

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

AGÜSTOS 2001

LEVEL

www.levelmag.com.tr • 2001/08 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000TL (KDV Dahil)



MYST 3

Kitapların içinde doğan dünya hayatınıza üçüncü kez giriyor

STARTOPIA

Dungeon Keeper'daki zindanı uzaya taşırsanız ne olur?

DIABLO II Lord of Destruction

Bela geliyorum demez, çat kapı gelir.
Tüm zamanların en zararlı oyunu
Diablo II yeniden doğdu!

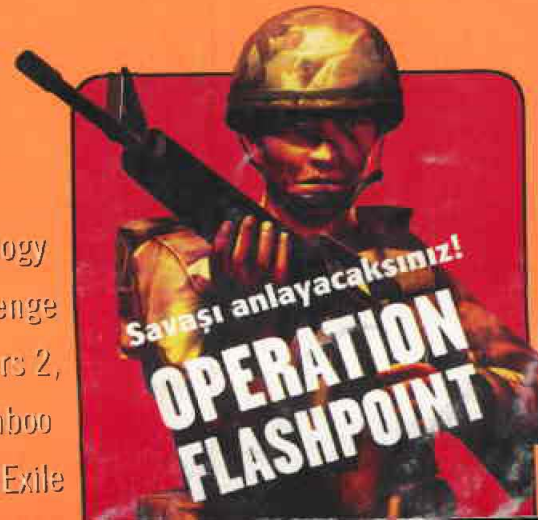
ilk bakış Age of Mythology

Soldier of Fortune 2, Call of Cthulhu, RA2: Yuri's Revenge

inceleme Independence War 2, Gangsters 2,

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Star Wars: Battle for Naboo

tam çözüm Desperados, Emperor: Battle for Dune, Myst 3: Exile



08
1301-213116



25

Soluyor giderek. İnsanlık adına güzel olduğuna inandığım her değer. Hoşgörü. Sevgi. Birliktelik. Cömertlik. Dostluk. Şefkat. Dürüstlük. İnanç. İlkeli. İnsan. Yüce olarak bilinen bütün değerler, "yükselen değerler" in ayakları altında gün geçtikçe daha çok eziliyor. Asimile ediliyor... Değişiyor. Anlamını yitirip soluyor, içi boşalıyor, yanlış şeylerle tekrar dolduruluyor. Eğer 21. yüzyıl "Değerler Sözlüğü" olsaydı, şöyle bir şeyler olurdu sanırım.

Hoşgörü : Sürekli "diğerlerinin" göstermesi gereken.

Sevgi : Üç aylık bir süreç.

Birliktelik : Zorunluluk.

Cömertlik : Sahip olduğumuzdan daima fazlası.

Dostluk : İlk hatada unutilan.

Şefkat : Sadece Anne.

Dürüstlük : Aptallık.

İnanç : İnsanın yükselmesini engelleyen değerler topluluğu.

İlkeli : Geri kafalı, yeniliklere kapalı.

İnsan : Sömürülmesi gereken, koyun

Nasıl, beğendiniz mi yeni değerlerimizi? Hiç sanmıyorum. Bazen kendimi sorguluyorum, bu "tersine evrim" in sebebi, bir ucundan da benim ve benim gibi düşünenlerin tuttuğu teknoloji mi acaba? Hayatlarımızı kolaylaştırıp, modernize ederken, oturduğumuz yerden dünyanın öbür ucundaki birisiyle konuşabilmeyi maharet sayarken, en yakınımızdakilerden ne kadar uzaklaştığımızın farkına varamıyor muyuz acaba? Belki de...

Teknoloji uzaktakini yaklaştırırken, yakındakini uzaklaştırıyor sanki. Giderek daha sentetik bir yaşamın içine sürükleniyoruz. Daha sentetik, daha izole, daha uzak. Değerler değişirken, insanlık da değişiyor.

Mutluyum, çünkü bu gözler dünyanın güzel olduğu günleri görme şansına sahip oldu. Ama aynı zamanda da korkuyorum, insani olan herşeyin o güzel geçmişte kalmış olma ihtimalinden.


Kimbilir. Belki de, sadece ben yaşıyorum.

codename:outbrake

GSC Games

Virgin Interactive Codename : Outbrake adlı oyunun dağıtım haklarını aldı. Bir 3D shooter olacak oyun Cossacks'ı yapan grup tarafından geliştiriliyor. Oyunun konusuna gelince C sınıfı bir göktaşı Dünyayı delik deşik etmiştir. Bu yağmur sırasında meteorla beraber gelen yabancı sporlar insanların mutasyona uğramasına sebebiyet vermiştir. Etkilenen kişiler son derece tehlikeli yaratıklara dönüşerek insanlığı tehdit etmeye başlamıştır. Bu durumda global bir kuvvet kurulu ve bizde bu görevle beraber avımıza başlarız. Tek kişilik oyunda takım arkadaşımızla beraber stratejiler kurup ona emirler vererek savaşabileceğiz. Düşmanlarımızın görmek dışında duyma ve koku alma gibi özellikleri de olacak. Görevleri bitirmek için bir çok yol kullanabilece-

ğiz. Fakat gitmeden önce mutlaka haritamızı çalışarak devriyelerin rotalarını, nöbetçilerin yerlerini çalışacağız. Ne olursa olsun amacımıza ulaşmak için mutlaka diğer arkadaşımızı da kullanacağız yoksa görevler bitmeyecek. Kısa yol tuşlarıyla takım arkadaşımıza

ulaşmamız oyundan kopmadan hareketlerimize devam etmemize olanak sağlayacak. Multiplayer modu da olacak olan oyun 1280X1024 çözünürlüğe kadar oynanabilecek. Codename : Outbrake Eylül'de hazır olacak. 




heartofwinter:trialsfortheluremaster

Black Isle

Heart of Winter'dan sonra bedava olarak oynayabileceğiniz bir ek görev paketi daha ister misiniz? O zaman 71.3 MB tutan bir dosyayı indirmeye hazırlanın. İnternette Fileplanet gibi belli başlı sitelerde bulabileceğiniz oyunda karakterlerinizin 11-18. leveller arası

newlywood da yeni bir görev olarak başlıyorsunuz. Yeni bölgeler ise Anauroch Çölündeki lanetli kalenin altı levelik katlarından oluşuyor. Yaklaşık olarak 8-10 saatlik bir sürede bitirebileceğiniz paket Heart of Winterdaki multiplayer buglarının da kurulum sırasında

onarıyor. Bu paket karakterlerine yeni leveller atlamak isteyenler için iyi bir fırsat. Black Isle elinde ne varsa hepsini bu türe yatırmış görünüyor. Baksanıza adamlar oyuna ek yaptıkları yapıyorlar. Sonu gelmiyor bir türlü. 

olması lazım. Yirmi yeni bölge içeri paketinde ayrıca beholder, jackalwere, ochre jellie, harpie, ve green slime gibi yaratıklarda var. Yeni karakter portreleri olmasına karşın yeni büyüler yok. Fakat Heart of Winter'in son yaması ve multiplayer özelliği bu paketin içinde var.

Pakete halfling Hobart Stubbletoes ile konuşup Lo-



Darkspace devam ediyor

Palestar ve Ubisoft Darkspace'in devam etmesine karar verdiler. Bir uzay simülasyonu olacak oyunun önceki adı olan Battle Isle'da böylelikle atılımı oldu. Oyun beta testi için.

City Crisis geliyor

Playstation 2 için hazırlanan ilk helikopter-aksiyon oyunu açıklandı. City Crisis ta yapacağımız işler masum vatandaşları suç mahallinden uzaklaştırmak ve suçlu takipleri sırasında polisler gökyüzünden destek vermek gibi, tipik bir polis devriye helikopterinin görevleri olacak.

The Druid King

Yepyeni bir RTS olacak The Druid King. Oyunun özellikle pek gelişmeyen RTS türüne yeni özellikler katacağı söyleniyor. Gene RPG öğeleri içerecek olan oyun Tzar : The Burden of the Crown'u hazırlayan grup tarafından yapılıyor. Oyunda Sezar ve Galli liderler arasındaki mücadelede kendine yer bulan bir grup macedoniyi yöneteceğiz. Oyun sırasında birimlerimizi eğitmekten yenilerini kiralamaya hatta kahramanları kendisi safımıza çekmeye kadar bir çok görevle uğraşacağız. Güçlü eşyaların peşinden koşup kaleleri ve şehirleri ele geçireceğiz. Yapacağımız savaşlar 5000 biri-

mi kadar desteklenecek ve oyunu istersek multiplayer olarak ta oynayabileceğiz.

Comanche 4

Novalogic serinin dördüncü oyununu yaptıklarını açıkladı. Helikopterimizle dolaşıp düşman avlayacağımız alanlara bu kez şehirler, tropik adalar, çöller ve ormanlarda eklenmiş. Oyun serinin öncekilerine göre daha gerçekçi kontroller içerecektir.

Romero ve Hall

Hayır efendim bu bir oyun ismi değil. Bu beyler John

deusex2

ION Storm'un Thief III'ten sonra ki ikinci bombası kuşkusuz Deus Ex 2 olacak. Bu oyunda da tıpkı Thief'te olduğu gibi Unreal motoru kullanılacak fakat bu defa ikinci nesil Unreal motoru üzerinde duruluyor. Bu çok sevindirici bir gelişme. Aynı zamanda da çok etkileyici çünkü böylelikle oyunu 1024 ten daha yüksek çözünürlükte de oynayabileceğiz, (Tabi hangi donanımla bunu yapabileceğiz o tartışılır ama...Burak) Ayrıca daha gerçekçi efektlerde gene bu motorla elde edilecek. Oyun ilkinin kaldığı yerden devam edecek. Tabi ilk oyun bir çok sonla bitebildiğinden bu nasıl olacak bilmiyoruz ama herhalde sonlardan birisi seçilecek ve biz oradan devam edeceğiz. Yeni oyunda eski kahramanımız JC Denton'dan başka eğer istersek bir kadın karakteri de oynayabileceğiz. Bu kadın karakterin bir başka özelliği de oyuna multiplayer olayını katması. Evet yeni oyunu multip-

layer olarak oynayabileceğiz. Eskisine oranla daha çok aksiyon ağırlıklı olacak olan oyunda eski dostlar gibi eski düşmanlarda bıraktığımız yerde olacaklar. Bu düşmanlardan örneğin ED-290 askeri robotu bir çoğunuzu tanıdık gelecektir. Fakat robot bu defa daha büyük olarak karşımıza çıkacak. Öyle ki bacaklarının arasından geçebileceğiz. Yepyeni silahları da kullanacağımız oyunda Brotherhood isimli yeni bir dini örgüt de bulunacak. Augmentlerinizi hazırlayın bakalım. ☺



Ion Storm



fromdusktilldawn

Resident Evil tarzı bir korku oyunu daha. Gene peşimizde bir sürü kan kokusu alan uzun dişli yaratık ve gene kaçacak yer yok. Kaçacak yer aslında gerçekten pek yok çünkü bu oyunda havada yüzen bir gemide olacağız. Tamam konuyu biraz açalım. Siz Rising Sun isimli New Orleans'a doğru giden bir suçlu taşıma gemisindediniz. Yanınızda kardeşinizde var ve tecavüz suçundan ceza yemişsiniz. 72 saat sonra idam edileceksiniz. Yolculuğunuz sırasında bir şeyler oluyor ve içinde bulunduğunuz gemi bir anda bir vampir imparatorluğuna dönüşüyor. Sizde kanınızın sordamlasına kadar savaşın buradan paçayı kurtarmaya çabalyorsunuz. Tabi bu süre içinde çevrenizdeki vampirlerden kurtulursanız ne ala. Daha sonra idamdan da yırtmaya çabalayacaksınız. Hem first hem de third person modda oynanabilecek olan oyunda tüfeklerden elektrikli testerele ve kutsal sulara kadar bir sürü silahınız olacak. Karşınızda ise 30 değişik

vampir türü, 20 level ve bu arada yolunuza çıkıp size yardım edecek (ve sizin yerinize vampirlere yem olacak) 15 adet başka karakterler de olacak. Oyun Gamesquad tarafından yapılıyor ve Cryo Interactive tarafından piyasaya sürülecek. Cryo şimdiye kadar oyunları için hep harika senaryolar yazdı fakat uygulamada da genelde hep sınıfta kaldı. Bakalım bu defa Fransızlar neler yapacak? ☺



Gamesquad

Romero ve Tom Hall. İkisinde İON'daki çok önemli insanlardı ama artık oradan atılmış durumdadır. Romero DOOM ve Quake gibi oyunlara çok büyük katkısı olmuş bir isimdir ve tam bir felaket olan Daitkatana'nın da yaratıcısıdır. Hall ise Anachronox'un baş mimarlarından. Romero şu anda başka planlar peşinde Hall ise ne yapacak henüz bilmiyoruz. Bu ikilinin şirketten atılması Thief III ve Deus Ex gibi gelecek oyunları nasıl etkileyecek bu henüz belli değil ama Eidos bu sıralar biraz sıkılabılır.

Vivendi'den 5 yeni oyun

Los Angeles'ta bulunan şirketten yapılan açıklamaya göre şu anda üstünde çalıştıkları oyunlar şunlar: Vet

Emergency de evcil hayvanları kurtarmak için koşuşturan bir veterineri oynayacağız. 911 Paramedic'te aynı şeyi insanlar için yapacağız (bu takımın içinde birkaç doktor var galiba). Emergency Room Code Red te aynı şeyleri hastanede yapacağız. Combat Medictte savaşa gidip insanları iyileştireceğiz ve son olarak (en sonunda) Moon Tychoon da uzayda koloni kuracağız. Herhalde Vivendi'dekilerin en beğendiği kadın tipide Florence Nightingale falandır.

ANNO 1503

Bu oyun için biraz daha bekleyeceğiz. Oyunun test aşamasının biraz daha uzatılmasına karar veren New World öncesine göre bir çok yenilikle gelecek. Özellikle grafik

motorunda bir sürü yenilik yapılmış. Ticaret iyice geliştirilmiş. Bekleyelim bakalım yumurtadan ne çıkacak.

Smartsheader

Grafik çipleri yapımcısı ATI yeni teknolojisini sundu. Smasheader adlı teknolojiyle programcılar daha esnek davranabilecekler. ATI bu teknolojiyle amaçlarının daha gerçekçi ışık efektleri ve daha detaylı grafikler yaratılmasına olanak sağlamak istediklerini belirtti. Yani artık deri, saç, ağaç, su ve bunun gibi bir çok efekt çok daha ayrıntılı olarak görebileceğiz. Yeni teknoloji karakter animasyonları yaratmak için yararlı olan vertex shader larıda destekliyor. Yani bundan sonra oyunlardaki eşyalarda daha net ve güzel olacak.

fatherdale hakkında çok özel

Galeb Vlasenko ile röportaj yapık.

Korsancılığın bu kadar yaygın olduğu bir piyasada oyun yapma fikri kimden çıktı ve takımınızı nasıl topladınız ?

Hikaye üçümüzle başladı. Bir tasarımcı ve iki programcı bir araya geldi. Kendi yaratmış olduğumuz teknolojiyi (R-Space motoru) kullanarak bir şeyler yapmanın çok eğlenceli olacağını düşündük. Oyunları her zaman sevmiştik ve bol bol oynuyorduk. Yazları falan sabahlara kadar questleri bitirmeye ya da arcade oyunlarında son ekranları görmeye çabalyorduk. Böylece önce bir hovercraft oyunu yaparak taktiksel oyunu ve arcade tarzını bir araya getirdik. Bu oyun için tam iki senemizi harcadık. Bizim için bir oyunu yaratmak dünyada yapılabilecek en heyecanlı iş. Böylelikle bir stüdyo kurduk. Belli bir iş modeli üzerinde ya da korsancılık hakkında çok kafa yormadık. Tek yaptığımız kalplerimizin sesini dinlemek oldu.

Planescape ya da Dragonlance gibi orijinal dünyalar yaratmak yerine neden ana tema olarak kuzey mitolojisini esas aldınız?

Bence RPG dünyalarından herhangi birini "orijinal" olarak ifade etmek çok zor olur. Çünkü, ister fantezi ister bilimkurgu konusu olsun, hepsi mitolojiden esin almaktadır. Fatherdale de inandırıcı bir ortaçağ oyunu yaratmak için dünyayı ve doğal olarak mitolojinin bir bölümünü tekrar yarattık. İ.Ö 1072 tarihini düşündüğümüzde dünya üzerinde bilinen üç büyük dinden hiç biri henüz yoktu. Böylelikle biz de bilinen batı dünyasıyla ilgili en iyi verilerden yani kuzey mitolojisinden yola çıktık.



Sizi oyunda izometrik bakış açısını kullanmaya iten sebepler nelerdi?

Tamamen pratik olması. Böyle bir oynanış açısından her şeyi tüm detaylarıyla gösterebildiğiniz gibi tek bir ekranda tüm karakterlerinizi bir arada yönetebiliyorsunuz.

Oyun içi grafikleriniz gerçekten çok etkileyici görünüyor. Bu oyununuzu oynamak için yeni ekran kartı alacağımız manasına mı geliyor?

Hayır hayır oyunumuz için gerekli sistem ihtiyaçları çok yüksek değil, hatta bir 3D hızlandırıcıya bile ihtiyacınız olmayacak. Grafikler konusuna gelince bizim Rusya da çok yetenekli programcılarımız var ve hepside konusunun ehli. Daha ne diyebilirim ki J ?

Kullandığınız RPG sistemi nedir ve bu sistem AD&D den çok mu farklı ?

Sistemimiz GURPS'la aynı çizgide fakat ırkları dengelerken tamamen kendi sistemimizi kurduk ve farklı oldu.

San olarak genel bir soru soralım: Rusya da oyun piyasası hızla geliyor. Bu gelişim dalgasının sebebi sizce nedir?

Rusya geleneksel olarak programcılık ve hikayecilik konularında çok kuvvetli bir geçmişe sahip. Durum böyle olunca ufak takımların tecrübelerini bir araya getirip giderek daha zorlu oyun projelerinde kendile-



rini göstermeleri aslında gayet mantıklı. Yapılan oyunları finanse etmek için yerel pazardan gelen gelir henüz yeterli düzeyde değil. Bu yüzden genel bir model üzerinde çalışmalar halen sürüyor. Şu anda bir takımın tek ümidi yerel bir dağıtıcı bulup uluslararası pazardan bir şeyler elde etmek. İç pazarımız yeterli olgunluğa erişip tek başına ufak takımların emeğini karşılamaya başladığında daha çok proje ortaya çıkacaktır. İşte bu gerçek bir gelişim dalgası olacaktır. Bu arada gururla söylüyoruz ki derginizin şu anda okuduğunuz röportajı bizden alınan özel bir izinle ilk defa olarak internette bir yabancı sitede de yayımlandı. Ayrıca böylelikle bir çok yabancı sitede de LEVEL magazine Turkish Edition olarak adımız geçti. Eğer röportajı İngilizce olarak okumak isterseniz <http://ggg2g.g-vortex.net/interviews.asp?id=18> adresine bakabilirsiniz. ☺

Eve: The Second Genesis

Yeni bir MM online oyunu daha. Bu kez uzay gemimize atlayıp uzayın tozunu atacağız. Online olarak kendi gemilerimize atlayıp rakiplerimizi parçalara ayırmak çok zevkli olacak. Oyun başlı başına bir evren. Bir sürü kuruşul, gezegen, gemi ve silah var. Arkadaşınızın savaşçıları ve sizin ana geminiz ile rakip filoya daldığınızı bir düşünün. Her yok olan rakip ise gerçek bir oyuncu... Özellikle çok iyi internet bağlantısı olanlar yaşad.

Imperium Galactica 3: Genesis

Uzaylılarla kapışıp onları alt ettikten sonra artık dinlen-

mek üzere Dünyaya dönüyorsunuz. Ama dünyayı uzaylılar tarafından işgal edilmiş buluyorsunuz ve bu yeni ırk sizin canınıza okuyor. Şimdiki tek amacınız ana geminizle beraber koloniler kurarak güçlenip ana gezegeninizi kurtarmak. Ne kadar güzel bir senaryo öyle değil mi? 2001 in sonunda oyunu da göreceğiz.

Timeline battı

Ne diyebiliriz ki? İşini doğru düzgün yapan bu piyasada kalır yapamayan ise böyle batır işte. Timeline da tüketicilere ulaşmayı başaramadı ve değişik konusuna rağmen tarihin tozlu raflarında yerini aldı. Geçmiş olsun.

Tomb Rider : The Ride

Yok yok bu Angelina Jolie'li yeni bir film ya da oyun falan değil. Bu Tomb Raider hayranlarının delirmesine yol açacak yeni bir proje. Paramount Parks insanların gezmesi için bir Disneyland tipi küçük Tomb Raider Parkı yapıyor. Meraklılar parkta eski tapınaklardan gizemli tünellere kadar bir çok yerde dolaşabilecekler. Tabi arada bir sürü ufak animasyon ve gösteride olacak. Cincinnati, Ohio da Paramount's Kings Island 'a kurulacak olan parkta ziyaretçiler en son olarak bir kaçış sahnesini canlı yaşayarak çıkışa ulaşacaklar. (nasıl komik olacak çok merak ediyorum-Burak) Park 2002 de bitecek.

Shadowbane

Wolfpack Studios

Kurtların savaş çığıllıkları yaklaşıyor, Texas'lı Wolfpack Studios yüzlerce hatta binlerce oyuncunun bir araya gelip oynaması için tasarladığı Shadowbane adlı MMRPG leri için çok iddialı. Bu kadar geniş çerçeveli bir oyunda oyuncular politik kargaşalar içindeki bir dünyada yaşayacaklar. Bu oyuncuların hareketleri dünyanın düzeni olduğu gibi etkileyecek. Bir anda binlerce oyuncunun aynı savaşta bulunacağı oyunda guildlar apayrı bir önem kazanacak. Kendi aralarında ittifaklar kuran guildler belli bir bölge için savaşip kazandıklarında o bölge onların olacak. Böylelikle oyuncular kendi aralarında daha çok etkileşimde olacaklar ve kendilerini bu politik kargaşaların bir parçası olarak hissedecekler. Oyunda büyük çaplı savaşlar yapılabilecek. Hatta kuşatmalar

bile yaşanabilecek. İsteyen oyuncular guild kavramını da aşip imparatorluklar kurabilecekler. Shadowbane oyunculara Dark Elflerden undead shadow ırkına kadar bir çok değişik ulusu hatta centaurları bile oynama imkanı taniyacak. Eğer www.shadowbane.com'a

gidip bir bakarsanız şimdiye kadar bir oyuncunun hal-yal etmiş olduğu bir çok şeyin bu oyuna uygulanmış olduğunu göreceksiniz. Daha bir çok yeniliği de içerecek olan oyun bakalım diğer MMRPG lere rakip olarak çıkabilecek mi? ☺



Novarama

Codename

Aslında yukarıdaki isimde iki ayrı haber var. Birincisi Novarama isimli yeni bir İspanyol oyun yapım şirketinin kurulmuş olması. Görüldüğü gibi bilinen tüm Avrupa ülkeleri bu alanda hızla ilerliyorlar. Barcelo'na da sekiz kişi tarafından kurulan bu şirketi biz neden haber yaptık peki? Çünkü kullandıkları grafikler motordan çok etkilendikte ondan, Aztek efsaneleri üze-

rine bir 3D adventure yapan firma özellikle oynanabilirliği ön planda tutuyor. Kendi yaptıkları motor üzerinden hareket eden firma Codename Nova 1 isimli oyunlarıyla ilgili demoyu birkaç hafta önce yayınladılar ve çok olumlu tepkiler aldılar. Oyunları genel yapı olarak bir adventure olsa da artık hemen hemen her türde kendini gösteren roleplaying özelliklerini de oyunlarına uygulamışlar. Oyunda ayrıca gerçek zamanlı hava değişimleri ve dev bir oyun alanı da (16X16 km) olacak. Single playerın yanında multiplayer olarak ta oynayabileceğiniz oyun (multiplayer adventure ? Burak) pazardaki talebe göre başka değişimler-



de geçirebilir. Novarama Nova 1 isimli motoruyla avantajını iyi kullanırsa çok iş yapabilir. Hoş geldin Novarama ! Bizî eğlendir bakalım. ☺



The Sims yeniden

EA The Sims Hot Date ExpansionPack adlı bir genişleme paketini açıkladı. Paket (bu kez tamamen farklı bir konuyu içerecek. Çıkma (dating). Bu kelimenin Türkçe karşılığı maalesef aptalca görünüyor ama durum bu. Oyunda hoşlandığınız karakterleri restorantlara gidecek, alışveriş yapacak, parklarda el ele dolaşacaksınız. Hatta oyundaki bir dating sitemin bile kullanabileceksiniz. Kısacası flört etmek için ne varsa bu pakette bulacaksınız. Paketle birlikte piknik sepeti gibi bir sürü yeni eşyada gelecektir.

Rabid Dogs

İşte gerçek bir politika oyunu. Siyasetteki çıkar çatışmalarını ahlaksızlığı konu alan bu yeni oyun Polonyalı bir grup olan Nekrosoft tarafından yapılıyor. Konusu ise suç, seks ve para! Oyuncu bir grup kötü adamı mesela bir suikastçıyı ya da kiralık askeri canlandırarak. Yani oyun tamamen kara mizah üzerine kurulmuş. Fakat Oyunda aslında bir sıra bazlı strateji oyunu. Fakat içerdiği RPG özellikleriyle Jagged Alliance, UFO ya da Fallout'a benziyor. 2003 ün başlarına doğru oyun elimizde

Diablo Blizzard'da

Blizzard Entertainment New Line ile olan davasını kazandı. Böylelikle New Line Diablo adını verdiği filmle ilgili hiçbir şekilde reklam ya da duyuru yapamayacak. Hatta başka kelimelerle kombine bile edemeyecek. Yani "Diablo the Reaver" gibi bir başlık kullanamayacak. Blizzard 1996 yılından bu yana Diablo ile ilgili tüm reklam ve yayım haklarını elinde tutuyor. Eh sizinde oyununuz tüm dünyada 7.5 milyon adet satışta sizde ona böyle sarılırsınız işte. ☺

SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABER

underworld:crimedoespay

Phoenix

Bir suç organizasyonunun başına geçip tüm şehri ele geçirmeye çalışacağımız bir oyun daha. Her haberde "bu defaki şöyle farklı böyle farklı" gibisinden yazılar yazıp duruyoruz. Ama ne yapalım ki gerçekler böyle. Underworld'de benzer konulu oyunlar farklı. Bu defa üç oyun tipini RTS, first person shooter ve RPG'yi bir araya getirmişler. Adamlarınızı seçip şehrin size rakip olan bölümlerine yolluyor ve etrafı alt üst ediyorsunuz. Nereye hangi özelliklere sahip adamı yollayacağınıza karar verirken ve bu adamları yerleştirirken tüm strateji bilginizi ortaya koymak durumundasınız. Suç İmparatorluğunuzu yönetirken genel yaklaşımınızı belirlediğiniz kısım



ise RPGye giriyor. Ekonominizi geliştirip gelirinizi mi arttıracaksınız yoksa rakiplerinizin işlerini saldırılar düzenleyerek alt üst mi edeceksiniz? First person shooter kısmı da bu saldırıların bir parçası zaten. Eğer adamlarınıza güvenmiyorsanız ya da biraz eğlenmek istiyorsanız gönderdiğiniz adamlarınızdan birinin kontrolünü ele alıp sokaklarda düşmanlarınızla çatışmalara girebilirsiniz. Özellikle bu son özellik çok ilginçti. Bir düşünsenize şimdiye kadar kaç RTS de çatışmaya gönderdiğimiz adamların yanında olup savaşmanın zevkini çıkarabiliydik ki? Bakalım Phoenix bu işin altından nasıl kalkacak? ☺



thiefIII

Ion Storm

Gözleriniz bir anda açıldı öyle değil mi? Bu rakipsiz oyunu bitirip raflara kaldıralı ne kadarda çok oldu. Fakat ne mutlu ki ION Storm bizi rahat bırakmaya pek niyetli görünmüyor. Bu yüzden Thief III'ün ilk üç görevini tamamladılar bile. Bu seferki oyun Unreal motoru ve ilk iki oyunun motoru olan The Dark Engine'in bir birleşimi gibi görünüyor. Unreal motorunun render avantajını kendi oyun motoruyla birleştiren ekip arada kodlar yazarak mükemmelere erişmeye çalışıyor. Yeni Thief'te yepyeni bir senaryonun yanında Thief oyunlarını bize en çok sevdiyen yapay zeka da bayağı geliştiriliyor. Nöbetçiler artık kendi kendilerine devriye gezecekler sizi gördüklerinde ya da duyduklarında etrafı ayağa kaldırıverecekler. Sizi "fark ettiklerinde" ise koşup bulunduğunuz bölgeyi tarayacaklar. Eğer sizi bulamazlarsa "pöh yalnızca bir fareymiş" gibi şeyler söyleyip gidecekler.



Tasarım kısmına gelince : Oyunun grafikleri eskisine oranlar çok daha ileride olacak. Şu anda ekibin en önem verdiği konu da bu zaten. Senaryo olarak ta hiç beklenmedik tesadüfler planlayan ekip, mezarlardan mahkeme odalarına oradan gizli mabetlere kadar bir çok yerde oynamanızı sağlayacak. Hani gelmesine daha çok var ama bizi de fazla bekletmesinler. Sonra bir gün bir bakarsınız POFF! ION Storm'un kasası da uçurmuş. ☺

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

BU AY

- 1 - Red Faction - THQ
- 1 - Space Ace - DIGITAL LEISURE
- 9 - Dragons Lair 2 Time Warp - DIGITAL LEISURE
- 14 - Elite Forces - INFOGRAMES
- 15 - Sudden Strike Add-On - STRATEGY FIRST
- 20 - Peacemakers - UBI SOFT
- 20 - Rune Gold - DIGITAL LEISURE
- 21 - Arcanum - SIERRA
- 21 - Empire Earth- SIERRA
- 21 - Independence War 2 - INFOGRAMES
- 21 - Silent Hunter II - UBI SOFT
- 23 - Pool of Radiance - UBI SOFT

EYLÜL 2001

- 1 - Heroes Chronicles The Final Chapter - 3DO
- 3 - SimsVille - ELECTRONIC ARTS
- 11 - Dragon's Lair 3D - UBI SOFT
- 11 - Throne of Darkness - SIERRA
- 25 - Project Eden - EIDOS

EKİM 2001

- 1 - Dungeon Siege - MICROSOFT
- 1 - Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
- 9 - Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
- 9 - Motor City Online - ELECTRONIC ARTS
- 15 - Etherlords - FISHTANK INTERACTIVE
- 15 - Everquest Trilogy - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- 15 - Freelancer - MICROSOFT
- 16 - Civilization III - INFOGRAMES
- 23 - Disciples 2 - STRATEGY FIRST
- 29 - Hidden and Dangerous II - GATHERING OF DEVELOPERS
- 29 - Mafia - GATHERING OF DEVELOPERS
- 29 - Myth 3: The Wolf Age - GATHERING OF DEVELOPERS

KASIM 2001

- 1 - Ghost Recon - UBI SOFT
- 1 - IL 2: Sturmovik - UBI SOFT
- 1 - Rogue Spear: Black Thorn - UBI SOFT
- 1 - Star Wars Galactic Battleground - LUCAS ARTS
- 1 - Wizardry 8- SIRTECH
- 6 - Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION
- 8 - Elder Scrolls III: Morrowind- BETHESDA
- 12 - Capitalism 2 - UBI SOFT

ARALIK 2001

- 1 - Arx Fatalis - FISHTANK INTERACTIVE
- 1 - PlanetSide - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- 1 - Star Wars Starfighter - LUCAS ARTS
- 3 - Everquest Shadows of Luclin - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- 3 - Warcraft III - BLIZZARD

2002 VE SONRASI

- Call of Cthulu - FISHTANK INTERACTIVE
- Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
- Neverwinter Nights - INTERPLAY
- Patrician II - ASCARON SOFTWARE
- RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
- Republic: The Revolution - EIDOS
- Team Fortress II - SIERRA



AGE of MYTHOLOGY



Acaba birgün bizim yaşamımızı konu alan RTS'de yapacaklar mı?

Bir Ensemble Studios'a iki Age of Empires oyunu, onların genişleme paketleri ve milyonlarca oyuncusu yetmeyince ne olur? Cevap basit: Yeni bir "Age of" oyunu. İşin ucu gözüküyor gibi. Belki Age of Humanity'e kadar inebilir. Ya da yontma taş devrinden cilalı taş devrine girişte 6.5 ton pasta cilası biriktirmek zorunda kalabiliriz. Fakat biz şimdilik sıradaki "Age of" oyunu olan Age of Mythology ile yolumuza devam edelim. Sürekli uğraştığımız tarihin buğulu gerçekleri bir yana bu sefer efsanelerin tam ortasındaki kahrmanın olacağız.

Bir Ensemble harikası

Microsoft'un E3 fuarında yaptığı masum bir tanıtım, oyunun açıklanmasının üstünden çok fazla süre geçmemiş olmasına rağmen dikkatleri çekti. Bu tanıtımda en çabuk farkedilen şey oyun modelinin her açıdan Age of Empires'a oldukça benzerliği. Köylüleriniz kaynak toplayıp bina yapmaya devam ediyor. Binalar ekonomik ve askeri yönden sizi destekliyor. Bu sırada siz yeni teknolojileri keşfetmeye devam edip çağ atlayarak en üst sınırlara ulaşmaya çalışıyorsunuz. Fakat tabii ki milyonlarca oyuncuyu kendine bağlamış bir yapımın devamı elbette bu insanları kaçırmak istemez. Ve bu insanlar için bu klasik düzen üstünde değişiklikler ve eklemeler yapar. Ensemble da bunu yapmış.

Her ne kadar oyun dünyası gün geçtikçe daha da çok oyunculu ortama kayıyor olsa da bazı alanlarda hala campaign oynamak büyük bir zevk. RTS türü de bu kuralın şiddetle geçerli oldu-

ğu alanlardan bir tanesi. Age of Mythology'de de bu konuya öncelik verilmiş. Oyun temelde 3 ırk etrafında dönüyor, Vikingler, Yunanlılar ve Mısırlılar etrafında dönen 3 ana senaryo kendi içinde de ufak parçalara bölünmüş durumda. Bu 3 ana senaryonun da birbirine geçişi sağlanarak oldukça büyük bir hikaye elde edilmiş. Şimdilik bu hikaye ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmedi, Fakat oyunda olacağı söylenen bazı mekanlar örnek olarak verildi. Örneğin Almanya'nın kuzeyindeki soğuk bölgelerde Viking'lerle oynarken oradan Yunanistan'ın sahillerine, oradan da Mısır çöllerine ineceğiz. E3'de

AGE OF MYTHOLOGY

06.2002

Tür * RTS

Yapım * Ensemble Studios

Dağıtım * Microsoft

Bize Göre * Yeterince iddialı. Yeterince yeni. Belki senelerdir aradığımız RTS oyunu budur diye yine umutla beklemeye başladım. Fakat birileri farketmeli ki artık saçlarımız ağarmaya başladı.

🔴 "Age of" serisindeki kalabalık savaşları Age of Mythology'de aynen bulacağız.





🔗 Mitolojik birimleri kullanabilmek için, tapınakları inşa etmeniz gerekecek.

yayınlanan video Misenus adlı Yunan liderin tepegözlerle (cyclops) savaşını gösteriyordu. Bu sırada mekan konusunda ne kadar başarılı seçimler yaptığını hemen görüyoruz.

Mitolojik güçler

Real-Time Strateji oyunlarının en büyük özelliklerinden biri yapabileceğiniz bina ve ünitelerin çeşitliliğidir. Bu oyunda da buna oldukça önem verilmiştir. Hatta konu efsaneler olunca amcaları ünite kesmiş ve direk tanrıları devreye sokmuşlar. Tabii her ırkın tanrıları ayrı. Vikinglerin tanrıları Odin, Thor ve Loki, Yunanlıların Zeus, Poseidon ve Hades, Mısırlıların ise Ra, Osiris ve Set. Her oyunun başında bir tapınak yaparak tanrınızı seçeceğiz. Tanrının güçlü sizin ona bağlılığınızla artıyor. Bu da oyunda şimdilik açıklanmayan bir sistemle kullanılıyor. Tanrıların gücünü ise rahip-kahraman karışımı bir ünite kullanacak. Bu üniteyi kaybetmeniz halinde bir süre tanrınız "offline" olacak ve gücünü kullanamayacaksınız. Fakat belli bir süreden sonra ünite tekrar canlanacak ve siz tekrar tanrıların büyüleri güçlerini kullanabileceksiniz. Oyunun ilerleyen aşamalarında birkaç tanrıya tapınabilmeniz için tapınak yapma hakkınız olacak.

Oyunda her ırkın kendi özel üniteleri ve kahramanları var. Bu yönüyle biraz Starcraft'ı andırıyor. Çünkü orda da farklı ırkların ünitelerinin birbirleriyle alakası yoktu. Age of Empires'de ise sadece bir iki ünitenin farklı olması gibi bir durum söz konusuydu. Fakat bu konuda Starcraft'ı da aşan bir özellik ise kahraman ünitelerin diğer üniteler arasından herhangi bir tanesinin özelleşmiş hali olması. Kahramanların özellikleri ve şekli tamamen değişik. Bu da onları gerçekten kahraman yapıyor. Diğer ünitelerin çoğu gerçekçi özellikler taşıyor ve "normal" olarak adlandırılacak üniteler. Fakat bunların haricinde efsanelerde ismi geçen yaratıklar da kullanabiliyorsunuz.

Bir yapımın Ensemble Studios'dan çıkmış ol-

ması ünite ve gelişim sistemine kadar her şeyin gerçekte olduğuna uygun olması demek. Mitolojik efsanelerdeki yaratıklardan da bahsederken yine orijinaline sadık kalınmış. Tabii bu yaratıklar da ırka özel dağıtılmış. Örneğin Yunanlılar minatorları ağır silahlı ünite olarak kullanıyor. Vikinglerde buna karşılık gelebilecek ünite Valkyrie'ler. Mısırlıların ise yaratık başlı mummyları var. Bunların di-



şında tepegözler, köpek başlı Anubite'ler veya Medusa'lar diğer mitolojik üniteler. Çeşitlilik ve ilginç ünite çok olunca oyunun başında durma süresi de giderek artacaktır.

Boyut atlaması

Age of Mythology'yi "Age of" serisinden ayıran en büyük özellik grafik motorundaki boyut atlaması olacak. Bu serinin kullandığı Genie adlı grafik motoru rafa kaldırılıp yerine tamamen yeni dizayn edilmiş 3D bir motor getiriliyor. Bu motor bir çok efekti beraberinde getirdiği gibi oyunu 24 saatlik bir gün döngüsünü içinde oynamayı da sağlayacak. Yani hava kararıp aydınlanacak ve bu sırada diğer hava şartlarını da yaşayacaksınız.

Grafik motorundan biraz daha ayrıntılı bahsetmek istiyorum, belki de gelecek nesil "Age of" serisinin grafikleri şimdiden gözlerimizin önündedir. Bir çok efekti desteklediğinden bahsetmişim. Yayınlanan videolarda sahile vuran dalgalar, denizdeki köpükler, hortum, fırtına gibi hava şartları, deprem, sel gibi afetler ve yangında oluşan duman efekti açıkça görülüyor. Ve ben de açıkça söylüyorum ki bir RTS oyunu için bu grafikler fazlasıyla iyi. Olay sadece efektlerde bitmiyor. Mitolojik tanrılar en güzelinden okkalı büyüler yapabiliyor. E3'deki videolarda ortalığı birbirine katan lightning büyülerini ve meteor yağmurlarını görüyoruz. Gayet efektif görülen büyüler zaten yeterince zarar da veriyor. Bunu meteor yağmurunun düşman binaları ve ünitelerinin üzerinde açtığı kraterlerden de anlıyoruz. Daha ne olabilir ki?

Teknoloji ve Myth

Ama dahası da var. Hani RTS'lerde upgrade'ler yaparak ünitelerinizi geliştirirsiniz. Mesela ünitelerinize zırh upgrade'i yaparsınız. Üniteniz de başına kaskını takar. Üstüne armorunu giyer. Bir upgrade daha yaparsınız. Daha iyisini giyer. Siz de bunu izler hayran hayran bakarsınız. Hatta hatırlarmısınız "Age of" serisinin en büyük özelliği olan o şahane savaş alanlarını? Birkaç yüz askere kadar dolabilen savaş alanlarını? Bu oyunda onların daha iyisini, daha kalabalığını daha iyi grafiklerle de göreceğiz. Şimdi son bombayı da patlatıyorum. Bu grafiklerin içinde istediğiniz gibi dolaşip zoom yapıp istediğiniz noktaya bakabilirsiniz. Tabii klasik oyun severler için yine 3D destekli sabit kamera açıları da var. Nasıl yetti mi bari bunlar size?

