açabilirsiniz.

2) Büyük oyun şirketleri rakiplerini veya küçük şirketleri satın alıyorlar ya, bunun amacı oyun isimlerine konmak mı, yoksa piyasada olabildiğince tek kalmak mı? Çünkü az para harcamıyorlar bunlar için.

3) Half-Life 2 videolarından birinde böyle mavi enerjiden yapılmış bir "şey" vardı ama ben oyunda göremedim acaba Easy (tamam utanıyorum vurmayın) oynadığımdan mı öyle oldu?

4) Star Wars 3 geliyor diye gaza gelip diğer bölümleri seyrettim ama aklıma bir şey takıl-

Half-Life 2 videolarından birinde böyle mavi enerjiden yapılmış bir "şey" vardı ama ben oyunda göremedim.

dı. 4. filmde sanki Lucas bunu tek film çekmek istiyormuş gibi yapmış çünkü imparatorun eser yok ve Amiral Tarkin kötülerin başı gibi orda ayrıca, bir de bence Leia ve Luke'un kardeş olmasına sonradan karar vermiş gibi bilmiyorum bu konuda bir bilginiz var mı?

5) Star Wars'tan devam edeyim, Tie Fighter gibi bir oyunun daha yapılması için ne kadar beklemek gerekir? Umarım sizi sıkılamışım. Nazik bir insanım ben de Cem Yılmaz'la beraber kamçıyla eğitim almıştım. Bye.

Scivi

Merhaba Scivi, bizim derdimiz insanlara "profesyonel oyunculuğu" öğretmek olmadı asla, çünkü bu bir kavramın kendisi çok yeni ve havada sayılır. Biz insanlara oyun oynamanın, iyi vakit geçirmenin kötü bir şey olmadığını anlatmaya çalıştık, çalışıyoruz. Ne kadar başarılı olduk bilinmez tabii, böyle şeylerin istatistiğini tutmak mümkün değil. Neyse, senin de sorularına geçelim:

1) Ah be güzel kardeşim benim, hep aynı kafadasınız, biri elinizden tutsun, yolu ve nasıl yürüyeceğinizi size açıkça gösterebilirsiniz, yüz milyonlarca insan öyle yapıyor.

Allah aşkına söyle, hiç Google'a girip C++ yazarak bir arama yapmayı denedin mi? Ben denedim, 33 milyondan fazla sonuç çıktı! Oralarda bir yerde içinde C++ diliyle ilgili bilgi olması muhtemel milyonlarca sayfa seni bekliyor, ama sen gelip benden ders istiyorsun. Bizim işimiz değil, öğrenmeye niyetli olan bulur, öğrenir.

2) Dediğin sebeplerin hepsi ve aklına gelmeyen daha bir çoğu yüzünden oluyor bu tür olaylar. Kapitalizm bu, bin bir türlü numarası var.

3) Yok, senin oynadığın zorluk seviyesiyle filan

alakası yok o konunun. Half Life 2 çıkmadan önce yayınlanan bütün demoları izledik biz, içlerindeki pek çok sahne, yaratık ve harita oyunun tam sürümünde yer almıyordu. Ya sırf o demolar için özel hazırlanmış sahnelerdi onlar, ya da daha sonra oyundan herhangi bir sebeple çıkarıldılar. Ama sonuçta oyunun piyasaya sürülen en son versiyonunda yok-

cevap

4) Valla Lucas öyle demiyor. O elindeki parayla tüm senaryoyu tek filmde çekemeyeceğini görmüş, bunun üzerine senaryoyu atmak yerine üçe bölmüş. Bu bağlamda Episode 4 için hazırladığı senaryoyu da biraz kurcalayıp bazı yeni öğeler katmış ki film bir bütünlük arzedeblsin. Mesela Episode 4'ün sonundaki Yavin savaşı ve Death Star'ın patlatılması sırf atmosferi sağlam kılmak için konmuş. Çünkü Lucas'ın kendi de devam filmlerini çekip çekemeyeceğinden şüpheliymiş. Para olmadan zor tabii çok ileriye plan yapmak. Sonuçta bu bir film, çok ta üs-

tüne düşmenin anlamı yok. Hayattaki en önemli sorunun herhalde Lucas amcanın filmleri olmasa gerek, değil mi?