Yetmediyse açıkçası çok da yapılacak bir şey yok. Size "Age of" stiline uygun bir oyunu yeni bir hikaye yeni kahramanlar ve yaratıklarla veriyorlar. Üstüne bir de efsanelerle süslüyorlar. Bütün çizgi film ve fantastik film kahramanlarını içine koyuyorlar. Yetmez diye iki tane de yanına veriyorlar. Güzelim mekanlarda dolaştırıyorlar. Kocaman çarşılar yapıyorlar. Bir de bunların hepsini inandırılması zor bir grafik motoru içine koyup RTS diye hediye paketi yapıyorlar. Size oyun dayanmaz. 🗑️

Onur Bayram | onur@level.com.tr

soldier of fortune double helix

John Mullins geri dönüyor

SOLDIER OF FORTUNE 2

07.2002

Tür • FPS

Yapım • Raven Software

Dağıtım • Raven Software

Bize Göre • Hem Raven yapımı, hem FPS olur, bir de Soldier of Fortune adını taşır da, biz bu oyunu dört gözle beklemeyiz mi? Ama doğrusu rastgele görev yaratma olayı hakkında şüphelerimiz var, bunun başarısına görmeden inanmak biraz zor.

rakterlerde kullanılan poligon sayısı ilk oyunda 300 iken, SoF 2 ortalama 3000 poligondan oluşan karakterler kullanacak. Ve gelişmiş hasar modellemesi sayesinde iyi ayarlanmış atışlarla düşmanları 36 farklı noktadan vurabilmeniz mümkün olacak. Oyundaki kan ve vahşet gerçek dünyadakinden daha fazla değil, ama yine belli mercilerden ilk oyun kadar tepki alması kaçınılmaz görünüyor. Raven bu oyunu tamamen yetişkinler için yaptığını vurguluyor, küçüklerin oynamasını engellemek istiyorsanız oyuna şifre koymanız mümkün olacak. Tabii bu zamanda bu ne kadar işe yarar ya da ne kadar anlamlıdır orası tartışılır, ama kanun da kanundur. Çoğu FPS bir zaman sonra sıkıcı olmaya başlar,

Raven Software ne yaptığını çok iyi bilen bir oyun firması, bunu kimse inkar edemez. Yıllardır hiç sektirmeden gayet iyi, gayet güzel oyunlar üretiliyorlar. Ve özellikle FPS türü yapımlar söz konusu olduğunda, Raven ile kapışabilecek pek az firma tanıyorum diyebilirim. Bunun en önemli sebeplerinden biri adamların yaptıkları oyunların çoğu zaman "tam kıvamında" olması, yani hareket istiyorsanız var, grafik güzelliği istiyorsanız eksik değil, oyun atmosferi diyecek olursanız kamyon dolusu. Doğru, belki yaptıkları oyunlar için başka firmaların geliştirdikleri teknolojilerden faydalanıyorlar. Ama bu onların yetersizliklerinden kaynaklanmıyor, aksine ne denli zeki herifler olduklarını gösteriyor. Başka firmalar yıllarca yeni bir grafik motoru yazmak için uğraşıp dururken, onlar kendini ispatlamış yazılımları geliştirerek hem zamandan, hem de paradan tasarruf ediyorlar. Üstelik sırf grafik motoru yazmak için harcanacak kaynakları oyun içeriğini daha da güzelleştirmek için kullanıyorlar. Eh, yaptıkları oyunlara bakınca bunun ne kadar akıllıca bir strateji olduğunu anlıyorsunuz.

Adı konmamış savaşlar...

Soldier of Fortune oynamış olanlar John Mullins adını da hatırlayacaklardır. Bu amcam gerçek bir paralı askerdir, Amerikan hükümetinin resmen ortada görünmek istemediği operasyonlarda görev alır. Uzun müddet Amerikan ordusunda görev yapmış tecrübeli bir asker olduğundan, emekliye ayrıldıktan sonra bağlantılarını kullanarak bu tür işler almakta hiç zorlanmamıştır. İşte bu eleman Soldier of Fortune oyunlarının ilkinde olduğu gibi, ikincisinde de Raven Software için "danışmanlık" görevini üstleniyor. Mullins'in gerçek hayat tecrübelerinden

oyunun inandırıcı olması yönünde faydalanan Raven programcıları, SoF 2'yi ilkinden çok daha gerçekçi ve çok daha büyük bir oyun olarak tasarlıyorlar. Hatırlarsanız ilk oyun bir hayli büyük haritalara sahipti ve pek kısa bir yapım da sayılmazdı. Ancak bu defa haritalar gerçekten çok geniş olacak, çünkü yapımcılar Quake 2 yerine Quake 3 motorunu kullanmayı tercih etmişler. Ve fakat bununla da yetinmemişler, çünkü her ne kadar Quake 3 motoru Arena güncellemesiyle çok büyük haritalar çizebilmeye yeteneğine kavuşmuş olsa da, bu bile Raven için yeterli değil. Bu yüzden Raven programcıları ROAM adını verdikleri bir program modülünü Quake 3 motoru üzerine entegre ederek gerçekten de abartı boyutlardaki haritaları tasarlayabilme imkanına kavuşmuşlar.

Çift helezon...

Quake 3 motoruna yapılan tek ekleme ROAM değil, ilk oyundaki son derece gerçekçi hasar modellemesini sağlayan GHOUL modülünün daha gelişmiş bir versiyonuna da bu oyunda yer verilmiş. GHOUL 2 karakter modellemelerinin ve animasyonlarının çok detaylı olmasını sağlıyor. Öyle ki ka-





Double Helix'de bir çok göreve takım halinde çıkacaksınız. Silahların gerçekçiliğine dikkatinizi çekerim.



dadığını görürseniz orada birilerinin dolaşiyor olma ihtimali yüksektir. Tabii şimdi ben burada 3000 poligonluk karakterlerden, tek tek modellenmiş yapıtlardan, en ince vidasına dek çizilmiş silah ve araçlardan bahsederken birçoğunuzun suratının bir parça asıldığını görür gibi oluyorum. Bu denli detaylı bir oyunu çalıştırmak için nasıl bir sistem gerekecek ki? Oyunun henüz yarı yarıya bitmiş olduğunu ve piyasaya 2002 yazından önce çıkmayacağını da hesaba katarsanız, burada bir hayli sağlam bir sisteme ihtiyaç duyulacağını hesaplamak zor olmayacaktır. O zamana dek GeForce 3 serisi ekran kartları ve Pentium 4 işlemciler standart donanım haline gelmiş olur, eh SoF 2'de düzgün çalışmak için herhalde böyle bir sistem isteyecektir.

Ne? Multi yok mu???

Oyunda Multiplayer desteği bulunmayacak. Raven belki bunun daha sonra bir yama şeklinde eklenebileceğini söylüyor, ama şimdilik bu konu belirsiz. Fakat programcılar Multiplayer desteği yerine, sizi oyuna uzun süre bağlayacağını umdukları bir unsur yerleştiriyorlar. SoF 2 bir Random Mission Generator, yani rastgele görev yaratma modülüne sahip olacak. Oyundan farklı türlerden birinde bir görev yaratmasını istediğinizde, mesela rehine kurtarma görevi, bu modül sizin için tamamen orijinal bir görev ve harita oluşturacak. Doğrusu bunun ne kadar başarılı olacağını görmeden söylemek mümkün değil, ama Raven programcıları bir hayli umutlu gibiler. Şahsen ben böyle birşeyi Multiplayer desteğine tercih ederim, ama tabii tercihler değişir. Fakat ne olursa olsun SoF 2 oldukça sağlam bir oyun olacak, burası tartışılmaz. Bugüne dek Raven Software etiketi taşıyan pek çok oyun gördüm, ve kanımca bunların hemen hiçbiri vasat bile sayılmayacak iyi yapımlardı. O yüzden SoF 2 özellikle benim hevesle beklediğim bir oyun.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

çünkü karşınıza hep aynı düşman tiplerinden, hem de sürüler halinde çıkar. SoF 2 bu sorunu modüler parçalardan rastgele düşman yaratan bir programla engellemeyi planlıyor. Bu özellik ilk oyunda da vardı, ama çok belirgin değildi. Burada ise çok yüksek karakter modellemesiyle birleşince karşınıza çıkan düşmanlar her zaman değişik oluyor, yani bir zaman sonra "Ben bu herifi kaçınıcı defadır vuruyorum ya.." hissine kolay kolay kapılmayacaksınız.

Tek tabanca...

İlk oyun çok gerçekçi bir yapıya sahip değildi, Rainbow Six'ten ziyade Quake havası ağır basıyordu. Bunda özellikle fizik kurallarının nispeten "gevşek" olması ve Microwave Gun gibi "prototip" silahların kullanılması büyük rol oynamıştı. SoF 2 ise bu açıdan çok daha gerçekçi olacak, herşeyden önce oyundaki silah ve patlayıcılar tamamen gerçek olanlardan seçilmiş, ayrıca grafik ve hasar modellerine de büyük özen gösteriliyor. Modüler düşmanlar yaratabilen oyun motoru aynı zamanda modüler silahlar da oluşturmakta kullanılabiliyor, bu da elinizdeki tüfeğe yerine göre susturucu, laser nişangah ya da bomba atar takabilmeniz imkanı taniyacak. Oyundaki haritaların büyük ve görevlerin çeşitli olması sizin bazen AI kontrolündeki

elemanlarla birlikte göreve çıkmanızı gerektirecek. Bazı durumlarda ise görevlere helikopter ya da zırhlı araçlar da dahil olacak. Bunları siz kullanamayacaksınız, ancak zaten göreviniz de bu olmayacak. Sizden beklenen araçların silahlarının başına geçip verilen hedefleri dağıtmak olacak. Oyun haritaları gerçekten de oldukça büyük ve detaylı olarak tasarlanıyor, görev sayısı tahminen 50 civarında olacak ve dünyanın dört bir yanında teröristlerle kapışacaksınız. Karşınıza sadece öldürmeniz gereken düşmanlar çıkmayacak, bazen NPC'lere ateş etmek yerine onlarla konuşmanız ya da onları görmezden gelmeniz gerekecek. Karşılaşacağınız elemanlar ve donanımları da bulunduğunuz ülkeye uygun olacak.

Rüzgarsız havada bir yaprak...

Oyunun grafik yapısı gerçekten de oldukça detaylı, özellikle açık alanlar neredeyse bir filminden alınmış sahneleri çağrıştıracak kadar güzel görünüyor. Gerçekten de Raven programcıları Quake 3 motorunun sınırlarını zorlamışlar, mesela ormanlık alanlarda geçen görevlerde yerdeki çimlerden tutun da ağaçların yapraklarına dek herşey tek tek modellenmiş. Ayrıca rüzgar, sis ve yağmur gibi hava koşulları da oyunda mevcut ve bunlar oynanışı etkileyecek. Yani rüzgarsız bir ortamda çallların kımıl-

Oyunda kullanılan GHOUL 2 teknolojisi sayesinde karşınızdaki askerin surat ifadesine bakarak o an ne hissettiğini anlayabilmemiz mümkün olacak

Korkunun
Gerçek Yüzü



Kızmış...



Korkmuş...



Heyecanlanmış...



Aaa Ölmüş!



call of cthulhu

dark corners of the earth

Karanlıktan gelen tuhaf sesler ve geçip giden gölgeler...

CALL OF CTHULHU

01.2002

Tür • FPS

Yapım • Headfirst Productions

Dağıtım • Fishtank Interactive

Bize Göre • Lovecraft'ın hikayeleri her zaman hayalgücünü kullanmayı seven insanları alıp götürmüştür. Ve şu ana dek gördüklerimizden Headfirst programcılarının Lovecraft'ın kafasındaki bir hayli iyi anladıkları sonucunu çıkarıyoruz. Bu kesinlikle beklediğimiz birkaç nadir oyundan biri.

Hayalgücünüz ne kadar güçlü?

Aslında Lovecraft sandığınızdan çok daha fazla kişiye etkilemiş, pek çok bilgisayar oyununa da dolaylı bile olsa etki etmiştir. Mesela Quake ve Alone in the Dark gibi oyunların yapımcıları Lovecraft etkisi altında çalışmış, sonucu olarak ortaya oldukça ürkütücü eserler çıkmıştır. Doğrudan Lovecraft eserlerini konu alan bilgisayar ve masaüstü oyunları da geçmişte yapmıştır, ama bunların hiçbiri Headfirst tarafından geliştirilmekte olan Call of Cthulhu kadar derin yapımlar olmamıştır. Headfirst adının pek tanıdık gelmediğini biliyorum ve bu çok normal çünkü bugüne dek tek bir oyun çıkartmadılar. Tabii tek bir oyun yapmış olmak bir firma için pek yeterli bir tecrübe sayılmaz, ancak aslında firmanın sahipleri uzun yıllardır bu piyasa içinde olan adamlar ve bir hayli tecrübeliler. Call of Cthulhu onlar için sadece bir oyun değil, son derece alışılmadık yeniliklerle oyun dünyasına bir hayli hareket getirecek ve bir umutla gerçekten klasik olabilecek bir proje.

Dünyanın karanlık köşeleri...

Call of Cthulhu tam anlamıyla sıradışı sayılabilecek bir FPS olarak tasarlanıyor, ancak burada roketatarlar ve sürüler halinde saldıran yaratıklar bulmayı

H.P. Lovecraft adını daha önce duymamış ya da eserlerini okumamışsanız, büyük ihtimalle bu yazı sizin için çok fazla bir şey ifade etmeyecektir. Her ne kadar son zamanlarda Lovecraft ve Edgar Allan Poe kitapları ülkemizde yayınlanmaya başlamışsa da, memleket genelinde insanların okumayı "boş bir iş" olarak kabul etmeleri yüzünden bu isimleri pek fazla insanın bildiğini tahmin etmiyorum. Ancak bu durum bir gerçeği değiştirmez, o da bu isimlerin tüm dünyada tanınan ve neredeyse tapılan isimler olduğudur. Gerçekten de, Stephen King adı daha dünya üzerinde yokken, Lovecraft insanlığın bilinçaltındaki en kötü kabusları kağıt üzerine dökmüş saklı bir dehadır. Onun hikayele-

rinde mutlu son yoktur, çünkü dünyanın karanlık ve saklı köşelerinde sürünen yaratıklar hakkında birazcık bile bilgi edinmek, insanlığın yetersiz aklının rayından çıkmasına sebep olur. Lovecraft'ın hikayelerinde insanoğlu sanıldığı gibi bu dünyanın efendisi olmadığını görür. O toprağın üzerinde gezinen, karanlıktan korkan ve aslında son derece güçsüz olan bir yaratıktır. Ama güçsüz olması kötülük tohumlarını içinde yeşertemeyeceği anlamına da gelmez. Bazı hikayelerde karanlık bizzat insanoğlunun ruhunun derinliklerinde dolaşır. İşte Lovecraft'ın kafasındaki dünya böyle bir yerdir.

U Tek bir karakter için 10.000 poligon kullanılmış olması oyuna harcanan emeği gösteriyor.





beklemeyin. Lovecraft'ın eserlerini iyi kötü tanıyan biri olarak bu projeyi ilk duyduğumda kafamda hemen sorular oluştu, böyle bir yazarın eserlerini nasıl becerip te adam gibi bir oyun haline getirebilirsiniz? Çünkü Lovecraft'ı diğer korku yazarlarından ayıran çok önemli bir özellik vardır, o çok nadiren karşınıza çıkan durum ya da canlıları detaylı olarak tarif eder. Mesela Stephen King romanlarında hayalgücünüzü kullanmaya ihtiyaç duymazsınız, çünkü kahramanın karşısına dikilen her ne ise zaten göz rengine kadar tasvir edilmiştir. Ama Lovecraft bunu yapmaz, o sadece size korku hissini taşır, bu korkuya yol açan, insanları deliliğe sürükleyen şeyleri hayal etmeyi ise size bırakır. Yani onun öyküleri pek "grafik" değildir. Peki bunu bir bilgisayar oyununa, yani tamamen grafiğe ve sese dayalı bir ortama nasıl aktarırsınız?

Cthulhu'nun çağrısını duymak...

Görünen o ki Fishtank programcılarını özellikle bir FPS için oldukça alışılmadık fikirler geliştirmişler. Ve eğer bunları gerçekten de oyuna gerektiği gibi aktarmayı başarabilirlerse, Call of Cthulhu oyun tarihinin en karanlık, en korkutucu yapımlarından biri olabilir. Oyunun grafikleri için NDL firmasının

Netlimerse grafik motoru seçilmiş. Nitekim Cthulhu'daki karakterler ortalama 10.000'e varan poligonlardan oluşacaklar, bu da inanılmaz detaylı yaratıklar tasarlama imkanı veriyor. Ancak karşınızda Simon 3D gibi renkli ve neşeli bir oyun bulmayı beklemeyin. Çünkü burada daha ziyade ışık ve gölge oyunları kullanılarak karanlık, gizemli bir atmosfer yaratılıyor. Fakat bu kadarla da kalmıyor, programcılar alışılmışın dışında fikirler geliştiriyor demıştik ya, bunlara oyunun her aşamasında rastlamanız mümkün olacak. Mesela yüksek ve sallantılı bir ip köprüden geçerken aşağıya bakmak başınızın dönmesine, gözlerinizin kararmasına sebep olacak ve bu da grafik olarak ekrana yansiyacak. Bu ay Level CD üzerinde bulunan Cthulhu videosuna göz atarsanız, grafik kalitesi hakkında az da olsa bir fikir edinebilirsiniz. Şurası bir gerçek ki bu oyunu odanızın ışıkları kapalıyken oynamak istemeyeceksiniz.

Cthulhu'nun çağrısına uymak...

Cthulhu ilk bakışta sıradan bir FPS gibi görünebilir, ama kesinlikle değil. Mesela oyunda kesinlikle bir HUD bulunmayacak, yani ekranda ne kadar sağlığınız ya da cephaneniz kaldığını göremeye-

ceksiniz. Bu da olayları gerçekten de kendi gözünüzden görüyorsunuz gibi bir hava yaratıyor. Oyundaki karakterinizin bir envanteri ve oyun ilerledikçe olup bitenleri kaydettiği bir günlüğü bulunuyor. Ayrıca senaryo ilerledikçe yeni şeyler öğreniyor, yeni yetenekler kazanıyor. Ama bu işlerin iyiye gideceği anlamına gelmiyor. Çünkü karakterinizin bir "sanity", yani "aklı başındalık" durumu söz konusu ve yaşadığı olaylar elemanın akli dengesini bozmaya başlayabiliyor. Bu durumda adanımız hayaller görmeye, gerçekle gerçek olmayana birbirine karıştırmaya başlayabiliyor. O karşından gelen nedir öyle? Bir gölge mi, yaratık mı, yoksa size yardımcı olmaya çalışan bir adam mı? Emin olabilir misiniz? Hayır, olamazsınız, asla olamazsınız. Ve bu da sizi bazı ikilemlere sürükleyecek. Gelen gölgeye ateş etmek iyi bir fikir mi yoksa değil mi? CD'deki videoda delilikle gerçek karıştığında ne olabileceğini göreceksiniz.

Cthulhu'nun karanlığına gömülmek...

Cthulhu kültü Lovecraft tarafından yaratılmış olan ve aslında inanılmaz bir derinliğe sahip olan bir dünya üzerine kuruludur. Bu dünya 1920'li yılların dünyasını temel alır, bu da Fishtank programcılara pek çok sıradışı fikir ortaya koyma fırsatı veriyor. Olaylar Cthulhu kültüründe önemli yere sahip olan bazı Amerikan kasabalarından tutun da okyanusun derinliklerinde yatan "Eskilerin harçsız taştan yapılmış şehrine" dek gidiyor. Kullanacağınız silahlar da buna uygun tabii ki, ama daha önce de dediğim gibi laser topları bulmayı beklemeyin. Belki bir altıpatlar ya da çifte, ya da "Eskiler" tarafından geliştirilmiş egzotik bir silah, kimbilir? Ayrıca etrafta sizi anında iyileştiren sağlık paketleri de olmayacak, arada bir bandajlar ya da bir morfin şırıngası bulabilirsiniz, ama dikkat edin, ağrı kesiciler hayal görmene sebep olabilir. Ve kırık bir bacak hızınızı oldukça kesebilir, bunu birkaç bandajla nasıl onaracaksınız?

Birlikte oynamak, birlikte delirmek...

Cthulhu senaryo ağırlıklı bir oyun olacak, bu da Single Player moduna büyük bir özen gösterildiği anlamına gelmekte. Fakat bu Multiplayer modu olmayacağı anlamına gelmiyor. Oyuna bir Deathmatch modunun yanı sıra, oldukça detaylı tasarlanan bir Co-operative modu da dahil edilecek. Burada arkadaşlarınızla birlikte senaryo içinde ilerleyip Cthulhu'nun vaad ettiği delilikten kurtulmaya çalışacaksınız. Ama oyundaki çılgınlık burada da etkili olacak, size doğru gelen gerçekten arkadaşınız mı, yoksa deliriyor musunuz? O gölge yanınıza gelene ya da arkadaşınızın yerde kurşunlarınızla delik deşik olmuş yatan bedenine bakana dek bundan emin olamayacaksınız. İlginç değil mi? Evet, Call of Cthulhu bu yılın sonuna doğru gelecek, ve sanırım beraberinde deliliği de getirecek. ☺

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

🔗 Oyunun geçtiği mekanlar, yaratıklar, korku ve deliliğin sürekli olarak kullanılmış olması Call of Cthulhu'nun usta ve gerçekten Lovecraft'ı anlayan insanlarca hazırlandığını gösteriyor.





İçinizdeki süper kahramanı artık ortaya çıkarma zamanı!

FREEDOM FORCE

01.2002

Tür * RPG

Yapım * Irrational Games

Dağıtım * Crave Entertainment

Bize Göre * Oynanabilirlik açısından oldukça esnek gözüküyor. Çizgi roman konsepti ve çevrenin tamamıyla interaktif olması bir hayli ilgi çekebilir.

hikaye 1962 New York'unda geçiyor: Uzaylı bir irk Energy X adında bir güç dalgası yayarak ayakta kalmasını insanüstü güçlerle donatır. Böylece bu yeni süper kahramanlar etrafı yakıp yıkarken, onlar da dünyayı istila edebileceklerdir. Ama nasıl olduysa bu güç dalgasından iyi insanlar da istifade eder ve yaşam biçimlerine uygun güçlere sahip olurlar. Bu olayların hepsi 20 görev ile birbirine bağlanmış.

Karakterler bize bir hayli yabancı; Türkçe'ye çevirince, Dakikadam, Kurşun, Karınca, Mikrodalga gibi isimlere rastlıyorsunuz. Kötüler arasında Bay Mekanik diye ilginç bir karakter var; kendisi kafayı yemiş bir mimar, kendi tasarımları uygulanmıyor diye New York'u yerle bir etmek istiyor (geleceğimi görür gibiyim) (-) - BLX.

Taş yok mu taş?

Çevrenizdeki her şeyi bir silaha dönüştürmeniz mümkün. Bir kamyonu düşmanlarınıza karşı bir taş gibi fırlatabilir veya elektrik direklerini sökerek onlara bir temiz sopa atabilirsiniz. Kısacası New York şehri emrinize amade. Üçüncü şahıs perspektiften oynuyor ama aynı zamanda zoom yapabiliyor ve açı değiştirebiliyorsunuz. Oyunda kırana savaşlar olmasına rağmen ölmek diye bir şey söz konusu değil, tıpkı çizgi romanlarda olduğu gibi. RPG'lerden başka bir farkı da inventory'nin oyunda önemli bir rolünün olmaması. Oyuncular kendi bölümlerini oluşturmanın yanı sıra kendi süper kahramanları, skinlerini ve hatta süper güçlerini bile tasarlayabilecekmiş! Bu oyun oldukça tutacak galiba... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Hiç sınıfta hoca sizinle dalga geçince, kara tah-tayı başına geçirmek istediniz mi? Veya kız arkadaşınızın yanında sizi uyuz eden garsonun tepesine bir tır indirmek istediniz mi? Belki hesap bakiyenizin eksilerde olduğunu görünce ATM makinasına bir alev topu fırlatmak istemiş de olabilirsiniz. Eğer buna benzer insanüstü isteklerle yanıp tutuşuyorsanız, Freedom Force kesinlikle ilginizi çekecektir. Taktik ağırlıklı bir RPG olan Freedom Force, çizgi roman dünyasında geçiyor. Oyunun arkasında, System Shock 2'nin yaratıcılarından olan Ken Levine gibi sağlam isimler var.

Nostaljiye dönüş

Şöyle bir düşünüyorum da Örümcek Adam ve Süpermen ciltlerine zamanında bir servet yatırmış olmalıyım, harçlığı alır almaz soluğu gazete bayisinde alıyordum. Tabii o günlerde bilgisayar teknolojisi bu kadar gelişmediği için tüm dünyamız çizgi roman karelerinden ibaretti. Anlaşılan Levine da o günlere özlem duyduğu için böyle bir işe kalkışmış olmalı. Aslında bu işe kalkışıp boyunun ölçüsünü alanlar olmadı değil; ama bu oyunlar genellikle aksiyon ağırlıklı olup, oyuncuya bir süper kahraman olma şansını tanıyorlardı.

Freedom Force'da 14 farklı süper kahramandan biri olabileceğiniz ve en fazla üç tanesini daha kontrol edebileceğiniz (maalesef kötüler sadece multiplayer modunda oynanabilecekmiş). Süper kahramanlarınızın tabii ki süper güçleri var ama zayıflıkları da yok değil (belli bir düşmandan korkmak veya belli ataklara karşı kendini savunamamak gibi). Karakterlerin 70'in üzerinde süper gücü olacakmış. İlginç bir olay da oyuncunun ne kadar güç harcayabileceğine karar vermesi; örneğin bir arabayı havalandırmak için önce normal gücünüzü, sonra gerekirse daha fazlasını kullanabileceksiniz. Yani bir seferde tüm gücünüzü harcamanıza gerek yok. Yeteneklerinizi, bölüm sonlarında alacağınız puanlarla geliştirebiliyorsunuz. Görevlerinizi tamamlarken sivileri ve çevreyi korumayı da ihmal etmemeniz gerek.

Oyundaki her iyinin ve kötünün, güçlerini nasıl kazandığını anlatan arka plan hikayeleri var. Puanları aldıkça hikayelerin de sayfaları çevriliyor. Ana



red alert 2

yuri's revenge



Son yılın en iyi Real Time Stratejisi doğurmak üzere

RA2'nin sonunda sevgili psikopat Yuri'diğimiz kayıplara karışmış, ama ölü kabul edilmişti.

Ama bizim psikomanyak, psikospastik, psikokarizmatik ve psikokel arkadaşımız Yuri, o kadar kolay lokma değildi. Bir kaç atom bombası veya zaman makinesi bile ona zarar vermeye yetmezdi. Ve doğal olarak tekrar dünyayı ele geçirmesi de kaçınılmaz olacaktı. Hatta karşısına hem Sovyetleri hem de müttefikleri alma riskine gözü kapalı girmesi gerekse bile.

Evet, yani nesillerce süren RA geleneği bozuluyor, ve artık Allied vs. Soviet savaşları yerine Allied&Soviet vs. Yuri savaşları yapacağız sevgili okurlar. Ve bence bu kesinlikle yapılması gereken bir değişiklikti. Oyunun sürükleyiciliğinin ayakta kalması için tek tük yeni birlikler yerine yepiyeni bir taraf herkese çok daha çekici gözükcektir. Toplam 14 campaign bölümü olacak ve San Francisco, Hollywood ve Seattle gibi Amerika eyaletleri dışında, Londra, Transilvanya, Kahire ve hatta söylentilere göre ayda bile savaşabileceksiniz.



Bunlara ilaveten 10 multiplayer haritası da oyunla gelenler arasında.

Dediğim gibi oyundaki en büyük yenilik Yuri'nin tarafı ve Yuri'nin birlikleri. Her ne kadar diğer birlikler arasında da ufak değişiklikler göze çarpsa da, esas beklediğimiz ve sizin de esas ilginizi çekecek olan Yuri'nin birlikleridir sevgili okurlar! Ahanda size yeni birliklerden bir demet:

Psikoz

Virus: Bu ablalar çok çok uzaktan zehirliden zehirli bir iğneyle rakiplerini mihlarlar. İğneyi alan sevgili şahsiyet, aynı Blade filminin sonundaki vampir tanısına olduğu gibi şişmeye başlar ve sonra da özenle patlar. Tabii patladıktan sonra etrafında kalanları da düşünmeden edemez ve onlara çok zehirli gazından verir.

Boomer: Bu garip sualtı aracı kıylara, plajlara



RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

12.2001

Tür • Real Time Strateji

Yapım • Westwood

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • RA hayranları için kaçınılmaz bir oyun olacak. RTS'ye yeni başlayanlar içinse güzel bir fırsat. Allied ve Sovyet'lerin birleştirilmesi de başarılı bir fikir.

kadar gelip önce köpekbalığı taklidi yaparak buradaki insanları yüzgeciyle korkutur! Sonra da ölümcül füzelerini birer birer kıyadaki evlerin üzerinde dener. Eğer bu sırada deniz tarafından tehlikeli kokular alırsa, güdümlü füzeleriyle gelen davetsiz misafirleri afiyetle yer.

Brute: Psikosapık Yuri'nin genetik üzerinde çalışırken kazara keşfettiği ve son anda limon sıkacağı olarak kullanmaktan vazgeçip ordusuna katmaya karar verdiği bu devasa ve hayvani güçlü insanımsı yaratıkların iki tane avantajı var. Birincisi hiç bir araç onları ezemez. İkincisi, araçları yanından tutup tek hamlede devirebilir.

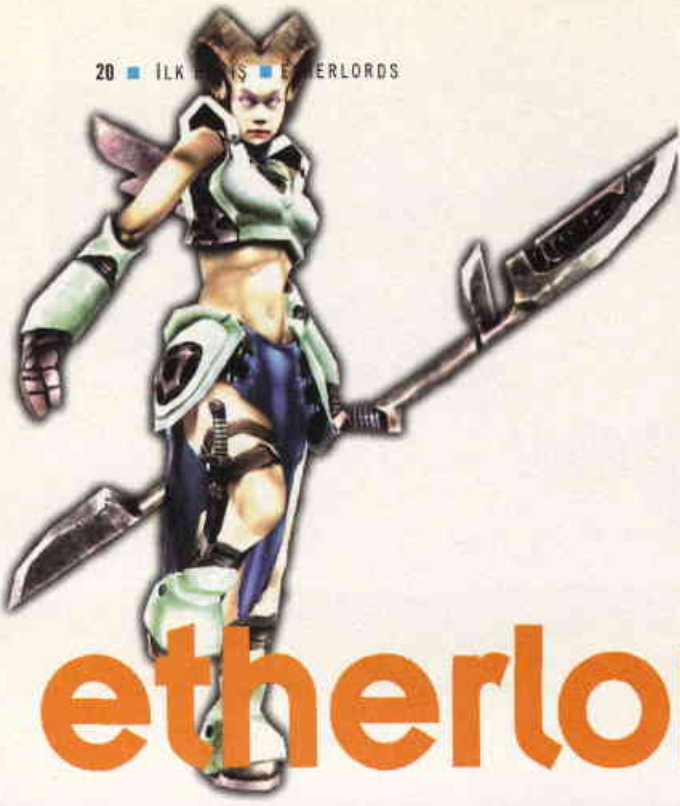
Slave Miner: Harvester'ın Yuri versiyonu olan Slave Miner kendi halinde hareket edebilen bir refinery. Yani madenin olduğu alandan çıkmak zorunda değil. 5 tane köleyi çalıştırarak maden çıkartan bu alet yok edilirse, köleler "yuppii" sesliyle köle madenini yokeden tarafa katılırlar.

Gatling Cannon: İşte oyundaki tüm taraflar arasındaki en kuvvetli savunma binası. Hem karaya hem de havaya kesinlikle ateş edebilen bu bina ayrıca ateş etmeye başladıktan sonra hızla gücünü arttırmaya başlıyor. Bu da ilk görüldüğü anda vakit kaybetmeden yok edilmeli demek!

Psychic Dominator: İşte Yuri'nin süper silahı! Kendisi atıldığı mekandaki tüm robotik olmayan birlikleri Yuri'nin kontrolüne çeviriyor! Nasıl ama?? Ayrıca bununla da kalmıyor ve diğer iki tarafın (sovyet&allied) hiç bir süper silahından etkilenmiyor.

Kasıma doğru intikam çanları çalıyor olacak sanırım... ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



etherlords



Bu grafiklerin bir strateji oyununa ait olduğuna inanabiliyor musunuz?

Etherlords nihayet E3 fuarında (ah ah görseyiz süperdi!, demeyi çok isterdik, ama gidemedik işte (olsun ama o kadar parayı vereceğinize bir temmuz Level'ı almışsanız da neredeyse aynı etkiyi görmüşsünüzdür)) yüzünü gösterdi. Oyunumuz fantastik bir dünyada büyülerin yemek ve su gibi harcanıldığı bir ortamda turn-based strateji şeklinde gelişip ilerleyen bir oyun. Aslına bakarsanız oyun biraz Magic the Gathering kart oyununu oynayanları (ki bu tabii ki biz de demek) çekmek için yapılmış (ah ah, bizim Türkiye MTG takımı bu sene Avrupa şampiyonasında şanssızlığının kurbanı oldu, sağlık olsun...). Oyundaki bir çok kartı (yani büyüleri) bu oyunda da görebileceksiniz.

yonasında şanssızlığının kurbanı oldu, sağlık olsun...). Oyundaki bir çok kartı (yani büyüleri) bu oyunda da görebileceksiniz.

-Undiscovered Paradise-

Oyun genel olarak turn based şeklinde oynanıyor, binalar kuruyor, yaratıklar çağırıyor (aynı kart oyununda olduğu gibi) ve Hero'larınızı geliştiriyorsunuz. Hayır canım, yanlış okumadınız başlığı, Heroes of the Might & Magic 4 değil (işte gelecek yılın en baba oyunu!), ama bazı bakımlardan benzerinin tıpkısının aynısı! Savaşlar ve genel olarak oyunun mantığı ister istemez bu yapıda bir oyuna benziyor. Savaşları aynı şekilde, bir Hero'yla bir Hero'ya karşı yapıyorsunuz. Yaratıklarınızı ise savaş sırasında çağırabilirsiniz, ve önünüzde 120 kadar seçeneğiniz olacak (tabii hepsi hemencecik değil). Bu kadar yaratık haricinde de büyü yapıp bir çok yoldan kendinizi koruyacak veya birbirinden pislik saldırı büyüleri yapabileceksiniz. Pislik dedim de aklıma geldi, oyunda (Heroes'tan da en farklı olarak) seçebileceğiniz 4 tane ırk var: kara Ether büyücüleri Synthet'ler, kırmızı Ether büyücüleri Chaot'ları, yeşil Ether büyücüleri Vital'ler ve son olarak mavi Ether büyücüleri Kinet'ler. Ether bu gezegenin (diğer 7 tanesinin haricinde) en önemli madeni ve yapı taşı; tüm zırhlar,

yaratıklar ve silahlar bu maddenin eseri. Tahmin edeceğimiz gibi her bir ırkın tamamen farklı yetenekleri ve savaş taktikleri var. Ayrıca her ırkın ihtiyacı olduğu renkteki Ether maddesi astrolojik olarak da etkilenebilecek. Yani demek istediğim kırmızı güneş, mavi yıldız, yeşil gezegen ya da siyah ay hareketlerine göre bulunduğunuz topraklarda hangi renkte Ether'in daha çok olacağını değiştirecek. Oyunun single player modunda 2 tane campaign var ve bu bölümlerin hepsinde bu ırklardan biriyle birlik oluyorsunuz (bu zorunlu, yalnız kovboyculuk yok). Ayrıca oyun esnasında da diplomatik ilişkiler konusunda epey seçeneğiniz olacak (çeşitli ticari anlaşmalar gibi). Multiplayer konusunda ise 15 farklı haritanız ve netten 8 kişiye kadar destekleriniz olacak (bence herhangi bir turn based bir oyunu netten alışkanlık haline getirmek bu ülkede oyun dergisi tirajlarının 100.000 olması kadar bile kolay olmayacak).

-Soul Burn-

Grafikler konusunda bu tarz oyunlardaki basit 2D grafiklerin ötesine geçmişler ve 3D bir dünyada çeşitli kamera açıları ve zoom gibi özelliklerle zenginleştirmişler! Ayrıca gayet yumuşak ve her bir yaratık için farklı olmak üzere bir sürü animasyon ve görsel bakımdan tatmin edici bir sürü büyü efekti frame başına 50.000 kadar poligonla beraber sıcak sıcak servis edilecek.

Sonuç itibarıyla Etherlords daha beta aşamasında ve minimum bu yılın sonunda gelecek gibi... Heros'a benzer öğeleri ama ondan çok farklı grafik motoruyla aslına bakarsanız sadece MTG oyuncularını değil, hemen bir çok strateji ustasını kendi tarafına çekecek. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



ETHERLORDS

01.2002

Tür • Sıra Tabanlı Strateji (STS)

Yapım • Nival Interactive

Dağıtım • Fishteng Interactive

Bize Göre • Çok çok yaratıkları ve bol bol büyüleriyle, 3D Heroes benzeri yapıyla uzun mu uzunca bir zamanı eğlenceli geçirecek gibi bize.

arxfatalis

Bir kez daha yeraltı dünyasının derinliklerine iniyoruz...

Bu sene E3 fuarı yeni oyun firmaları için oldukça bereketli geçti. PC arenasına yeni adım atanlardan biri de Alman Fishtank Interactive ve çıkış yaptığı oyun ise Arkane Studios'un Arx Fatalis'i. Arx Fatalis'in arka planında yer yer tanıdık öğeler içeren bir hikaye ile karşılaşıyoruz: Yıllar önce yüzünde ilan edilen kanunların yeniden ele alınması, Arx yeraltı dünyasında ırklar arası bir çatışmaya dönüşmüştür. Maalesef dış dünya çorak, soğuk ve ıssız bir halde olduğu için yeraltında mahsur kalmış durumdasınız. Irklar arasındaki bu düşmanlık Arx dünyasının sakinlerine de yansımış ve çeşitli taraflar ortaya çıkmıştır. Kan gövdeyi götürmektedir; taraflar inançları uğruna diğerlerini katletmeye hazırdır. Oyuna kanla kaplı duvarlarla çevrelenmiş bir Goblin hapishanesinde başlıyorsunuz. Harika bir başlangıç, değil mi?

Umarım rutubetli mağaraları özlemişsinizdir...

Aslında Arx Fatalis'i birçok yönden Ultima Underworld'e benzetebiliriz; birinci şahıs perspektifinden oynanan Arx Fatalis, yeraltı mağaralarını, nehirlerini, madenlerini, mezarlarını ve hatta şehirlerini adım adım gezdiğiniz bir RPG. Türün geleneğine uygun olarak, Arx Fatalis de sonunda belli bir hedefe giden bir hikayeyi takip ediyor; yine yoldan

ayrılıp, keyfinize uygun alt görevlere takilabiliyorsunuz.

Dövüş sistemi yakın dövüş kadar menzilli saldırıları da içeriyor. Standart ortaçağ oyuncularınız bir kez daha hazır ve nazır durumda olacak; kılıçlar, baltalar ve aklınıza gelen diğer kesici aletler. Vuruşlar biraz el ve göz koordinasyonu istiyor; baltanızı öylesine indirmeniz hiçbir sonuç vermeyecektir. Verdiğiniz hasar özelliklerinize ve o silahı ne kadar iyi kullandığınıza göre değişiyor. Bir vuruş yapmadan önce alıştırılmalar ile ustalaşsanız, çok daha etkili vuruşlar yapma şansınızı da artırmış olursunuz. Ayrıca kendinizi daha iyi korumak için silah olmayan elinize bir kalkan almanız da mümkün.

Düşman ile her karşılaşmanızda dövüşmek zorunda kalmayacaksınız. Hemen üzerine çullanmak yerine düşmana sinsiye yaklaşmanız mümkün ola-



ARX FATALIS

2002 Başı

Tür • RPG/Aksiyon

Yapım • Arkane Studios

Dağıtım • Fishtank Interactive

Bize Göre • Benzerlikler çok farklar az gibi. Tekrar yeraltına inmek için çok sağlam nedenler gösterilmeli.

cak. Mağaralardan birinde karşınıza çıkan korkunç trolla direk kafadan girmek yerine arkasından yaklaşıp sırtından bıçaklamak çok daha iyi bir fikir (tıpkı bir hain gibi!). Arx Fatalis dünyası 40'ın üzerinde ırka ev sahipliği yapıyor; bu cehennemde trollerin yanı sıra dwarflar, goblinler, dev örümcekler, fare adamlar ve daha nicelerini bulabileceksiniz.

İnsanlar konuşa konuşa...

Arx aleminde de tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi görünüşe aldanmamak gerekiyor. Görünüşü çok korkunç bir karakter illa da kötü olmak zorunda değil. Karşınıza çirkin bir goblin çıkınca kılıcınıza davranmadan önce bir 'memleket nire gardes' muhabbeti yapmayı ihmal etmeyin. Bu işler hiç belli olmaz; ağzından çıkacak bir kelime görevinizin anahatı olabilir. Tabii ki Arx Fatalis'in büyü bakımından diğer RPG'lerden geri kalarak sizi hayal kırıklığına uğratmaya niyeti yok. Oyunda 50'nin üzerinde eski dillerde yazılmış büyü yer alıyor (artık çözmesi size kalmış).

Arx Fatalis tıpkı Black & White'da olduğu gibi büyü sistemine mouse hareketlerini tanıtmış. Ve yine Ultima serisinde olduğu gibi bulduğunuz yazıtları büyülere çevirebiliyorsunuz. Arkane Studios arayüzün modern bir tasarıma sahip olacağını söylüyor (biz de öyle ümit ediyoruz); hala tamamıyla mouse tabanlı şık fakat sorunları olan bir sistem üzerinde çalışıyormuş. Oyunun multiplayer modunun da yolda olduğunu söylüyorlar. Bakalım, hep beraber göreceğiz... ☹

Güven Çatak | guven@level.com.tr



ULTIMA ONLINE

**Bir toz bulutu vardı atımın nalları altında ve
sonra Ultima Online geldi.**



Herkes bir şekilde bu oyuna bulaşmak, ucundan köşesinden oynamak istiyor. Ama bir çok oyuncunun bilmediği veya fark edemediği bir şey var. UO trend kurbanı olan diğer oyunlardan daha farklı bir yerde. UO hayat boyunca oynanacak bir oyun. Tıpkı rakipleri Everquest ve Asheron's Call gibi UO da devamlı değişen, yenilenen ve Online olarak oynandığından hiçbir zaman sıkılmayacağınız bir oyun. Çünkü birincisi bu bir Roleplaying yani rol yapma oyunu ve belli başlı zorunlu roller dışında oyundaki tüm karakterler gerçek oyuncular tarafından oluşuyor. İkincisi insan yaratıcılığının sonsuzluğu ve oyuncuların kendi aralarında örgütlenmeye gitmelerini teşvik etmesiyle tüm dünyadan arkadaşlar edinebileceğiniz bir topluluk. Üçüncüsü ve tüm online oyunlarla olan ortak noktası ise dünya çapında oynandığı için diğer kültürlerle aslında ne kadar çok ortak yanımız olduğunu gösteren ve farkında olmadan hepimizi global bir kültüre yönelten birleştirici bir oyun. Şimdi en fazla tartışılan konu ile başlayalım.