5) TIE Fighter gibi bir oyun bir daha gelmez bence. Herşeyi bir kenara bırak, bugüne dek kaç oyun sana bir diktatörlüğe hizmet etme ve galaksiye özlenen barışı silah zoruyla getirme fırsatı verdi ki? Tamam, çoğu oyun savaşı şekere bular, demokrasi ve özgürlük yaftası yapıştırır, allar pullar öyle sunar.

Ama TIE Fighter öyle ucuz numaralara başvurmayan bir oyundu, politik açıdan doğru ve kabul edilebilir olma derdi yoktu. Kime ve neye hizmet ettiği kesinlikle su götürmez biçimde ortadaydı. Dürüst oyundu yani.

Eeee, bu aylık ta bu kadar, dükkânı kapatma vakti geldi. Yalnız sizden bir ricam var, mektup atarken yazım kuralları dışında mesaj formatına da dikkat edin.

Pek çok mesaj okunamayacak biçimde bozulmuş olarak geliyor, sonra basmadım diye bir de beni kalaylıyorsunuz. Hiç olmadı not defteri ile bir txt dosyası olarak yazın, ekleyip gönderin, okunaklı gelsin. Haydi bakalım, dinlenin şimdi biraz, yaz geldi!

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her e-posta okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

derindekiler

AGE OF EMPIRES SERİSİ

Stratejilerin imparatoru...

Yazan Ali Güngör

Bu ay 15 milyon adedin üzerinde satmış bir seriye dönüp bakıyoruz: Aradan geçen sekiz senede bilgisayarını hiç değiştirmemiş pek çok oyuncunun bir numaralı oyunu Age of Empires serisi. Dünyanın her yerinde evlere girmeyi başarmış, bütün internet kafelere yerleşmiş bir seri bu. Dünya oyun şampiyonalarının vazgeçilmezi, demirbaşı, gerçek zamanlı stratejiyi bu hale getiren devrimci ve öncü seri Age of Empires!

Yapımcı Ensemble her oyun ile birlikte bize biraz daha kafayı yedirtti. Bugün de



yine çıktığında devrim yaratacak bir oyun üzerinde çalışıyor Age of Empires 3! Ama korkarım bu seferki oyun çok sağlam bir bilgisayar gerektirecek, önceki oyunlarda olduğu gibi ortalama bir bilgisayar kesmeyecek.

KRONOLOJİ VE MİTOLOJİ

1997'den bu yana Ensemble bizi hiç



oyunsuz bırakmadı. Bir yıl sonrasında hemen bir görev paketi ve her iki yılda bir yeni bir oyun... Eğer Age of Empires 3'ü de bu yıl içerisinde piyasaya sürmeyi başarlarsa formülü hiç bozmamış olacaklar! Takdire şayan bir düzenlilik ve disiplin doğrusu. Listede ve yazıda Age of Mythology'den bahsetmeden elbette olmaz ama Mythology bambaşka, kendine has bir oyun. Ensemble'in serinin dışına çıkıp oyunculara farklı ve taze bir soluk aldirttiği bir oyun oldu. Oldukça yakın çıkış tarihiyle ve güncel grafikleriyle es geçilmesi, multiplayer'da bol bol değerlendirilmesi gereken bir oyun. Ama gerçekçilik sevenler için olmadığı bir gerçek; o daha fantastik daha sıra dışı bir oyundu. Genel Age of Empires kitlesinin tamamı anlayıp yeterince sevmeyi, yine de oyun dünyasını sarstı ve bizi çok eğlendirdi.



Kronoloji

- 1997- Age of Empires
- 1998- Age of Empires: Rise of Rome
- 1999- Age of Empires 2: Age of The Kings
- 2000- Age of Empires 2 The Conquerors
- 2002- Age of Mythology
- 2003- Age of Mythology Titans
- Gelecek- Age of Empires 3

İnternet kafelerde Age of

Türkiye'de internet kafelerde Counter Strike kadar oynanan bir oyun daha varsa

o da Age of Empires serisidir. Hala etrafta görüyorum, deliler gibi multiplayer atılıyor, turnuvalar yapılıyor. Bilgisayar oyunundan anlayan anlamayan herkesi kendine bağlamayı başaran bir oyun bu. İçindeki 50.000 kelimelik tarihi sözlük ile kim bilir kaç kişi İngilizce'sini ilerletti ya da tarih ile ilgili, okulda, derslerde asla öğrenemeyeceği kadar şey öğrendi. Okullardaki tarih derslerinde hala kitaptan yer, zaman ezberletilmeye çalışılıyor. Bunun yerine Age of Empires oynatsalardı bugün çoğu insan daha çok tarih biliyor olurdu. Hatta bugün çoğu insan okulu kırıp da internet kafelerde arkadaşlarıyla bu oyunu deliler gibi oynadığı için az buçuk tarih biliyor.