Role Playing nedir ve illaki de yapılması zorunlu mudur?

Role Playing belli kurallara sahip olan, genellikle zar atılarak oynanan ve en çok bilinenleriyle Forgotten Realms, Dragonlance gibi dünyalarda geçen maceralara dalabildiğiniz, en anlaşılabilir tabiriyle bir "masa üstü" oyundur. Zar atmak diyince bunu bir tür monopoly ya da kumar gibi düşünmeyin. Zar oyunda belli hareketlerinizi örneğin savaşta vurma olasılığınız gibi şeyleri belirlemeye yarar. Oyunda bir kişi Dungeon Master yani yönetici olduğundan onun belirlediği kurallar geçerlidir. İsterse zarı bile kaldırabilir. Fark ettiyseniz oyunu belli bir kalıba koyamıyorum çünkü her şey DM'in yaratıcılığıyla sınırlıdır ve oyunu nasıl isterse öyle oynatır. Yalnız temel olan bir şey vardır ki o da herkesin seçtiği rolü oynama zorunluluğudur ve her şey oynayanların hayal gücünde vardır. Siz gerçek hayatta bir üniversite öğrencisi ve arkadaşlarınız tarafından melek kadar iyi olarak bilinen birisi olabilirsiniz. Fakat oyunda kötülük tanrısının emrindeki bir barbarı canlandırarsanız eylemlerinizi sonuna kadar kötülük ve acımasızlık dolu, canice olmalıdır. Bunun dışında davranıp "aman şu adama acıyıp tanrıma kurban etmeyeyim" diyemezsiniz.

Gelelim UO oynarken bu kurallara uyup uymama durumuna. Bu tamamen sizin tercihinize kalmıştır. Eğer arkadaşlarınızla oyun içinde oturup Metallica muhabbeti yapmak ya da yaz tatili anılarınızı anlatmak istiyorsanız bunu tabi ki yapabilirsiniz. Ama birisi size gelip "merhaba yabancı yolumu kaybettim acaba bana yardımcı olur musun?" dediğinde ona aynı tavırla roleplaying yaparak cevap vermelisiniz. Bu oyundan değişik bir zevk almak isteyen diğer oyunculara karşı saygılı bir davranış olacaktır. Ama kesinlikle bir zorunluluk değildir. Hiçbir Game Master da gelip bunun için sizi cezalandırmayacaktır.

Nasıl Başlamalıyım ?

Öncelikle gidip bir kutulu oyun almalsınız. Aksi taktirde ülkemizdeki unofficial (resmi olmayan), yani parasız oldukları için yarı resmi sayılan serverlar dışında oyunun tüm dünya çapındaki kendi serverlarında oynayamazsınız. Bunun avantajları ve dezavantajlarını siz de oynayarak anlayabilirsiniz o yüzden burada yazmıyorum. Fakat tüm serverlarda oynayabilmek istiyorsanız paranıza kıyıp gidip orijinalini almalsınız. Zaten unofficial serverlarda açılırken Origin'e yalnızca orijinal oyunlara destek verdiklerine dair bir garanti verirler. Fakat bunu kontrol etmeleri tabi ki imkansızdır. Daha sonra oyunu oynamak istediğiniz serverın sitesinde kendinize bir hesap açmalısınız. Eğer Origin'in yani UO'nun resmi serverlarında oynayacaksınız formu doldururken girdiğiniz bilgilerin kullandığımız kredi kartındakilerle birebir olduğuna emin olun. Buradaki bir kısaltma bile hesabınızın açılmamasına sebep olur. Oyunu resmi serverda oynamanın maliyeti aylık 9.95\$'dır ve bu ilk aylık bedava deneme süresinden sonra 2. ayın sonunda kredi kartınızdan çekilmeye başlanır. O yüzden hesabı açtırırken kredi kartı bilgilerinizi ilk ayın sonuna kadar girmesene de olur. Bu ayın sonunda hala girmemişseniz hesabınız dondurulacaktır. Unofficial serverlarda tabi ki böyle bir zorunluluk yoktur.

Oyunu kurduktan sonra 50 MB civarında yama indirmeye hazırlanın. Eğer UO Third Dawn paketini almışsanız bu yama dosyaları 5 MB civarında olacaktır. Daha sonra server seçimi yapacaksınız. Burada en iyi bağlantı hızına sahip olan serverı seçmelisiniz. Aksi taktirde oyunda yürümek bile sizin için bir işkence olabilir.

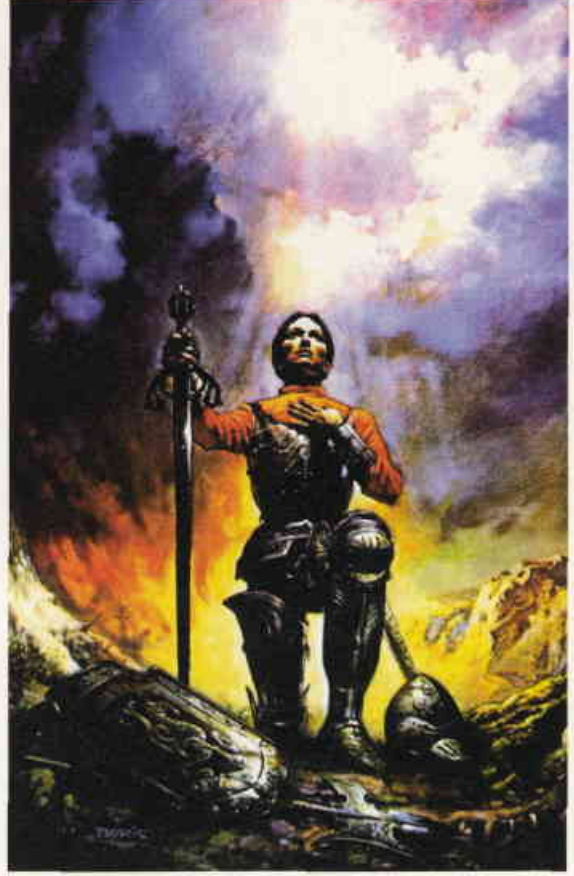


Bir karakter yaratmak

İşte en büyük problem. Nasıl bir karakter yaratmalıyım? Bu sorunun cevabı oyunda ne yapmak istediğinizle bağlantılıdır. Eğer üretip satarak ticaret yapmak istiyorsanız bu defa ikinci bir sorunla karşılaşacaksınız. Ne ticareti yapmalıyım? Yok eğer savaşmak istiyorsanız o zaman bir büyücü ya da savaşçı mı olmak işinize gelir yoksa sizin için savaşacak yaratıklara sahip olmak mı en güzeli. İşte bunun gibi sorular toplam 29 meslek sınıfı içinden en doğrusunu buluncaya kadar sizi uğraştıracaktır. Bu sınıfların en tercih edilenleri ve gerektirdiği skilller (yetenekler) hakkında belli başlı bilgileri yazımızın devamında bulacaksınız.

Oyuna giriş

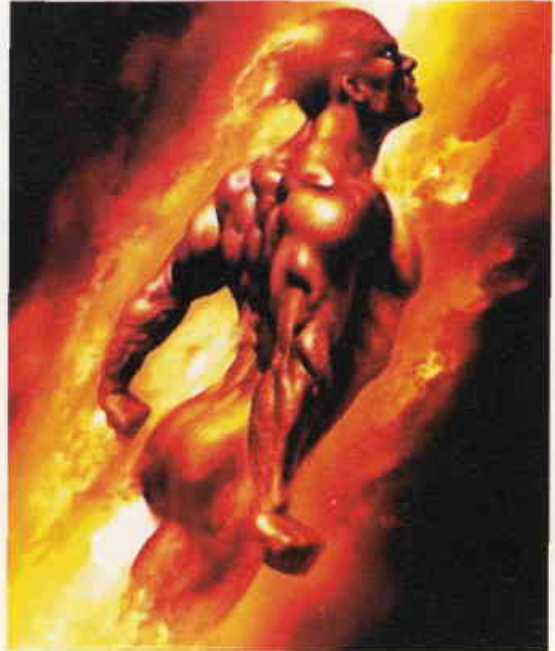
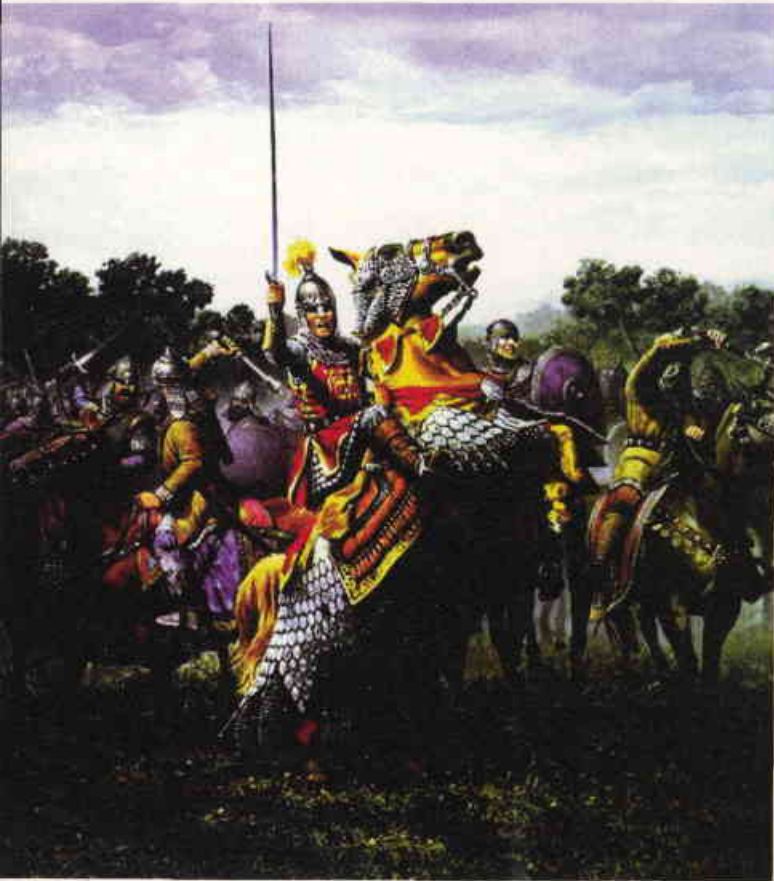
Britannia'ya adım atmadan önce hangi şehirde başlayacağını seçeceksiniz. Burada seçtiğiniz sınıfın daha çabuk gelişmesini sağlayacak olan şehri tercih etmeniz sizin için en doğru hareket olacaktır. Oyuna girdiğinizde ilk yapmanız gereken en yavaş gelişecek olan skillerinizi gidip onları satan dükkanlardan almaktır. Bu skilleri NPC'ler size verecektir. Bunun için "train" komutunu kullanacaksınız. Böylelikle aradığınız skill'i öğreten adamları bulup o skill'i alabileceksiniz. Skill'i öğreten NPC'lerin yanına gidip "train (skill adı)" yazın. Eğitim alabilmek için bunu karşılayabilecek paranız olmalı. Genellikle skill puanı başına 10 gc (gold coins yani altın) alınır. Her NPC aynı derecede skill öğretmez. Örneğin bir farmer 8. level Resisting Spells öğretebilirken bir mage 30'a kadar çıkabilir. Tabi ki ilk başlarda skiller arasında tercihte bulunmalısınız çünkü şu anda hepsini alacak paranız bulunmamakta. Daha sonra Grand Master olmak istediğiniz 7 skill'i seçip oklarını yukarı da bı-



rakmalısınız. Diğer skillerin ise oklarını aşağıya çekin ve 0 olanları ise kilitleyin.

Skill, stat ve yönetimi

Oyunda skillerin en fazla 700 ve statlarınız en fazla 225 olabilir. Yedi skill de de GM olan bir oyuncu oyunda bir PC'nin olabileceği en kuvvetli hale gelmiş demektir. Bu yüzden bu yedi skill üzerinde yoğunlaşmalıyız. İlk başlarda çok hızlı artan bu skillerin ivmesi siz geliştikçe düşecektir. Aslında skilleriniz arasındaki dengeleme tamamen sizin seçiminize

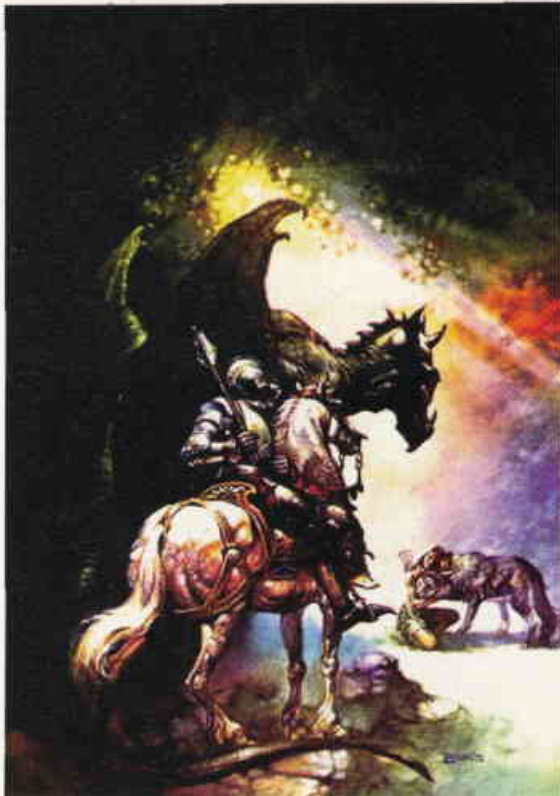


kalmıştır. İhtiyacınız olduğunu düşündüğünüz bazı skilleri belli yüzdelere kendi aralarında paylaşarak başka bir denge kurmakta sizin elinizdedir.

Statlar yani Strength, Intelligence ve Dexterity kullandığınız skill'e göre artar ve kilitlenmeleri imkansızdır. Bu üç özellik skillerinizin derecesinden sonra kendi puanlarının da belli bir yüzdeye göre ekleyerek hareketlerinizdeki başarınızı etkileyecektir. Örneğin bir yaratığa vuracaksınız ve silah olarak kılıç kullanıyorsanız swordmanship + tactics + strength başarınızı etkileyecektir. Dexterity saldırı hızınızı fark ettirecektir. Ya da büyü yapacaksınız intelligence en önemli stat olacaktır. Strength değeriniz aynı zamanda HP (hit points) nizi yani yaşam gücünüzü de belirler.

Nasıl devam etmeliyim ?

Bundan sonrası tamamen sizin çabanıza ve geliştireceğiniz stratejilere bağlıdır. Ev, gemi ya da at almak bundan sonraki hedefleriniz olabilir. Bunun için ticarete girişebilirsiniz. Fakat ne yaparsanız yapın en önemli konu hızlı ve verimli şekilde karakterinizi geliştirebilmektir. Bunun için klavye kısa yollarını iyi ezberlemeli ve yerinde kullanmalısınız. Hatta kendi kısa yollarınızı planlamalısınız. Bu kısa yol planlamasına makrolama denir. Örneğin ilk yapmanız gereken makro "GUARDS" makrosu olacaktır. Çünkü oyuna yeni başladığınızda sık sık kaçmak zorunda kalacaksınız. Ayrıca bu her zaman işe yarayacak bir makrodur. Hırsız gördüğünüzde ya da bir newbie (oyuna yeni başlamış, acemi) size guardların koruması için deyken saldırmaya kalktığında hemen kısa yolunuzu kullanın ve puff ! Nöbetçiler gelip otomatik olarak o zavallıyı kesecektir. Makrolara girmek için oyunda paperdoll (karakteriniz boy resminin bulunduğu kutucuk) un yanındaki listeden Opti-



ons'a girin ve oradan Macro Options'ı seçin. İşte bu ekrandan makroları yapabilirsiniz. ALT,CTRL ve SHIFT tuşlarını kullanarak tam 406 çeşit makro ayarı sizi bekliyor. İsteddiğiniz kombinasyonları yapın ama yaptığınız makroları sakın unutmayın. Makro yapmak size ÇOK fayda sağlayacaktır.

Evler, gemiler nasıl alınır ?

Her ikisi içinde Provisioner'dan gidip bir Deed (kağıt) almalısınız. Bu Deed'lere tıkladığınızda açılacak ve kurabileceğiniz ev ya da gemi şekli önünüzde belirecektir. Daha sonra tüm yapmanız gereken bunu tıklayarak yerleştirmektir. Fakat ev yerleştirme belli dönemlerde açılır ve genellikle o dönemlerde tüm boş yerlere evler yerleştirilir o yüzden boş yer bulmanız imkansız gibidir. Ancak eviniz varsa ona haftada bir uğramalısınız yoksa eviniz eskir ve yok olur. Bu durumda evin içindeki her şey de yağmaya açık kalacaktır. İşte böyle yağmaya açık bir ev yeri bulursanız Deed'inizi kullanarak hemen oraya evinizi yerleştirebilirsiniz. Ancak bu genelde çok nadir bulunan bir fırsattır. Çünkü oyunda-ki evler kurulduktan sonra değeri birkaç kat artar. Bu evler gerçek hayatta bile para ettiğinden insanlar evlerine çok özen gösterirler.

Gemi de tıpkı ev gibi denizin üstüne açılarak kurulur. Denizde gezdikten sonra geminizi gene toplayıp Deed'inizi cebinize koyabilirsiniz. Gemilere de eşya konulup bırakılabilir fakat oyun bu konuda çok sağlam değildir. Gemisini demirleyip, döndüğünde yerinde bulamayan ve bu yüzden içindeki tüm mallarını kaybeden oyunculara zamanında çok rastladım ben.

Bir eve sahip olmak sizi oyuna çok bağlayıcı bir şey olmasının yanısıra çok zevklidir. Tıpkı gerçek bir ev gibi ona özenirsiniz. Eşya alırsınız, onları boyarsınız, yerlere halı, çatiya masalar falan yerleştirirsiniz.

Ayrıca bankadan daha çok eşyayı buraya koyabildiğiniz için evinize çok daha sık uğrarsınız ve yalnızca harcayacağınız parayı bankada tutarsınız. Ayrıca evinizin etrafına koyabileceğiniz NPC satıcılarla (bunları da ev gemi gibi yine deed ile alıp koyuyorsunuz) kendi müşterilerinizi edinip mallarınızı otomatik olarak sattırabilirsiniz. Bu tip satıcılar ve eve yerleştirdiğiniz eşyalar tamamen güvenlidir. Bir eşyayı eve kilitledikten sonra ona hiç kimse bir şey yapamaz. Evinize diğer arkadaşlarınızı da ikinci sahip yani co-owner yapabilirsiniz. Böylelikle siz tatile falan gittiğinizde evinize uğrayarak onun yıkılmasını engelleyecek insanlar olacaktır. Ayrıca evinize bir başkasının da katkıda bulunması sizin yükünüzü hafifletecektir. Ev ile ilgili bir çok işi evin tabelasına tıklayarak yapabilirsiniz.

Evim mi var derdim var

I wish to secure this : Güvenli bir kutu yerleştirirsiniz. Bu güvenli kutular özel eşyalardır. Yabancılar bu kutuların içine bakamazlar. Sadece evin ikincil sahipleri ve arkadaş olarak tanıttığınız kişiler bu eşyalara erişim hakkına sahiptir. Şu anki kurallara göre bir Secure Container'ın alabileceği eşya sayısı 125'tir ancak bir ağırlık kısıtlaması yoktur.

I wish to lock this down : Evinizin içine yerleştirdiğiniz diğer eşyaları bir kutuya koymadan sabitlemek isterseniz bu komutu kullanmalısınız.

I wish to release this : Bir eşyayı tekrar eski haline getirmek için kullanırsınız.

I wish to place a strongbox : Bu komut ile ikincil sahipler de strongbox denilen bir güvenli kutu yerleştirebilirler. Strongbox'lar 25 eşya ile sınırlıdır fakat ağırlık kısıtlaması yoktur

I ban thee : Birinin eve girmesini yasaklar.

Remove thyself : Birini evden kovar.

Silahımın üstündeki runelar

Dayanıklılıkla ilgili olanlar :

| | |
|----------------|-----------------------------|
| Durable | eşyanın ömrüne +5 HP katar |
| Substantial | eşyanın ömrüne +10 HP katar |
| Massive | eşyanın ömrüne +15 HP katar |
| Fortified | eşyanın ömrüne +20 HP katar |
| Indestructible | eşyanın ömrüne +25 HP katar |

Zırh Koruması Verenler :Bir zırhın büyülmüş olması yanında hangi bölgeyi koruduğu da önemlidir. Boyunu ve elleri koruyan bölgenin verdiği koruma ile vücudu yada başı koruyan bölgenin verdiği özellikler aynı değildir. Bu yüzden bunların zırh gücüne verdikleri değerlerde farklı farklıdır. Açıklama olarak aşağıdaki genel bölümlemeyi kullandık.

b+(Gorget, Gloves), b+(Arms, Head, Legs/Feet), b+(Body)

| | |
|-----------------|----------------------------|
| Defense | +5 / b+0.4, b+0.7, b+2.2 |
| Guarding | +10 / b+0.7, b+1.4, b+4.4 |
| Hardening | +15 / b+1.1, b+2.1, b+6.6 |
| Fortification | +20 / b+1.4, b+2.8, b+8.8 |
| Invulnerability | +25 / b+1.8, b+3.5, b+11.0 |

Büyülü Silahlar

| | |
|------------------------|-----------------------------------|
| Accurate | +5.0 Tactics veya +4.6 Archery* |
| Accurate, Surpassingly | +10.0 Tactics veya +9.3 Archery* |
| Accurate, Eminently | +15.0 Tactics veya +14.0 Archery* |
| Accurate, Exceedingly | +20.0 Tactics veya +18.7 Archery* |
| Accurate, Supremely | +25.0 Tactics veya +23.3 Archery* |
| Durable | eşyanın ömrüne +10 HP katar |
| Substantial | eşyanın ömrüne +20 HP katar |
| Massive | eşyanın ömrüne +30 HP katar |
| Fortified | eşyanın ömrüne +40 HP katar |
| Indestructible | eşyanın ömrüne +50 HP katar |
| Ruin | +1 hasar verir |
| Might | +3 hasar verir |
| Force | +5 hasar verir |
| Power | +7 hasar verir |
| Vanquishing | +9 hasar verir |

* eğer büyülmüş eşya herhangi bir yay ise (crossbow yada bow)bu durumda tactics olduğu gibi kalır ve silahın verdiği bonus archery skillinize extra skill puanı olarak eklenir.

Büyülenmiş Eşyalar :

Bazı eşyaların üzerinde büyüler vardır. Bu eşyaların üzerinde bazı büyüler belirli bir miktar olarak yüklenmiş gelir. Bu miktara "charges" denir. Charge'ları bittiklerinde yeniden doldurulamazlar.

| | |
|------------------|---|
| Silver | Gümüşten yapılmış bu özel silahlar undead yaratıklar üzerinde iki kat hasar verirler. Silah kırılıncaya dek özelliğini korumaya devam eder. |
| Burning | Magic Arrow |
| Daemon's Breath | Fireball |
| Dragon's Breath | Fireball |
| Evil | Curse |
| Ghoul's Touch | Paralyze |
| Mage's Bane | Mana Drain |
| Spell Reflection | Magic Reflection |
| Thunder | Lightning |
| Wounding | Harm |

Belli başlı sınıflar

UO da herkes ve her şey olabilmene karşın belli başlı bazı sınıflar daha ön plandadır. Örneğin genelde herkesin bir warrior'u vardır ve bu ilk karakter diğerlerini yaratmak istediğinizde para kazanıp yeni karakterlerinizi sponsor eder. Daha sonra paranızı çoğaltmak için bir üretici karakter, örneğin bir cook ya da blacksmith yapmak istersiniz. Daha sonra yeterli derecede parayı yapınca bir mage üzerinde yoğunlaşmak çok zevkli olacaktır. Ya da bir thief yapıp milletten küfür yemek de isteyebilirsiniz. Bu yüzden bu meslekleri genel olarak sizlere tanıtalım dedik.

Warrior

Eğer savaşçı bir karakter yapacaksanız öncelikle hangi silah skillini alacağınıza karar vermelisiniz. Swordmanship, fencing veya mace fighting'den sonra karar vermeniz gereken konu kalkan kullanıp kullanmayacağınızdır. Eğer iki eli silahlar kullanmayı düşünüyorsanız Parrying sizin için gereksiz bir skill olacaktır. Daha sonra her savaşçının mutlaka alması gereken skiller dövüş becerilerinizi etkileyecek tactics, kendinizi bandajlayarak iyileştirebilmeniz için healing, size atılan büyülerin etkisini azaltmak için Resisting Spells, verdiğiniz zarara bonus verecek Anatomy ve rakipinizi uzaktan vurmak için Archery. Bu skillerle saf bir savaşçı yaratabilirsiniz. Eğer akıllıca oynarsanız skillerinizde geliştikçe yenilmeniz çok zor olacaktır. Archery yerine Luberjack alarak +30 bonus da kazanabilirsiniz.

Blacksmith

Oyunda bir çok kişinin yapmayı düşündüğü bir karakterdir. Hep kendi zırhlarınızı kendiniz yaparsınız hem de ekipman yapımı dışında sattığınız Ingot'larla iyi para kazanırsınız. Tabi ki Blacksmith için en gerekli skill Blacksmithing'dir, daha sonra Mining ve Tinkering gelir. Mining maden çıkartmak için Tinkering ise maden çıkartırken kullanacağınız eşyaları yapabilmemiz için gereklidir. Bunun dışında Tinkering ile daha bir çok eşya da yapabilirsiniz. Bu üçünün dışında isterseniz Arms Lore alarak size gelen silah ya da zırhların sağlamlık derecesini görebilirsiniz. Bazen çok kötü durumdaki silahları tamir ederken silahlar kırılabilir. Bu durumda silah sahibini önceden uyarabilirsiniz. Bunun dışında diğer skilleri siz isteğinize göre seçebilirsiniz.

Mage

Büyü yapmak çok masraflı bir iştir. Çünkü gereken malzemeler sizin iflahınızı keser. Bu yüzden bu karakterinizi ya diğerleriyle desteklemelisiniz ya da güçlü bir Guild'e girip oradan maddi destek almalısınız. Magery skilinden sonra meditation bu sınıf için temel taşdır. Bu ikisinin dışında Wrestling ile kendinizi büyü yaparken çıplak ellerinizle koruyabilirsiniz. Bu üç skill'in yanına Inscription, Evaluating Intelligence ve Resisting Spells de almalısınız. Son olarak Tactics skillini de alıp kendinize gayet dayanıklı bir saf mage yapabilirsiniz. Bu karakter özellikle PVP de kuvvetli olacaktır.

Thief

Oyunda hırsızlık yapmak, eğer doğru yapıp yakalanmazsanız, çok zevklidir. Bir hırsızın en çok kullanacağı skill Stealing'dir. Hırsızlık yaptıktan sonra yakalanmamak için Hiding ve Stealth yeteneklerinizi geliştirmek de sizi bir çok sorundan kurtaracaktır. Stealing'den önce neler çalacağınıza bakmak için Snooping özelliğini de geliştirmek şarttır. Diğer üç skill ise isteğinize göre Magery ve Meditation ya da Healing olabilir. Bir Thief olarak Line of Sight konusuna dikkat edin. Yani birisinden bir şey çalacaksanız bunu kalabalık yerlerde yapmayın ve yüz yüze olmayın. Asla savaşmayın ve yakalandığınız anda kaçın. Sık sık görüntünüzü değiştirin, Thief olarak kimseye kendinizi sevdirmek durumunda değilsiniz bunu sakın unutmayın.

İyi öğren çekirge !

| Skill | Öğretmenler |
|------------------|--|
| Alchemy | Alchemist, Gypsy, Herbalist, Tinker, Tinker Guildmaster |
| Anatomy | Artist, Healer (Shopkeeper), Healer (Wandering), Healer Guildmaster, Sculptor |
| Animal Lore | Animal Trainer, Fur Trader, Rancher, Ranger, Ranger Guildmaster, Vegetable Seller, Veterinarian |
| Animal Taming | Animal Trainer, Fur Trader, Ranger |
| Archery | Bowyer, Ranger, Ranger Guildmaster |
| Arms Lore | Armourer, Blacksmith, Fighter, Warrior, Mercenary, Paladin, Weaponsmith, Weapons Trainer, Guildmaster |
| Begging | Beggar, Gypsy |
| Blacksmithy | Armourer, Blacksmith, Weaponsmith |
| Bowcraft/Fletch | Bowyer |
| Camping | Brigand, Fur Trader, Gypsy, Healer (Wandering), Ranger, Ranger Guildmaster, Shepherd |
| Carpentry | Carpenter |
| Cartography | Mapmaker |
| Cooking | Baker, Cook, Herbalist |
| Detecting Hidden | Thief, Thief Guildmaster, *Guard |
| Enticement | Bard, Bard Guildmaster |
| Evaluating INT | Gambler, Judge, Mage(Evil), Mage Guildmaster, Monk, Scribe |
| Fencing | Tüm Grandmaster Fencer NPCler |
| Fishing | Fisher, Fisher Guildmaster, Healer (Wandering) |
| Forensic Eval. | Guard, Healer(Shopkeeper), Healer(Wandering), Healer Guildmaster, Judge |
| Healing | Healer(Shopkeeper), Healer(Wandering), Healer Guildmaster |
| Herding | Rancher, Shepherd, Ranger, Ranger Guildmaster, Vegetable Seller |
| Hiding | Brigand, Gypsy, Ranger, Ranger Guildmaster, Thief, Thief Guildmaster |
| Inscription | Mage, Mage(Evil), Mage(Shopkeeper), Mage Guildmaster |
| Item ID | Gambler, Gypsy, Jeweler, Merchant guildmaster, Miner Guildmaster |
| Lumberjacking | Carpenter |
| Mace Fighting | Tüm Grandmaster Warrior NPCler |
| Magery | Mage, Mage(evil), Mage(shopkeeper), Mage Guildmaster |
| Meditation | Wandering Mage, Mage Guildmaster |
| Mining | Miner, Miner Guildmaster |
| Musicianship | Bard, Bard Guildmaster |
| Parrying | Tüm Grandmaster Warrior NPCler |
| Peacemaking | Bard, Bard Guildmaster |
| Poisoning | Brigand, Thief, Thief Guildmaster |
| Provocation | Bard, Bard Guildmaster |
| Remove Trap | Thief, Thief Guildmaster (Bu skill'i öğrenmek için en az 50 lockpicking ve detect hidden bilmelisiniz) |
| Resisting Spells | Tüm Grandmaster Mage NPCler |
| Snooping | Beggar, Brigand, Gambler, Gypsy, Thief, Thief Guildmaster |
| Spirit Speak | Healer(Shopkeeper), Healer(Wandering), Healer Guildmaster, Priest |
| Stealing | Beggar, Brigand, Gambler, Gypsy, Thief, Thief Guildmaster |
| Stealth | Thief, Thief Guildmaster (Bu skill'i öğrenmek için en az 80 hiding bilmelisiniz) |
| Swordsmanship | Tüm Grandmaster Swordsman NPCler |
| Tactics | Tüm Grandmaster Warrior NPCler |
| Tailoring | Tailor, Weaver |
| Taste ID | Alchemist, Cook, Herbalist, Cashual |
| Tinkering | Tinker, Tinker Guildmaster |
| Tracking | Ranger, Ranger Guildmaster |
| Veterinary | Animal Trainer, Rancher, Vegetable Seller, Veterinarian |
| Wrestling | Tüm Grandmaster Wrestler NPCler |



📍 Hızlı bağlantı satan?



📍 Atlantic Server'ında Türk imzası.



📍 United Guilds toplantısı.

| Gulp gulp | Potion Listeleri: |
|---------------------|--|
| Potion | Potionun Etkisi |
| Min. Skill | |
| Agility | MAX Stamina ya +10 bonus verir (2 dakikalığına) |
| 15.1 | |
| Agility (Greater) | MAX Stamina ya +20 bonus verir (2 dakikalığına) |
| 35.1 | |
| Cure (Lesser) | Panzehir(cure poison) |
| 00.0 | |
| Cure | Panzehir(Cure Poison) |
| 25.1 | |
| Cure (Greater) | Panzehir(Cure Poison) |
| 65.1 | |
| Explosion (Lesser) | 1-5 arası zarar verir(alan etkisi vardır)* |
| 5.1 | |
| Explosion | 6-10 arası zarar verir(alan etkisi vardır)* |
| 35.1 | |
| Explosion (Greater) | 11-20 arası zarar verir(alan etkisi vardır)* |
| 65.1 | |
| Heal (Lesser) | + 3-10 puan arası iyileştirir ** |
| 00.0 | |
| Heal | + 5-20 puan arası iyileştirir ** |
| 15.1 | |
| Heal (Greater) | + 9-30 puan arası iyileştirir ** |
| 55.1 | |
| Nightsight | gece görüşü sağlar (etkisi gün doğumuna kadardır) |
| 00.0 | |
| Poison (Lesser) | her 2 snde hpnin %2.5 kadarını kaybettirir (max 30 hp) |
| 00.0 | |
| Poison | her 2 snde hpnin %5 kadarını kaybettirir (max 60 hp) |
| 15.1 | |
| Poison (Greater) | her 5 snde hpnin %8 kadarını kaybettirir. |
| 55.1 | |
| Poison (Deadly) | her 5 snde hpnin %15 kadarını kaybettirir. |
| 90.1 | |
| Refresh | +25% Stamina puanı tazeler. |
| 15.1 | |
| Refresh (Total) | Staminayı tamamen tazeler (doldurur) |
| 25.1 | |
| Strength | 2 dakikalığına +10 to MAX Str verir. |
| 25.1 | |
| Strength (Greater) | 2 dakikalığına +20 to MAX Str verir. |
| 45.1 | |

* explosion iksiri siz kullandıktan 5 saniye sonra patlayacaktır. Karakteriniz geri sayma 3 den başlar.

** heal iyileştirme iksirinin 10 saniyelik bir geçirme süresi vardır. Yani tekrar aynı iksirden içebilmek için en az 10 saniye beklemelisiniz.

PVP ve PK'lik

Oyuncuların kendi aralarında yaptığı karşılaşmalar veya tamamen diğer oyuncuları öldürüp soyan katil bir karakteri oynamak normal oyunculuktan çok daha farklıdır. Kendi arkadaşlarınızla teke tek karşılaşacağınız bir turnuva düzenlediğinizde bunu sizde fark edeceksiniz. Öncelikle bağlantı hızınız her zamankinden daha önemli olacaktır. Karşınızdaki oyuncu yeteneklerine göre sizi ypratracak ve sıkıştığında kaçacaktır. Ayrıca bu yetenekler sizin taktiklerinizi de tamamen değiştirecektir. Size uzaktan saldıran bir büyücü veya okçuya karşı farklı, savaşıya ya da zehirli bir kılıç taşıyan bir başkasına karşı farklı taktikler uygulayacaksınız. Üzerinizde taşıdığınız ekipman da bu tip karşılaşmalara göre olmalıdır. Bu yüzden PVP yapma ihtimaliniz bulunduğu yerlerde yani PK'leri



Troll avında... ama fazla kalmamalı.



Bu yerliler başa bela.



Guild avı dediğin böyle olur.

kaynadığı yerlerde buna hazırlıklı olarak davranmanız çok önemlidir.

Gelelim bir PK olarak UO'da ki yaşamınıza. Bu çok zor fakat iyi oynarsanız çok ta karlı bir yaşamdır. Öncelikle oyunda iyice tecrübe kazanmadan PK olmaya kalkmayın. İkinci olarak sağlam bir bağlantıya sahip olun. PK'lik te en önemli etkenlerden bir başkası da makroları verimli olarak kullanmaktır. Kendinize has taktikler geliştirmeli ve hep kaçacak sağlam yerler bulmalısınız. Amacınız rakibinizi en kısa yoldan ve en hızlı biçimde öldürüp en değerli mallarını yürütmek ve hemen kaçırmaktır. Hele tek başına birilerini yakalarsanız bunlar sizin için tam av olacaktır. Bu arada kırmızı kırmızı dolaşacağınızdan şehirlere giremeyeceksiniz ve bazen sizi toplu olarak avlamak isteyenlerden kaçmak zorunda kalacaksınız. Bu da katlanmanız gereken bir bedel olacaktır.

Türkiye'deki Unofficial Serverlar

Tüm dünyada olduğu gibi unofficial serverlar Türkiye'de de UO'nun yayılmasında başlıca sebeptir. Daha iyi ve sağlıklı bağlantı UO için hayati önem taşıdığından ve kopya oyun kontrolü tam olarak sağlanamadığından bir çok oyuncu buraları tercih ediyor. Üç serverda ellerindeki kısıtlı olanakları kullanan ve özverilerde bulunarak çalışan insanlar tarafından ayakta tutuluyor. Hepsine çok teşekkürler.

Sanane.com www.sanane.com

Ülkemizdeki ilk UO serverı. Açıldığından bu yana test aşamasında ve şu anda servera yeni oyuncu kaydı almıyorlar. Orijinal serverları esas alan sananede tek bir dünya var ve burada PVP açık. O yüzden ace mi oyuncular ve yeni karakterler için tehlikeli bir server. Bir öncü olarak bir çok zorlukları da ilk göğüsleyen server yöneticileri oyunun sistemini yerleştiren kadar bir çok tartışmaya ve suçlamaya da maruz kaldı. İlk roleplaying tartışmaları da gene bu server da yaşandı.



📌 Oyunda yalnız başınıza dolaşmanın bedeli işte budur.



📌 Britain Bank her zaman ticaret yapmak için en ideal yer olmuştur.



📌 Madenci olmak demek yalnızlık demektir. Tek yoldaşınız yük hayvanınız olacaktır.

Server kendine has bir çok uygulamayı içeriyor. Oyuna girmek için sananenin kendi bağlantı programını sitesinden indirmelisiniz. Oyunda bazı şehirlerin kendi vatandaşlıkları, valileri (gerçek oyuncu), orduları var ve içerik olarak devamlı değişime gitmeye açık. Server şu anda en kalabalık oyuncu kitlesine sahip. Sanane GM'leri serverın test aşamasını sona erdirmek için son hızla çalışıyorlar. Ama bir çok oyuncu da bu uzun bekleme süresinden şikayetçi durumda. GM'lerin bunu farkında olduğundan kesinlikle eminiz. Ama testin ne zaman biteceğini açıkçası bizde merak ediyoruz.

Hobbit Shard www.hobbit.com.tr

Hobbit serverını diğer iki serverdan ayıran en önemli özellik burada Roleplaying yapmanın şart olması. Bu da servera kendine has kurallar getiriyor. Öncelikle Roleplaying gerçekten katı kurallarla korunuyor. İkinci olarak serverda AD&D Second Edition'a ait her mesleği bulabilmeniz mümkün. Serverda Adminler aynı zamanda tanrı görevinde. Bu da oyuna bambaşka bir zevk katıyor. Eğer masaüstü zevkini bilgisayarında da yaşamak istiyorum diyorsanız bu server tam size göre. GM'ler oyuna mümkün olduğunca AD&D de bulunan yaratıkları da ekliyorlar. Stat ve skill capler de bu servera uygun olarak düzenleniyor. Serverın tek sorunu bağlantısında. Onun dışında başka bir sorunla karşılaşmadık. Ama buna da Roleplaying için seve seve katlanırım diyorsanız hiç bekleme- yin. Karakterinize bir özgeçmiş yazın ve servera başvurun. Ayrıntıları sitesinden alabilirsiniz.

Olympos Shard

www.workz.org/olympos

İnsanlar neden unofficial server açarlar ? İşte bunu cevabını en güzel şekilde Olympostada bulabilirsiniz. Olympos tamamen Yunan mitolojisini konu alıyor. Oyunda bunun dışında her şey OSI kurallarına uygun olarak tasarlanmış. Bu kurallara rağmen serverda OSI de olmayan uygulamaları da görebilirsiniz. Unofficial bir server başka ne için vardır ki? Tabi ki farklı bir UO tadı yaratmak için. İşte Olympostada diğer iki server gibi bunun üzerinde yoğunlaşıyor. Şehirlerin adları ve oyundaki bir çok uygulama tamamen kendine has. Eğer buradaki fikirler sizinde ilginizi çektiyse deneyebilirsiniz.

Yazının hazırlanmasında katkıları için Drake Stonekeep'e teşekkürler. 📌

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

E bir sürü kısaltma var ama...

Councillor: Game Master'ın bir altında bulunan oyundaki tecrübeli oyuncular. Adminlere başvurarak bu unvanı almışlardır. Oyun zamanlarının bir bölümünde diğer oyunculara yardımcı olurlar ve bugları Gmlere bildirirler. Yapabilecekleri şeyler GM lere göre daha sınırlıdır.

DM: Dungeon Master. Masa üstünde oyunu yöneten kişi.

GC: (Gold coins) Altın

GM (Game Master, Guild Master, Grand Master): Game master serverda UO dünyası üzerinde gerek karakterler gerekse oyunun üzerinde geçtiği coğrafya olarak gerekli gördüğü tüm değişiklikleri ve düzenlemeleri yapabilen kişidir. Guild master bir guild'da yönetici vasfına sahip olan en tepedeki oyuncudur. Guild'e giren herkes ona bağlılık yemini etmiş sayılır. Grand master skillerinizden hangisi 100 olursa o skillde elde ettiğiniz en yüksek dereceyi aldığınızı gösteren bir unvandır. Bu üç isimde oyunda GM olarak ifade edilir.

HP: (Hit points) Yaşam enerjinizi gösteren rakam.

NPC: (Non-player Character) Bilgisayarın kontrolündeki karakterler.

PC: (Player Character) Oyunu oynayan gerçek insanlar.

Newbie: (Acemi) Oyuna yeni başlamış PC karakterler.

PK: (Player killer) Diğer oyuncuları öldüren oyuncular.

Power Hour: Resmi serverlarda oyuna girdiğini ilk 1 saatte skilleriniz daha hızlı yükselir. İşte bu süreye Power Hour denir.

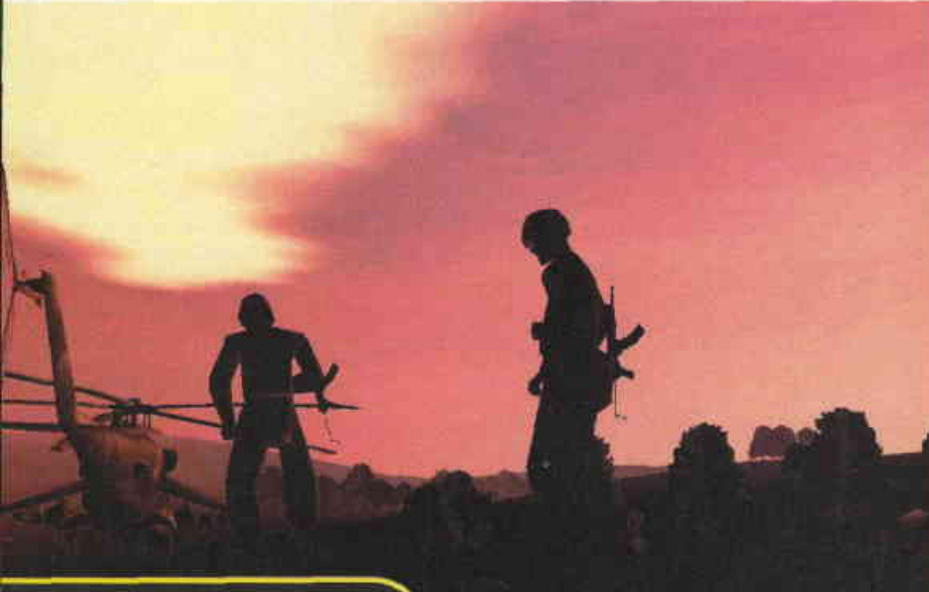
Power Player: RP yapmak yerine tamamen skillerini geliştirmeyi seçmiş oyuncular. Genelde karakterlerini satıp para kazanmayı düşünen oyuncular bu yolu seçer. Ama onlar dışında UO'yu bu şekilde oynamayı seven oyuncu sayısı da azımsanmayacak derecede çoktur.

PVP: (Player versus Player) İki oyuncunun birbiriyle savaşması.

Server Down: Serverlar her gün belli saatler arası kendini save ederek kapanır. Bu arada siz oynamaya devam edebilirsiniz ama yaptığınız hiç bir şey kayıt edilmez.

Skill: Yetenekleriniz.

ayın oyunları



32 Operation Flashpoint

Gerçekten, savaşın nasıl bir cehennem olduğunu öğrenmek mi istiyordunuz?



36 Diablo 2: Lord of Destruction

Bu, tam anlamıyla tüm zamanların en büyük yama dosyası.



40 Startopia

Yerim böyle simit! Yoksa donut mı deseydim?!

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Operation Flashpoint
- 2- Diablo 2: Lord of Destruction
- 3- The Sims: House Party
- 4- Half Life: Generation Pack
- 5- Black & White
- 6- The Sims
- 7- Championship Manager Season 00/01
- 8- Cossacks: European Wars
- 9- Emperor: Battle for Dune
- 10- The Sims: Livin Large

KONSOL

- 1- Onimusha Warlords (PS2)
- 2- Red Faction (PS2)
- 3- Digimon World (PSOne)
- 4- Crazy Taxi 2 (DC)
- 5- The Bouncer (PS2)
- 6- Simpson's Wrestling (PSOne)
- 7- World's Scariest Police Chases (PSOne)
- 8- Sonic Adventure 2 (DC)
- 9- Formula One 2001 (PS2)
- 10- NBA Street (PS2)

nasıl puan veriyoruz?

- LEVEL CLASSIC** 90-100 LEVEL NOTU
- LEVEL HIT** 80-90 LEVEL NOTU
- LEVEL SHIT** 0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatli.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasında bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya hak etmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanız tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucağ bucağ kaçmalıdır.

TEKNİK BİLGİLER

Büti İçin - Oyunun yapımı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem - Yapımı firmasının önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer - İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI

NOT

Grafik - Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer - Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar mandırabildiği

Ses/Müzik - Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik - Oyunun ne kadar çabuk öğretilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği

OPERATION FLASHPOINT

“3. Dünya Savaşı hangi silahlarla yapılacak bilmiyorum. Ama 4. Dünya Savaşı'nın taş ve sopalarla yapılacağından eminim”

Albert Einstein



Gerçekten uzun zamandır bir yazıya girenken bu kadar zorlanmamıştım. Bu kadar geniş çaplı, iddialı, oyunlardaki birçok tabuyu yıkan bu oyunun incelenmesinin de çok özel olmasını isterdim. Gerçek savaş atmosferini vermeyi başaran bu oyunu daha oynamadan, sırf kelimelerle zihnini ze kazmak isterdim. Bir grup gençün tüm yararlılıklarını ve tecrübe birikimlerini ortaya koyarak yaptıkları eserin ölümsüzleşmesini isterdim. Ve bunu başarmak için bu yazıya mükemmel bir giriş yazabilmeyi isterdim, ama maalesef nutkum tutulduğu için bunu yapamıyorum. Özür dilerim (ters psikoloji ne demektir? – BLX)

Operation Flashpoint, Çek Cumhuriyeti'nde Bohemia Interactive adlı yapım stüdyosu tarafından

ölmek demek. Kağanı kaldırdığınız anda nereden geldiğini anlamadığınız bir sniper mermisini etnizde hissetmeniz demek. Onlarca, bazen yüze yakın askerlin arasından sessizce sızmak, yarım metre arkanıza bir Rus tankı gelip durduğunda, bir çalının içinde milim topirdamaya cesaret edemeden bildiğiniz tüm dualları okumanız demek. İşler hiç beklemediğiniz şekilde ters gidip bütün takım arkadaşlarınız düştüğünde, 200 metre ötedeki buluşma noktasına, sırf güvenli olduğu için 2 km'lik ormanlardan sürünerek doluşmak demek. İşte Operation Flashpoint'ın sağladığı gerçekçilik bu.

Askerliğini bitirmiş birisi olarak, Operation Flashpoint'ın gerçek bir askerlin hissettiklerini ne kadar iyi verebildiğini takdir etmedim desem, yalan

« Üzgünüm, bu oyunda her köşe başında Medikit bulamayacaksınız... »

beş yıldır yapım aşamasında olan bir oyun. İlk oynanan olduğu için birçok eksikliği ve hatasının olmasını bekleyebilirsiniz. Ama Kazın ayağı öyle değil, çünkü 5 yıl yemeden içmeden üzerinde çalıştıkları Operation Flashpoint (vasat bir oyunun yapımının 6 aydan kısa sürdüğünü de hesaba katarsanız) gerçek savaş alanını költük maceracılarına en gerçekçi, en oiplak haliyle yansıtıyor. Rainbow Six, SWAT ve hadi, Counter Strike ile bunun daha önce denendiğini söyleyebilirsiniz. Bu bu üç oyun da özel timleri konu aldıklarından, kısıtlı ve dar mekânlarda ve nispeten hızlı operasyonlarla geçiyordu. Hiçbir oyun daha önce 144 kilometre-karelik bir alanda piyade, tank, helikopter, her türlü jip ve kamyon ile hayal edebileceğiniz hemen her türlü savaş taktiğini hayata geçirmenizi sağlayamamıştı.

Gerçek, acıdır

Her şeyden önce Operation Flashpoint'ın savaşın gerçekçi haliyle yansıtıma çalıştığını bilmelisiniz. Savaşığınız alan küçük bir alan değil, her biri tam 144 kilometre karelik üç ada. Gerçekçiliği tanımla diyorsunuz? Gerçekçilik yediğiniz tek bir kurşuna

olur. Oyunun 15. bölümüne kadar neyer olup bittiğini anlamadan bir teğmenin komutasında oradan oraya koşturuyor ve size verilen görevleri yerine getiriyorsunuz. Yani tam bir emir komuta zinciri var. Tabii görevleri geçtikçe, bir noktadan sonra Onb. David ARMSTRONG önce çavuş, sonra da teğmen rütbesini alıyor (ahuh, buna çok güldüm

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

91

Grafik • Askerlerin bazı animasyonlarındaki sağmalıklar ve mekânlardaki donukluk haricinde bir sorun yok. Araçların modellerine hayran kaldım desem?

Atmosfer • İşte bu kriterde Op. Flashpoint'ın üzerine tanımlenirim. Savaş oyunlarında çiyini oldukça yükseltti. Bakalım aşabilen ilacık mı.

Ses • Telsiz seslerindeki sınırlı emir haricinde, bir alanda da bir sorun yok. Oyunun Credits ekranındaki müzik, Sevenc adlı yerli bir rock grubunun albümüne girdi.

Oynanabilirlik • Yeni oyuncular, dikkatli olun. Öğrenmesi kolay, ama çok hızlı zorlaşan bir oyun. Birçok durumda hayatta kalmak için yararcılığınızı kullanmanız gerekecek desem?

oyunda, belki de gerçek savaşta böyle oluyordur, ama yine de ne bileyim...). Bu noktadan sonra da emrine verilen çeşitli sayıda ki adamı kontrol ederek görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Bu arada, oyunda yöneteceğinizi dört farklı karakter olması, İlk Bakış yazısını yazarken kafamda oluşan soru işaretlerini dağıttı. Hani demiştim ya "Gariban bir piyade nasıl olup da bir Cobra'yı, hadi onu anladım, bir A-10'u alıp götürebilecek merak ediyorum...". Oyunda David'in dışında Özel Operasyon Binbaşı James GASTOVSKI, Tank Üstümü Robert HAMMER ve Pilot Yzb. Sam Nichols da çeşitli görevlerde yönetiminiz altında olacak. Tabii David de birçok ara-

ca hep bu şekilde nişan alacaksınız.

Oyunun ilgi çekici bir diğer özelliği de, kullanılan kopya koruması. Eğer piyasadaki kopya versiyonlardan birisini alırsanız, oyun normal bir şekilde başlıyor. Ama bir süre sonra yavaş yavaş oyunun bazı özellikleri kapanıyor. Taa ki oyun hiç oynanmayacak hale gelinceye kadar. Oyunu Cracklemek de bir işe yaramıyor, çünkü oyun kirdiğini fark ediyor. Eğer Türkiye'de satılan kopya versiyonunu aldıysanız, ki maalesef orijinal Türkiye'de bulunmuyor, 16. bölüm gibi oyunun tamamen çökmesine hazır olun.



❗ Rus piyadelerinin en çok korktuğu silah elit Black Op savaşçıları.

cı kullanabiliyor, bir jipe, bir tanka, bir kamyonu isterseniz sürücü, isterseniz silahçı, isterseniz de yolcu olarak binebiliyorsunuz. Doğrusu, gerçeklikle övünen bir oyunda gariban bir piyadenin giderek artan bir hızla her türlü savaş aleti eşlevatını kullanabilen bir Rambo'ya dönüşmemiş olması çok güzel. Birinci bölümde de, ikinci bölümde de hayatınız tek bir kurşuna bakıyor.

Operation Flashpoint'te gördüğüm bazı incelemeler çok hoşuma gitti. Mesela, ayaktaiken nişan almak, çömelmiş veya yatariken nişan almaya nazaran çok daha zor. Hele bir de koşuktan sonra durup nişan almaya kalınca bu işlerin diğer oyunlardaki gibi "nişangahı ortala, bas tetiğe"den çok farklı olduğunu anlıyorsunuz. Bir düşmanı vurmak için hem mesafeyi, hem adamın koştuğu yönü hesaba katmalı, bir yandan da sınırlı cephanenizi düşünerek tek kurşunda işini bitirmeye çalışmalısınız. Tabii "vur dibine" deyiş tetiğe asıldığınız zamanlar da olacak. Ama bunu koşarken yaparsınız, vuracağınız şey karşıdaki düşman değil kendi ayağınız veya güneye göçen kuşlar olacaktır. Ayrıca, ilk defa bir oyunda göz-gez-arpacık teknolojiyle nişan alıp ateş edebiliyorsunuz, ki büyük ihtimalle de oyun boyunca



Görünen, gerçektir

Oyunun grafikleri de hiç yabana atılır cinsten değil. Bütün insanlar, askerler, araçlar ve çevre büyük bir özenle modellenmiş. Zaten askerlerin suratlarının birçoğu oyunun yapımcısı Bohemia Interactive'dekiler ve arkadaşlarının suratları. Ama yaralı ve korkmuş bir askerin de "kafanıza Kalashnikov'u dayaması

kızgın bir Rus subayın da iki doz yatıştırıcı içmiş gibi "sırtık" bir surat ifadesine sahip olması uyuz edici bir etki. Oyunda bir tek General Guba'yı sınırlı bir sırat ifadesiyle görüyoruz, ki o da sırtı saydıyorsa opan saygım bir nezbe de olsa azalacaktı. Ayrıca, askerlerin bazı animasyonları çok, nasıl desem, havada kalıyor. Mesela şarjör değiştirirken görünmeyecek bir şarjörü yuvaya takmaya çalışan, sırtında tüfek, şarjö general'e değil de arkadaş toplantısından çıkarken "hadi bana eyvallah baba" der gibi selam veren, medic'in yanına gidip iyileşirken göbeğini okşatan kediyavrusu gibi yerlerde yuvarlanan askerler görmek, oyunun gerçekliğini bir ölçüde de olsa baltalıyor. Bunları haricinde askerlerin kagma, sürünme ve ölmeye animasyonları krale yakın diyebilirim.

Araçlara ve modellerine ise söylenecek tek bir kötü sözüm yok. Şimdiye kadar gördüğüm birçok tank ve helikopter simülasyonundaki araçlar, Operation Flashpoint'tekilerle yarış kadar bile iyi değildi. Modellerdeki poligon sayısı oldukça fazla tutulmuş ve araçların üzerindeki kaplamalar çok yüksek çözünürlükte. Tabii bunun acısını bilgisayarınız fazlasıyla çekiyor. Minimum sistem ihtiyaçlarına bakarsanız göreceksiniz, ama burada da söylüyorum, eğer PIII 400, 64 MB Ram ve 16 MB 3D ekran kartınız yoksa, Operation Flashpoint'i hayal biletmeyin.

Mekanlara gelince, Operation Flashpoint'in yıldızı bu noktada büyük ölçüde sönmüyor. Çevrede görüp görebileceğiniz her şey haki yeşil ve tonlarında yapılmış ve bir süre sonra can sıkıyor. Her ne kadar gökyüzü ve gerçek zamanda ilerleyen güneş bu monotonluğu bir miktar kırıyor olsa da: Ağaçlar ve çalılar içiçe geçmiş kartonlardan oluşuyor. Gerçi canınızı kurtarmak için en yakın çalının içine girdiğinizde, "baba bu kartonmuş iyiy" demiyorsunuz, ama olsun. Çevresel grafikler pek donuk ve oyun ilerledikçe de bir gelişme olmuyor. Sık sık rastladığınız içine girilebilen binaların grafikleri de oldukça sıkıcı görünüyor, bütün bunların tek neşe veren yanı sıra bir patlama veya 10 tonluk bir tankın paletleri altında bütün ağaç ve binaların yıkılabiliyor olması (ormanlar hariç). Tabii bunun gözardı edilebilir bir yanı var; oyun size 144 km. karelik (ee yetti arsa) bir oyun alanı sunuyor. Bu büyüklükte bir oyun alanından daha fazla detay beklemek de elimizdeki teknoloji ile mümkün değil (ÖNEMLİ NOT: Oyunda birçok kez saklanıp beklemeniz veya uzun





mesafeleri sürünmeniz gerekecek. Bu durumda zamanı hızlandırmak için "F" tuşuna, tekrar yavaşlatmak için "R" tuşuna basabilirsiniz.

Peki o zaman...

Ses efektleri ve müzik, oyun açısından tam dengede duruyor. Ses söz konusu olduğunda araçların seslerine yine söylenecek bir şey yok. Yaklaşan bir tankın önce palet sesini, sonra da gumbür-gumbür motor sesini duymak insanın tüylerini diken diken ediyor. Başınızın üstünden geçen bir helikopterin size doğru mu, sizden uzağa mı gittiğini kafanızı kaldırmadan anlayabiliyorsunuz. Hatta ilk defa "ses hız" kavramına uyulduğunu Operation Flashpoint'te gördüm. Görevlerden birinde Black Op. olarak köye patlayıcı yerleştirmek gere-

kiyordu. Patlayıcıları yerleştirip güvenli bir mesafeye (ki bu yaklaşık 500 metre oluyor) uzaklaştıktan sonra tetiğe bastığımda, gecenin zifiri karanlığının üç tane ışık topu ile yitirdiğini gördükten yaklaşık iki saniye sonra da büyük bir gumbürünün kulağıma gelmesi bu oyuna harcanan emeğe bir kat daha saygı duymama yol açtı.

Arma seslerindeki bütünlüğü de yine irsanlar bozuyor. Özellikle telsiz sesleri çok sinir bozuyor. Telsiz mesajları, telefonla banka hesabınızda ne kadar para kaldığını öğrenmek için aradığınızda "Hesabınızda iki... bin... sekizyüz... yirmi... üç lira bulunmaktadır" cinsi birçok sesin birleşiminden oluşuyor. Mesela emrinizdeki bütün adamlara kuşeydeki tanka saldırmalarını söylediğinizde verdiğiniz telsiz mesajı "AJL... Tar... get... BMP... 12 o'clock" şeklinde çıkıyor. Bu ilk birkaç görev boyunca problem olmuyor, ama rütbe atıyıp askerleri yönetmeye başlayınca sürekli hafif metalik sesli bir radyo trafiğine maruz kalmak sinir bozuyor ve sonunda radyo mesajlarını kapatıyorsunuz. Ama bu sefer de sıcak çatışmalarda kimin nerede ne yaptığını anlatan önemli mesajları kaçırabiliyorsunuz. Bu radyo mesajları daha iyi hazırlanabilir diye düşünüyorum. Bir de, bölümler ilerledikçe yönettiğiniz adamin, mesela David'in telsizdeki sesi değişiyor. Bir bölümde inçeliyor, bir sonraki bölümde tekrar kalınlaşıyor. Bu da sinir bozucu tabii.



derek bitirmeme rağmen oyunun gidişatında zerre kadar değişildiği olmadı. İsterdim ki 30. görevde başlarken bizim general çıkıp "Valla David, emrindeki bütün askerleri çekirdik gibi harcadin, kalan 20 görevi tek tabanca yapacaksın. Ne yapalım, Sam önce de bir yere kadar desin.

Piyade görevlerinin getirdiği taktiksel çeşitlilik, yapabileceğinizin sınırsızlığına rağmen, tank ve helikopter görevlerinin çoğunda tek yaptığımız, arao sürüp silahınıza "şunu vur bunu vur" emri vermek ve bir sonraki hedef bölgesine gitmekten ibaret. Özellikle helikopter görevleri, tabii aletli uçurmayı başarabiliyorsanız, saçma derecede kolay. Altınıda bir bölüm makinası olmasının verdiği rahatlıkla tek yaptığımız ateş etmek oluyor. Bu görevlerde sadece bir kere düşüp öldüm, o da 2 km öteden vurmuş olabileceğim bir Shilka'ya "bakalım beni indirebilecek mi bu düdüklü makinası" diye kasıtlı olarak yaklaştığım için.

Belki evet, belki hayır

Bu yazıyı yazdığım sırada Operation Flashpoint'ın 41. bölümündeydim ve sanırım oyunun bitmesine 4 veya 5 bölüm kaldı. Dediğim gibi, araç görevleri keşke olmasaymış da onların yerine piyade görevleri daha çok özen gösterseleermiş. Oyunun başlarında David'in Rus gençleriyle birlikte savaşırken zorunda kalması veya oyunun sonlarına doğru Sam Nichols'ün dalasının A10'u Rus saflarının gersine çakıp, kursuna dülebileceği geceleri beklerken haritasız pusulasız kaçmasının gerektirdiği görevler gibi daha yaratıcı birçok görev yapılabilir. Ama yapmamışlar. Sakın yanlış anlamayın, Operation Flashpoint çok çok iyi bir oyun. Hatta Tuğбек, Burak ve ben birbuçuk aydır dergide neredeyse başka bir oyun oynamadık diyebilirim. Ama sadece iyi, ne yazık ki mükemmel olabilecek potansiyele sahipken, değil. Umarım bu oyuna yapılacak eklentiler ve mod'lar sayesinde hakettiği yere gelir (oyunuda kullanması çok kolay bir görev editörü var).

Son sözüm olarak diğkate alınıp: Eğer zor ve gerçekçi savaş oyunlarından, savaş oyunlarından veya sadece zor oyunlardan hoşlanıyorsanız, Operation Flashpoint'i mutlaka oynayın. Eksiklerine rağmen pişman olmayacağınıza kişisel güvence veriyorum. ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

U Bir harita, bir pusula ve bir saat. Gerçek bir asker bu üç eşya ile yolunu bulabilecektir.



TEKNİK BİLGİ

SAVAŞ SİMULASYONU

Bilgi için • www.bistudio.com
Yapım • Bohemia Interactive
Dağıtım • Codemasters

Minimum Sistem • Pentium II 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D Kart, 300 MB Harddisk Alanı

Multiplay • İnternet üzerinde 128, LAN üzerinde 32 kişi

...Acıdır diyebilir miyiz?

Görevlerdeki başarı veya başarısızlığınızın oyunun ilerleyişine en ufak bir değişiklik yapmaması da aynı bir handikap. Mesela, bir tank takımını yönettiğim bir görevde 3 tank ve 9 mürettebatımı kaybettiyim hatırlıyorum. Görevi bitirdiğimde bir tek benim tankım ve içindeki iki kişi sağ kalmıştı. Birçok görevi çok fazla adam ve mühimmat kaybı-

myst III exile



Acaba hayat Myst alemini gezebilecek kadar uzun mu?

Tüm zamanların en çok satan oyunlarından biri, görünüşe bakılırsa yeni bir rekor kırmak için geri dönüyor. Myst şüphesiz oyun dünyası için bir devrimdi; çıkan ilk CD-ROM oyunlardan biri olması ve inanılmaz grafikleri adventure türüne uzaktan bakanları bile cezbetmişti. Arkasından Riven geldi; çok daha kapsamlı dünyası ve çizgisel olmayan akışı ile oyuncuların biraz daha kafasını karıştırdı. Yapımcı firma Cyan, bir devam oyunu için kolları sıvamak yerine bayrağı Presto Studi-

oyuna daha çabuk ısınmanızı sağlayabilir.

Doğuştan çok eskiye dayanan D'Ni ırkı, Çağ Yazma Sanatını yaratır. Bir D'Ni Yazarı özel mürekkepler, kitaplar ve diller ile yeni bir dünya yaratabilir; sakinleri, canlıları ve teknolojiyi ile tamamıyla özgün bir dünya. Yazma işlemi tamamlandıktan sonra kitabı kullanan kişi bu yeni dünyalara yolculuk edebilir. Yalnız bu kitapların içeriği çok hassastır ve birinin kaybı muhteşem bir dünyanın kaybı anlamına gelebilir. Bu sanat üzerine

ma manyak aile diyerek Atrus'a, karısı Catherine'i kurtarması ve babasının şeytani planlarını engellemesi için yardım ederiz.

En sonunda Atrus huzura kavuşmuş bir şekilde yeniden yazmaya başlar ve biz de Exile'a adım atarız. Oyunun başında Atrus ve karısı Catherine bizi evleri olan Tomahna dünyasında karşılar. Atrus, D'Ni halkının yıkılmış medeniyetlerini yeniden kurabilmeleri için Releeshahn adında yeni bir dünya yazmıştır. Tam bize bu yeni dünyayı gösterirken, oyunun kötü adamı Saavedro ortaya çıkar ve kitabı çalar. Saavedro (bu arada kendisini 'Guguk Kuşu' filmi ile en iyi yardımcı erkek oyuncu oskarına aday olan Brad Dourif oynuyor), Atrus'un oğulları tarafından yok edilen dünyasının intikamını almak istemektedir. Böyle ani bir gelişmeden sonra bize de tabii ki kitabın peşinden gitmek düşer ve kendimizi bir anda, kollarına bırakacağımız beş yeni dünyadan ilkinde buluveririz...

Bulmacalar ve arkalarında gizledikleri...

Aslında oyunun tüm hikayesi yukarıda bahsettiklerimizden ibaret değil; her şey yazı oynarken geliyor. Karşılaştığımız her bulmaca hikayenin bir parçasını oluşturuyor. Exile'da hiçbir bulmacayı belli bir sıraya göre çözmek zorunda değilsiniz; çağ değiştirilebilir ve bir bulmacayı tamamlamadan öbürüne atlayabilirsiniz (tıpkı Riven'de olduğu gibi). Her dünyanın kendine özgü bir havası var. Amateria ufukta gözükken karanlık fırtına bulutlarıyla Asya izleri taşırken, Voltaic oyuncunun için ısıtan güneşli bir



Bence mimaride Myst diye yeni bir akım başlamalı...

os'a devrederek, orijinal Myst alemine üçüncü boyutu getirmeye karar verdi ve biz de Real Myst 3D ile anılarımızı tazeledik. Sırada büyüğü güzelliği ile Exile var ve biz yeni bir düşme dalmak üzereyiz...

Biraz geriye dönmek gerekirse...

Myst uzun ve karmaşık bir hikayeye sahip. Bu aleme daha önce adım atmadıysanız, başlangıçta abandon olacağınızı garanti edebilirim ama belki Myst'in geçmişi hakkında bir şeyler duymanız,

kurulan D'Ni medeniyeti şimdiye kadar birçok yeni dünyanın kapılarını aralamıştır. Fakat bir isyan bu medeniyetin sonunu ve Çağ Yazma Sanatını da neredeyse yok olmanın eşiğine getirmiştir. Yıllar sonra Myst ile son D'Ni yazarlarından olan Atrus'un içine düştüğü duruma tanık olursunuz. Sirus ve Achenar, babaları Atrus'u kitaplarından birine hapsedmiş ve bir güç kavgasına tutuşmuşlardır. Atrus'u kurtarmak ve çılgına dönmüş oğullarını sonsuza kadar prangalamak da bize düşer. Riven'de ise bu sefer Atrus'un, koca bir uygarlığı yok etmek isteyen babası Gehn ile tanışırız. Am-

MYST III: EXILE

91

Grafik • Exile gerçekten olağanüstü grafiklere sahip; bu kadar rengi ve detayı bir arada görünce, başka bir diyara gitmiş kadar oluyorsunuz.

Atmosfer • Grafikler, seslerle müziği de arkasına alarak sizi bir rüyanın ortasına bırakıyor. Karakterlerin performanslarını da unutmamak gerek.

Ses • Bir saati aşkın bir orkestra müziği oyun boyunca kulaklarınızda. Sesler olabildiğince gerçekçi ve etkileyici.

Dinlanabilirlik • Inventory gibi kaygılarınız olmadan serbestçe takılmak çok güzel bir şey. Bulmacalar kafayı yedirtircek gibi gözükse de sakin yaklaşıncaya çözülebiliyor.



→ atmosfere sahip. Bulmacalar yine dünyaların birer parçası şeklinde düşünülerek tasarlanmış. Mekanik düzeneklerle aranız iyiyse, kafayı yemeden Exile'i bitirmeniz mümkün. Ama eğer ben bu işe yeni başlıyorum diyorsanız, uzun saatler sizi bekliyor demektir. Bulmacaların her biri farklı bir sistem içeriyor ve hareketlerinizin sonuçlarını aynı ekranda,

⊗ Karşıya geçmek için çiçeklerin açmasını mı bekliyorsunuz?

Rüya gibi grafikler

Myst ilk çıktığı zaman, oyunun grafiklerini gören herkesin ağzı açık kalıyordu; hatta adventure ile alakası olmayanlar bile sadece grafikleri için oy-

«Karşılaştığınız her bulmaca hikayenin bir parçasını oluşturuyor ve hiçbir bulmacayı belli bir sıraya göre çözmek zorunda değilsiniz.»

anında görebiliyorsunuz (Riven'da bir kolu indirdikten sonra neyin değiştiğini kavrayabilmek için adanın öbür ucuna gitmek zorunda kalıyordunuz).

Bulmacaların bazıları gerçekten birer mühendislik harikası (bazıları da gerçekten çok garip). Adventure türünün şimdiye kadar gördüğü en iyi düşünülmüş bulmacalar olduğunu iddia edebilirim. Hepsi oyuncunun neden-sonuç ilişkisi kurabileceği şekilde, belli bir mantığı takip ederek tasarlanmış. Arayüz yine sadeliği ile oyuna tam bir odaklanma sağlıyor. Serinin 'inventory içermeme' geleneği ay-nen devam ediyor; sadece Riven'da olduğu gibi bulmacaları çözebilmek için birtakım kitaplar taşıyorsunuz (etrafa dağılmış notları toplamak yerine kitaplara başvurmak çok daha iyi olmuş).

nu satın alıyordu. Tabii köprünün altından çok sular aktı ve artık Myst serisi Exile ile üçüncü boyuta geçmiş durumda. Çözünürlük düşük ama detay ve renk miktarı da bir o kadar yüksek. Oyun size 360 derecelik bir bakış serbestliği tanıyan çok sağlam bir grafik motoruna sahip; sanki tüm o muhteşem manzaraları bir kübün veya bir kürenin içineymişsiniz gibi algılayabiliyorsunuz. Bir demo esnasında bile hareket edebilmeniz mümkün. Grafikler gerçekten inanılmaz derecede şık ama karakterlerin oynadığı demolar için aynı şeyi söylemek zor; onların diyalogları daha düşük bir çözünürlükte kaydedildiği için demolar esnasında pikselleşmeler meydana geliyor ve bu olay da diğer muhteşem grafiklerin yanında oldukça yavan



TEKNİK BİLGİ ADVENTURE

Bilgi İçin • www.ubisoft.com

Yapım • Presto Studios

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • Pentium II-233, 64MB Ram, 200MB sabit disk alanı, 8MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok

kalıyor. Ekranlar arası geçişlerde yine Myst ve Riven tarzı kararmalar görebiliyoruz. Durağan grafikleri, güneş ışığı, su ve çeşitli yaratıklar gibi dinamik etkiler tamamlıyor. Tüm modelleme ve render işlemleri 3D Studio Max eşliğinde hazırlanmış.

Sesler ve müzik de en az grafikler kadar sağlam. Özellikle Jack Wall'un şefliğini yaptığı orkestra, oyuna başından sonuna kadar uyum içinde eşlik ediyor (yakında Exile diye bir soundtrack görürsem hiç şaşmam). Ortamlarda duyduğunuz sesler de çok etkileyici; tüm o mekanizmaların çıkardığı soğuk sesler ve doğanın barındırdığı sıcak sesler oyuna çok daha çabuk adapte olmanızı sağlıyor. Karakterler de çok başarılı. Özellikle kötü adam rolündeki Saavedro (Brad Dourif) tabiri yerindeyse 'döktürmüş'. Devamlı inişler ve çıkışlar yaşayan Saavedro hikayenin gidişatı hakkındaki merakınızı artırıyor. Presto gerçekten Exile ile türün görsel standartlarını yükseltmiş durumda. Exile grafikleri ve bulmacaların oluşturulduğu değişik kurgusuyla gerçekten yeni bir deneyim. Hikaye, serinin fanatikleri belki o kadar da tatmin etmeyecek ama onların bile en az bir hafta rüyalarında Exile görecekerlerinden eminim... ⊗

Güven Çatak | guven@level.com.tr

⊗ Her biri, bir ötekisine...



⊗ Bahçe düzenlemesi biraz tuzlu olmalı...





independence war 2

Uzayda attığınız çığlığı kimse duyamaz... edge of chaos

Devam oyunları hakkında yazı yazmak biraz zor oluyor, hele de serinin ilki çıkalı birkaç sene olmuşsa. Şimdi çoğunuz I-War adını hatırlamıyordur bile, bu yüzden olaya en başından bir giriş yapıp, olup bitenleri şöyle bir gözden geçirmem gerek. Yoksa çoğu insan oyunu alıp oynasa bile konuya Fransız kalabilir, ki bu da böyle güzel bir oyuna yazık etmek demektir.

Neyse, olayların başlangıcı insanoğlunun Güneş sistemindeki gezegenlerde koloniler kurmaya başlamasına dek gidiyor. Sistemin olası her yerine koloniler kuran Dünya devletleri, işler gi-

toplanan kaynakların büyük bir kısmının merkez kolonilere aktarılması bir zaman sonra uzak bölgelerde yaşayanların sefaletle düşmesine sebep oluyor. Sonunda kendilerin "Indie" adı veren bir grup kolonici ayaklanarak Commonwealth filosuna karşı uzun ve kanlı bir mücadele veriyorlar. Gittikçe daha baskıcı politikalar uygulayan Commonwealth yıllar süren savaştan sonra artan iç karmaşaya da dayanamayarak çöküyor. Bu savaş ilk oyunun konusunu oluşturuyordu ve biz burada sonradan Indie saflarına geçen bir Commonwealth kaptanını canlandırıyoruz.

kolonilere huzur ve güvenlik geri geliyor. Tüm kolonilerin alt yapıları yeniden düzenleniyor, yeni gezegenler terraform ediliyor ve sistemler arası seyahati kolaylaştıran Jump Gate projeleri hayata geçiriliyor. Ancak tüm bu çalışmalar için gereken maddi kaynaklar bir zaman sonra devlet bütçesini aşmaya başlıyor. Ve tam bu noktada dev şirketler işe karışarak New Alliance tarafından iyi niyetle kurmuş herşeyi satın almaya başlıyorlar. Kısa sürede iş öyle bir noktaya varıyor ki, New Alliance sadece adı kalan ama hiçbir gücü olmayan göstermelik bir kuruma indiriyor. Dev şirketler hiç durmadan koloniler ve Jump Gate'ler dahil olmak üzere herşeyi alarak inanılmaz güçleniyor, kolonilerde feodal bir düzeni hakim kılıp, yüzyıllardır adı bile unutilan köleliği yeniden yasallaştırıyorlar. Böylece sayısız cana ve büyük acılara sebep olan büyük Bağımsızlık Savaşı'nın üzerinden daha 100 yıl bile geçmeden insanoğlu eskisinden çok daha acımasız bir düzenin hükmü altında ezilmeye başlıyor.

Genç ölmek...

Cal Johnston henüz 12 yaşında olan ve insanoğlunun acımasızlıklarından habersiz bir çocuk. Babası Felix borç harç satın aldığı bir maden arama gemisi ve büyük umutlarla uzayın bu uzak köşesinde yer alan maden kolonisine gelmiş. Çünkü oğlunun dürüst bir yaşam sürmesini ve kendisine kalan gerçek mirastan haberdar olmamasını istiyor. Ancak birgün bu durum değişiyor, Felix bir türlü yakasını bırakmayan alacaklıları tarafından öldürülüyor. →

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS 91

Grafik • Gerçekten de mükemmel, hele yeni nesil bir grafik kartınız varsa gözlerinizi ekrandan alamayacaksınız.

Atmosfer • Oldukça karanlık ve biraz da tedirgin edici bir oyun dünyası, hiç beklemediğiniz anda yön değiştiren senaryo, gerçekten de insanı alıp götürüyor.

Ses • Hem oyundaki karakterlerin seslendirilmesi, hem de özel efektler çok başarılı. Müzikler ise insanı tam oyunun havasına sokan cinsten, az bulunur bir özellik.

Oynanabilirlik • Oyunun başında Clay size neyin nasıl yapıldığını iyice öğretiyor ancak biraz alıştırma ve iyi bir joystick gerekli. Fakat insanı yoran herhangi bir tarafı yok, bu da işin artısı.



derek daha karmaşık ve organize edilmesi zor bir hal alınca birleşip Commonwealth adlı birleşik hükümeti kuruyorlar. Zaman geçtikçe yeni teknolojiler geliştiren insanlar Güneş sistemi dışındaki belirli bölgelerde de kolonileşme çalışmaları yapıyorlar. Commonwealth tarafından izlenen genel politika bireylerin yaptıkları girişimleri desteklemek yönünde olduğundan, Frontier denen Dünya'dan uzak bölgeler kısa zamanda her türden insanın akınına uğruyor. Ancak buralarda

Yeni başlangıçlar...

Commonwealth çöktükten sonra yerine New Alliance adı verilen daha demokratik bir devlet sistemi kuruluyor. Ancak yine de eski fikirleri savunan bir grup ortalıkta dolaşmaya ve gizli bir savaşı yürütmeye devam ediyor. Ne var ki New Alliance'in sonunu hazırlayan bu tür grupların terörist saldırıları değil, kendi yöneticilerinin aptallıkları oluyor. İdealist bir ruhla çalışmaya başlayan New Alliance ilk başlarda herşeyi düzene koyuyor, savaşlar diniyor,



→ Tam da Cal'ın doğumgününe rastlayan bu felaket onun hayatını sonsuza dek değiştireyor.

Ölümden sonraki hayat...

Felix ölmeden önce oğluna küçük bir NavCom bilgisayarı bırakmıştır, ancak bu sıradan bir NavCom değildir. Bu bilgisayar yaklaşık 200 yıl önce Commonwealth donanmasını bir felaketten kurtarmak için kendini feda eden efsanevi kaptan Jefferson Clay'in kişilik ve hafıza bilgilerini barındırmaktadır. Bu bilgisayarda bir tür sanal hayat yaşamaya devam eden Clay, uzun yıllar boyu pek çok olaya karışmış, en sonunda Cal'ın büyükannesi Lucrecia ile birlikte 30 yıl korsanlık yapmıştır. Cal Johnston'ın mirası işte budur, hayatını dev şirketlerin gemilerini yağmalamaya ve ezilen kolonicileri kurtarmaya adanmış bir büyükannenin geride bıraktıkları. Lucrecia 30 yıl yakalanmadan çalışabilmiştir, çünkü eski bir terraform gemisinden bozma üssünü radarların hiçbir şekilde işe yaramadığı bir nebuların içine saklamıştır. Clay ufaklığı bu üsse getirir, orada sadece Lucrecia'nın vasiyetini ve terk edilmiş savaş gemisi Storm Petrel'i bulurlar. Ancak bunlar Cal gibi küçük ve tecrübesiz bir çocuğun hayatta kalmasına yetecek midir, işte orası meçhuldür.

Yıldız ışığında uyumak...

Edge of Chaos ilk oyunun tüm iyi yönlerini de içine katarak uzay simülasyonları türünde tamamen kendine has bir oyun haline geliyor. Öncelikle oyun çoğu benzeri gibi görev bazlı değil, burada gerçekten büyük bir serbestlik söz konusu. Siz oynadıkça senaryo ilerliyor, ancak ne zaman kime saldıracacağınızı, kimin gemilerini yağmalayıp ele geçirdiklerinizi nerede satacağınızı siz belirliyorsunuz. Oyuna 12 yaşında bir çocuk olarak başlamak tuhafınıza gitmiş olabilir, ancak merak etmeyin, kısa bir süre sonra olayların akışı sizi çok farklı yerlere sürükleye-

cek, bambaşka insanlarla dostluk kurmanıza sebep olacak.

Oyun evreni oldukça büyük ve geminizdeki yıldız haritasından seçerek bir yerden diğerine gitmeniz gerekiyor. Bu seyahatler ara sahneler şeklinde olmuyor, oturup uçuşu kontrol etmeniz gerekli. Çünkü her ne kadar ışıktan hızlı giderken komuta otomatik pilota olsa da, siz gerektiğinde vazgeçip yarı yolda rota değiştirebilirsiniz. Ve oyunu diğerlerinden ayıran esas detaylar sadece macera öğelerinde değil, aynı zamanda uçuş fiziklerinde de saklı. Çoğu uzay simülasyonu gerçekte sıradan bir arcade oyunundan daha karmaşık değildir, geminin burnunu çevirip gaza ve tetiğe abanırsınız. Ama I-War ilk oyunda olduğu gibi bu ikincisinde de çok farklı olduğunu gösteriyor. Öncelikle en küçük avcı gemisi bile bir hayli büyük ve üst sınıf gemilerin boyu rahatlıkla birkaç yüz metreyi geçebiliyor. Ancak bu denli büyük bir kütleyi tamamen Newton fiziklerinin kurallarına bağlı bir biçimde uzayın boşluğunda idare edebilmek biraz çaba gerektiriyor. Çünkü sadece geminin burnunu çevirmek sizi gideceğiniz yere götürmeye yetmeyebiliyor.

Kalabalık boşluk...

Oyunun bir başka farklı yanı da uzayda yaşayan tek insan olmadığınızı size hissettirmesi. Özellikle kolonicilerin çevresi ve sık kullanılan uçuş koridorlarında kendi işine bakan yüzlerce diğer gemiyle karşılaşabiliyorsunuz. Bunlar önceden belirlenmiş değil, o anki duruma göre bilgisayar tarafından oluşturuyorlar ve çevrede olup bitenlere de kesinlikle kayıtsız değiller. Mesela birileri etrafta ateş açmaya başladığında görmezden gelmiyor, aksine kim olduklarına bağlı olarak tepki veriyorlar. Oyunun bir diğer takdir edilmesi gereken tarafı ise grafikleri. Şahsen ben bugüne dek gördüğüm en iyi grafiklerin StarLancer'da olduğunu düşünüyordum, ancak Edge of Chaos bu-



TEKNİK BİLGİ

UZAY SİMULASYONU

Bilgi için • <http://www.independencewar.com>
Yapım • Particle Systems
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P2-400, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var

nu ve tüm diğerlerini bir hayli geride bırakan grafiklere sahip. Işık hızında ilerlerken yakınından geçtiğiniz güneşin fırlattığı alevlere bir bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Ancak tabii bunun bedeli hayli yüksek, tüm ses ve grafikleri dibine kadar açıp oynamak isterseniz çok sağlam bir sisteme ihtiyacınız olacaktır. Neyse ki Edge of Chaos düşük seviye grafiklerle de hiç fena gözüküyor.