Bu ay incelediğimiz Imperial Glory'ye bakın misal. Osmanlı var, ama Türk üniter yok. Klasik Türk düşmanlığını (düşmanlık değil de, "görmezden gelme" diyelim - Blx) neredeyse bütün strateji oyunlarında görüyoruz. Ya haritada yokuz ya da bir başka millet bizim tarihteki yerimizi doldursun diye konulmuş. Ama Age of Empires'ta böyle saçmalıklar yoktu. Bütün büyük imparatorluklar için tarihi gerçekçilik ve kendine has özellikler bu seride bulabileceğiniz en üst düzeydedir. Elbette hatalar olabilir, ama önemli olan niyet ve bu oyunda art niyet kesinlikle yok. Her milletin oyun dengesi açısından artıları, eksileri var. Bu da inanılmaz bir stratejik çeşitliliği beraberinde getiriyor. Osmanlılarla ya da Hun'larla oynayabildiğimiz için ülkemizde bu oyun inanılmaz sevildi. Bu şekilde pek çok kişi oyuncu olma yolunda adımlar atarken pek çoğu da maalesef yontulmadan kalmayı başardı.

ENFES GRAFİKLER

Age of Empires'in grafikleri elle çizilip 3D olarak render edilmişti. Age of Empires'in görev paketi ve Age of Empires 2 de aynı yolu izledi. Age of Empires 2'nin grafiklerinin temel farkı binalarla



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oylanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...



ünitelerin boyutlarının artık biraz daha orantılı, daha yüksek çözünürlükte ve daha detaylı olmasıydı. Bu oyundaki ortaçağ atmosferi harikadır, o surlar, o kaleler, hele ki o üniteler yok mu... Hepsi insanın belleğine kazınır, insan geceleri rüyalarında maceralarını o grafikler ile yaşırdı.

3D grafiklere geçiş uzun bir zamandır sürse de bu serinin grafik kalitesi ancak yeni yeni yakalanabiliyordu. Piyasadaki sayısız 3D strateji denemesinin ancak bir avucu bu oyunun atmosferini yakalayabiliyordu. Ki bu oyunlardan biri de 3D grafik stratejide nasıl güzel kullanılır herkese öğreten Age



of Mythology oldu. Enfes mekanları ve üniteleri vardı, 3D'nin sağladığı en büyük kolaylık ünite ani-

masyonlarında oldu. 2D animasyonlarda ünitenin her açıdan ve her karede çizilmesi gerekirken 3D'de animasyon yapmak çok daha kolaydı. Age of serisinin en etkileyici yanlarından biri de enfes animasyonlarıydı, odun kesen, elma toplayan, avlanıp hayvanı kesen ve taşıyan üniteler size uygarlığınızın gerçekten yaşadığını hissettiriyordu. Age of Empires oyunlarında bu insanın aklını başından alıyordu! Daha



kolay yapılabilen animasyonlar sayesinde Age of Mythology'de ekranda koşan, atlayan zıplayan ve çeşitli özel hareketler yapan çok daha fazla sayıda ünite vardı artık. Her oyun grafik açısından, atmosfer açısından bir öncekini geride bıraktı. Ama bir de şu var ki Age of Empires 1 ve 2'nin bile atmosferlerinin birbirinden bir farkı vardı. Age of Mythology'nin de oldu ve haliyle Age of Empires 3'ün de olacak. Nostalji güzel ama grafikleri hiç değiştirmeseydik asla oyun atmosferi bu kadar zenginleşmezdi, her oyunla birlikte doğa, ortam ve uygarlığımız daha gerçekçi oluyor, sanki yaşıyor. Bilgisayar oyunlarındaki



yapay zeka ve "Üniteler gerçekten yaşıyor mu?" sorusuna böyle böyle, gerçekçiliği artırarak ulaştık.

10.000 YILLIK BİR OYUN

Age of Empires 10.000 yıllık insanlık tarihini bize tam anlamıyla yaşatan oyun oldu. Civilization ile birlikte bütün zamanların en iyi oyunlarından biri. Oynayan herkesin pek çok anısı vardır ama en çok da multiplayer arkadaşlarıyla oynayanların olur.

Sadece oyun değil, oyun sırasındaki muhabbetler de bir başka keyifli olur. Bizans oynayanlar ile Osmanlı oynayanlar arasındaki geyikler insanı yere yatırır. Yüzlerce ünitelik kalabalık bir ordu kuran arkadaşınız "heyhey"lenerek "Bak nasıl da eziyorum" diye üzerinize yürür de sonunda rahiplerinizle orduyu ele geçirir, üzerine yollarsınız, işte o manzara görülmeye değerdir. Dev gibi ordular birbiri ardına



rakilere yollanır, meydan savaşları da olur, mancınıklı trebüşeli kuşatmalar da! Yüzlerce fil ya da yüzlerce atlı, ekranı kaplayan ordular akarken şaşkınlık içinde kalırsınız bazen, "Ulan bu adam bu orduyu ne zaman kurdu?!" diye.

Sekiz yıldır ara vermeden oynayanlara sevgiler saygılar ("undead" olur sekiz senedir ara vermiyorsa). Benim de tekrar Age of Empires 2'yi ve Conquerers'ı kurup multiplayer'a akmak ya da Cengiz Han'la biraz fetih yapmak gelir içimden ara sıra, ya sizin?

BİLGİ

Oyun: Age of Empires 1-2 ve görev paketleri

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.ensemblestudios.com/aoe.htm>

<http://www.microsoft.com/games/age/>

Nasıl ve nereden edinebiliriz?

Microsoft tarafından dağıtılıyor. Klasik olduğundan bütün oyunları tek paket halinde ya da Age of Empires 2'yi ve görev paketini bir arada bulmak mümkün.

BİLGİ

Oyun: Age of Mythology ve Titans ek görev paketi

Tür: GZS

Yapımcı: Ensemble

Dağıtımçı: Microsoft

Platform/medya: PC/CD. İlk Age of

Empires, DOS ve Windows 95/98'de

çalıştığından sorun çıkartma şansı

düşük. Serideki bütün oyunları

Windows 98'de ya da XP'de çalıştırmak

mümkün.

Sistem ihtiyaçları: P3 500 Mhz, 128

MB RAM ve 32 MB'lık bir ekran kartı

ile tamamını oynayabilirsiniz.

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.microsoft.com/games/pc/>

[/ageofmythologygold.aspx](http://www.ageofmythologygold.aspx)

<http://www.microsoft.com/games/pc/titans.aspx>

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

Nasıl ve nereden edinebiliriz?

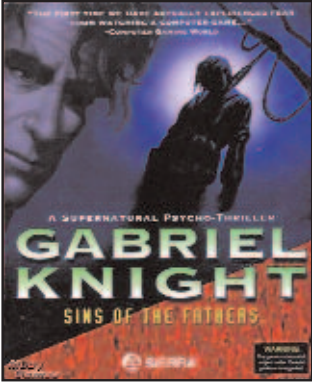
Henüz yeni bir oyun olduğundan piyasadan orijinal olarak Gold versiyonunu ve görev paketini bulabilirsiniz.

NASIL YAPILDI?

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

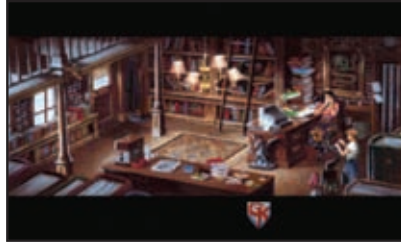
Bir yanda LucasArts, öte yanda Sierra...

Yazan Berker Güngör



alışılmış karakterlerden hayli farklı bir tipteydi. 1991 yılında Sierra'ya dahil olan Jane Jensen tarafından yaratılmıştı. Macera New Orleans'ta geçiyordu ve ana karakter kendini karanlık, tehlikeli doğa üstü olayların ortasında buluyordu. Herhangi başka bir firma böyle bir konudan çok klişe bir macera oyunu yapabilir, böylece Gabriel Knight adı vasat bir oyunla tarihe gömülebilirdi. Ancak Sierra tasarımcıları bu oyunu o güne dek alışılmadık bir detay ve özenle hazırlayarak bunun önüne geçmeyi başaracaklardı.