Neyse, lafı bağlayalım artık. Şu kadarını söylemek istiyorum ki, Edge of Chaos alışılmış uzay simlerinden biri değil, kesinlikle değil. Kendine has atmosferi, gerçekten de "gerçekçi" olan uçuş modellemesi, yüksek kalitede grafikleri ve iyi kotarılmış öyküsüyle bu oyun alınıp oynanmayı hak ediyor. Uzaydan hoşlanmıyorsanız bile bir göz atın derim. ☺

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



stuntgp



Neden bu arabalar takla atmaya pek meraklı?

Artık herkes biliyor arkadaşlar. Araçsız, tekerleksiz bir ay geçirmem mümkün değil. Şimdiden önümüzdeki ay yer inceleyeceğim yarış oyunu bile elimde. Olay bu kadar vahim. Keşke test pilotu olsaydım diyorum. Hiç değilse ekrana bakmaktansa yola bakmak biraz daha heyecanlı. Yalnız bir saniye. Bu oyun yine bir atlama zıplama oyunu. Yok bu araçların içinde olmasam da olur. Zaten ben ağırlık yaparım, Di mi Sinan! Obur Bayram hani!! İstersen şaka yaptığımızı açıklayalım okuyuculara ha? Ne dersin?

Pilim bitti!

Stunt GP geçen ay incelediğim Hot Wheels oyununa rakip çıkarılmış. Oyunun altında Worms gibi eğlenceli bir serinin yaratıcısı olan Team17'nin imzası var. Bunu görünce herhalde siz de benim gibi oyunun deli eğlenceli olacağı gibi bir sonuç çıkarmışsınızdır. Yanıldınız. Aynı benim gibi. Çünkü arkadaşlar eğlenceyi koymayı unutup oyunu piyasaya sürmüşler. Sorun oyunun teknik açıdan çok fazla eksikliği olmaması ama eğlencenin yeri hazırlanmış boş bırakılmış olması.

Oyun geçen aykinde de olduğu gibi yine oyuncak arabalarla oynanıyor. Tabi gerçek arabalarla atlayıp zıplamak zor. Hem "İnsanların aklını



çelmeyelim, evde sokakta denerler" diye düşünmüş olmalı bütün yapımcılar. Oyuna girince karşınıza klasik bir menü çıkıyor. Ayarları yaptıktan sonra oyun menüsüne giriyorsunuz. Farklı parkurlar ve farklı araçlar var. Oyun başında her zaman ki gibi çok fazla seçeneğiniz olmuyor. Fakat üstünde soru işareti olan birçok araç ve parkur var. İlerledikçe bunlar da açılıyor.

Yarış seçenekleri arasında zamana karşı yarış, şampiyona, serbest hareket yapabileceğiniz parkurlar gibi seçenekler var. Stunt GP'nin ilk ilginç yeri bu seçeneklerden bir tanesi. Özel bir hareket parkurunda aracınızla hareketler yapıyorsunuz. Fakat parkur şekil olarak skate-board veya rollerblade yapanların içinde sağa sola uçtuğu rampalara benziyor. Burada sağa sola gitmek eğlenceli fakat hareket kabiliyeti sınırlamanız sizi sıkıyor. Yapabileceğiniz hareketler belli bir şekilde puanlandırılıyor ve buna göre ilk 10'a girmeye çalışıyorsunuz.

Sende fazla var mı?

İkinci ilginç olay ise bu oyuncak akrobasi arabalarını modifiye edebilirsiniz. Gerçekten şaşırtıcı ölçüde fazla modifiye seçeneği oyuna eklenmiş. Yarışlardan kazandığınız akrobasi puanları ile yeni bir motor, şase, fren sistemi veya pil ünitesi satın alabiliyorsunuz. Pili ünitesi demişken tabii ki oyuncak arabalarla pille çalışıyor. Nasıl normal araçlar yarış sırasında pit'e girip benzin dolduruyorlarsa siz de birkaç turda bir pite girip pilinizi şarj etmek durumundasınız. Araçların hareket kabiliyetini arttırmak için turbo moda geçirebiliyorsunuz. Ama bu sefer de çok pil yiyorsunuz ve pitte çok vakit harcamak durumunda kalıyorsunuz. Yarı yolda piliniz biterse de diğer araçlardan oldukça yavaş bir şe-

TEKNİK BİLGİ YARIŞ

Bilgi İçin • www.team17.com

Yapım • Team17

Dağıtım • Team17

Minimum Sistem • PII 233, 64MB RAM, 350MB HDD

Multiplay • Var

kilde pite kadar pinekleme durumunda kalıyorsunuz. Bu yüzden modifiyelerde önceliği pile vermek önemli.

Modifiyeler arasında akrobasi kabiliyetini arttıran özel yay sistemleri ve motorlar da var. Fakat bunları alana kadar çok fazla uğraşmanız gerekiyor. Oyunun başlarda sıkıcı olması dediğim olay ise bu parçaları alırken zorlanmanız.

Grafik motoru olarak fazla dinamik olmayan bir 3D sistem kullanılmış. Etrafta çok fazla pastel renk var. Renkler o kadar göz alıyor ki arabaların oyuncak olduğunu birkaç saniye içinde anlayabiliyorsunuz. Ayrıca sistemde efektler için uğraşılma- mış. Oyun yarış oyunu olunca haliyle müzikleri de olabildiğince hareketli oluyor. Gerçi bunu yapmayan garip yarış oyunları da görmedim değil ya...

Geçen ayki Hot Wheels'in oyunu ile karşılaştırınca eğlence açısından oldukça sönük kalan oyun biraz daha detay içeriyor. Fakat bazen detay değil de sadelik oyunları daha oynanabilir kılar. Hele bu oyun oyuncak arabalarla oynanan bir atlama zıplama yarışına şiddetle geçen aya dönmenizi tavsiye ederim. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

STUNT GP

65

Grafik • Oldukça renkli bir 3D motor. Fakat renklerin göz boyamasına bakmayın. Çünkü motorda dinamizm yok.

Atmosfer • Çok fazla bir eksik yok gibi gözüküyor. Ama nedense bir donukluk var. Eğlenceyi eklemeyi ne yazık ki unutmuşlar!

Ses • Eğlenceli müzikler oyuna eşlik ediyor ama ses için özel bir efekt beklemeyin. Oyuncak araba sesinden başka.

Oynanabilirlik • Alışma süresi çok kısa. Arabirim ve oynanış zorlamıyor.

starwars

battle for naboo

Episode 1 başarısız oyunlar vermeye devam ediyor..

Star Wars serisini bir efsane saymak için sayısız sebep çıkarabiliriz. Öyle ya, oyuncular, kitapları olan, masaüstü oyunlara konu olan, yeni bölümü geldiğinde seyretmek için günler öncesinden kapısına kamp kurulan bir hikaye efsaneden başka ne olabilir ki? İlk 3 filmin yeni versiyonları ile insanları bir süre daha ayakta tutmayı başaran yapımcılar sonunda olaylara açıklık kavuşturacak filmi, Episode 1'ı izleyicilere sundular. Efsanenin nasıl başladığı artık açıklık kazanmıştı. Böylece yeni bir kazanç kapısı daha türemiş oldu. Episode 1'la ilgili her türlü ticari malzeme piyasaya sürüldü. Bunlara bilgisayar oyunları da dahildi. Arka arkaya çıkan oyunlardan sonra şu anda elimde bulunan oyunla beraber yanlış hatırlamıyorsam (ipin ucu kaçtı) 4 tane bilgisayar oyunu üretildi. Bunların ilk üçü çok erken dönemde, Türkiye'de filmin başladığı tarihlerde çıktı. Şimdi ise yeni bir binek araçlı oyun olan Battle for Naboo Lucas Arts'ın eşsiz(!) çabalarıyla raflarda.

Anlamadığım olay da budur. Herşey bir efsane etrafında dönüyor. İnsanlar çılgınca Episode 1'ı istiyorlar. Firma oyun endüstrisinin en zengin, olanakları en fazla firmalarından biri. Ve ortaya iyi oyun çıkmıyor. Çıkamıyor! Battle for Naboo'da bakılmaya değmeyecek cinsten bir oyun. Lucas amcının neden bu konuda inat ettiği ve kötü oyun yapmaya devam ettiği konusunda henüz bir açıklama yok. Bu gidişle açıklama yerine yeni bir Star Wars oyunu gelecek.

Bugün hangi aracı kullanacaksın?

Battle for Naboo, gezegenin kurtarılması sırasında geçiyor. Kraliçe Senatoya lafını geçirmek için gezegenden ayrılıyor. Bu sırada şehri düşmanlardan korumak gerektiğine karar veren kahramanımızın görevi bir ordu yaratarak gezegeni işgal tehlikesinden uzak tutmak. Oyun bu konu üzerine 15 bölümden oluşuyor. Oyuna girmeden önce ayarlar menüsüne uğrayın diyeceğim ama uğramanızın artı ya da eksi yönde bir faydası ne yazık ki olmayacak. Bunun için sizi bu eziyete sokmaya içim elvermiyor. Bu menülere şöyle bir bakımdan sonra oyuna hücum ediyoruz. Ve karşımıza klasik kayan yazılarla oyunun konusu çıkıyor. Daha sonra araç seçimini yapıyorsunuz. Toplam 7 farklı araç var. Bu araçların hepsini filmde daha önce gördük. Oldukça basit bir arabirim ve kont-



rol sistemi ile araçlar kontrol ediliyor. Ekranda sadece aracınızın durumunu belirten renkli bir gemi resmi var. Kontrol için ise yönlendirme, gaz, fren ve ateş tuşları kullanılıyor. Zaten araçlar yere oldukça yakın gittikleri için kontrolde zorlanma söz konusu da olmuyor.

Herşey hazır. Artık oyuna girebiliriz. Girdik! Aman Tanrım! Bu da nesi?!? Bu grafikler, bu motor, kaplama, animasyon!!! Hayır, hayır inanmak bile istemiyorum! İşte kısaca tepkilerim bunlar.

TEKNİK BİLGİ SHOOTERBilgi için • www.lucasarts.com

Yapım • Lucas Arts

Dağıtım • Lucas Arts

Minimum Sistem • PIII 300, 64MB RAM, 150MB HDD

Multiplay • Yok

Birbirine geçmiş iki kartondan oluşan karakterler sanırım olayın ne kadar içler acısı olduğunu bir nebze de olsa size anlatabilir. 3D olduğuna zor inanabildiğim bir motor içinde inanılmaz kötü modellemeler ve efektlerle oynamak zorunda bırakılmak tam anlamıyla eziyet! Oyunun tek ilgimi çeken noktası sesleri oldu. O da zaten filmin aslından alındığı için. Yoksa onu da yapmış olacaklarını hiç sanmıyorum.

Gördüğünüz gibi oyun hakkında verilecek çok da bir bilgi yok. Battle for Naboo kesinlikle uzak durulması gerek oyunlar listesinin başına layık. Fakat ben bu strateji olayını hala çözemedim. Olayı bu kadar kötü hale getirerek nasıl para kazanılabilir ki? Herşeyden önce bu Star Wars doğasına aykırı ve saygısızca bir hareket. Birileri Episode 1 için yapılan bu rezaleti bir an önce durdursun.

NOT: Piyasadaki kopya Naboo'ların birçoğunun kapağında Star Wars: Obi Wan yazıyor. Aman dikkat edin, yanılıp da almayın. Obi Wan PC'ye çıkmadı. ☹

Onur Bayram | onur@level.com.tr

STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO

43

Grafik • Neden bu kadar kötü yapmaya uğraşıyorsunuz? Oyun motorlarının test için kullandığı bir çağda bu komik grafiklerle kime rakip olunabilir ki?

Atmosfer • Üstünde Episode 1 yazıp da olayan bu kadar uzak bir atmosferi kurabilmek de bir başarı diyor ve saygı duyuyorum.

Ses • Filmin seslerini kullanmaları esasında hoş olmuş. Yani oyun güzel olsaydı filmdeki seslerle oynamak atmosfere gerçeklik katardı. Ama...

Dinlanabilirlik • Daha ciddi oyunlara vakit harcamak, onları oynayabilmek için çaba sarfetmek bu oyundan vazgeçmeniz için yeterli sebepler.



Gangsters II

Hey evlat, bana bunu yapmayacaktın!



Birkaç sene önce bir arkadaşımı ziyaretim sırasında oyunlardan muhabbet açıldı. Orta şekerli kahvelerin biri gelir biri giderken arkadaş: "Yeni de bir oyun aldım. Ama ne kadar uğraştıysam oynamayı beceremedim. Bugüne bugün oynayamadığım oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Bu işte bir bug var." diyince oyunun ne olduğunu merak ettim. Gangsters adlı Eidos elinden çıkma oyun bence olabildiğince güzel olmalıydı. Arkadaş gazdır, yüksek atmıştır, kavrayamamıştır diyerek oyunu eve getirdim. Başında geçirdiğim 2 saatlik boğuşma sonunda elimde olanlar 2 saat öncekiyle aynıydı. Oyunun güzel olduğuna gönülden inanarak CD rafıma yerleştirdim. Ne ar-

kadaş geldi aldı, ne de ben yerini değiştirdim. Hala rafın en önünde anlamsızca odamı seyrederek durur. İşte bu acıklı, sizi derinden etkileyeceğine emin olduğum maceramdan sonra aradan seneler geçti. Akıllı, gururlu bir genç olmuş, belli bir

kullanılıyor. Ünitelerin yerini işe kiraladığınız adamlarınız tutuyor. Oyunun ana karakteri Joey Bane adlı bıçkın sokak delikanlısı.

Joey'in mahalleli üzerinde etkisi var. Karlımayı bir kere sağlam kurmuş. "Höt" dese "buyur abi!"

«Gangsters 2 strateji adlı altında iki tip oyunu birleştirmiş.»

yerlere gelmiştim. Sinan Gangsters 2'yi bana uzattığında "Hayır!" diyemezdim. Bu bana yakışmazdı. Oyunu başım dik bir şekilde aldım. Evime getirip kurdum ve oynamaya başladım. Evet, evet! İşte bu! Bu sefer Eidos'daki amcalar oyuna olabildiğince iyi bir tutorial bölümü koymuşlar. Artık oynamak imkansız değil. Sadece biraz zor.

Sadece biraz mı

Eidos serinin ikinci oyununu piyasaya sürdü. İlk oyundan çok fazla iddiaları yoktu. Zaten ilk oyun çok da tutmadı. Fakat gangster çetesi fikri herkesin hoşuna gittiği için oyun biraz ses getirdi. Bunun üzerine oyunun üzerinde büyük çapta oynamalar yapıldı. Bu sefer iddiasıyla birlikte tekrar karşımızda. Gangsters isminden de anlaşılacağı gibi sokak savaşlarını konu alan bir strateji oyunu. Real-time oynanışa sahip fakat bildiğimiz RTS'lerden oldukça farklı. Kaynak olarak yaşadığı para

diyor herkes. Joey'de tabii bundan yararlanmanın yolunu buluyor. Arkadaşları yanına katıp etraf mahallelerde hovardalık yapıyor. Sonra işi büyütüyor. Kendi için adam kiralamaya başlıyor. Kiraladığı adamların görevi sadece öldürmek de olabiliyor →

GANGSTERS 2

63

Grafik • 2D grafik motoru seçimi yanlış olmuş. 3D grafiklere geçiş atmosferi büyük ölçüde değiştirdi. Yine de detaylar iyi çizilmiş.

Atmosfer • 1920'lerin havasını daha ciddi yaşamak isterdim. Biraz donuk, biraz soluk geçilmiş.

Ses • Oyun ses açısından çok bir şey vaat etmiyor. Üzül bir efektte rahatsız oluyunuz. Fakat diyaloglar için özenilmiş.

Dinlenebilirlik • İlk oyuna göre çok daha iyi. Fakat oyunun sisteminden de kaynaklanan bir ağırlık hiçbir zaman peşimizi bırakmayacak.





→ daha spesifik işler de. Örneğin bombalama veya kaçırma konusunda uzman adamlar kiralayabiliyor. Ayrıca bu adamlar Joey'in yanında işi öğreniyorlar. Bu şekilde çeşitli konularda yetenek puanları artıyor. Örneğin daha iyi nişan alma veya özel yaptığı işte daha yetenekli olma gibi. Bunların dışında Joey bazı işlerini yaptırmak için konunun uzmanlarına da başvurabiliyor. Örneğin yeraltında bir kumar salonunuz var ve bunun işletmesini bir şekilde halletmek zorundasınız. Bu durumda bu işi yapabilecek bir uzman kiralyorsunuz ve bu işten kurtuluyorsunuz.

Joey artık büyük bir gangster. Bir sürü adamı var. Her yer ondan sorulur. Artık başı çok meşgul ve yapması gereken bir sürü iş var. Oyun boyunca Joey'a verilen görevleri yerine getirmesinde yardımcı oluyorsunuz. Her görev içindeki belli belli hedefleri gerçekleştirdiğinizde bitirmiş sayılıyor. Görevleri bitirmek için de yine yeraltının gücünü kullanıyorsunuz ve önünüze çıkan her engeli aşuyorsunuz. Örneğin aynasızlar Joey'un işini bozmaya çalışabilir. Bu durumda onlara karşı gelmek işe yaramaz. Joey'da böyle bir durum.

da aynasızlarla ortaklığa girebiliyor. Ya da adam kaçırıp onu istediği işleri yaptırmak veya fidye istemek için



kullanabiliyor. Bir başka görevde ise adamların silah, araba gibi temel ihtiyaçları karşılama işi gerekebiliyor. Tabii her zaman herşey Joey'in istediği gibi gitmeye biliyor. Bazen yakalanma tehlikesine karşı mücadele verdiği görevler de oluyor.

Simüle edilmiş çete

Gangsters 2 strateji adlı altında iki tip oyunu birleştirmiş. Bunlardan ilki yaşam simülasyonu. Bir gangsterin yaptığı ticaret ve kaçakçılıktan, iş adamı yönünden bahsediyor. Başlarda oldukça düşük düzeyde olan bu geliştirme olayı oyun ilerledikçe açılmaya başlıyor. Sonunda da oldukça kanak bir hale geliyor. Bir çok insanın elinizden etmek yediği, kumarhaneler, barlar sahibi bir insan olmak kolay değil. Hele bir de her an bir köşede vurulma ihtimaliyle yaşamak daha da zor. Oyunun içinde geçen diğer oyun tipi ise real-time çarpışmalar şeklinde geçiyor. Yani iki çete ellerinde tommy gun'larla bir köşe başında katliam işleyebiliyor. Bu durumda sizin izleyeceğiniz stratejiler de oldukça önemli. Buna göre çarpışmanın kaderi belli olabilir. Bu yüzden bu kısma önem vermeli bu işe de adamlarının yeteneklerini artırarak başlamalısınız.

Başta da dediğim gibi ilk oyunun arabinimi oldukça zor ve karıştı. İkinci oyunda bunu blabildiğince düzeltmişler. Fakat oyunun çok fazla unsur içermesinden dolayı yine de bir şekilde öğrenme aşamasına girmek gerekiyor. Bu aşamada size yardımcı olması amacıyla bir tutorial bölümü koyulmuş. Bu bölüm oldukça açıklayıcı ve basit gidiyor ve oyunu temeliyle anlatarak bilmeniz gereken herşeyi gösteriyor. Oyun boyunca da bu yardımcı ses kulağı

TEKNİK BİLGİ STRATEJİ

Bilgi İçin • www.eidosinteractive.com

Yapım • Hothouse

Dağıtım • Eidos

Minimum Sistem • PII 266MHz, 64MB RAM, 600MB HDD

Multiplay • 4 kişiye kadar

nızdan hiç eksik olmuyor. Sakin ve bir gangstere yakışır karizma tonuyla tutorial'dan başlayarak bütün bölümlerde neler yapmanız gerektiğini size ihtiyacınız ölçüsünde bildiriyor.

Eidos, Gangsters 2 için grafiklerin ince detaylarına kadar inmiş. 1920'lerin havasını her ayrıntıda belirtmiş. Buna rağmen hala izometrik 2D grafik motoru kullanılıyor. Efektler de belli dereceye kadar kullanılmış ve onlar da bu motor için başanlı statüsünde sayılabiliyor. Motorun yaptığı



bir değişik hareket oyununu 24 saatlik periyot içinde oynatabilmesi. Yarı gece

gündüz kavramlarını oldukça iyi yansıtabiliyor. Her ne kadar çözünürlük yüksek olsa da ve ayrıntılar göze hoş gelse de 3D grafiklerin bu tip bir oyun için iyi olabileceğini düşünüyorum. Daha iyi efektler ve render grafikler kuşkusuz atmosferi değiştirebilir. Bir dahaki sefere Joey!

Oyunun bir eksikliği de yapay zeka sisteminde ortaya çıkıyor. Önceki adamınızı yürütmek bile bazen çok sıkıcı ve zor olabiliyor. Çünkü adam sayısı arttıktan sonra oyunun bir RTS oyunundan farkı kalmıyor ve bu can sıkıcı yol bulma sorunu sizi oyundan soğutabiliyor. Buna ek olarak düşmanların da yapay zekası çok gelişmiş değil. Oyunun zorluğu açısından bakınca tek zorlayan kısım oyuna alışmak ve oyunun temposunu aynı hızda götürmek oluyor.

Sonuç olarak Gangsters 2'nin ardında yatanlar tek kelimeyle harika. Düşünülen herşey ve bunların detaylandırılması oyunun ilgi çekici olmasını sağlıyor. Hele ilk oyundan sonra ikinci oyunun getirdikleri ve düzeltmeler cennet gibi geliyor. Fakat yine de ciddi boyutlarda eksikler var. Fikrin çok tutması ancak yapımın da kullanıcıyı seven bir arabinimle sunulmasıyla olur. Gangsters 2 bu konuda hala eksiklere sahip. Ayrıca teknik olarak da biraz daha geliştirilmesi mümkün olabilir. Bir dahaki sefere Joey, bizim mahalledede görüşmek üzere! .

Onur Bayram | onur@level.com.tr

merchantprince2

Rönesans, ticaretin en hareketli ve renkli olduğu dönemlerden biri...

Devam oyunlarını incelemek genellikle zor olur; hele bir de ilk oyunu oynamadıysanız, vay halinize. Ama bazen de seriye son oyundan başlamak daha iyi olur; ön yargılara kafayı takmadan oyunu inceler, hatta beğenirseniz ilk oyunu bulmak için kasarsınız. Sağolsun Merchant Prince 2 işi ön yargılara bırakmadan kolayca hevesinizi kirabiliyor. Görünüşte saatler boyu sizi oyalayabilecek entrikaların yer aldığı ve paranın güç demek olduğu esaslı bir strateji var elinizde ama oyunu yüklemenizle beraber işin rengi değişiyor...

Kim milyoner olmak ister?

Merchant Prince 2, siraya dayalı bir strateji oyunu; Rönesans döneminde yaşayan Venedikli bir tüccar olarak amacınız, dünya çapında ticaret rotaları keşfederek diğer üç rakibinizi geride bırakmak. Tabii söylemesi yapmasından daha kolay; açık denizlerde volta atan korsanlar ve şiddetli fırtınalar oyun boyunca ticaret filolarınızı rahat bırakmıyor. Bir de başınızda Venedik entrikaları var; eğer politikacılar ve din adamlarını yeteri kadar beslemezseniz, başınızı ağrıtabilirler. Oyun ne zaman mı bitiyor? Bir milyon florini bir araya getirince 'alem buysa kral benim' diyor ve böyle bir oyuna nasıl bu kadar zaman harcadım diye dövünüyorsunuz.



👉 Venedik'te popüler olmak önemli bir şey...

👉 Çok açılınca korsanlar mallarınızı yağmalıyor...



Oyunda kurcalamanızı bekleyen toplam beş senaryo var: Die Hanse'de Batı Avrupa'da takılıyor, the Mediterranean'da Akdeniz kıyılarında yelken açıyor, the Orient'de ticaret filonuzu Doğu'nun egzotik kollarına ve acımasız haydutlarına bırakıyor ve Marco Polo'da baharat ve ipek yollarını arşınıyorsunuz (Atlantis ise tam bir muamma). Tüm bu kulağa hoş gelen yolculukların arasına tarihi olayları resmeden sözde demolar serpiştirilmiş; aslında fikir güzel ama saçma sapan resimler yerine belgesellerden alınmış dijital videolar görmeyi tercih ederdim. Her senaryo ticaretini yaptığınız mallara göre değişim gösteriyor. Örneğin ipek, parfüm, çay ve pirinç için Canton gibi uzak Asya kentlerine yolculuk ediyor veya kürk için Almanya'da avlanıyorsunuz. Kar etmek için limandan ayrılmadan önceden riskleri hesap etmelisiniz. Ticari limanlardan uzaklaştıkça korsanlara veya fırtınaya yakalanma riskiniz her zaman daha yüksek. Ayrıca Venedik'ten uzak olduğunuz süre boyunca rakipleriniz daha popüler bir hale gelebilir (popüler olmanın en iyi yolu bir villa yaptırmak). Ticaret yapmadığınız şehirler hakkında haritayı tarayıp, bir bilgi kıırıtısı bulamamanız da oldukça uyuş bir durum.

Arayüzü anlamakla geçen bir ömür...

Galiba bu adamlar ilk oyunu bilmeyenleri hiç hesa-



TEKNİK BİLGİ STRATEJİ

Bilgi İçin • www.talonsoft.com

Yapım • Holistic Design

Dağıtım • TalonSoft

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB Ram, 100MB sabit disk alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN

ba katmamışlar; çünkü arayüzü çözene kadar afakanlar basıyor. Ana ekrandaki harita alanı gerçekten bir umutsuz vaka; o kadar sınırlı ki gitmek istediğiniz yere tıklamak için mücadele veriyorsunuz. Oynadığınız ekran ise tam tersine çok büyük; imparatorluğunuzun sınırlarını kavramakta zorlanıyorsunuz. Grafikler hakkında bir şeyler söylemek istiyorum ama maalesef dilim varmıyor (bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu desem). Merchant Prince 2, iyi bir fikir yakalamış ama fikrini görselleştirmek için de hiçbir şey yapmamış. Uzak durmanızı tavsiye eder, piyasada çok daha iyilerinin olduğunu hatırlatırım...👉

Güven Çatak | guven@level.com.tr

MERCHANT PRINCE II

39

Grafik • Bir an için Civilization I günlerime döndüğümü sandım. Grafikler gerçekten kötü ve demolar gereksiz.

Atmosfer • Venedik resimleri ve müzik dönemi hatırlatıyor ama arayüzü görünce bir anda hayalleriniz yıkılıyor.

Ses • Müzik, sanki "1492: Cennetin Keşfi" filminden alınmış gibi. Sesler oldukça yetersiz.

Dynanabilirlik • Zorla oynamak diye buna denir herhalde. Arayüz size destek olacağına köstek oluyor.

necronomicon

the dawning of darkness

Cthulhu bu sefer içimizden birini çağırıyor...

iyi de olsa kötü de olsa, Fransızlar adventure yapmaktan vazgeçmiyor. Bu sefer de Wanadoo Edition firması biçim olarak Dracula'ya çok benzeyen Necronomicon ile karşımızda. Herhalde en ilginç olan da oyunun, H. P. Lovecraft'ın ünlü Cthulhu hikayelerinden esinlenerek yapılmış olması. Necronomicon belli bir Lovecraft hikayesi üzerine kurulu değil; yalnızca yazarın sıkça kullandığı temalarla örülmüş bir kurguya sahip.

Gergin bir atmosfer...

Hikaye, Lovecraft'ın favori mekanları olan dumanlı Pawtuxet kasabasında ve Rhode Island civarında geçiyor. Her şeyi karakterin gözünden görüyor ve el-kol devreye girmeden imleçlerle hallediyoruz. Genç bir mimar olan karakterimiz (ne tesadüf!) aniden kapının çalmasıyla gördüğü kabustan uyanır. Kapiya gelen arkadaşının paranoyak bir halde-

İşte oyundaki psikopatlardan biri daha...



Çekmecelere göz atmanızı öneririm...

dir. Elinize garip bir obje tutuşturarak, kimseye vermemenizi tembih eder; hatta kendisine bile...

Bu merak uyandıran açılıştan sonra Pawtuxet kasabasının yolunu tutuyor ve arkadaşınızın başına neler geldiğini araştırmaya başlıyorsunuz. Oyunun ilk bölümü daha çok bir dedektiflik hikayesini andırıyor. Bu küçük sahil kasabasındaki herkese sorular sorarak bilgi topluyor, genellikle cevap alamayarak rüşvet veriyor ve haritada yeni yerler belirledikçe doğru yolda olduğunuzu anlıyorsunuz. Her şey belli bir sıraya göre gerçekleşiyor. Yalnız oyunun ortalarına doğru, garip deneylerin yapıldığı terk edilmiş bir kulübeye gelince, işler biraz daha karışıyor. Kulübenin içinde gizli tünellere ve odacıklara açılan bir geçit keşfediyorsunuz. Bence oyunun en korkutucu sahnesi; mekan birer birer yaktığınız meşaleler ile aydınlanıyor, sesler tüylerinizi diken diken ediyor ve her adımınızla bilinmeyene biraz daha yaklaşıyorsunuz. Fakat bu sahnedan sonra oyun biraz tepetaklak devam ediyor. Hikayeye hiçbir bağlantısı olmayan saçma sapan bulmacalarla boşuşup duruyorsunuz. Ayrıca karakterinizin ahlaki değerlere olan garip saplantısı belli bir süre sonra sizi oyundan soğutabiliyor.

Kötülükler diyarına açılan kapı...

En ilginç (ve komik) olan da kötü ruhların alemine açılan kapının Rhode Island'ın hemen dışında, boş bir arazide tek başına duruyor olması. Yani yüzürlar boyunca kimsenin o kapiyı farketmemiş olması biraz garip değil mi? Hele Rhode Island gibi yoğun bir popülasyona sahip bir yeri düşününce, durum biraz daha yavanlaşıyor. O kadar bulmacayı çözüp kapiyı açtıktan sonra 'baş kötü' ile karşılaşacağınızı düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz derim; çünkü sizi bir dizi labirent bağrına basmak üzere beklemekte. Gerçi o klostrifik labirent kompleksinden kurtulmak da muhtemelen beklentilerinizi karşılamayacaktır.

Necronomicon karakter grafikleri ve özellikle mekansal sesler ile sağlam bir atmosfer oluşturmuş; Lovecraft temaları da bu atmosferi daha etkili kılıyor. Yalnız hikayenin belli bir süre sonra yavanlaşması, tırmanan gerilimi bir anda ayaklar altına alabiliyor. Adventure ve gerilim sevenlerin denemesinde fayda var. Diğerleri, uzak durun. ☹

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Ayağınızı yerden kessin de gerisi önemli değil...



Bu adamdan çok şey öğreneceksiniz...

TEKNİK BİLGİ ADVENTURE

Bilgi İçin • www.necrogame.com

Yapım • Wanadoo Edition

Dağıtım • Wanadoo Edition

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB Ram, 4MB ekran kartı

Multiplay • Yok

NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS 67

Grafik • Grafikler fena sayılmaz ama daha detaylı olabilirlerdi; karakterler yakından gerçekten üretici gözüküyor.

Atmosfer • Oyunun üzerinize gelen bir havası var, özellikle sesler sizi her an tedirgin edebiliyor; hikayenin de rolünü unutmamak gerek.

Ses • Sesler çok iyi kotarılmış; bulunduğunuz mekana göre havayı bir anda değiştirebiliyorlar.

Dynanabilirlik • Arayüz gayet pratik; sağ tıkla inventory karşınızda. Bulmacalar ne çok ne çok zor ama biraz alakasız.

power spike

Deniz, Güneş, Kumsal ve güzel kızlar... Neyimiz eksik ? Tabii ki gergin bir file ve bir top!

Hava hafif rüzgarlı kumlar da ılıksa, deniz kenarında müzik eşliğinde sıkı bir beach volley maçı inanılmaz keyifli olur. Her ne kadar o danalar gibi sahayı sadece iki kişi korumaya çalışmamız epey kastırsa da yine de beach volley'in tadı ve zevki bambaşkadır. Eğlencenin en şatafatlı sembollerinden biri olan bu spor ise ilk defa adam gibi sanal dünyaya merhaba dedi.

Infrogames oyunu yaparken alelade bir spor oyunu olmasını istememiş ve diğer tüm kaliteli spor oyunları gibi gidip oyunun tüm lisans haklarını FIVB'den (dünya voleybol federasyonu) almış. Bu da her şeyden önce tüm oyuncuların, turnuvaların ve mekanların gerçek olduğunu gösteriyor. Yani toplam 15 ülkeden 40 tane profesyonel voleybol oyuncusu tüm özellikleriyle size sunulmuş olacak. (tahmin edin bakalım Türkiye var mı?). Elbette kendi oyuncunuzu da yaratabileceksiniz. Ve bu oyuncularla Sidney, Rio, Los Angeles, Acapulco ve daha bilimum başka yerlerin plajlarında dans edeceksiniz.

Vo ley bol (italyanca: profiterol)

Her şeyden önce ilk gözüme çarpan benim bu tip oyunlarda en çok dikkat ettiğim aynı klavyeden çok kişi desteğini vermesi. Çünkü bazı yönlerden eksik bir oyun bile, zevkli bir multiplayer desteğiyle kendini sürükleyebilir. Neyse ki power spike bu konuda hayal kırıklığına uğratmıyor ve klavyeden 4 ki-

şiye kadar destek veriyor.

Grafik ve efekt olarak hayal kırıklığına uğramazsınız, başlangıç demosu da sizi gayet gaza getirecektir. Sadece oyunun oynanışı hakkında biraz zaman harcaabilirsiniz. Gayet profesyonelce hazırlanmış ve gerçekçi bir oynanış bu (aynı sistem daha önce de roland garros gibi tenis oyunlarında da vardı). İşte size sevgili kuzenim Behçet'le uzun uzun test ettiğimiz ama 1 sayfaya sığdıramayacağımız oynanış taktiklerinden bir demet:

- Bilgisayara karşı bloğa çıkmanızı tavsiye etmiyorum (biraz şans işi). Normal atışı servis atmak, pas vermek ve smaç vurmak için kullanabilirsiniz. Güçlü atış da normalin aynısıdır, sadece tüm bunları daha alçaktan ve daha kuvvetli yapar. Taktik atışı özel atışlar için kullanılıyor. Şöyle ki normal koşullarda kendi sahanızda her zaman topa 3 kere vurmak zorundayken taktik vuruşuyla ikinci vuruşunuzda topu rakip sahaya yollayabilir ve onları şaşırtabilirsiniz (eğer bunu ilk atışta kullanırsanız, takım arkadaşınız ikinci atışta karşıya ata-



TEKNİK BİLGİ SPOR

Bilgi İçin • www.infrogames.com
Yapım • Infrogames
Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • Pentium II 300, 32 MB bellek, 239 MB sabit disk

Multiplay • ??

caktır). Vuruşlarda ise top size gelmeden çok az önce topun düşeceği yerde olmalı ve vuruş tuşuna basarak topun nereye gideceğini belirlemelisiniz.

Vol'e yb-ol (hintçe: dingil)

- Oyunda genel olarak çok sık kullanmayacağınız taktik değiştirme tuşu var. Bu da partnerinizin ofansif mi defansif mi oynayacağını belirliyor. Ofansifde partneriniz siz arkada durduğunuz sürece hep bloğa çıkıyor, defansifte de geride kalıyor (bunu seçin).

- En iyi servisizin topu dümdüz sahanın en ucuna ve filede kalmayacak şekilde en kuvvetli attığınızdır. (servis kullanırken taktik vuruşunu kullanırsanız topa alttan vurur, geriye gidip kuvvetli atışla kullanırsanız da sıçrayarak atar).

Sıcak kumlar, sert vuruşlar, çlgın oyunlar sizi bekler ey okur! ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

POWER SPIKE

78

Grafik • Her ne kadar çözünürlüğü arttırınca her şey epey güzel gözüksede, animasyonlar yumuşak ve çok gerçekçi olsa da yine de arka planlardaki hareketsizlik göze çarpıyor.

Atmoster • Ufak ufak bir sürü ayrıntı bütünü atmosferik yapmış. Açıkçası: bu konuda oyunun hiç bir rakibi olmadığı için karşılaştırma yapmak gereksiz, atmosfer ister istemez türünün tek örneği.

Ses • Müzikleri bu tarz bir oyun için iyi ve gaza getirci. Efektler de tatminkar.

Oynanabilirlik • Daha önce hiç bu tarzda bir oyun oynamamış biri için ilk başta karışık gelebilir, ama bir süre sonra (max.yarım saat) her şey yerine oturacaktır. Zorluk seviyeleri ise gayet dengeli.

freestyle bmx

Ön tekeri kaldırmaktan daha fazlasını yapmanız gerekiyor...

Gerçekten de bir dönem BMX efsanesi sokakları kasıp kavuruyordu. Yurtdışında hala popüler olan bu bisikletler bizde de bir 'tutuuma' süreci geçirdi ama teknik yetersizliklerden dolayı bu çok uzun sürmedi. Ne bisikletin kendisi ne de aksesuarları satılıyordu (birkaç yer dışında BMX bulmanız imkansız gibi bir şeydi); sadece 'gurbetçi' akrabası olan çocukların altında görebiliyorduk BMX'leri. Onlar kendi aralarında gösteriler yaparken, bize de cefakar pinokyolarımızla çevrelerinde 'akbaba' turları atmak kalıyordu (düşseler de tekmelese de diye!). Gerçi daha sonra pinokyomun yerini bir Bianchi yarış bisikleti aldı ama o da bir gasp olayına kurban gidince, bir yaya olarak hayatıma devam etmeye karar verdim (tek avuntu kaynağım Eurosport'daki yarışlar). Belki ileride tekrar iki teker üzerinde pedal çevirme şansım olur ama şimdilik sandalyemin dört tekerine mahkum bir durumdayım (en azından bu inceleme bitene kadar!).

Şov başlıyor!

Freestyle BMX, bisikletlerle sokaklarda sürttüğümüz günlere geri götürüyor bizi. Amaç tabii ki bisikletle çeşitli numaralar yaparak hava atmak, kızların gönlüne taht kurmak. Oyunda Brian Foster veya Joey Garcia gibi ünlü BMX ustalarının kimliğine bürünebiliyorsunuz. Açıkçası hiçbirini tanımadığım için bizim mahalleden Musti olmaya karar verdim;



📍 Duvar yazıları biraz olsun ortamı renklendiriyor...

o da bayağı sıkı numaralar yapardı. Önünüzde dört ayrı bölüm var: Metro, Kent Merkezi, Sanayi Bölgesi ve Sahil Kordonu (her biri kendi içinde dallanıp budaklanıyor). Oyuna metroda takılarak başlamak zorundasınız. Sağlam numaralar yaptıktan, ileriki bölümlere geçebiliyor, rakiplerinizi geride bırakıyor ve sponsorların ilgisini çekerek altınıza yeni bir BMX çekebiliyorsunuz.

Bisiklet değiştirmek veya bisikletinize aksesuar taktırmak istiyorsanız, bisikletçilere uğramanız gerekiyor; paraya veren düdüğü çalar hesabı, ancak kazandığınız puan kadar borunuz ötüyor. Her gılgıcır BMX ile yapabileceğiniz numaraların sayısı da artıyor. Peki bu numaraları nasıl yapıyoruz? Aslında çok basit (söylemesi daha da basit); genellikle numaralar zıplama ve yön tuşlarının kombinasyonlarından oluşuyor. Sadece havadayken, numara yapmak için (ters dönmek gibi) zıplamanın (space) yerini 'shift' tuşu alıyor. Tabii tüm tuşları kendinize göre düzenlemeniz de mümkün. Daha ileri numaraları öğrenmek için ana menüden 'tips' seçeneğine göz atabilirsiniz; ayrıca bu seçenek bölümler hakkında tiyolar da içeriyor.

Tekerler 8 çiziyor...

Bisikletin seyirinde bir sorun olunca "sekiz çiziyor" derler; çünkü jantlarda eğilme olmuştur ve ayar yapılması gerekir. İşte Freestyle BMX de aynı deritten muzdarip; sağlam bir ayara ihtiyacı var. Grafikleri 1600x1200 çözünürlüğü desteklemesine rağmen



📍 Pinokyo elimizde kalmadı abi...

TEKNİK BİLGİ SPOR/AKSİYON

Bilgi İçin • www.headgames.net
Yapım • Silverfish Studios
Dağıtım • HeadGames

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 250MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

men çok kötü. Çevreye hiç özenilmemiş, renkler çok soluk ve hep aynı dokular kullanılmış. Oynanabilirlik fena değil ama etrafınıza bakınca içinizden hiçbir numara yapmak gelmiyor. Müzik de grafiklerden geri kalmıyor (insan en azından birkaç Limp Bizkit parçası koyar). Durum böyle olunca Freestyle BMX sadece meraklısına yetebiliyor... 📍

Güven Çatak | guven@level.com.tr

FREESTYLE BMX

59

Grafik • Grafikler oldukça yetersiz. Maksimum çözünürlük 1600x1200 ama dokular bunun tam aksini söylüyor.

Atmosfer • Oyun görsel anlamda kötü olduğu için havaya girmeniz de zor oluyor; hatta girdiğimi pek söyleyemem.

Ses • Müzik, devamlı çalan bir tekno parçadan ibaret; pedalların sesini bile zor duyuyorsunuz.