Oyunun yapım aşaması başlamadan önce tüm senaryo baştan sona kurgulanmış, o zamanlar sadece film yapımında kullanılan yaklaşımla her sahne ve orada geçecek olayların şeması çıkarılmıştı. Bu sayede grafikerler tasarlayacakları mekanların neye benzeyeceğini biliyor, programcılar ise arzulan drama-tik havayı ve oynanışı sağlayabilecek biçimde kodlama yapabiliyorlardı. Oyundaki tüm mekanlar gerçek resimlerden yola çıkılarak hazırlanıyordu, bu da atmosfere büyük katkıda bulunacaktı. Fakat Gabriel Knight'ı benzerlerinden ayıran



tek özellik hikayenin sağlam kurgusu ya da grafikleri değildi. O güne dek pek kimsenin izlemediği masraflı bir yöntemle başvurulmuş, oyundaki diyalogların büyük bir kısmı profesyonel aktörler tarafından seslendirilmişti. Gabriel Knight'ı Tim Curry, dedektif Mosely'i Mark Hamill ve Doktor John'ı ise Michael Dorn gibi sağlam aktörler seslendiriyordu. Herbiri işinin ustası olan bu aktörlerin performansları oyundaki karakterlere o güne dek görülmemiş bir canlılık ve inandırıcılık katmayı başaracaktı. Ve tabii yeni nesil oyunlar için de standartları belirleyecekti.

Oyunun oynanışı da son derece rahat ve doğaldı. Çoğu macera oyunu oyuncuyu oyalayabilmek için tuhaf ve çözümleri zor bulmacalara başvururken, burada bunlardan eser bile yoktu. Sierra tasarımcıları

önceki oyunlarında da kullandıkları arabirim tasarımından vazgeçmemiş, insanları ekranda her yere tıklamak zorunda bırakmamışlardı. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde oyun benzerlerinden çok daha başarılı olacaktı.

Nitekim oyun 1993 sonunda piyasaya çıktığında öyle övgü topladı ve başarı kazandı ki, aradan üç yıl geçmesine rağmen 1996 yılında CD-ROM versiyonu yeniden piyasaya sürüldü. Pek az oyun aradan üç yıl geçtikten sonra bile bu denli yoğun ilgi görebilmiştir. Üstelik Gabriel Knight karakteri sadece oyun dünyasında da başarı kazanmadı. Jane Jensen daha sonra çıkardığı romanlarla kendini bir yazar olarak da kabul ettirmeyi başardı, tabii ki bunda Gabriel Knight karakterinin ve oyunlulu buşluyun derin hikaye örgüsünün payı tartışılmazdı.

Takvimler 90'lı yılların başlarını gösterirken oyun piyasasında iki büyük isim vardı ki, bunlardan çıkan her oyun anında bir klasik haline geliyordu. LucasArts tasarımcıları yaptıkları komik macera oyunlarıyla bu türe sempati duymayanları bile kendine çekmeyi başarıyordu. Sierra ise biraz daha ciddi temalara yöneliyordu, ama oyunlarının içerik ve oynanabilirlik açısından LucasArts oyunlarından geri kalır bir yanı yoktu. Ancak bir oyunları vardır ki, çıkışı o dönemde oyun yapımcılığında yaşanmakta olan büyük değişimlerin habercisiydi.

Gabriel Knight o güne dek oyun dünyasında görülme-

Gabriel Knight: Sins of the Fathers Macera
386/4 MB RAM/DOS 4.0 (Win 3.x)/VGA
Sierra 1993 (FDD)/1996 (CD)



DEMOLAR

Paradoxion
Battlefield 2
Clash'N'Slash
Democracy
Evochron

E3 ÖZEL VİDEOLARI

Age of Empires 3
Star Wars: Battlefront 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Dungeon Siege 2
Elder Scrolls 4: Oblivion
F.E.A.R.
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
Hellgate London
Heroes of Might & Magic 5
Killzone 2
Legend of Zelda: Twilight Princess
Motorstorm
Need for Speed: Most Wanted
Prince of Persia: Kindred Swords
Quake 4
Rise of Nations 2: Rise of Legends
Serious Sam 2

MODLAR

C&C Zero Hour: Imperial Assault
Warcraft 3: Birth of the Shadows

FULL OYUNLAR

Little Fighter 2 v1.9
Rox
ChoRenSha
Mordillo

EKSTRALAR

GTA San Andreas Tam Çözüm
LOTR Battle for Middle Earth Haritaları
Duvar Kağıtları

PROGRAMLAR

Adobe Reader 7.0
AutoRuns v7.01
Browse 3D v3.1
Easy DVD Shrink v3.0.5
HDD Thermometer v1.3b
Video MP3 Extractor v1.3.0.9
RegDoctor v1.29
The Bat! 3.09.18 beta
Trojan Remover v6.3.8
All Media Fixer v4.5

SÜRÜCÜLER

ATI Catalyst 5.6 Windows XP | 2000
ATI Control Panel 5.60
Intel çipset v6.3.0.1007
VIA 4in1 4.56

TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ

DivX 5.2.1 WXP
DivX 5.2.1 W98
OGG Codec
WM9 codec
GuardianKnot Codecpack 1.9
Quicktime Player 6.5.2
Media Player Classic

YAMALAR

Act of War v1.04 (patch2)
Vampire Bloodlines fan patch v1.3

LEVEL CD/DVD İÇERİK



BATTLEFIELD 2

DICE | EA Games

Gözümüzü kapattık, boğazımıza takılan yumruyu yuttuk ve kendimizi hazırladık. Neredeyse 1 CD'yi kaplayan 560 MB'lik bu dev demoyu sizlere vermeliydik, vermek zorundaydık. Çünkü elimize geçtiğinden beri BF2'den başka bir şeyi gözümüz görmüyor! Bir oyun ancak bu kadar geliştirilebilir, bir oyun ancak bu kadar mükemmelleştirilebilir! Eğer Battlefield 2'yi esas yeri olan Online diyarlarda oynamak istiyorsanız, oyunu orijinal olarak almanız gerekiyor. Bunun için önce demoyu kurup denemek isteyeceğinize eminiz, demodaki haritanın online olarak da oynanabilmesi bunun için büyük bir şans.

Battlefield 2 serinin önceki oyunlarına göre çok büyük yenilikler getiriyor. 32 kişilik takımların yaratacağı karmaşayı engellemek için çok iyi bir emir/komuta zinciri var. Oyun sırasında ENTER ile açılan harita menüsünden tim lideri veya takım komutanı olmak istediğinizi belirtirsiniz. Eğer seçilirsenez PageUp ile OK veriyor ve görevinize başlıyorsunuz.

Oyundaki amacınız, haritadaki bayrakları ele geçirmek ve elinizde tutmak. Böylece rakibinizin puanları azalmaya başlayacak ve puanı sıfıra inen kaybedecek. Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz 7 asker birimi var: Özel tim, keskin kişancı, saldırı, destek, sıhhiye, mühendis ve anti-tank. Hepsinin takım içindeki yeri ayrı ama yeni başlıyorsanız tavsiyemiz anti-tank seçmeniz. Böylece zırhlı araçlara karşı da hayatta kalabilirsiniz. Daha sonra haritadan size ait olan bölgelerden birini başlangıç noktası olarak seçin ve savaşa dalın.

Araçları düzgün ve takım arkadaşlarınızla birlikte kullanmanız çok önemli. Takımınızın ihtiyaç duyduğu yönleri kapatmalı ve komutanın emirlerine elinizden geldiğince uymalısınız.

Battlefield 2 muhteşem bir oyun, incelemesini okuduysanız siz de fark etmişsinizdir. Ama Battlefield 2'nin demosu da içerik olarak aşağı kalmıyor ve ait olduğu oyunu çok iyi anlatıyor. Mutlaka denemelisiniz.

AYIN DEMOSU



Clash'N'Slash

Chocosnow

Süratli ve tarz sahibi bir otomobil tasarlamak, sonra da bununla yolların tozunu almak isteyenler için ideal bir oyun olacak Juiced. Olası binlerce arabaya ve gelişmiş grafiklere sahip.



Evochron

StarWraith 3D Games

Ticaret, kesif, savaş, Evochron tüm bunları uzay geminizi kokpitinden yapabilmeye imkan tanıyor. Dev yıldız sistemlerinde dolaşılıyor ve uzayın derin ama tehditkâr güzelliği karşısında hayran kalıyorsunuz.



Democracy

Positech Games

Bu sıra tabanlı politik simülasyonda her dönüm üç aylık bir süreyi temsil ediyor ve dört yılda bir de seçimler yapılıyor. Oyun halkın davranış biçimini canlandırabilmek için karmaşık bir matematik motoru kullanıyor.