Oynanabilirlik • Oynanabilirlik çok daha iyi olabilirdi; tuşlara aynı anda basmaktan bazen kasadan bip sesleri geliyor.

📍 Grafikler hiç tat vermiyor...



baldur's gate 2

throneofbhaal



Ve efsane, hakettiği biçimde tamamlandı

Black Isle ve Bioware'i gerçekten tebrik etmek gerek. Açıkçası Throne of Bhaal'ı duyduğunda ben bile geçen yılın bence en mükemmel oyunundan daha da iyi olabilecek bir eklenti paketi beklemiyordum. Yanılmışım. Black Isle ve Bioware birlikteliği Throne of Bhaal ile Baldur's Gate 2'de koyduğu çıtayı yine yükseltmeyi başardı

Bhaal'ın oğulları

Throne of Bhaal'ın ana konusu tam da Baldur's Gate II: Shadows of Amn'ın bittiği yerde başlıyor. Hatırlarsanız BG2'de ana karakteriniz şeytani tanrı Bhaal'ın çocuğu olduğunu öğrenmiş, rüyalarında çok kötü tercihler yapmak zorunda kalmış, hatta birkaç kez iradesi dışında tanrı formuna bürünüp etrafındakilere zarar vermişti. Throne of Bhaal'da ise Bhaal'ın tek çocuğunun biz olmadığımız ortaya çıkıyor. Bhaalspawn isimli bu varisler babaların gücüne erişmek için birbirleriyle amansız bir savaşa girmişler. Bu varisler arasında güçlerini Bhaal'ı tekrar diriltmek için birleşmiş olan Fi ve isimli bir grup var ve sizin için asıl tehdidi de bu grup yaratıyor. İşte Throne of Bhaal'da kendinizi bu savaşın ortasında buluyorsunuz.

Elbette ToB da aynı diğer Infinity oyunlarında-

ki gibi yalnızca bir ana queste sahip değil. Bhaal konusunun dışında Watcher's Keep isminde yeni bir bölge var ki sırf burası bile oyunu almak için yeterli bir sebep. Beş katlı bir zindan olan bu bölge "The Imprisoned One" isimli bir varlığa ev sahipliği yapıyor. Zamanında bu varlığı içeride hapsedmeye yarayan mühürler zayıflamış durumda ve sizin amacınız bu mühürleri güçlendirmek ve Keep'in en son katındaki ayini gerçekleştirmek. Watcher's Keep'teki tüm katlar da birbirinden güzel bulmacalar var. Hatta eğer aranızda benim gibi Nethack, Rogue, Angband gibi metin tabanlı FRP'leri sevenler varsa onları hayli memnun edecek bir bölüm bile yer alıyor Keep'te (tamam tamam çatlatmayayım sizi, bu bölümde zindanı dolaşan bir savaşıyı kontrol ediyorsunuz ve odaları dolaşip eşyalar alıyor, iyileştirici iksirler içip önünüze geleni öldürüyorsunuz, çok çok zevkli kısacası). Keep'in son katında ise ToB'nin ne kadar zorlu bir eklenti olduğunu ilk kanıtı bulunuyor: bir Demogorgon. Demogorgon da ne diyenlerin varsa kısaca onun 290 HP, -12 AC, -8 THACO ve 5 saldıırıya sahip olan bir yaratık olduğunu söyleyebilirim. Sakin +4, +5 silahlarınızın bir işe yarayacağını sanmayın.

Ayrıca eski düşmanınız Sarevok'u da grubunuza katabileceğinizi söylesem ne düşünürdünüz? ToB'da gerçekten çok iyi düşünülmüş ve serinin diğer oyunlarında oldukça farklı bir imkanınız var. Pocket Plane isimli yere (ki burası sizin yeni Stronghold'unuz diyebiliriz) ulaştığınızda önceki oyunlardaki NPC'lerden istediklerinizi yanınıza çağırabiliyor, istediklerinizi bırakabiliyorsunuz. Karşılaşacağınız düşmanların sayısı da grubunuzdaki karakterlerin sayısına göre farklılık gösterebiliyor. Bu sefer oyunda bir tanrının oğlu olduğunuzu gerçekten hissediyorsunuz. Diğer karakterlerin size karşı olan yaklaşımları, çekinmeleri ve saygıyla konuşmaları içinizde kimliğinize dair en ufak bir şüphe bırakmıyor.

Aslında bunu oyunun tüm yeniliklerini anlatıp, ağzınızın suyunu akıttıktan sonra yazmak istiyordum ama dayanamayacağım. Sanırım bunu okuyunca bundan sonraki paragraflara biraz daha kuşkuyla bakacaksınız. ToB çok zor bir oyun. Evet yanlış okumadınız. ToB çok çok zor bir oyun. Karşılaşacağınız baba düşmanlar önceki oyunlardaki



Viraja saatte 180 mille girersen olacağı budur işte...

gibi basit (!) Lich'ler değil. Bu sefer eskisinden çok daha güçlü ejderhalarla, şeytanlarla, devlerle, müthiş büyücülerle karşılaşacaksınız. Oyunun ne kadar zor olduğunu karşınızdaki büyücüye +4 silahınızla vurmadığınızı fark ettiğinizde anlıyorsunuz zaten. Özellikle de Keep'in sonundaki Demogorgon kesinlikle oyunun en sonuna bırakılması gereken, hatta yeterince güçlü olmayan bir grubun kesinlikle bulaşmaması gereken bir düşman. Şimdiden uyarayım da sonra "önce bu kadar balandırdın oyunu, sonra şu yaptığına bak" demeyin.

Bhaal'ın gücü

Evet uyarımızı da yaptığımızı göre gelelim ToB'deki değişikliklere. ToB'deki değişikliklerin en göze çarpanı experience sınırının neredeyse kalk- →

BALDUR'S GATE II : THRONE OF BHAAL

90

Grafik • Oldukça ayrıntılı ortamlar, bol renkli büyüler, müthiş karakter portreleri. Her şey dört dörtlük.

Atmosfer • Bir tanrının oğlu olduğunuzu tüm oyun boyunca yoğun biçimde hissedecek ve karar vermeniz gereken anlarda çok zorlanacaksınız.

Ses • Inon Zur ve Howard Drossin'in müzikleri yine sizi başrolünde olduğunuz destanla kaynaştırıyor.

Oynanabilirlik • Kullanımı zaten çok kolay olan Infinity motoru iyice cilalanmış ve görünürde hiçbir eksiği yok. Tüm özellikler kullanıcı dostu.



Viraja saatte 180 mille gidersen olacağı budur işte...



Viraja saatte 180 mille gidersen olacağı budur işte...

→ miş olması. 8 milyon puanlık bir tavan söz konusu olsa da zaten aranızda bunun üzerinde çıkmayı düşünen, düşünse de başarabilecek biri olduğunu sanmıyorum. 8 milyon puan demek çoğu sınıf için 40. level karakterle ulaşmak demek ki normalde bu level neredeyse tanrı statüsünün yakalandığı bir leveldir. Karakterler 20. levelden sonra sınıflarına özel yetenekler kazanmaya başlıyorlar. Mesela fighter karakterlerin "Whirlwind Attack" yeteneği bir raundda 10 saldırı yapmanızı sağlarken, Globe of Blades karakterinizin etrafında dokundukları her şeyi kesen bıçaklardan oluşan bir küre oluşmasına neden oluyor. Bundan başka kazanaçağınız summon yetenekleriyle çeşitli elemental'ler, deva'lar ve planetar'lar çağırabileceksiniz. Bir ufak not: dual veya multi-class karakterleriniz iki veya daha fazla sınıflarının da yeteneklerine sahip olabiliyorlar.

Bir diğer önemli yenilik Wild Mage kiti. Wild Mage'lerin normal Mage'lerden en büyük farkları sihiri saf haliyle kullanıp şekillendirerek büyü yaratılma becerileri. Wild Mage'ler bu denemeyi yaparken çoğunlukla "wild surges" adı verilen ve tamamen rastlantısal olan yan etkilere sebep oluyorlar. Nasıl, kafanız karıştı mı? Şöyle bir örnek vereyim o zaman: Wild Mage'iniz büyü yaratırken bir Wild Surge meydana gelirse büyücünün yanında duran karakterinizin bir anda cinsiyeti değişebilir! Ya da rengi! Ya da gökten kafasına bir inek düşebilir! Sizden veya düşmandan taşta hatta sincaba dönüşenler de. Müthiş bir yenilik, sırf bu kit için ToB baştan oynanıp bitirilebilir.

Büyücüleriniz oldukça yüksek levellere ulaşabildiklerinden, yapabilecekleri büyüler de muhteşem oluyor haliyle. Artık "Wish" ve "Bigby's Crushing Hand" gibi büyüleri yapabileceksiniz, Wish

büyüsü SoA'daki Limited Wish'e benzese de ondan çok daha güçlü ve iyi bir sonuç alabilmek için büyücünüzün WIS değeri oldukça yüksek olmalı.

Bunun dışında arbirim üzerinde bir takım oyunamalar yapılmış ve daha kullanıcı dostu hale getirilmiş. Mesela bir Contingency – Spell Trigger sayfası sayesinde hangi büyüleri sıraladığınızı görüyorsunuz. Harita ekranına geçtiğinizde oyun durmuyor, Icewind Dale'deki gibi hareket edebiliyorsunuz. Benim en çok hoşuma giden özelliklerden biri de Mage kitaplarından istemediğiniz büyüleri çıkarabilme imkanı oldu. Kullanmadığım bir ton büyüün kalabalık yaratmasını hiç sevmemişim zaten. Oyun için değişikliklerden ise Mirror Image büyüünün artık yan yana bir sürü büyüye yerine daha derli toplu bir efekt sunduğunu ve artık Cleric'lerin yalnızca undead'leri turn yapmakla (kendi safalarına geçirmek) kalmayıp Evil alignment'li Cleric'lerin Paladin'leri turn yapabilmelerini sayabiliriz.

Bhaal'ın tahtı

Oyunun grafikleri yine SoA'da olduğu gibi çok güzel. 80'den fazla yeni bölgede yine o sevdiğiniz bol renkli ortamları bulabileceksiniz. Büyü efektleri oldukça renkli ama bazı savaşlarda, özellikle de kalabalık ve büyülerin havada uçuştığı savaşlarda düşük konfigürasyona sahip olanlar yavaşlama yaşayabilirler. Ama bu yavaşlığı oyunun motoruna bağlamak yanlış olur, motor hala yepyeni duruyor. Zaten Infinity motorunun bu türe mükemmel bir uyum sağladığını düşünürdüm, hala da öyle düşünüyorum. Inon Zur ve Howard Drossin imzasını taşıyan müzikler ise olağanüstü, resmen bir destanın içinde olduğunu size hissettiriyorlar.

Oyunun sonlarına yaklaştığınızda hikayeye ilgili kafanızda hiç bir boşluk kalmayacağını garanti edebilirim. Oyun gerçekten muhteşem bir şekilde bitiyor (hemen belirtiyim oyunun sonunda vereceğiniz karara göre iki farklı sondan birine ulaşabiliyorsunuz).

TEKNİK BİLGİ

FRP

Bilgi için • www.blackisle.com
Yapım • Black Isle
Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • PII 233, 32MB RAM, 325MB HDD

Multiplay • LAN, Internet



caksınız) ve bir destanı tamamladığınızı hissediyorsunuz. Shadows of Amn'de grubunuzdaki kızlarla (veya erkeklerle) yaşamaya başladığınız aşklar bir sonuca bağlanıyor. Hatta oyun bittiğinde o anda grubunuzda olan karakterlerin sonraki hayatları hakkında da bilgi sahibi oluyorsunuz. Hani filmlerde olur ya "John bir hastanede temizlikçi olarak çalışmaya başladı. İki sene sonra amonyaktan zehirlendi" gibisinden, Sırf bu bile size oyunu bir kez daha oynayıp farklı karakterle bitirme gazını verebilir.

Bhaal'ın son sözü

Aslında Throne of Bhaal için daha söylenebilecek o kadar çok şey var ki. İmkânım olsa gidip Black Isle'da çalışanların hepsini tek tek tebrik ederdim bize bu kadar güzel bir son verdikleri için. Neyse sizi en az 50 saat sürecek bir macerayla baş başa bırakayım en iyisi. Siz bir ay başınızı Throne of Bhaal'dan kaldırmayın, zaten önümüzdeki ay veya aylarda kendisini umarım strateji ustasına davet edeceğiz ve oyun hakkında yine bilmediğiniz hiçbir şey kalmayacak. Ben mi? Ben de bu sırada her Black Isle oyununda olduğu gibi bunun da içiğini ciciğini çıkarmaya devam edeceğim. ☺

Eser Güven! eser@level.com.tr



online

Herşey multiplayer olacak. Bu bir kehanet değil apaçık görünen bir gerçek. Hal böyle olunca yüksek bağlantı hızları da bu evrendeki en hayati konu haline gelecek. Eee peki ya iyi bağlantısı olmayanlar? İşte burada da biz yardıma yetişeceğiz. Açın bakalım browserınızı ya da toplanıp kuruverin bir LAN. İşte size multiplayer gaming'in sonsuz zevk dünyası aralanıyor.

Evernight

(<http://evernight.vr1.com/>)

Browser bazlı oyunlar hem yüksek bir internet bağlantısı ve konfigürasyon istemediği hem de genelde sıra temelli olduğundan çok zamanınızı almazlar. Bu pratikliklerinin yanında gerçek insanlara karşı oynadığınız için oyundan aldığınız zevkte en yüksek seviyededir. Geçen ay size haberini verdiğimiz Evernight adlı browser bazlı stratejiyi bu ay incelemeye aldık. Fantastik bir dünyayı konu alan oyuna girebilmeniz için öncelikle sitesine üye olup bir kullanıcı adı belirliyorsunuz. Daha



sonra email adresinize bir password geliyor. Evernight normalde para lı bir oyun. İlk oyununuzu oynadıktan sonra register olursanız tüm oyunlara girebiliyorsunuz. Bu bir tercih meselesi. Fakat isterseniz hirs yapmak yerine sizde benim gibi para vermeyip ilk oyunu devamlı olarak değişik kişilerle oynayabilirsiniz.

Oyuna girdiğinizde ilk yapmanız gereken şey kendinize oynayacak bir grup bulmak. Şu anda acemi olduğunuz için yalnızca başlangıç gruplarına girebiliyorsunuz. Oyunda ilerleyip bir aydan fazla süren seansları kazandıkça diğer gruplara geçebiliyorsunuz. Bir gruba dahil olduğunuzda o grubun dolması için beklemeye başlıyorsunuz. Oyun başlayınca bu size bir mail ile bildiriliyor yani her gün siteye girip bakmak zorunda değilsiniz. Her turn bir gün sürüyor. Siz oyuna girip emirlerinizi veriyorsunuz ve sonra ertesi günü bekliyorsunuz. Herkes emirlerini verdiğinde belli bir saatte bu emirlerin hepsi birden yerine getiriliyor. Oyunu kazanmak için 6 black between yapmalısınız. Black between bir bölgeye geçemezlik büyüsü yapmak demektir. Bölgede bulunan ve burayı korumakla yükümlü birlikler dahil hiçbir şey buradan geçemez. Black between yapabilmek için ise oyunda mana yerine geçen fury biriktirmelisiniz. Fury aynı zamanda savaşlarınızı ve üretebileceğiniz büyük yaratıkları da etkiler. Oyunda black between kurdukça elinizdeki normal birimleriniz daha da güçlenerek level atlar. Birimleri üretmek için kale kurmalısınız. Normal birimler dışında bir de büyük yaratıklar vardır. Bu yaratıklara form denir. Bunları üretmek için bir din seçmeli ve o dine ait bir tapınak yapmalısınız. Bu yaratıklar tek başına bir orduya bedeldir ve savaşıkça experience kazanarak daha da güçlenirler. Diğer dinlere ait tapınakları ele geçirebilirseniz onlara ait yaratıkları da burada üretebilirsiniz. Eğer oyunla ilgili bir sorunuzun olursa Help seçeneği size her şeyi en ince ayrıntısına kadar açıklıyor.

Benim tavsiyelerime gelince: İlk yapmanız gereken şey oyunu devamlı oynayan oyuncular bulup (mümkünse sınır komşularınızdan olsun) on-



larla ittifak yapın. Bu hem sınırlarınızı güvence altına alır hem de diğer rakiplerinizi hep birlikte kolayca ezebilirsiniz. İttifak yaptığınızda her men kendi aranızda bir fury zinciri kurun. Yani herkes bir diğerine bağlılık yemini etsin. Böylece herkes birbirinin zaferi sonucu fury kazacaktır ve birbirini besleyecektir. Bu hareket zararsızdır ve kimseye bir şey kaybettirmez. Daha sonra sistematik olarak belli bir bölgeye doğru genişleyin. Oyunu oynadığınız harita düz değildir. Yuvarlak bir dünyanın açılımıdır yani haritanın diğer ucundan ötekine geçebilirsiniz. Haritadaki göller ve dağlar gibi bölgelerden ancak belli tipteki formlar geçebilir. Eğer bir sınırınızda bunlardan boica varsa o bölge az çok güvende sayılır. Fakat oradan geçebilen düşman birimi de sizin canınıza okuyabilir. Bu yüzden kilit bölgelerinize kaleler kurun. Bir bölgeye bir bina kurmak size iki turn'e mal olur.

Oyunda taktiklerinizi çok iyi kurmalısınız çünkü fury denen madde öyle su gibi akıyor ve ancak düşman öldürdükçe kazanılıyor. Bu yüzden bir büyü yaparken ya da bir form üreteceğiniz zaman bir sonraki hareketlerinizi de hesaplayın. Eğer bir sorunuz olursa ve bunu help dosyasında bulamazsanız nereye mail atacağımızı biliyorsunuz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

www.oyun.gen.tr



Site Vestinet tarafından tasarlanmıştır. Bir çok flash ara yüzü süper eğlenceli oyunlar yanında ki bunlardan Ufo Attack'ın hastası olacaksınız, Counterstrike, Quake II ve Quake III oyun serverlerinizde oyunculara hizmet veriyor. Bu serverlardan yalnızca 7 tanesi tüm oyunculara açık. Diğerleri ise Veezy Go paketine sahip kayıtlı kullanıcılar tarafından kullanılabilir. Bu üç oyun dışında Delta Force 3 ve Ultima Online serverlarının açılması da planlanmaktadır. Özellikle uzun zamandır Delta Force'u multiplayer olarak oynamayı özlemiş olan bizler açısından bu sevindirici bir haber. Vestinet'in hızlı bağlantısı sayesinde serverlardan çok iyi bir performans alabiliyorsunuz. Yakında sitede istatistik bölümü de aktif olacak. Böylelikle oyuncular arasındaki çekişme iyice yoğunlaşacak, çünkü dereceye giren oyuncuların Veezy'nin e-ticaret sitesinde birbirinden değişik ürünleri kazanma şansı olacak.

www.mtv2.co.uk/



MTV hayranları eminim ki bu siteyi biliyordur. Sitenin içeriği bir kenara biz daha çok dizaynından etkilendik. Bu webmaster'ı tebrik etmek gerekiyor. Tüm yaratıcılığını kullanarak son derece profesyonel bir site yaratmış. Özellikle mühendis olanların ilgisini çekecek olan dizayn için flash gerekiyor. Aynı zamanda iyi bir internet bağlantınızda olmalı. O an MTV de gösterilen klipler ve onların içerikleriyle ilgili kısa bilgilerden kendi playlistinizi oluşturmaya kadar bir çok şey yapabilirsiniz. Ayrıca aradığınız sanatçıların tüm albümlerinin tam listesi de burada. Gerisini de siz karıştırıp bulun bakalım.

Operation Flashpoint Multiplayer

Operation Flashpoint Multiplayer

Şimdiye kadar oynadığımız en gerçekçi "asker simülasyonu" olan Operation Flashpoint'ı tek başınıza değil oynarken büyük zevk alıyorsunuz. Bu oyunu multiplayer olarak oynadığınızda ise aldığınız zevk pastanın ortasındaki çileği yemekle eş değer hale geliyor. Oyunu açıp multiplayer'a girdiğinizde karşınıza çıkan seçeneklerden New olanını seçin. Karşınıza oyundaki 4 adada oynayabileceğiniz görevler çıkıyor. Burada yalnızca Everon'da ki cooperative görevini arkadaşlarınızla beraber aynı takımda olarak oynayabiliyorsunuz. Diğer görevlerde ise hep birbirinize karşı oynuyorsunuz. Arkadaşlarınızla beraber oynadığınız görev çok kolay olmasına karşın bir noktada zorlaşmaya başlıyor. Burada size tavsiyem kasabayı ele geçirdikten sonra gelen düşman birliklerine karşı direnmeyi denemeniz. Özellikle düşmanlardan bol bol RPG toplamanızı öneririm size. Katliam için ideal. Everon'dan sonra ikinci olarak önerdiğim görev ise Kolgujev'deki Hold City. Burada iki tarafta askerlerini elindeki araçlara bindirip en kısa zamandaki ortadaki şehire götürmeye ve burayı elinde tutmaya çabalyor. Eğer bu görev ile ilgili bir sorunuz olursa Sinan'a sormanızı istiyorum. Sorun bakalım tüm adamları APC döyken tek RPG roketi ile oyunu bir seferde nasıl kazanmışım! :) Op. Flashpoint'ın bir başka güzel yani işe çok kullanışlı bir görev editörü olması. İstedığınız adayı seçtikten sonra yapmanız gereken paket halindeki grupları ve üniteleri kullanıp yapay zekalarını ayarladıktan sonra onlara birer waypoint çizmek ya da tetikler koymak. Tüm bunları yaptıktan sonra ise "preview" seçeneği ile görevinizi oynamak. Mesela Desert Island'ın en çorak bölgesinde onarıktan tank savaşları yapmak ya da ormanlık Everon'da boş bölgeye düşman birliklerini dizip ormanın içinde sniper'a yatarak onları vurmak gibi fantastik görevler yaratıp oyunun zevkini sonuna kadar çıkartabilirsiniz.

www.stickdeath.com www.grafi2000.com



Hani şu CD mizde verdiğimiz karate yapan çubuk adamları hatırlıyor musunuz? İşte eğer onu sevdiyseniz oradan burada daha bir sürü bulabilirsiniz. Güreşen, kavga eden, şaka yapan bir sürü çubuk adamı var burada. Çubuk adamın tüm hayatını en yaratıcı flash animasyonlarla burada bulabilirsiniz. Bunun yanında arkadaşlarınıza tebrik kartları da yollayabilirsiniz. Site sık sık güncelleniyor o yüzden kaçırmayın derim.



112 sayısını çıkartan bu internet dergisine giren gerçekten çıkamıyor. Her zevke ve espri anlayışına göre değişen, hepsi birbirinden süper karikatürler diyen burası. Tam anlamıyla bir mutuluk havuzu gibi. İçine girip eğlenmeye ve gülmeye başlıyorsunuz. Her birinin bir karaktere kafayı takıp onun karikatürlerini hiç akıtmadan her gün izleyeceğinize garanti veriyor. Tabi ki site tamamen karikatürlerden oluşmuyor. Bir çok esprili yazıda burada. İster ister röportaj okuyun, ister aşk şiri, ister flash animasyonlara bakın isterseniz linklerden başka sayfalara doğru sular üstünüze sıçrata sıçrata surf yapın. Ama ne olursa olsun bu sitede mutlaka birkaç yere tikiatın.

CONSOLE MASTER



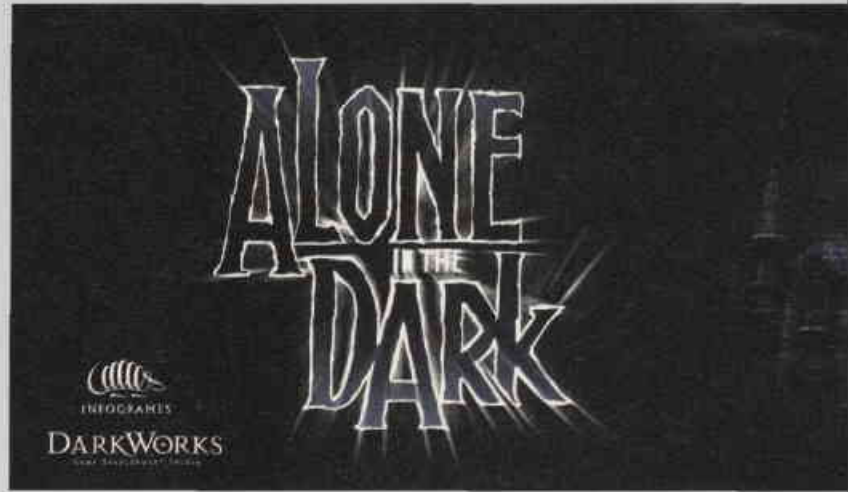
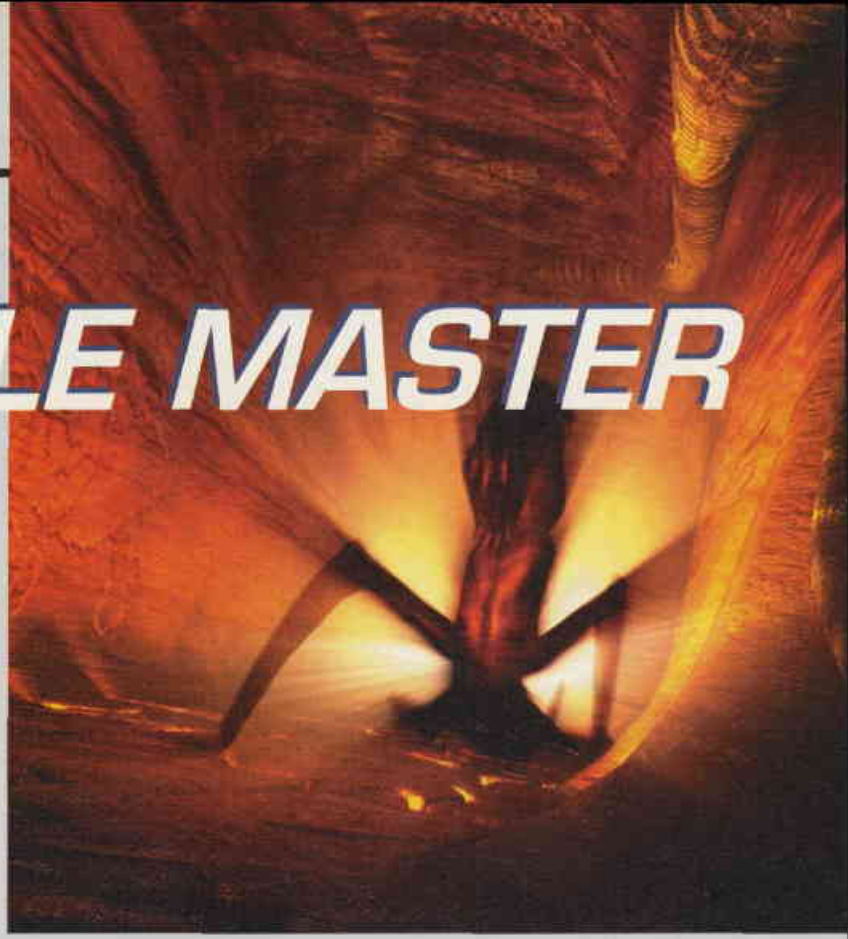
MegaEmin™

megaemin@level.com.tr

Yazın kavurucu sıcaklarında klavye başında mesai yapan sevgili ofis kuşundan herkese kucak dolusu selamlar ve sevgiler. Nasıl giriş yaptım di mi ama, hem acındırdım, hem de televizyon programı gibi oldu. Neyse, hemen konuya geleyim. Bu ay daha bi güzel konsol sayfaları yaratmaya çalıştık. Umarım başarılı olabilmişizdir. Bir kere üç – dört aydır gelen şikayetleri dinleyerek hilelere gereken önemi verdik. Bütün hileleri teker teker deniyoruz. Oyunları da daha özenle seçeceğiz bundan sonra. Bunun yanında yanlışlar da olmuyor değil tabi. Biliyorsunuz

bütün e-maillara yanıt veriyorum fakat bu kez ufak bir hata sonucu yüz kadar e-ma-

il silindi. Yanıt alamayan herkesten özür dilerim. Bu sebeple değil ama bundan sonra sadece çarpıcı mektuplardan bir iki soruyu yayınlayacağız. Ufak bir tarz değişikliği yaptık da. Web sitemle de pek ilgilenemedim, affınıza sığınıyorum. Gellelim oyun dünyasından kısa haberlere, Final Fantasy sinema filmi istenen süksesi yaratamadı, çoğunluk beğenmedi. Angelina Jolie' nin Tomb Raider' ı ise tam gaz yoluna devam ediyor. PlayStation için kopya CD' lere Counter Strike diye bir oyun var, sakın oia kanıp da bu CD' lere paranızı kapırmayın, içinde hikayeden bir oyun var. Bir de bu ay incelediğimiz Tekken 4 PSone için çıkmayacak, size böyle CD' ler satmaya çalışanlara inanmayın. Bye&Smile...☺



HABERLER

Sony ve Sega birleşiyor mu?

Hayır, ama en azından bazı konularda beraber çalışmaya karar verdiler. PS2 ve DreamCast kullanıcılarının internet üzerinden birbirleriyle oynayabilmeleri için birçok DreamCast oyunu, PS2' ya uyarlanmaya başlandı bile. Sony' nin, online deneyimi olan bir rakibinden tavsiyeler alması ve güç birliği yapması çok olumlu tepkiler alıyor. Bu hem DreamCast' ın azalan popülaritesi için, hem de Sony' nin X-Box' a karşı rekabeti için zekice bir adım oldu.



Sony' den büyük iddia:

"X-Box daha çıkmadan tarih oldu!"

Financial Times gazetesinde yayınlanan bir haberde, Sony Computer Entertainment Başkanı ve PlayStation' ın babası olarak anılan Ken Kutaragi' nin X-Box hakkındaki bazı sert iddialarına yer verildi. Kutaragi sırasıyla "Microsoft daha başlamadan tarih oldu. Hiç oyunları yok. Microsoft oyunun çok dışında bir şirket. Amerika' daki dükkanlar şimdi-



den hayal kırıklığı yaşıyorlar' dedi. Bununla da yetinmeyen Kutaragi, "Microsoft eğlence işinden anlamıyor, konsollarının işlem hızı yeterli değil ve grafikleri çok kaba; geleceğin konsolları PS2 ve GameCube' dür" diye devam etti. E3' deki X-Box tanıtımını da "etkiz" ve "hayal kırıklığı" olarak tanımladı. Ayrıca ünlü oyun tester' i Shunji Yamashina da, ortadaki 16 X-Box oyununun normal PC oyunlarının uzantısı olduğunu ve kimsenin X-Box almaya

gerek duymayacağını ileri sürdü. Bu açıklamalara henüz Microsoft tarafından bir yanıt gelmedi. Pek böyle röller duymaya alışmadığımız Kutaragi Microsoft' ı tanıyor mu, yoksa gerçekten bildiği bir şeyler mi var, hepbera ber göreceğiz.



Sevgili Mega,

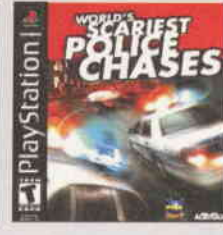
"DreamCast oyunlarını PC' de oynamaya yarayan bir emülatör var mı? Varsa detaylı bilgi verebilir misin? Evet var. Nightmare adındaki bu emülatör en az Pentium 300mhz ve grafik hızlandırıcı kartlı bir bilgisayarda çalışıyor. Şimdilik pek randımanlı olduğu söylenemez. Bu konu ile ilgili bilgiyi önümüzdeki sayılarda vereceğiz.

Merhaba Mega,

"PlayStation' da ne çeşit multiplayer seçenekleri var? PlayStation' da üç çeşit multiplayer oyun olanağımız var. Birincisi multıtap isimli alet sayesinde oluyor. Joypad portlarının sayısını sekize çıkararak bu alet sayesinde özellikle futbol oyunlarını sekiz kişi ile aynı anda oynayabilirsiniz. İkinci yol link kablosu ile iki makineyi birbirine bağlamaktır. Bu yolla iki farklı ekranda aynı oyunu arkadaşınızla oynayabilirsiniz. Bu yol genellikle yarış ve strateji oyunlarında etkili oluyor ama aynı oyundan en az iki cd' ye sahip olmanız gerekiyor. Sonuncusu ise ekranı ikiye bölen ve çoğu aksiyon oyununda olan split-screen seçeneği.

Selam,

"Sinan Abi fotoğraflarda bilerek mi öyle çıkıyor, yoksa gerçekten o kadar çalışıyor musunuz? İkinci şık doğrusu halinize geçmiş olsun diyorum level.com.tr deki Sinan ile ilgili haberi okumadın galiba. O çok çalışmaktan değil, benim gibi yazısını geç teslim eden sorumsuz editörler yüzünden bu hale geldi. Sana katılıyor ve Sinan' a acil şifalar diliyorum. ☺



PlayStation' ın gücünü küçümsemeyin!!!

HABERLER

Bleem! Sony' yi mahkemeye verdi.

Evet, bir kez daha karşı karşıyalar. Bu kez Bleem!, Sony' yi BleemCast satışına engel olması ve raflardan indirtmeye çalışması yüzünden suçluyor. Bildiğiniz gibi BleemCast, bazı PSone oyunlarını DreamCast' makinelerinde oynatmaya yarayan bir program. Sony satıcıları zorlayarak bu ürünü raftan kaldırtıp, 7000



ürün geri dönünce Bleem! de dava açtı. Bleem!' in sözcüsü David Herpolsheimer, "Sony zaten ürünlerimizi çekmemiz için üç ayrı dava açtı ve üçünü de kaybetti. Sony' nin yaptığı adalet sistemini yıpratmaktan ve market gücünü kullanarak müşterilerine mahkemenin istemediği şeyleri yaptırmaktan başka bir şey değildir." dedi.

PlayStation' da Formula 1 heyecanı...

PSone ve PlayStation2 konsolları için hazırlanan Formula1 2001 oyunları, Sony Türkiye tarafından düzenlenen bir kokteyl ile basına tanıtıldı. Türkiye Ralli Şampiyonu Team Atakan' ın garajında düzenlenen lansmanda, Sivaslı

Cindy ve Team Atakan üyelerinin de katıldığı küçük bir turnuva düzenlendi. Oyunu gerçek F3 arabalarının içinde ve dev perde üzerine yansıtılan PS2 ile oynadık (ve kazandık). Ayrıntılı bilgi önümüzdeki ay Level' da.

PlayStation 2 harddisk hazır

PlayStation 2 için tasarlanan sabit disk ve network adaptörü Japonya' da piyasaya çıktı. Paketin içerisinde harddiskin browser programı ve Final Fantasy X' un önbelik dosyaları var. Bu sayede Final Fantasy X oynanırken yükleme sürelerinin azaltılması planlanmış; bir nevi instali diyebiliriz yani. Normalde bu dosyaların yüklenmesi 12 dakika sürüyor ve harddiskte 1,729 mb yer kaplıyor. Yükleme esnasında ekranda oyunun ana karakterleri olan Tidus ve Yuna' nin duvar kağıtları beliriyor. Harddisk sayesinde yükleme süreleri belirgin şekilde azalıyor, fakat işin komik tarafı oyunu harddiske kaydedemiyoruz. Bunun için yine bir memory kart kullanmak zorunda kalıyoruz. Bu durumda, sadece yükleme sürelerini birkaç saniye azaltmak için kaç kişinin 150 Dolar ödemeyi kabul edeceği merak konusu. Avrupa versiyonu harddiskten ise hala haber yok. ☺

TEKKEN 4

the king of iron fist tournament

Kazuya, ağır silahlarla donatılmış Tekken Force Troop' u yok etti ve laboratuvarın alevli enkazında gözden kayboldu.

Çoğu dövüş oyunu severin favorisi olan Tekken serisine bir yeni kardeş daha geldi. Biz daha Tekken Tag Tournament' a alışmadan Tekken: The King Of Iron Fist Tournament 4 neredeyse piyasaya sürülmeye hazır. Tekken 4 aslen arca-de makineler için hazırlanıyor, ama biz sağlam bir kaynaktan PS2 için de yapımına başladığını duyunca inceleyelim dedik. Zaman kaybetmeden kısaca detaylara bir göz atalım.

Tekken 4' te bazılarını önceden de tanıdığınız on karakter var: Paul, Ling Xiaoyu, Christie Monteiro, Craig Mardug, Steve Fox, Hwoarang, Kazuya Mishima, King ve Marshall Law. E bir bu kadar da gizli karakter olacağını göz önünde bulundurmak lazım. Oyunun grafik açısından Tekken Tag Tournament' dan çok daha kaliteli olduğunu siz de görebiliyorsunuzdur sanırım. Gelelim Tekken 4' ün taze hikayesine...

Bundan iki yıl önceki The King Of Iron Fist Tournament' da, Heihachi, Ogre' i yakalamayı başaramamıştı. Hiç de vazgeçmeye niyetli olmayan Heihachi, araştırmacılarına Ogre' in geride bıraktığı kan örneklerini ve deri dokularını toplayıp inceleme emri verdi. Heihachi' nin amacı, Ogre' nin genleriyle kendisinininkileri birleştirip, yeni bir yaşam formu oluşturmaktı. Bu araştırmalar başarıya ulaşamadı.

Heihachi' nin biyo mühendisleri, uzun ve kapsamlı deneylerden sonra, Ogre' nin genetik şifresini diğer bir organizmaya entegre edebilmek için, ek bir gene ihtiyaç olduğu sonucunda birleştirdi; şeytan geni. Heihachi, kendi gen yapısının bu özellikten yoksun olduğunu öğrendiğinde hayal kırıklığı yaşadı ama en azından nerede bulabileceğini biliyordu: Jin Kazama.

The King Of Iron Fist Tournament 3' de Ogre' i alt etmeyi başaran Jin, Heihachi tarafından vurulmuştu. Hayatını kaybeden Jin, bir şeytana dönüşmüştü. Turnuvadan sonra Jin kayıplara karıştı. Heihachi her yerde onu aradı ama sonuç alamadı. Fakat aramaların sonucunda bulunduğu bir fotoğraf çok ilgisini çekti. Yirmi yıllık bu fotoğrafta yanık darbeleriyle kaplı, yanmış bir ceset vardı. Heihachi cesedin arkasına dikkatli baktığında, deforme olmuş, kanata benzer uzuvları fark etti.

Heihachi, resimdeki cesedin 20 yıl önce bir volkanın içine fırlattığı öz oğlu Kazuya olduğunu anladıktan sonra, bütün adamlarına cesedi bulma emri verdi. Bu araştırma, Heihachi' yi doğrudan biyo genetik alanında çok başarılı çalışmalar yapan G isimli bir firmaya götürdü. Firmanın cesedi daha önceden bulunduğu ve genetik bilgiyi analiz ettiği ortaya çıktı. Gerçekte bu firma da, Kazuya' dan

Karakterler



kalanları kullanarak yaşama döndürme ile ilgili deneyler yapıyordu. Heihachi, Kazuya' nın cesedinin ve araştırma sonuçlarının aynı şirkete ait Nebraska ve Nepal' deki araştırma laboratuvarlarında saklandığını öğrendi. 25 Aralık Cuma günü, The Tekken Force, Nepal' deki yüksek güvenlikli laboratuvarı ele geçirdi. Binanın alt katları kullanılmaz hale getirildi. Önemli dosyaların bulunduğu üst kattaki serverler helikopterlerle taşındı. Bu sırada Heihachi, yönetimindeki diğer bir grup, Nebraska' daki yer altı laboratuvarına girip Kazuya' dan geriye kalanları toplamaya çalışıyordu. Helikopterinden operasyonu takip eden Heihachi, işlerin Nepal' deki kadar yolunda gitmediğini fark etti. İlk giden grup cesedin bulunduğunu düşündükleri odaya ulaşmadan püskürtüldü. Az sonra bir yaratık silüeti görüldü. Görüş alanına girdiğinde, Heihachi yaratığın Kazuya olduğunu anladı.

Kazuya, firmanın deneyleri sonucu tekrar hayata döndürülmüştü. Tekrar canlanmasının ardından, içindeki şeytanın kaynağının bulunması için vücudunu bilimsel araştırmaların hizmetine sunan



Duvara doğru sert bir darbe...



Rakip duvarla yumruk arasında kalıyor.



Duvara çarpıp yere düşüyor.



Saldıran kişi yere de vurabilir. Duvara sıkışmak çok tehlikeli bir pozisyonudur.

TEKKEN 4

08.2001

Tür • Beat-em Up

Yapım • Namco

Dağıtım • Namco

Tamamlanma • %90

İlk İzlenim • Bu oyunun klasik olduğu zaten neredeyse kesin. Umarım konsollarımıza çabuk gelir.



Avantaj olabilecek bir mesafe ve pozisyon kollarır.



Rakibinizin aklını okuma yeteneğinizi, hislerinizi ve deneyiminizi kullanarak bir kenara kaçın.



Hızlıca rakibinize hamle yapın.



Görüldüğü gibi hamleyi rakibe geç yaparsanız avantaj ona geçebilir.

Kazuya'nın asıl amacı, içindeki şeytana hükmedebilen hale gelmektir. Böylece şeytanın da bütün özelliklerinden faydalanabilecek, bu şekilde hem Heihachi, hem de Mishima Zaibatsu'dan intikamını alabilecektir (Financial Empire). Heihachi'nin laboratuvar bombalayıp planlarını bozmasına sinirlenen Kazuya, ağır silahlarla donatılmış Tekken Force Troop'u yok etti ve laboratuvarın alevli enkazında gözden kayboldu. Heihachi, Kazuya'nın kaçması yüzünden çılgına döndü ve hincini kaçıran rapor eden adamlarından çıkardı.

Abel, Heihachi'nin baş bilimsel danışmanı, Heihachi'yi gaaza getirerek bir an evvel Kazuya'yı yakalamaya ikna etti. Heihachi, sakinleştikten sonra bu fikri düşünüp bir plan kurmaya başladı. Yüzünde bir gülümseme belirdi: "Turnuva"

Bu sırada bir önceki turnuvarın üzerinden iki sene geçmesinden dolayı, Mishima Zaibatsu The King of Iron Fist Tournament 4'ü ilan etti. Büyük ödül ise güçlü Financial Empire olacaktı. Heihachi'

yi yenebilen şampiyon, turnuvarın sonunda Mishima Zaibatsu ile karşılaşacaktı. Kazuya, turnuvarın ortaya çıkması için bir tuzak strateji taşıdığını bildiği halde, düşmanlarından intikam alabileceği şansını göz önünde bulundurarak katilim kararı aldı.

Hikayenin gerisini görmek ve yaşamak için biraz daha beklemek gerekiyor. Şimdi gelelim yeni oyun sistemine.

Öncelikle oyun Tag Tournament'ın değil, Tekken 3'ün devamı olduğu için takım haline oynamak yok, herkes tek başına. Bu oyunda Tekken serisinde olmayan bazı değişik dövüş özellikleri var, en göze batanları duvarların kullanımı, rakibinizle pozisyonunuzu değiştirme yeteneğiniz ve yan vuruşlar. İşte hepsinin kısa kısa açıklaması.

Duvarlar ve köşeler

Rakibinizi bir köşeye çekin. Ters zıplamayla kontr



Köşeye sıkıştığınız bu durumda yanlara kaçmanız imkansızdır.



Pozisyon değişiminin ilk adımı: rakibi yakalama...



Kendinize çekip yerinizi değiştirme...



Rakibi demin bulduğunuz köşeye itme. İşlem tamam.

atak yapın ve rakibe yer misin yemez misin. Duvarların kullanımı, dövüş oyunları için gerçekten çok mükemmel bir fikir. Sınırsız uzaklığa sahip bölümler yerine, köşeye sıkışılabilen daha gerçekçi mekanlar olması büyük gelişme. Oyunda duvarları iyi kontrol edebilen, maçı da kontrol edebiliyor. Maça başladığınızda yapmanız gereken ilk iş tam olarak nerede olduğunuzu anlayabilmek. Bu çok önemli çünkü duvara yakın olan dayağı yiyor.

Yan vuruşlar...

Tahmin edin, yana kaçın ve rakibinize zayıf noktasından saldırın. Dövüş mekanının derinliğini hissetmek, bu konuda başının anahtarı olacaktır. Uzak mesafede ileri geri hareketler ne kadar önemliyse, yakın mesafede de yan vuruşlar o denli önemlidir. Tekken 4' de yan vuruşlar, tam yuvarlak hareket imkanı sağlayacak kadar geliştirildi. Ne de olsa, bu özellik gerçek dövüş sanatlarının en temel prensiplerinden birisi. Tekken, artık dövüşçülerin bir çizgide birbirlerine vurdukları darbeler olmaktan çok uzaklaşmış. Şimdi olay rakibin aklını okumaktan ve akıllıca hareketler yapmaktan geçiyor.

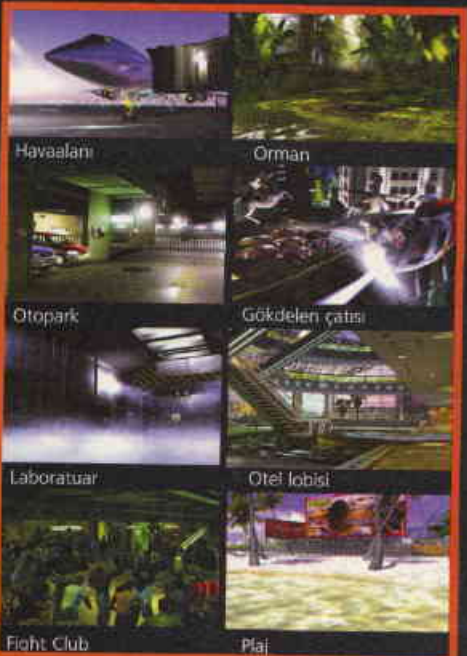
Pozisyon değişimleri

Bir köşede yerlerinizi değiştirmek. Rakibinizin avantajını birden tersine çevirmek. Bu yeni özellik sayesinde de köşeye sıkışmışlığın ezikliğini yaşamak yerine, rakibinizi tutup kendi yerinize atabileceksiniz. Sadece zaferlerinin sarhoşluğunu yaşayıp böbürlenirken dikkatsiz oyuncular kendilerini birden bire köşede dayak yerken bulacaklardır. Bu şekilde, dövüş oyunlarındaki vazgeçilmez unsur olan sürekli tansiyon ve heyecan sağlanmış.

Son bir uyarı yapmak istiyorum. Bu oyun PSone için ÇIKMAYACAK! Tekken 4 adıyla satılan oyunlara boşuna para vermeyin. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Mekanlar



granturismo3

a-spec

Yarış oyunlarının standartlarını belirleyen dev geri döndü!

PlayStation için yapılan Gran Turismo' nun nasıl fırtınalar estirdiğini biliyorsunuzdur. Sırf bu oyun için bile sayısız PlayStation satılmıştı. Bu kez de bol bol PS2 sattırarak olan Gran turismo 3 A-Spec karşımızda. Hem de Avrupa versiyonunun ta kendisi. Japon versiyonuna bakıp bakıp iç çektiğimiz GT3 sonunda satışa sunuldu ve daha ilk gününde satış rekoru kırdı. Hemen söyleyeyim, GT3 kesinlikle kara kutu (PS2) için bu güne kadar yapılmış en kaliteli oyun. Bildiğiniz gibi PS2 için, daha önce Gran Turismo 2000 adıyla bir oyun daha yapılmıştı ama beğenilmemişti. Polyphony yetkilileri, GT2000' i, PS2 çıkış tarihine yetiştirmek için GT2'

DVD-Rom üzerinde gelen oyunda alışlageldiği gibi bir Arcade, ve bir de Simulation mod var. Arcade modda hiç zaman kaybetmeden oyuna başlayıp yoldaki tüm nimetlerinden faydalanabiliyorsunuz. Sırasıyla yarışları kazanıp kapalı pist ve arabaları açmanın yanı sıra, PS2' nin i-link portu sayesinde altıya kadar arkadaşınızla beraber farklı televizyonlarda aynı oyunu oynayabilirsiniz.

Yine azıcık parayla başlayıp harikalar yarattığınız simulation modda araba alıp satabilir, modifikasyon yapabilir ve yarışlardan para kazanabilirsiniz. Tabi önce hepinizin çok sevdiği (!?) yeni ehliyet sınavlarını geçmeniz gerekli. Bu bir gecede bit-

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi için • www.sony.com

Yapım • Polyphony Digital Entertainment

Dağıtım • Sony Computer Entertainment America

Desteklenenler • 6 Oyuncu, Dual Analog Controller, Direksiyon, i-link

da hala takla atma veya hasar alma gibi özellikler yok.

Oyundaki görsellik inanılmaz. Çevre dizaynını ve hava koşulları anlatmaya bu sayfa yetmez. Arabalardan yansıyan ışığı, göz alan güneşi, ısınan as-



yi geliştirmeye çalışarak yaptıklarını, asıl istedikleri kaliteyi ise uzun bir çalışmanın ardından GT3' de yakaladıklarını söylediler. Şimdi parola kaldığı yerden devam ediyor:

Detaylara maksimum özen

Bence GT3 A-Spec, bir yarış oyunundan çok, önemli bir araba simülatörü. Mümkün olduğunca gerçeğe yakın özellikleri sayesinde gerçek şoförleri bile eğittiğini söyleyebiliriz. Ben kendimden biliyorum mesela, Gran Turismo oynadığımdan beridir hiç araba parçalamadım. Oyunun en keyifli tarafı, dünyadaki en önemli markaların arabalarını hasar verme korkusu olmadan limitlerinde sürebilme özgürlüğüne sahip olmanız. Gerçek hayatta bunu yaptığınızı düşünsenize, deli gibi paranız olsa bile, bu kadar kısa zamanda en fazla kaç araba satın alıp modifiye edebilirsiniz ki?

rebileceğiniz bir oyun değil, en iyiniz için bile 100 saatten fazla oyun deneyimi sunacağını bilin.

Efsane geri döndü...

Gelelim oyuna ilgili detaylara. Oyunda 185 adet, her biri en az 5000 poligonan oluşan yüksek detaylı arabaları kullanıyorsunuz. Her birinin sürüş özellikleri ve gerçek motor sesleri simüle edilmiş. Tokyo ve Monte Carlo yeni olmak üzere 15 pisti kullanarak 60 yol yarışı, 10 ralli ve 10 endurance yarışını tamamlamalısınız. bu yarışların bazılarının onar koşu olduğunu da unutmayın.

Gran Turismo 2' de oynanamaz halde olan ralli modu artık çok şık. Replay' deki kamera açıları da yenilenmiş, yaptıklarınızı TV gibi izliyorsunuz. Yükleme süreleri çok kısaltılmış. Zaten güzel olan menülerde hiç pürüz bırakılmamış, çok rahat. GT3, Dual Shock 2' nin tüm nimetlerinden de faydalanmış. Dijital tuşlara bile ne kadar sert basarsanız aracınız o kadar hızlı gidiyor. Yapay zeka konusunda küçük problemler var. Arabalar hep aynı rutin çizgide devam ediyor, radikal ataklar yapmıyorlar. Arabaların modifiyesi ve aerodinamik ayarları, yarışlarda daha önce hiç olmadığı kadar etkili oluyor. Hala arabaların içlerine girip mükemmel görüşleri göremiyoruz (ön konsol mahiyetinde). Araba üreticileri için çok iyi bir reklam olan oyun-

Markalar

Acura, Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Chevrolet, Chrysler, Citroen, Daihatsu, Dodge, Fiat, Ford, Gillet, Honda, Jaguar, Lister, Lotus, Mazda, Mercedes-Benz, Mitsubishi, Nissan, Opel, Pagani, Peugeot, Renault, RUF, Shelby, Subaru, Suzuki, Tommykaira, Toyota, TVR, Vauxhall ve Volkswagen.

faltı, arabanın yerden kaldırdığı suyu, sisi ve eksoz dumanını mutlaka görmemiz gerekli. Yüksek binaların kaplamaları, ışığı yansıtmaları ve sonsuzlukları inanılmaz; hiçbir bina birden bire varolmuyor. Özellikle Laguna Seca pistindeki gökyüzü efektleri mükemmel. Belli noktalarda güneş bulutların arasından öyle bir çıkıyor ki, aynı gerçek hayattaki gibi gözünüz kamaşıyor ve ekrana konsantre olamıyorsunuz. Ekranda aynı anda 6 araba olduğu zamanlarda bile framerate 60fps de sabit kalıyor.

Dolby Digital desteğine sahip olan oyundaki ses efektleri de inanılmaz. Virajlarda lastik ve hızlandıkça rüzgarın sesini net bir şekilde hissedebilirsiniz. Snoop Dogg' un da parçalarının bulunduğu müzikler için yakında bir GT3 Soundtrack bile çıkartılacak. Oyunda istediğiniz müzikleri seçme şansına sahipsiniz. İşte size "oyun". Bye&Smile...☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

GRAN TURISMO 3 A - SPEC

98

Grafik • Yorumusuz: pekiyi

Atmosfer • Tartışmasız: pekiyi

Ses • Yazısız: pekiyi

Oynanabilirlik • Sorunsuz: pekiyi

dead or alive

Kızlarımız bu sefer Xbox için süsleniyor...

Muhtemelen Tecmo'nun inanılmaz derecede popüler olan dövüş serisini (en azından hatunları) duymuş olmalısınız. Dead or Alive fanatikleri, oyunun bu kadar tutulmasını rakip dövüşçülerin hareketlerini kapabilme olayına veya interaktif mekanlara bağlayacaktır; ama bence esas neden o çtır hatunların, yani dövüşçülerin modellerindeki bakmaya doyamadığımız ayrıntılar...

Fiyakasız olmaz bu işler...

İlk bakışta oyunun fiyakasının içeriğine ağır bastığı düşünülebilir; hatta hareketlerin Tekken'e kıyasla o kadar sağlam olmadığı da söylenebilir. Ama kesin olan bir şey var ki o da her karakterin bir tarzının olması ve bu durumun arenaya etkin bir şekilde yansması. Ayrıca basit tekme ve yumrukları aşınca yere çarpma, kütürdetme ve kanırtma gibi daha karmaşık hareketler de sizi bekliyor. Dövüşlerin geçtiği her mekanın kendine özgü ekstraları var. Örneğin rakibinizi bir pencereye fırlattığınızda veya bir uçurumdan aşağıya yolladığınızda, dövüş

bitmiyor; yeni ortaya çıkan mekanlarda ağız-burun kırmaya tam gaz devam ediyorsunuz. Tecmo, serinin bu son oyunu için bilgi vermekten kaçınsa da Xbox'ın gücünü arkasına alan bir Dead or Alive'in mekanlar, karakterler ve hareketler bakımından çok daha sağlam bir oyun olacağını tahmin edebi-



lizir (bir kere animasyonların çok daha iyi olacağına kesin gözüyle bakmak lazım). Gördüğümüz kadarıyla oyundaki yeni karakterlerin modelleri oldukça detaylı.

Saniyede 130 kare mi?!

Bu aşamada oyunun kendisi hakkında çok fazla bir bilgiye sahip değiliz. Ama anlatılan hikayeye göre DOA efsanesi geçen yılki E3 fuarında başlıyor. Tecmo, Xbox için DOA2'nin özel bir versiyonunu yapmayı planlarken, beklediği onayları alamıyor ve bu yılın Tokyo Game Show'unda Xbox için DOA2'nin değil de DOA3'ün özel olarak yapılacağını belirtiyor. Anlaşılan Microsoft, Japon oyun pazarına bir darbe yapmak üzere ve serinin fanatiklerini kendi tarafına çekmeye kararlı. Sanırım biz de oyunu görebilmek için bir Xbox almak durumunda kalacağız. Öğrendiğimize göre Tecmo'nun, Xbox için yaptığı testlerde sistem saniyede 130 kare gibi değerleri kaldırabiliyormuş ki bu müthiş bir şey! Tecmo'nun Dreamcast için yaptıklarını düşünürsek, şimdiden Xbox için acayip uç şeyler bekleyebiliriz. Aslında bu yılki E3 fuarında, Team Ninja'dan oynanabilir bir demo bekliyorduk ama daha uzun bir fragmanla yetinmek zorunda kaldık.

Tecmo (ve muhtemelen Microsoft) oyun hakkında yorum yapmaktan kaçınıyor ama DOA3'ün çıkış tarihi belli gibi. Xbox ile aşağı yukarı aynı zamanda çıkacak olan oyunu önümüzdeki aylarda piyasada görme ihtimalimiz yüksek. Ama açlığımızı bastırmak için şimdilik elmizdeki görüntülerle idare etmek zorundayız. ☹

Güven Çatak | guven@level.com.tr



DEAD OR ALIVE 3

01.2002

Tür • Dövüş

Yapım • Team Ninja

Dağıtım • Tecmo

Tamamlanma • %80

İlk İzlenim • Playstation'da başlayan Dead Or Alive efsanesi bakalım X-BOX'da ne kadar başarılı olacak?





world's scariest police chases

Bazen bir suçluyu kovalıyorsunuz, bazen bir manyağın yerleştirdiği saatli bombaları etkisiz hale getiriyorsunuz.

Hiç rastladınız mı bilmem; bazı Amerikan kanallarında polisten kaçan suçluların takiplerini canlı yayında veriyorlar. Adamların bütün ekip arabalarında, helikopterlerinde ve bazı sokaklarda kamera sistemleri olunca kolay ve zevkli bir yayın oluyor tabii. Bu kanallardan birisi olan Fox, bu programların konsollarda da rating yapacağını anlamış olsa gerek ki, hiç değiştirmeden PSone için hazırlanmış. WSPC, ilk bakışta Driver'ın kopyası gibi görünebilir, fakat Driver'ın çok ötesinde olduğunu anlamanız fazla zaman almayacaktır. Öncelikle Driver'daki gibi polislerden kaçmıyorsunuz. Aksine bu kez kanunun yılmaz bekçilerini biz canlandırıyoruz. Gra-

land Polis Departmanında görevli bir ekibiz. Amacımız basit: sarhoş sürücülerini, uyuşturucu tacirlerini, teröristleri ve diğer suçluları toplumun huzurunu bozmadan etkisiz hale getirmek. Bu dev şehirde yirmi zorlu görevi yerine getirmek için elimizden geleni yapacağız. Şehir dizaynı basit görünüyor fakat görevler oldukça kompleks. Hepsini çok zekice hazırlanmış, gerçek hayattan örnekler. Zorluk derecesi yüksek ama her görevin incelikleri var. Bazen zaman geçirmek, bazen de farklı yollar denemek için anahtar olabiliyor. Bazen bir suçluyu kovalıyorsunuz, bazen bir manyağın yerleştirdiği saatli bombaları etkisiz hale getiriyorsunuz, bazen şehrin or-

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi için • www.agetec.com
Yapım • Fox Interactive
Dağıtım • Activision



Desteklenenler • 1-2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller, Direksiyon

sunuz. Pursuit mod ise oyunun asıl görevlerini oynadığınız kısım. Başlangıçtaki dört bölümde testleri geçmek zorunda olan bir çaylaksınız. Asıl görev daha sonra başlıyor.



fik ve fizik motoru olarak Driver'ın ağır bastığı kesin, ancak bu oyunda çok daha orijinal fikirler ve daha keyifli bir oynanış var.

Ambulansa Eskortluk

Oyunun seksen saniyelik giriş demosu, TV'de izlediğimiz türden bir kovalamacayı gösteriyor. Polis helikopterinden çekilen görüntüde, çalgın bir sürücü, aracının patlak lastiklerine rağmen kaçmaya devam ediyor ve çelik bariyerleri aşip uçuruma yuvarlanıyor. Bu görüntünün ardından, oyunun tansiyonu hakkında yeterince fikrimiz oluyor haliyle. WSPC'de birkaç şehir yerine, oldukça geniş ve interaktif olan tek bir şehir var: Ashland. Biz de Ash-

land'da tankla gezen birisini yakalıyorsunuz, bazen ise acil bir hasta için ambulansa eskortluk ediyorsunuz. Sireni açıp lambalarınızı yaktığınızda, diğer sürücüler sağa çekip size yol veriyorlar. Yani kuru görüntü değil, koca şehir sizin kontrolünüzde. En ufak bir olayda telsizle haber alıp olay yerine gidiyorsunuz, zamanında yetişebilirsiniz olaya müdahale ediyorsunuz.

Aslında oyunun en güzel tarafı iki kişilik olması. Birisi arabayı kullanırken diğer oyuncu da sireni çalıştırıyor ve camı açıp gerekli yerlere ateş ediyor. Yalnız oynarsanız da sorun değil, cpu otomatik olarak nişan alıyor. Kullanabileceğiniz silahlar arasında normal tabanca, pompalı tüfek, yarı otomatik ve otomatik silahlar ve bir roketatar var. Tabii ki merkezden ateş emri gelmeden silahınızı kullanamıyorsunuz. Bunun yanında masum insanlara ateş ettiğinizde de göreviniz başarısızlıkla sonuçlanıyor.

Menüde karşınıza bazı seçenekler geliyor. Free patrol modunda şehirde serbestçe devriye gezip mümkün olduğunca çok suçluyu yakalamaya çalışıyorsunuz. Başlamadan önce aracınızı, saati ve hava koşullarını seçme hakkınız oluyor. Single mission'da daha önceden tamamlanmış görevleri oynuyor-

Action!

Oynadıklarınızı tekrar gösteren action replay kısmında, başka özelliklerle karşılaşıyorsunuz. Bazen tarih ve zaman yazan polis monitöründen, bazen helikopterden, bazen de belli noktalardaki kameralardan olayları izliyorsunuz. Fakat maalesef hafıza bölümünün tamamını göstermeye yetmiyor ve yarıda kesiliyor. Oyunda bir zorluk ayarı olmaması handikap. Yapay zeka çok kötü, adamlar hep aynı hareketleri yapıyorlar. Tepemizde çoğu zaman yolu gösteren dev yeşil ok sadece dönmemiz gerektiği zaman dönüyor. Nedense bazen geç dönüp sizi afallatıyor. WSPC'de en çok göreceğiniz kelime "RETRY" olacak. Ramdakini hızırdan okumak yerine, beceremediğiniz her görev için oyun yeniden yüklüyor.

Araçların hasar alması ve hava şartları çok iyi yapılmış. Şehir ve harita bol detaylı. Yükleme süreleri normal fakat arabalar bazen birbirlerinin içerisinden geçiyor. Genel olarak kısa olması dışında göze batan eksiği olmayan bu oyunu herkese tavsiye ederim. Bye&Smile ...

MegaEmin™ | megamin@level.com.tr

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

92

Grafik • Düşük çözünürlük ama bol detaylı: İyi

Atmosfer • Tek kelimeyle mükemmel: Pekiyi

Ses • Seslendirmeyi televizyondaki orijinal spiker yapıyor: İyi

Oynanabilirlik • Aracın kontrolleri ve zorluk seviyesi dışında problem yok: İyi



roswellconspiracies

aliens, myths & legends

Çevremizdeki ağaçların çoğunun aslında birer uzaylı olduğunu biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.

Uzaylı yaratıklar gerçekten yaşıyorlar ve şu anda da aramızdalar. Ciddi söylüyorum hemde. Birden bire söyleyince tabii garipsediniz birazcak ama anlatacaklarımı dinleyince siz de inancaksınız. Yaratıklar aramızda yaşıyorlar ama varlıklarını gizlemek için değişik yöntemler kullanıyorlar. En sık kullandıkları yöntem kılık değiştirmek. Mesela çevremizdeki ağaçların çoğunun aslında birer uzaylı olduğunu biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum. Ne zaman ki yukarıda adı yazan oyunu satın alıp arkasında yazanları okudum, o zaman öğrendim. Dahası da var; bazı uzaylılar tahminimizden çok daha zekiler. Bazıları dünyayı yönetenlerin arasına sızmış, bazıları ise vampir ve kurtadam gibi mitolojik yaratıklar haline dönüşmüşler. Üstelik insanlar beslenme veya spor gibi nedenlerle avlıyorlar.

Siz daha inanmayın bakalım...

Oyun bu geyiğin üzerine dayandırılmış. Bahsi geçen yaratıklarla savaşmak için, çok devletli gizli bir hareket oluşturuluyor. Küresel Direniş adı verilen operasyon, New Mexico' nun Roswell kasabasındaki bir yer altı sığınaktan yönetiliyor. Ekip de son derece profesyonel; sadece yüksek rütbeli polisler, ordu ve FBI' dan kurulu. Dünyayı kurtarma görevi ile birlikte kabusumuz da başlıyor.

Aslında Roswell Conspiracies, televizyonlarda yayınlanan bir animasyon dizisinin adı. Bu diziden uyarlanan oyunda, ana karakter Nick Logan rolünü alıyoruz. Bahsi geçen kişinin Syphon Filter' daki Gabriel Logan ile bir akrabalığı olmadığını da hemen belirtiyim; polemik olmasın.

Oyuna başladığımız anda hayal kırıklığı kapımızı çalıyor. Neredeyse 16 bit iğrençliğindeki otuz saniyelik demo, Roswell kasabasını, gökteki ilginç cisimleri ve bunu konu alan haber bültenini görüyoruz. Uzaylı istilası ile beraber mezardan eller çıkıyor falan; yani demo tıs. Oyunun bir diğer anlaşılmas videosu da sonunda. Pek bir anlam taşımayan bu 45 saniyelik görüntüler, maalesef oyundaki videoların tamamını oluşturuyorlar.

Yapımcılar oyunu monotonluktan çıkartmak için sekiz değişik alt oyun hazırlamışlar. Birisinde adamız bir monitörden makineni tüfekleri yönetiyor ve korumasız partneri Sh'lainn Blaze' in yer altı kompleksine ulaşabilmesini sağlıyor. Bunun yanında Atari oyunlarından araklama bölümler de var. Peki oyun bir bütün olarak ne kadar başarılı?

Çok ümitlenecek kadar değil

Oyunda ilk göze çarpan unsur mükemmel zoom yapmaya olanak sağlayan değişik grafik motoru. Bir de ateş edip yere düşürdüğünüz adamları kerpene benzeyen bir alet ile sıkmanız. Bu oyunun sonunda bir sürü ışın ile beraber yaratıklar yok oluyor ve kabul etmeliyim ki iyi bir görsellik sunuyor. Bunların dışında oyun ile ilgili söyleyebileceğim olumlu sözler yok maalesef. Nihayetinde oyun bilim-kurgu ama gerçeklikten de bu kadar uzak olmasaymış keşke. Saçma sapan mekanlar, neye benzediği an-

INFO-BOX

Bilgi için • www.agetec.com
Yapım • Red Lemon Studios
Dağıtım • Ubi Soft

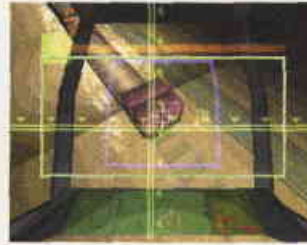
AKSIYON



Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

ve ikonların kullanışlı rezalet. Hesapta otomatik kullanıyor ama belli bir yönde durmazsanız işler karışıyor. Bazı duvar veya kapıların çok yakınından giderseniz diğer taraftan ateşlenen silahlara hedef olabiliyorsunuz ama siz aynı yeteneğe sahip olmuyorsunuz. Kontroller ve atmosfer çok kötü, oyun kesinlikle sürükleyici değil. Adammız robot gibi, Sırf kalsak gibi indirip kaldırmamız için bile bir tuşa basmak gerekiyor. Bütün bunlara rağmen bu oyunun sonuna kadar gelebilenlere helal olsun derim. Bye&Smile, ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



laşılmayan objeler ve tek çeşit yaratıklar "sıkıldım ben" demeneze yetiyor. Bulmaca tasarımı kötü, oradan oraya koştuysunuz. Zaten kötü ses efektleri bir de yersiz kullanılmış. Hiç keyifli olmayan ara ekranları geçmeniz bir yolu yok. Oyunda konuşma da yok. Sürekli mesajlar geliyor ama yazıların yollayanın özürü olduğu başka bir ipucu veremiyor. Yapmanız gerekenleri kolay kestiremiyorsunuz ve bulabilmek için de çok sabredebileceğiniziz güzelliğe bir oyun değil. Menüler

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

59

Grafik • Çok hatalı olmasına rağmen sağlam motor: iyi.

Atmosfer • Ne doğru dürüst mekanlar, ne de müzikler: zayıf.

Ses • Nadiren çalan kısa müzik fena değil, sesler kötü ve yersiz kullanılmış: orta.

Dyanabilirlik • Kontroller kötü, sürükleyicilik yok: geçeri.



Tarihteki en önemli kaşiflerin arasına adını yazdırmak isteyen Milo, aynı zamanda Atlantis'in sırrını anlatan dili çözebilen tek insandır.

INFO-BOX 3D PLATFORM MACERA

Bilgi İçin • www.agetec.com
Yapım • Eurocom Entertainment Software
Dağıtım • Sony Computer Ent. America



Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

Disney Interactive, bir diğer Walt Disney başyapıtını daha PSone' a taşıdı. Şu sıralar gösterimde olan sinema filmi ile aynı ismi taşıyan Atlantis: The Lost Empire' da, 32 yaşındaki harita ve dilbilimci Milo James Thact' i yönetiyoruz. Tarihteki en önemli kaşiflerin arasına adını yazdırmak isteyen Milo, aynı zamanda Atlantis' in sırrını anlatan dili çözebilen tek insandır. Milo, dedesinin ha-

bulunan radyoların üzerine yürütmemiz yeterli oluyor.

Aslında sinema filmlerinden uyarlanan oyunlar kötü bile olsalar benim hoşuma gidiyorlar. Bir kere en azından film yapılabilecek kadar iyi senaryoya, seslendirmeye ve müziğe sahip oluyorlar. Hele de bölüm aralarındaki filminden bire bir alınan çarpıcı sahneler oyuncuyu cezbediyor; tıpkı bu oyunda olduğu gibi. Atlantis' de, filminden uzak kalınmaması için çok özenilmiş. Oyundaki çoğu mekan filminden direk alınmış. Filmin özellikleri mümkün olduğunca korunmuş. Oyunun introsu bile filmin trailer' ından başkası değil.

Atlantis is waiting...

Yanşlar, bulmacalar, aksiyon ve bonuslarla dolu 12 bölümlük oyunda, denizaltı, kamyon, kazıcı modül gibi farklı araçları da kullanma şansına sahip oluyoruz. Oyunda gizli bölümler ve açılması gereken movie viewer, concept art, model viewer gibi özellikler var. Bunları açabilmek için bölüm içlerindeki, Atlantis sembollerini toplamamız gerekiyor. Tüm klasik platform özelliklerini taşıyan Atlantis' te bir platformdan diğerine zıplamak, bulmaca çözmek, düşmanları elle veya bir silahla haklamak gibi alışlagelmiş hareketler var. Eğlence faktörü iyi ama belirli yerlerde oyuncuya hiç şans verilmeyip, mutlaka gereken karakterin seçilmesine zorlanması pek hoş değil.

Oyunun kontrolleri çok kötü değil, karakterler çok hızlı tepki veriyorlar. Buna karşın adamımız kalas gibi ilerliyor, hareketler hiç yumuşatılmamış. Su altı bölümlerinde sadece suyun dibine yönelmenizi sağlayan bir de tuş eklemişler ki hiç lüzumu yok. Bazı yerlerde karşılaşılan kamera problemleri haricinde kontroller pek sanclı değil.

Bana kalırsa şu "3D" sevdasından vazgeçilip orijinallere sadık kalınması gerekiyor. Yani film ile aynı tarzda iki boyutlu karakterler ve ortam yapı-

saymış daha iyi olurmuş. 3D daha yeni bişi olduğu için sanki iki boyutlu oyunlar kötüymüş gibi bir inanç var nedense. Her şeye rağmen yine de yapımcılar mekanları ve karakterleri ustalıklı üç boyutlu dünyaya taşımışlar.

Yiğidi öldür, hakkını yeme

Atlantis: The Lost Empire' daki görsellik, diğer çoğu PSone oyununa nazaran üstün. Rayman 2 ile aynı kalitede olduğu da söylenemez ama zaten o kaliteye ulaşabilen fazla oyun yok. Benzerlerindeki genel grafik problemlerinin çoğu Atlantis' de yok. Disney oyunlarının sesleri hep iyi olmuştur. Bu seferki sanırım en iyisi. Oyun içi ve sinematik seslendirmeleri, bir video oyununda görebileceğiniz en iyileri. Müzik de kaliteli fakat biraz geriden takip ediyor.

Disney's Atlantis: The Lost Empire, bir platform oyununa yenilikler getirmek için elinden geleni yapmış, değişik karakterler ve kullanılabilen araçlar eklemiş. Şüphesiz biraz başarılı da olmuş. Ancak bütün güzel unsurlara rağmen oyunun rutin ve basitliği kırılmamış. Sizi bilmem ama oyun benim çok ilgimi çekmedi. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



yalini gerçekleştirip, kayıp ada Atlantis' in gizemini çözmek üzere uzmanlardan kurulu bir takım kuruyor. Bu takım üyelerinden her birinin farklı özel yetenekleri var. Vincenzo Santorini-patlayıcı uzmanı, Audrey Ramirez-mekanik dahisi, Gaetan Moliere-tünel uzmanı, ve Kida-ateşli ve vahşi Atlantis kadını. Oyun, her karakteri kendi yeteneğinin gerektiği yerde kullanma esasına dayanıyor. Karakterimizi değiştirmek için, her yerde bol bol



alone in the dark the new nightmare



486 bilgisayarlarda başlayan Alone In The Dark gerilim-maceraları, sonunda biricik konsolumuz PSone' a da teşekkür etti.

AAITD: yeni kabus, iki disklik mükemmel bir gerilim oyunu. Aynı Resident Evil' da olduğu gibi birinci disk erkek, ikinci disk ise bayan kahramanımız için hazırlanmış. Kimle oynarsanız oynayın, oyun boyunca diğer karakterle yollarınız sık sık keşşeyecek. Fakat her karakterin hikayesi ve silahları diğerinden en az %40 farklı olduğu için ikisiyle de sıklıkla oynayabileceksiniz. Erkek kahramanımız, çocukluğundan beri kötülüklerin arkasında yatan sırları görebilmek gibi paranormal yeteneklere sahip olan Edward Carnby. Hikaye şöyle...

Carnby' nin en iyi arkadaşı Charles Fiske, anlaşılmasın bir şekilde öldürülür ve yerel polis hiçbir ipucu bulamaz. Bunun üzerine Shadow Adası' na bir araştırma ekibi gönderilir. Carnby öncelikle pek güvenilir bir kimse olan Edenshaw ile bağlantı kurup, Fiske' in gizli araştırması hakkında bilgi alır. Fiske' in, ölmeden önce çok büyük ama tehlikeli güçleri açığa çıkarabilecek olan üç tarihi tabletleri aradığını öğrenir. Edenshaw' un ricası üzerine Carnby, Fiske' in yerini alıp tabletleri bulmayı kabul eder. Bunun yanında arkadaşının intikamı için de yemin eder. Carnby adaya varır varmaz ilginç olayların ve garip yaratıkların arasına düşer. Sanki Edward gerçeğe yaklaşmasın diye her döndüğü köşede yaratıklar ona saldırılmaktadır. Çok geç olmadan olaylar bir çözüme kavuşmalıdır, fakat Edward' in bunu yapabilmek için sadece bir tabancası ve bir el feneri vardır. Oyunun bayan karakteri Ali-

ne Cedrac için de olaylar çok farklı değildir. Aline, mevzu bahis tabletleri deşifre edebilecek kadar iyi bir dilbilimcidir. Araştırmaya yardım etmesi için adaya gönderilir. Aline' in bir diğer amacı da babasının kim olduğunu öğrenmektir. Aline ve Edward, adaya inmek üzereyken uçağa bilinmeyen bir şey saldırır ve paraşütle atılmaktan başka seçenekleri kalmaz. Edward kullanılmayan harap bir bahçeye, Aline de karanlık bir malikanenin çatısına iner ve sakatlanmaktan son anda kurtulur.

Karanlık ve kabus

Oyun teknik açıdan Resident Evil' dan çok daha üstün. Yüksek kaliteli 3D karakterler, 1300 adet pre-rendered fon ve 2600 sabit kamera açısı, farkı açıkça ortaya koyuyor. Yapımcılar sadece mekanlar, kamera açıları ve ışıklandırma için bir yıldan fazla zaman harcamışlar. Aslında karşı karşıya olduğumuz başlık, teknik açıdan neredeyse PlayStation' daki en kaliteli yapımdır. Oyundaki mekanlar kadar ışıklandırma da inanılmaz. Korkunç ve karanlık yerleri incelemek için bir fener kullanıyorsunuz. O fenerin ışığı nasıl bu denli kaliteli olur aman Allahım. Şu ekran görüntülerine bakar mısınız? Bunlar gerçekten oyunun PlayStation versiyonundan alınmış görüntülerdir. Evlerde, yer altı mağaralarında, koridorlarda, çatılarda, mezarlıklarda ve diğer mekanlarda feneri kullandığınızda inanılmaz manzaralarla karşılaşılırsınız.

Oyunun atmosferi de inanılmaz. Müzik zaten kanınıza işliyor, bir görünüp bir kaybolan yaratıklar bazen ışıkları söndürüyor, bazen de cephanelizi boşa harcatıyor. Yaratıklar genellikle ışığa geliyorlar; neyse ki karakterimiz feneri tuttuğu yere nişan alıyor. Oyunda hepsi birbirinden iyi 12 değişik silah kullanıyorsunuz. Bence daha fazla beklemeden hemen oyunu satın alın, ışıkları kapatın, setinizi açın ve gölgeler adasına doğru olan kaçılmaz yolculuğunuza başlayın. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

INFO-BOX

GERİLİM MACERA

Bilgi için • www.ageotec.com

Yapım • Darkworks

Dağıtım • Infogrames



Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller



ALONE IN THE DARK 4

96

Grafik • Yok böyle bir şey: Yıldızlı pekiyi :)

Atmosfer • Korkacağınıza iddiaya girerim. Pekiyl.

Ses • Hep aynı müzikler ama sıkılmıyorsunuz: İyi.

Oynanabilirlik • Birazcık sabır gerektiriyor: İyi.

MYST III : Exile

Myst'in sihirli çağlarından bir kez daha merhaba. Yine müthiş bir yolculuk, yine inanılmaz grafikler ve yine zorlu bulmacalar. Hazır olun, başlıyoruz.



Tomahna

Bu ilk bölümde sizi zorlayacak hiçbir şey yok. Oyunun başında Catherine'in Güneş Odası'nda bulunuyorsunuz ve ses duyup arkanıza döndüğünüzde Atrus'un karısı Catherine ile karşılaşacaksınız. Çocuğuyla beraber banka oturduğunda kontrol size geçecek. Sağdaki kapı kilitli olduğundan soldaki kapıyı açın ve çalışma odasına girin. Pedestal'in üzerinde kitap

tiğinizde Atrus hemen arkanızda belirecek. Size Releeshahn Çağı hakkında bilgiler veren günlüğünü verecek ve masasına doğru giderek kitabı koruyan kürenin anahtarına doğru yönelecek. İşte tam bu anda kitabın arkasında beliren biri küreyi alarak Atrus'a fırlatıyor ve halılar alev alıyor. Siz bir şey yapmadan kitabı açıp kaybolacak ve kitap yere düşecek. Kitaba yaklaşın ve tıklayarak Öğrenme Çağı'na, J'nanın'e gidin.



J'nanın : Öğrenme Çağı

J'nanın'e hoş geldiniz. Burada dış şekilde üç büyük kule bulunuyor. Bu üç kulenin her birinde farklı bir Çağ'a gitmenizi sağlayacak bir kitap var. Buradaki kulelerin bilmecelelerini istediğiniz sırada çözebilir, istediğiniz Çağ'a gidebilirsiniz. Oyun bu noktadan sonra bu bakımdan tamamen serbest olmanızı sağlıyor. Bu yüzden bu ada oyunda en sık ziyaret edeceğiniz yer olacak.

İlk olarak Observatory'e girmeniz için ne yapacağınızı anlatayım. Daha sonra her bir kuledaki bilmecelelerle uğraşırız. Adaya indiğinizde az önceki adamı göreceksiniz, onu takip edin ve sağa dönerek tepeye tırmanan merdiveni görün. Merdivenden çıkınca adamın Observatory'nin tepesine giden kapıdan girdiğini göreceksiniz. Kapı kilitli olduğundan içeri girmek için başka bir yol bulmamız gerekiyor.

Geri dönün ve merdivenden inin. Kırmızı Direğe doğru geri dönerken aşağıdaki sahile inen demir basamaklar göreceksiniz. Bunları kullanarak aşağı inin, sağa giderek Sarı Direği ve sonraki direği geçerek büyük kayanın yanına gelin. Bu yamaçtan aşağı basamakları kullanarak göl yüzeyine inmelsiniz. Buradaki düz yolu kullanarak Observatory'nin tabanındaki seraya ulaşacaksınız. Kapıyı açın ve içeri girin. Sol taraftaki kolu çekerek kapıyı açın ve diğer bölmeye geçin. Sol taraftaki bitkilerin arasında altın renkli bir düğme göreceksiniz, ona bastığınızda Observatory'e girmenizi sağlaya-

cak kapı açılacak.

İçeri girin ve sağ taraftaki hamağı inceleyerek üzerindeki Saavedro's Journal'ı alın. Bu günlüğü okuyarak birçok bilmece için ipucu sahibi olacaksınız. Günlükteki bazı sayfalar eksik olduğundan bunları da bulmamız gerekiyor. Masaya zoom yapın ve asılı figürlere dikkat edin, bu ipucu sayesinde denge noktasını ayarlayarak ağırlıkları nasıl dağıtacağınızı öğreneceksiniz.

Odanın etrafında dönün ve tezgahı inceleyin. Jeneratörün kolunu çevirdiğinizde sağdaki miknatısa güç gidiyor ve metaller havada uçmaya başlıyor. Masanın ortasındaki bu tellere tıklayarak telleri sol taraftaki sinek yiyen Venüs bitkisine iştirin. Kolu çevirdiğinizde bitkinin ağız açılacak ve sinek dışarı çıkacak; çevirmeyi bıraktığınızda ise bitki tekrar beslenecek. Masanın solundaki eşyaları da inceleyerek metal, odun ve kristal maddelerinden oluşan kürelerin ağırlık dağılımlarını görün.

Tezgahın arkasındaki asansöre gidin ve kapıyı açarak üst kata çıkın. İçeriye giremediğinize göre biraz tamir işi yapmalısınız. Tekrar aşağı inin ve günlükteki ipuçlarından faydalanmaya başlayın. Asansörün sağındaki kolu çekerek asansörü yukarı gönderin, böylece asansör boşluğuna girebileceksiniz. Aşağıya indiğinizde açta dört adet asansör kontrolü göreceksiniz, ilk olarak hemen önümüzdekiyle başlıyoruz işe.

Observatory Asansör Bulmacası

Burada yapmanız gerekenleri Saavedro'nun günlüğüne bakarak bulabilirsiniz, dört kontrolü de resimlerde gördüğünüz hale getirmeniz gerekiyor.

* İlk kontrolde hem soldaki ağırlığa, hem de sağdaki ağırlığa iki kez tıklayın.

* İkinci kontrolde kol tekerini düzeltelim. İlk olarak yivli civataya bir kez tıklayın, böylece sağdaki yivler resimde gördüğünüz gibi sola geçecekler. Tekere tıklayarak döndü-



ⓘ Atrus'un karısı Catherine ile Tomanha'ya gelir gelmez tanışacaksınız.

Gehn's Fifth Age kitabı (belki size tanıdık gelmemiştir, o dünyayı Riven adıyla biliyor olabilirsiniz) ama o dünya artık varolmadığından link çalışmıyor.

Masaya bakın ve resimlerle mektubu inceleyin. Atrus'un Tamon'a yazdığı mektubu okuyun. Odanın ortasına gelin ve sağa dönerek duvardaki halılara bakın. Bu halılara zoom yaparak Atrus'un araştırma hikayesini öğrenebilirsiniz. Odanın gerisine doğru gittiğinizde kristal bir kürenin içinde duran Releeshahn çağı kitabını göreceksiniz. Hemen sağdaki turuncu topun ismi D'ni Fire Marble. Kitaba tıklayarak zoom yapın, tekrar uzaklaş-

rün ve buradaki civataya da bir kez tıklayın. Teker bir kez daha döndürün ama bu sefer civataya tıklamayın.

* Sıra çark kontrolünde. Yapmanız gereken tek şey aygıtı bir kez tıklamak, böylece kol resimdeki hale gelecek.

* Son kontroldeki çarkın dişlerinden bir tanesi eksik. Çarka tıklayın ve eksik diş diğer çarkı bir dişliyle eşleşene kadar çevirin.

Tebrikler! İlk bulmacayı çözmüş bulunuyorsunuz. Şimdi asansör boşluğundan çıkın ve duvardaki kolu kullanarak asansörü aşağı çağırın. İçeri girin ve sağa dönerek açıklıktan gördüğünüz kolu çevirin. Yukarıya ulaştığınızda Saavedro'nun yeni bir kitap kullanarak ortadan kaybolduğunu göreceksiniz. Asansörden çıkın ve sola doğru gidin. Raydaki boşluğa geldiğinizde dönün ve mavi düğmeye basarak Atrus'un mesajını alın. Mesaj bittiğinde soldaki ilk teleskoba yaklaşın.



Teleskop Bulmacası

Her teleskobun lensinde bir kuleyle eşleşen sembol bulunuyor. Yapmanız gereken doğru teleskopları doğru kulelere çevirmek ve gö-



rüntünün net olmasını sağlamak. Doğru yaptığınızda teleskopların etraflarındaki halkalardan kulelerdeki kitaplara ulaşmak için gereken şifreyi öğreneceksiniz. Teleskop kontrolleri şöyle: Lens kısmına tıkladığınızda teleskobu istediğiniz gibi çevirebiliyorsunuz, soldaki kol zoom ayarını, sağdaki ise görüntünün odağını kontrol ediyor.

İlk olarak tüm teleskoplarda görüntüyü en sona kadar uzaklaştırın ve kulelerin yerlerini tespit edin. Her teleskopa ilgili kuleyi gördüğünüzde görüntüyü yakınlaştırmaya başlayın ve görüntü netleşene kadar odakla oynayın. Bu ayarları yaparken teleskobun etrafındaki halkalar şifreyi oluşturmaya başlayacak. Resimde tüm teleskoplarda elde etmeniz gereken sonucu görüyorsunuz.

Bu bulmacayı da çözdükten sonra birinci ile ikinci sayfalardan arasında yerde bulunan günlük sayfaları alın, bunları aldığımızda Saavedro'nun günlüğüne ekleniyorlar. Tüm teleskoplardaki şifreyi öğrendikten sonra Observatory'den çıkabilirsiniz. Asansöre dönün ve sağdaki kolu çekin. Küçük odaya girerek soldaki kola tıklayın ve kilidi açın, şimdi dış kapıya tıklayarak açabileceksiniz. Artık dışarı çıktığınıza göre istediğiniz bir kuleye giderek kitapları kullanabilirsiniz.



Voltaic Kulesi : Yansıma Bulmacası

Observatory'den çıkışta sağa bakarsanız gideceğimiz kuleyi göreceksiniz. Merdivenden inin ve demir basamakları kullanarak sahile inin. Sağa dönün ve kumluk yolu takip ederek Sarı Direğe ulaşın. Şimdi sola dönün ve okyanusun oradaki aletlerin yanına gidin. Buradaki iki aleti inceleyin, bir tane de suda göreceksiniz.

Soldaki obje odaklama lensi, sağdaki ise sudaki ışık silahını döndürmeye yarayan bir vana. Işık silahından güneşin yansımalarını görene kadar vanayı çevirin. Şimdi odaklama lensinden Sarı Direğe doğru vuran ışık dalgasını görüyor olmalısınız. Sarı Direğe geri dönün.

Amacınız ışık silahından gelen ışığı direkt olarak yansıtarak Voltaic kulesindeki prizmaya ulaştırmak. Işığın yolu üzerindeki direklerin renklerini kullanarak kilidi açacaksınız. Ayrıca Saavedro'nun kırmış olduğu direği de

tamir etmeniz gerekecek.

Sarı Direkten baktığınızda kırık olana doğru dönük olduğunu göreceksiniz. Direği bir kez döndürerek ışığı Mavi Direğe gönderin. Sahile dönün ve demir basamaklardan tırmanarak Mavi Direğe ulaşın. Bu direği de bir kez döndürerek gölün karşısındaki Yeşil Direği nişanlayın.

Kayadan aşağı inin ve sola dönerek oyunun başındaki sahile gelin. İlerlemeye devam edin ve suyun üzerindeki taşlardan geçerek yokuşa ulaşın. Mor Direği geçtikten sonra soldaki merdivenlerden asma köprüye inin. Köprüleri geçtikten sonra yukarı çıkmaya devam edin, ayrı platformlardan yeşil ve kırmızı direkleri göreceksiniz. Yeşil Direğe gidin ve onu bir kez döndürerek Kırmızı Direği nişanlayın. Şu anda ışık size doğru yansıyor olmalı.

Aşağı inin ve Kırmızı Direğe doğru çıkın. Bu direği iki kez döndürerek ikinci Sarı Direği nişanlayın. Bu direk çevirdiğiniz ilk direk aynı değil, mor olanın yanındakini nişanlamalısınız.

Şimdi tekrar asma köprülerden geçerek geri dönün. Taş basamaklara ulaştığımızda ikiye ayrılan bir yol fark edeceksiniz. Sol yola girerek az önce nişanladığımız Sarı Direğe ulaşın. Şimdi bu direği iki kez döndürerek arkanızdaki Mor Direği nişanlayın.

Yol ayırımına dönün ve bu sefer diğer yola girerek Mor Direğe gelin. Bu direği bir kez döndürerek J'nanın ilk geldiğiniz yerdeki çıkıntıda bulunan ikinci Kırmızı Direği nişanlayın. Şimdi aşağı inin ve sahile geri dönün. Sağa dönün ve basamaklardan tırmanarak Observatory'nin yanındaki yoldan Kırmızı Direğe ulaşın. Bu direği bir kez döndürün ve içine ba-

İşte Releeshahn bağlantı kitabı. Oyunun çoğu bunun peşinde geçecek.



kın. Kulenin yanındaki prizmaya vuran ışığı ve kilit mekanizmasına vuran spektrumu görüyor olmalısınız.

Sahile dönün ve seraya gitmek için kullandığınız yola girin. Bu sefer aşağı inen basamaklara geldiğinizde yol ayırımından sola dönün ve kuleye doğru tırmanmaya başlayın. Buradaki ışık spektrumundaki her bir renk farklı bir düğmenin üzerine düşüyor. Bu düğmelere ışığın takip ettiği sırayla basmanız gerekiyor. Yani doğru sıra sarı, mavi, yeşil, kırmızı, sarı, mor ve kırmızı. Kapı açılacak ve kuleye gireceksiniz.

Bağlantı kitabı kilitli bir kafeste bulunuyor. Pedestale yaklaştığınızda teleskoplardan size tanıdık gelecek olan halkaları göreceksiniz. Voltaic şifresini öğrendiğiniz şekilde ayarladığınızda kafes açılacak ve Voltaic kitabına ulaşacaksınız.



Amateria Kulesi : Dinamik Bulmacası

J'nanın'e ilk vardığınız yerin yanındaki Kırmızı Direğe dönün. Asma köprüden geçerek kulenin bulunduğu küçük adaya ulaşın. Kulenin soluna doğru yürüyün, en sona geldiğinizde sağa dönün ve demir basamakları kullanarak aşağı inin. Sağa döndüğünüzde üzerinde iki tane kol olan bir pedestal göreceksiniz. Suyun karşısında bir köprü ve köprünün üzerinde de yolu engelleyen bir küre göreceksiniz. Amacınız köprünün çeşitli kısımlarını hareket ettirerek küreyi en sağa yuvarlamak ve işiniz bittiğinde sağ kısmın yukarıda kalmasını sağlamak. Kolları şu sırayla çekmelisiniz: sol, sağ, sol, sağ.

Geri dönün ve basamaklardan tırmanıp sola dönün. Birkaç adım gittikten sonra sağa döndüğünüzde bir delik göreceksiniz. Merdivenden inin ve köprüyü geçerek kapıya tıklayın. Bağlantı kitabı yukarıdaki kafesin içinde ama kontrol paneline yerdeki delik yüzünden

- Kitabı çalan adamın evindeki teraziyi inceleyin ve hangi maddenin dengeyi nasıl etkilediğini not alın.



ulaşamıyorsunuz. Bu deliği kapamak için yine küreyi kullanacağız. Kürenin olduğu yere geri dönün ve kolları sol, sol, sağ sırasıyla çekin. Küre deliğe oturduğunda sağ kolu bir kez daha çekerek merdiveni ayarlayın ve kule kapısına geri dönün.

Artık kafesin kontrol paneline ulaşabilirsiniz. Halkaları öğrendiğiniz Amateria şifresine göre ayarladığınızda kafes açılacak ve Amateria kitabına ulaşacaksınız.



Edanna Kulesi: Doğa Bulmacası

Şimdiki hedefimiz Observatory'nin arkasında kalan kule. Oraya ulaşmakta zorluk çekmeyeceksiniz, Mor Direği geçtikten sonra sola dönün ve ilk asma köprüden sağa dönerek kuleye ulaşın. Dikkatli baktığınızda aşağıya inen demir basamaklar göreceksiniz, aşağı inin ve buradaki bitkileri inceleyin. Burada dikkat etmeniz gereken iki tür bitki var: ilki büyük kırmızı tomurcuklu Barnacle Moss, diğer ise Hearken Fern. Bu bitkinin arkasında durarak onu bir uydu alıcısı gibi kullanmanız ve etraftaki sesleri duymanız mümkün. Yukarıdaki köprünün çitirtisini, aşağıdaki göldeki suyun sesini ve gölün karşı kıyısındaki Whistling Rock'tan gelen sesleri alacaksınız.

Doğadan gelen bu sesleri dinledikten sonra merdiveni kullanarak göl seviyesine inin. Uzaktaki yamaca doğru kayaları takip edin, ileride çadırâ benzeyen bir yapı ve ufak bir havuzda büyük bir bitki göreceksiniz. Çadıra yaklaştığınızda üstündeki bitkiye dokunabileceksiniz ve içinden tavşan benzeri bir yaratık çıkacak. Şimdi havuzda bitkiye dokununca açılan yaprakları bir köprü oluşturacak. Tekrar çadırdaki bitkiye dokununca tavşancık Squee tekrar çıkacak ve bitkiye doğru gidecek.

Şimdi tekrar yukarı çıkın ve Hearken Fern'in arkasına geçerek onu Squee'nin bulunduğu yere çevirin. Squee'nin seslerini alacaksınız ve bu görüntüden çıktığınızda duvardaki Barnacle Moss'un büyümeye başladığını göreceksiniz. Şimdi bu yeni tomurcukları kullanarak kuleye ulaşabilirsiniz. İçeri girdiğinizde pedestale gidin ve halkaları Edanna şifresinde öğrendiğiniz şekle getirin. Kafes açılacak ve Edanna kitabı ortaya çıkacak. Üç çığı da açtığınıza göre artık istediğinize gidebilirsiniz.

Voltaic : Enerji Çağı

Bölüme yuvarlak bir platformun üzerinde başlıyorsunuz. Eğer sola doğru giderseniz kilitli



- Hamaktaki günlüğü almayı ihmal etmeyin. Çok önemli bilgiler içeriyor.

bir kapıya ulaşacaksınız ki adanın enerjisini geri kazandıran kadar bu kapıyı açamayacaksınız. Kapının solundaki kürenin içinde J'nanın bağlantı kitabı bulunuyor, istediğiniz zaman bu kitaba tıklayarak J'nanın'e dönebilirsiniz. Şimdi tahta köprü yoluna doğru gidin ve sağa doğru giden yola ulaşana kadar ilerleyin. Kırmızı tonlu yere doğru gidin ve yolun üzerindeki günlük sayfalarını alın.

Yol ayırımına gelene kadar ilerleyin. Sol taraftaki oda lav kontrol odasına gidiyor ama şimdilik buraya giremeyeceksiniz. Şimdilik sağa dönün ve hidroelektrik enerji santraline giden mavi yola doğru gidin.

Küçük odaya girdiğinizde sağa dönün ve duvardaki paneli inceleyin. Bu panel adadaki güç aygıtlarının durumlarını gösteriyor. Santral hiç elektrik üretmediğinden tüm aygıtlar kapalı konumdadır. Arkanızı dönün ve merdivenden yukarı çıkın.

Soldaki kontrol vanası yerinde yok, yine de sağdakini döndürün ve bent kapağını açarak su değirmenine su gelmesini sağlayın. Şimdi merdivenden aşağı inin ve sola dönerek mavi renkli tünelden değirmene ulaşın.

Bir sonraki odaya kilitli bir kapı daha göreceksiniz. Şimdilik onu boş verin ve sağa dönerek merdivenden aşağı inin. Duvardaki kırmızı düğmeye bastığınızda bir mekanizmaya erişeceksiniz. Sol taraftaki kolu çevirerek büyük çarkı ortaya çıkarın. Eğer bu yazıyı takip etmiyor ve daha önceden değirmeni döndürdünüzse, bu çarkı yükseltmek için merdivenin üstündeki kırmızı vanası çevirmeli ve değirmeni geçici olarak kapatmalısınız.

Merdivenden tırmanın ve mavi tüneli geri dönün. İçinde gösterge paneli olan odaya girmeden önce sağa dönün ve kırık kapıdan içeri bakın. Buradan değirmen kanatlarını açabilir ve değirmenin dönmelerini sağlayabilirsiniz.

Şimdi odadaki gösterge panelini kontrol edin. Eğer doğru yaptysanız en soldaki ve ortadaki ışıkların yanıyor olması gerekli. Şimdi tekerin olduğu yerden geçerek daha önceden kilitli olan kapıya gidin. Artık yeşil renkle parlayan bu kapıya tıkladığınızda kapı açılacak ve

içerideki merdivenden aşağı inebileceksiniz.

Şimdiki küçük odadaki alete dokunduğunuzda Saavedro'dan mesaj alacaksınız. Bu aletten her çağda bir tane bulunuyor ve size üç mesajı da duyuncaya kadar yeni bir mesaj veriyorlar. Ama bunlara hangi sırayla dokunduğunuzun bir önemi yok.

Şimdi dönün ve Electromagnet Chamber'a giden uzun yol boyunca gidin. Merdivenden aşağı inin ve ilk istasyona ulaşın. Buradaki ufak açıklıktan devre kontrollerini göreceksiniz, Voltaic'teki ilk bulmacaya hoş geldiniz.

Devre Bulmacası

Amacımız devre anahtarlarını kullanarak en üstten aşağı doğru devamlı bir bağlantı yaratmak. Üst ve alt anahtarlar sabit, ortadaki üç anahtar ise sağ veya sol yandaki düğmelere tıklayarak o yöne hareket ettirebilirsiniz.

İlk olarak anahtarlar birinci resimdeki halini alana kadar üst sağ düğmeye basın. Sonra ikinci resimdeki hale ulaşmaya kadar alt sağ düğmeye basın. Son olarak da son resimdeki sonucu elde edene kadar sağ orta düğmeye basın. Son resimdeki görüntüyü yakaladığınızda istasyon kapanacak ve elektrik verilmeye başlanacak.

Eğer istasyon kapanmaz ve güç gelmezse, aygıtın etrafında dönmeli ve anahtarların tüm pencerelerde sıralı görünüp görünmediğine bakmalısınız. Ayrıca birinci istasyondan üç tıklama sağda bulunan günlük sayfalarını da almaya unutmayın.

Geldiğiniz yoldan tekrar geri dönerek gösterge paneline ulaşın. Artık en sağdaki ışık da yanıyor olmalı. Şimdi mavi tünelden geri dönün ve yol ayırımından sola giderek kırmızı tünelden dışarıya çıkın. Sağa dönün ve uzun bir yürüyüşe başlayın. Sağa doğru ayrılan yolu şimdilik önemsemeyin ve yüksek platformdaki merdivenden aşağıya inin.

Biraz ilerlediğinizde bir kontrol kolu olan, havayla çalışan asansöre geleceksiniz. Asansörü çalıştıracak hava basıncı olmadığından asansörü kullanamıyorsunuz. Sağa bakın ve basınç vanalarıyla göstergeyi kontrol edin. Vanaların karşısındaki yola girin ve sağa doğru

kıvrılarak merdivenden tırmanın, ilerlediğinizde bir günlük sayfası daha bulacaksınız. Dönün ve yuvarlak kapıyı açarak diğer tarafa geçin. Sola kıvrılın ve buhar borusunun üzerinden karşıya geçin. Kemiğe benzeyen, asılı bordan da geçtikten sonra aşağıdaki kapağa tıklayın ve havalandırma tüneline girin.

İçeri girdiğinizde kapak arkanızdan kapanacak ve tamamen karanlıkta kalacaksınız. İleride ışık görene kadar yürüyün. Işık hüzmelerinin olduğu yerde yere bakarsanız bir ızgara göreceksiniz. Izgaraya tıklayıp açın ve lav kontrol odasına girin. Sağ taraftaki kapının sağındaki kapı mandalına, sonra da kırmızı kola tıklayarak kapıyı açın. Burası oyunun başındaki tünellerdeki kilitli olan kapıydı.

Lav Kontrol Odası Bulmacası

İlk olarak kırmızı topuzla tıklayıp tutun ve iki kere tık sesi duyana kadar saat yönünün tersine döndürün. Yumru kendi kendine dönmeye başlayacak ve odadaki lav çekilecek. Şimdi arkanızdaki merdivenden aşağı inin ve kapıyı açarak odaya girin. Sola dönün ve ilerleyerek kontrol aygıtını bulun. İlk olarak yumruyu saat yönüne doğru döndürerek yolu yükseltin ve sağdaki kapıyı alçaltın. Şimdi yumruyu sol tarafa, merkezdeki yive doğru kaydırın. Böylece çark mekanizması karşı tarafa geçecek. Çark yolunuzdan çekildiğine göre duvardaki resmi inceleyebilirsiniz.

Şimdi kırmızı yumruyu saat yönünün tersine döndürün ve yolu daha da yükseltip odayı lavla doldurun. Şimdi yükselmiş olan yoldan karşıya geçip oradaki ufak delikten fan kontrollerine erişebileceksiniz. Düğmeye bastığınızda fanın çalışmaya başladığını duyacaksınız. Şimdi kontrol yumrusunu saat yönüne çevirerek yolu alçaltıp lav kapısını kapatın. Şimdi kırmızı yumruyu ortadaki boşluktan sağa doğru kaydırın, sonra da yumruyu saat yönünün tersine döndürerek lavın çekilmesini ve yolun yer seviyesine inmesini sağlayın.

Yumruyu tekrar orta boşluktan sola doğru kaydırarak çark değiştirin, bundan sonra bu yumruyu sakın oynatmayın. Yoldan çıkın ve kapının diğer tarafındaki merdivenden öteki kontrol odasına geçin. Şimdi buradaki kırmızı



❗ Bu yaratık şirin olduğu kadar önemli de. Edenna'ya ulaşmanızı sağlayacak.



❗ Edenna'ya ulaşmak için bu bitkinin sırrını çözmelisiniz.

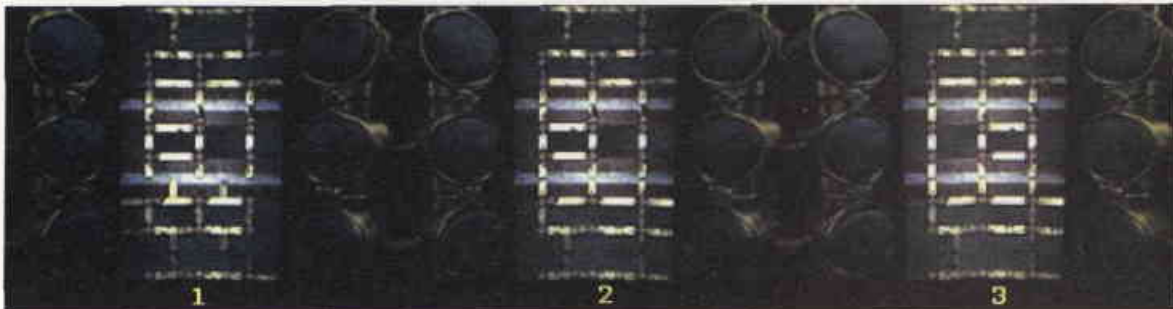
yumruyu saat yönünün tersine döndürerek odayı lavla doldurun. Fan çalıştığına göre sıcak hava tünelden geçerek adanın diğer tarafına ulaşacak.

Şimdi hava asansörüne ve oradaki dört kırmızı vanaya dönmelisiniz. İster havalandırma tüneline çıkabilir, ister az önce kilitlendiği kapıyı kullanarak dışarıya ulaşabilirsiniz.

Vana Bulmacası

Alt kattaki tüm vanaları kapattığınızda 40 birimi basıncınız olacak, yani orta kata ulaşmaya yetecek kadar basınç. Asansör koluna tıklayıp tutun ve sağa çekerek orta kata ulaşın. Bu kattaki üç vanayı da kapatın ve 12 birim basınç daha kazanın. Şimdi bir üst kata çıkın ve buradaki bir vanayı kapatarak 43 birim basınç sahibi olun.

Şimdi asansör kolunu sola çekerek orta





⚡ Voltac Age'e ulaşmak için renkli işaretlerin nasıl durması gerektiğini bulmalısınız.

kata inin ve buradaki vanalardan birini açarak basıncı 49 birime düşürün. Alt kata inin ve soldaki üç vanayı da açarak basıncı ihtiyacınız olan miktara, 19'a düşürün. Şimdi köşeden dönün ve kırmızı vanayı çevirerek balonu doldurun.

Şimdi de daha önce geçtiğiniz, havada asılı olan yola gitmemiz gerek. Kırmızı vanaları dönün ve yoldan karşıya geçin. Merdivenden tırmanın ve sola doğru dönerek yol ayırma ulaşana kadar ilerleyin. Sola dönün ve yolu takip ederek asansöre ulaşın. Kolu çekin ve asansörle alt kata inin. Yerdeki günlük sayfalarını alın ve yolun sonuna ilerleyip platformun ortasındaki kolu çekin. Böylece kapıları açacak ve balonu serbest bırakacaksınız. Balona bindiğinizde kokpitteki kolu çekin ve yolculuğun keyfini çıkarın.

En sonunda bu çağa geldiğiniz ufak adanın yakınındaki köprüye geleceksiniz. Balondan çıkın ve yürüyüp kolu çekerek olacakları seyredin. Şimdi tekrar balona binin ve adaya doğru uçun. Bölümün başındaki enerjiye ihtiyaç duyan kapıyı hatırlıyorsunuzdur, artık enerjiyi sağladığınıza göre kapıyı açabilir ve içeri girebilirsiniz. İçeride aşağıya inen bir merdiven bulacaksınız. Kapalı kapağın olduğu yere inince vanayı döndürün ve kapağı açın. Aşağıda çok güzel bir görüntü göreceksiniz. Görmüş olduğunuz şey J'nanın'e götürmeniz gereken Enerji Sembölü ve artık kitabınıza kaydedilmiş durumda. Şimdi yukarı bakıp dönerek küçük kapıları görün. Onları açtığınızda sizi J'nanın'deki Observatory'e götürecek olan bağlantı kitabını göreceksiniz.

Observatory'de masaya gidin ve sembolü üzerine yerleştirin. Kafes yükselcek ve Saavedro'dan mesaj alacaksınız. Mesaj bittiğinde artık diğer bir çağa gitmeye hazırsınız demektir. Hedefinizi seçin: Amateria veya Edanna.

Amateria : Dinamik Kuvvetler Çağı

Amateria, tüm adayı dolaşan devasa bir roller coaster ve amacınız onu tamir etmek. Amate-

ria'ya ilk ulaştığınızda sağa bakarsanız Central Tower'ı göreceksiniz. Burası roller coaster'ın başladığı yer ama henüz oraya gitmeyeceksiniz. Arkanızı dönüp bakarsanız coaster'ın son durağı olan Offshore Platform'u göreceksiniz.

Şimdi buraya geldiğinizde yüzünüzün dönük olduğu yöne doğru ilerlemeye başlayın. Bu sırada sağ tarafta J'nanın bağlantı kitabını göreceksiniz. İlerleyin ve merdivenlerden inerek aşağıdaki mağaralara ulaşın.

Mağaralarda ilerlerken solunuzda okyanusa bakan bir açıklık ve raylar göreceksiniz. İlerlemeye devam edin ve yol ayırımından sağa dönerek sol duvardaki asansöre ulaşın. İçeri girin ve en üste çıkın. Arkanızı dönün ve çıkıntıda günlük sayfalarını alın.

Denge Köprüsü Bulmacası

Bu, çözmek için birçok yere gitmeniz gereken oldukça uzun bir bulmaca. Öncelikle sağdaki oluğu ve soldaki raylardaki turuncu küreyi inceleyin. Küreye zoom yaparsanız onun her tarafında dört olmak üzere sekiz kısımdan oluştuğunu ve size bakan taraftaki dört kısmın üçünün tahta, birinin kristal olduğunu göreceksiniz.

Asansöre dönün ve aşağıya inin. Sağa dönün ve önceki yol ayırımından diğer yola girin. Suyun üzerinden geçtikten sonra kontrol panelinin bulunduğu küçük platforma geleceksiniz. Platforma çıkın ve sağa dönerek oluğa ve dayanak tekerine bakın. Sağa doğru zoom yaparsanız kürenin diğer tarafının dört kısmının da tahtadan oluştuğunu göreceksiniz.

Şimdi kontrol paneline bakın ve soldaki kolu çekerek platformu yükseltin. Sağdaki kolu çekince dayanak tekeri kayacak ve turuncu küre aşağı düşecek ve onu oluşun sol tarafı için karşı ağırlık olarak kullanabileceksiniz.

Soldaki kolu çekin ve aşağıya inin. Sola dönüp ilerleyin ve yolun sonundaki binaya girin. Bu odada yukarıdaki oluk dengesini kontrol eden diğer ağırlığı göreceksiniz. Buradaki ağırlıkların çoğu Saavedro tarafından yok edilmiş. Ama diğer kürenin 7 tahta ve 1 kristal parçası olduğunu biliyorsunuz. 1 kristal 4 tahta ağırlığında olduğuna göre elimizde 11 tahta kısım var demektir.

Mevcut parçalara baktığınızda tam bir eşleştirme yapamadığımızı görüyoruz. 1 metal parça 4 kristal, yani 16 tahta ağırlığına sahip ve ağırlıkta şu an 4 tahta parça bulunuyor. Buna 2 tane tahta, bir tane de metal parça ekleyin. Şu anda ağırlığımız 22 tahta oldu.

Şimdi dışarıdaki kontrollere dönün ve kolu çekerek platformu yükseltin. Hatırlarsanız Observatory'de ağırlıklarla ilgili ipuçları görmüştük. Üst kolu en sağa çekin, orta ve alttaki kollar solda kalsın. Böylece teker en sola kaya-

cak. Sağ kolu çekince köprü aktif hale geçecek ve konsol kapanacak. Buradaki altıgen sembolünün desenine ve bu desenin etrafının sarı olduğunu dikkat edin, başka bir bulmacada da bundan yararlanacağız.

Şimdi de bir sonraki bulmacaya gideceğiz. Platformu aşağı indirin ve sağdaki yoldan ilerleyerek asansörü geçin. İleride sulu bir pasaj görene kadar ilerleyin, sağdaki duvarda bir merdiven göreceksiniz. Yukarı tırmanın ve dönemeçli yolu izleyin. Sola dönüp ilerleyince kontrol paneline ulaşacaksınız. Sağa dönün ve yerdeki günlük sayfalarını alın, sonra da panelle doğru dönün. Soldaki kolu çevirerek pedestali yükseltin, böylece aşağıdaki bulmacayı daha iyi görebileceksiniz. Soldaki kolu çekin ve olanları seyredin.

Rezonans Halkaları Bulmacası

Suda gördüğümüz beş yapı da, mümkün olan beş rezonans frekansından birisini yaratıyor. Yapmanız gereken yola inip kürenin izleyeceği yol üzerindeki istasyonların frekanslarını değiştirmek. Biraz karışık bir iş, kolay anlatılmıyor gördüğünüz gibi. Neyse hemen çözüme geçelim o zaman.

Soldaki kolu çekin ve aşağıya inin. Merdivenden aşağıya inip sağa dönün ve sulu pasajdan sağa doğru dönerek tahta köprüden geçin. Soldaki duvardaki freske baktıktan sonra ilerlemeye devam edin. Sola döndüğünüzde ilk istasyonu göreceksiniz. Yol ayırma doğru yürüyün ve karşı tarafa geçin.

Birinci istasyona ulaşana kadar yürüyün. Sola gidin ve kontrol kadranına zoom yapın. Kadranı saat 10 yönüne ayarlayın ve raylara geri dönün. Sola dönün ve güç alanından geçerek yol ayırma gelin. Sağa doğru giderek sonraki istasyona ulaşın. Buradaki kadranı saat 12 yönüne ayarlayın. Tekrar yola dönün ve kürenin yolunu takip edin. Bir sonraki kadrana ulaştığınızda onu saat 2 yönüne ayarlayın. Ayarlamamız gereken iki istasyon kaldı. Bir sonraki istasyonun kadranını saat 4 yönüne ayarlayın. Son istasyondakini ise saat 6 yönüne ayarladığınızda her şeyi düzene sokmuş olacaksınız.

Artık kontrol paneline geri dönebilirsiniz. Sulu pasajı geçip merdivenlerden çıkın ve kolu çekerek yukarı çıkın. Şimdi diğer kontrol kolunu çekerek yola küreyi gönderin. Küre tüm halkalardan geçince panel kapanacak ve mavi etrafli altıgen sembolünün desenini göreceksiniz. Sol kolu çekip aşağıya inin ve çözmüş olduğunuz halka bulmacasındaki ortadaki yapıya giden yola girin.

Yol ayırımından dönün ve sağdaki raylardan ilerleyin. Bu yolu takip ettiğinizde yosun kaplı bir yere geleceksiniz. Yosunlu yere çıkın



ve sağa doğru bükülen yolu takip edin. Soldaki duvarda tahta kapıyı gördüğünüzde onu açın ve bir sonraki bulmacayla karşılaşın.

Top Yolu Bulmacası

Karşınızdaki tablanın alt gözünde üç tane kırmızı mandal bulunuyor. Bu mandalları kadrandaki uygun deliklere takarak bulmacayı çözeceksiniz. Mandallar çeşitli deliklere takıp kolu çekerek aletin çalışma mantığını anlayabilirsiniz ama ben size hemen buranın çözümünü vereyim. Mandallardan ikisini sol taraftaki kadranda saat 12 ve 2 yönündeki deliklere, diğerini ise sağ kadrandaki saat 10 yönündeki deliğe takın ve kolu çekin.

Bulmacayı çözdüğünüzde konsol kapanacak ve yeşil çevreli son altıgen sembol desenini göreceksiniz. Soldaki deri kaplı kolu çekin ve aşağı inin.

Çıkışa doğru döndüğünüzde çıkıntının üzerindeki günlük sayıların alın. Kapıdan çıkın ve sola dönerek yolu takip edin. Suların üzerinde geçin, eninde sonunda bir ip merdivenle karşılaşıp ve bölüme başladığınız noktaya ulaşacaksınız. Sağa dönerek Central Tower'ı görün ve raydaki ilk boşluğa yaklaşın. Sola dönün ve kontrol paneline bakın.

Kule Girişi Bulmacası

Central Tower'a giden ray sisteminde üç boşluk ve bunların önünde de altıgenlerden oluşan pedestaller var. Bu pedestallere doğru şifreleri girerek rayların ilgili kısımlarını düzelteceksiniz. Çözmüş olduğunuz üç bulmaca sonunda öğrendiğiniz desenleri buradaki pedestallerdeki altıgenlere basarak girmeniz gerekiyor. Desenleri not almadıysanız aşağıdaki resimlerden faydalanabilirsiniz. Şifreyi girip panelden uzaklaştığınızda rayın düzeldiğini göreceksiniz. Üç kısmı da düzelttiğinizde kuleye girebilirsiniz.

İçeri girerken önünüzde merdivenler belircek ve üst kata çıkabileceksiniz. Yukarıdaki turuncu koltuğun arkasına tıklayarak döndürün. Koltuğa oturun ve aletten Saavedro'nun mesajını alın. Yukarıya bakarak kolu çekin ve koltukla beraber kulenin en üstüne çıkın.

Ray Değiştirme Bulmacası

Önünüzdeki turuncu kontrol panelini inceleyin. Yukarıdaki renkli düğmeler adanın çeşitli bölgelerine top bırakıyorlar. Bu renkleri çözdüğünüz bulmacalarda gördüğünüz altıgenlerin çevrelerinden tanıyor sunuz. Amacınız rayın belli kısımlarını döndürerek sürekli bir yol yaratmak. Panelin etrafındaki C şeklindeki işaret o renk düğmeye bastığınızda topun raya gireceği noktayı, C işaretinden sonraki çizginin sonu ise topun Central Tower'a döneceği noktayı gösteriyor. Rayı aşağıdaki resme bakarak tamamlayın. Mavi düğmeye bastığınızda göreceklelerinden oldukça etkileneceksiniz.

Yolculuk sona erdiğinde Amateria Sembolü'nü alacaksınız. Aşağıya bakın ve J'nanın bağlantı kitabını açıp panele tıklayarak Observatory'e geri dönün. Sembolü masada kullandığınızda Saavedro'nun mesajını alacaksınız ve bağlantı kitabının bulunduğu kafes açılacak, yine de hala ona yetişemiyorsunuz. Observatory'den çıkın ve Edanna kulesine doğru giderek maceranızı devam edin.



Edanna : Doğa Çağı

Edanna'ya üç katlı dev bir ağacın orta katında başlıyorsunuz. Gördüğünüz büyük bitkiyi inceleyin. Bu bitkilerin ismi Lens Blossom, bunları bir dürbün gibi kullanarak adanın çeşitli kısımlarını ve sarmaşıklardaki J'nanın bağlantı kitabını görebilirsiniz. Şimdi buradan ayrılın ve uzaktaki spiral bitkiye doğru gidin. Corkscrew Cattail bitkisini bir yürüyen merdiven olarak kullanacaksınız, üzerine basın ve üst kata çıkın.

Üst kata ulaştığınızda Cattail'den çıkan dallara dikkat edin, bunu ileride ipucu olarak kullanacağız. Yokuştan çıkarak Lens Blossom'a ulaşın. Büyük bir kuş bu bölgeye doğru uçacak ve yarığın diğer tarafındaki yuvasına konacak. Lens'ten baktığınızda kuşun yavru-



ⓘ Bütün işaretleri ayarladığınızda bu Voltaic Age'e giden kitabın olduğu kapıdaki prizmada bitiyor.

sunu beslediğini göreceksiniz. J'nanın kitabı ve Doğa Sembolü bu yuvanın altında bulunuyor, yani bu bölümde yuvaya ulaşmaya çalışacaksınız. Yokuştan aşağı inin ve soldaki yamaçtaki açıklıktan geçin.

Sola dönün ve soldaki sıvı dolu kabuğun yanından geçen yolu takip edin. Bu kabuğa dokunduğunuzda yakındaki Corkscrew bitkisine dikkat edin. Sağdaki yolu takip ettiğinizde sağ tarafında palmye ağaçları olan bir yere ulaşacaksınız. Ağaçların karşı tarafındaki gölgede Aurora Blossom isimli bitki var, bu da aynı Lens Blossom gibi ama aynı zamanda ışığı yansıtıyor.

Palmyelerin tabanına gidin ve ortadaki soğana dokunun, böylece güneş Aurora Blossom'a ulaşacak. Bu arada saklı duran J'nanın bağlantı kitabını da fark edeceksiniz. Bu kitap sizi J'nanın'deki Edanna kulesine gönderiyor. Aurora'ya geri dönün ve güneş ışığıyla buraya gelirken yanından geçtiğiniz Quaffler Fig kabuğunu aynı hizaya getirin. Kabuk açılacak ve

ⓘ Altıgen kodları buraya girip, kulelerin açılmasını sağlıyorsunuz.





7 Meyvayı yakından inceleyin. İki farklı şekilde durabiliyor.

içindeki sıvı dökülerek yeni bir Cattail bitkisinin büyümesine neden olacak. Yoldan aşağı inin ve bu bitkinin üzerine çıkarak bir alt bölgeye geçin.

Lower Ridge

Şimdi Edanna'nın içindediniz. Parıldayan mor kabuğa doğu ilerleyin ve içinde yüzen Electra Ray'e bakın. Sola dönün ve büyük sarmaşığı takip ederek mor ışıklı pasajdan geçin. Di-kenli bitkiye ulaşana kadar ilerleyin. Bu bitkiye dokunduğunuzda tübü sayesinde sıvıyı ve Electra Ray'i içine çekecek. Bu tür bitkiler sayesinde Ray'i ihtiyacınız olan yerlere götürebileceksiniz. Şimdi arkanızı dönün ve yol ayrımında sağdaki sarı pasaja geçin ve yerdeki günlük sayfalarını alın. İlerideki yarıktaki köprü oluşturan kütüğe ulaşana kadar ilerleyin. Köprüyü geçin ve yoldan devam ederek Tongue Fern'e ulaşın. Solda asılı duran soğanı bulun ve spiral kordonu çekerek yaprakların açılmasını sağlayın. Böylece bir köprü daha oluşacak. Yaprağın üzerine çıkın ve sounundaki kolu çekin. Şimdi köprüye doğru baktığınızda çok ilerden mor bir çıkıntı göreceksiniz. Kütükten oluşan köprü o çıkıntıya doğru sallanmanızı engelliyor, bu yüzden ilk olarak kütükten kurtulmamız lazım. Şimdi sallanarak karşı çıkıntıya geçin, buradaki Squee yuvasını, tuzağı ve vinci görmüşsünüzdür. Kolu kullanarak tuzağı yükseltin, mor meyveye dokunarak düşmesini sağlayın. Meyveye bir kez daha dokunun ve yuvadan uzaklaşmasını sağlayın. Şimdi geri dönün ve Tongue Fern'in yanına gelin. Squee'nin meyveyi yediğini göreceksiniz. Altın renkli kolu çekerek tuzağı çalıştırın. Squee kütükten geçecek ve bu sırada Bbarnacle Moss sayesinde kütükten kurtulacağız. Şimdi sarmaşıқта sallanarak karşıdaki mor çıkıntıya atlayabilirsiniz. Buradan sola dönün ve sarmaşığı çekerek bir Tongue Fern daha ortaya çıkarın, bu sizin önceki bölgeye dönmenizi sağlayacak.

Edanna Forest

Yolu takip edince ormana ulaşacaksınız. En alta ulaşırken sola dönün ve bölümün başında gördüğünüz kuşu yakalamış olan dev Venüs sinekkapan bitkisini görün. Kuşa yardım etmeniz gerektiği çok açık. Bitkinin kök sistemine bakın, ihtiyacınız olan tek şey birazcık elektrik. Sanırım Electra Ray'i kullanacağımızı anlamışsınızdır.

Geldiğiniz yere doğru dönün ve yoldan ilerlemeye başlayın. Yol sola doğru dönecek ve üçgen şeklinde bir açıklıktan okyanusa bakan bir çıkıntıya ulaşacak. Tekrar sola dönün ve sarı ışıklarla gösterilen çıkıntıyı takip edin. Karanlık yoldan inmeye devam edin, sonunda bir duvar freskinin yanında boş bir incir kabuğuna ulaşacaksınız. Kabuğa dokunduğunuzda tekrar emme işlemi başlayacak ve Electra Ray buraya gelecek. Duvar freskini inceledikten sonra arkanızı dönün ve Venüs bitkisinin dikenli köklerine bakın. Onlara doğru gidince yolun ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Bu yol ayrımindan sürekli olarak kavşak diye bahsedeceğim, çünkü bir iki kez buraya gelmemiz gerekecek. Başka yollarla karıştırmayın. İlk olarak kavşaktan sola gidin.

Yolu izlediğinizde başka bir boş kabuğa ulaşacaksınız. Kabuğa dokunduğunuzda Electra Ray bu kabuğun içine çekilecek. Dikkat ettiyseniz bu kabuk Venüs'ün köklerinin geçtiği bir bölümün üzerinde duruyor. Yapmamız gereken kabuğu patlatmak ve sıvının aşağı boşalmasını sağlamak. Kavşağa geri dönün ve sağdaki merdivenlerden aşağı inin. Işığı yansıtan beyaz Lambent Orchids bitkilerini görmüş olmalısınız. Her birindeki lens sayesinde ışığı istediğiniz yere yansıtılabiliyorsunuz. İlk iki bitkiyi geçin, üçüncü bitkiyi ise ikinçiyeye doğru yönlendirin. İkinci çiçeğin büyüdüğünü göreceksiniz. Şimdi bu çiçeğe dönün ve onu aşağıdaki Tongue Fern'e doğru yönlendirin. Bunu doğru yaptığınızda Tongue Fern açılacak ve bir köprü oluşturacak.

Kavşağa dönün ve tekrar sola gidin. Yolun sonuna kadar ilerleyin, sola doğru ayrılan yol az önce açtığınız