Paradoxion

Reflexive

Gelişmiş mantık oyunlarını sevenler için Paradoxion ilaç gibi gelecektir. Rahat bir tempoyla oynanabilen bu oyun tamamen zekâyâ yönelik hazırlanmıştır.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızı kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirim sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

LEVEL DVD NE ZAMAN ÇIKACAK?

Bir sonraki yeni Level DVD'li versiyonumuz Eylül sayımız olacak. Ama bu arada, eğer önceki DVD'lerimizi kaçırdıysanız üzülmeyin. En son dört DVD'mizi ikili paketler halinde Level Arşiv adı altında, 15 Temmuz'dan itibaren piyasada bulabileceksiniz.

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Tam video çözümü

Bu ay verdiğimiz E3 videolarında sorun mu yaşıyorsunuz? Veya genel olarak bir video izleme probleminiz mi var? Siz hiç rahatsız olmayın, biz tüm video problemlerinize çözüm getirdik. CD ve DVD'lerimizin Sürücüler bölümünde bulabileceğiniz "Tam Video Çözümü" başlıklı program ve codec'leri kurarsanız, izleyemediğiniz video dosyası kalmayacaktır. 2. CD'mizdeki Drivers\Total Video Çözümü klasörü altında bulacaklarınız şöyle:

DivX 5.21 Windows 98 ve XP codeçleri: En yaygın video sıkıştırma formatının çalıştırmanızı sağlar.

OGG Codec 0.95: DivX'in alternatifi olan OGG Vorbis sıkıştırmayı kullanan videoları çalıştırmanızı sağlar.

Guardian Knot Codec Pack 1.9: DivX ve OGG haricindeki düzinlerce video ve ses codec'ini sorunsuz çalıştırmanızı sağlar.

Windows Media 9 Codecs: WMV ve ASF uzantılı videoları sorunsuzca izlemenizi sağlar.

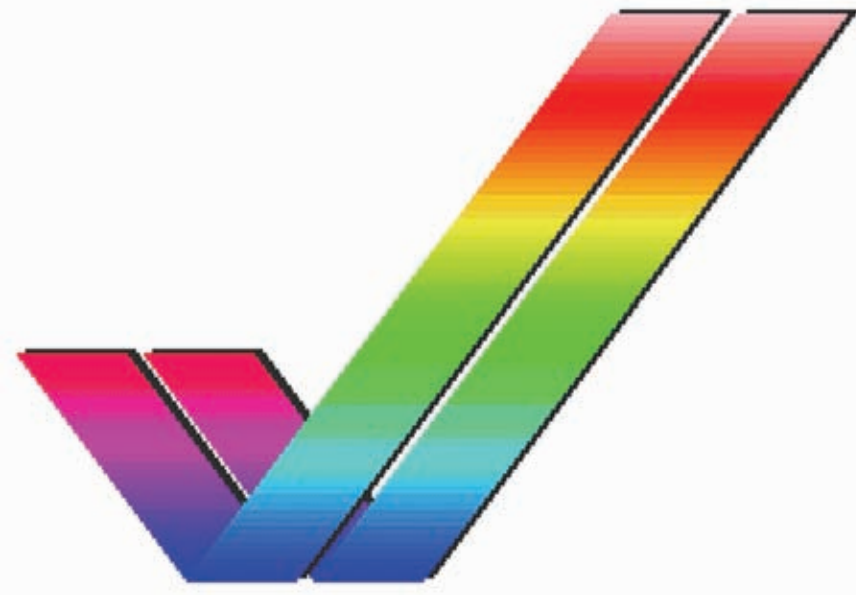
Quicktime Player: MOV uzantılı videoları izlemenizi sağlar.

Media Player Classic: Tüm video formatlarını seyredebileceğiniz basit ve en kullanışlı video oynatıcı programdır.

Gelecek sayıya yapılacak işler:

- ✓ E3 Mania tam hız devam edecek
- ✓ Max Payne'in yapımcılarıyla Alan Wake üzerine röportaj yapılacaktır.
- ✓ Yazın hararetini daha da arttıracak ilk bakışlar, incelemeler yazılacaktır.

Ve bir de...



ISSN 1301-2134

T K YE'N N NUM LI YUN E G S
LEVEL

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

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

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

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

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkın jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

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

Genel Müdür Hermann W. Paul

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

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

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr

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

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA
Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

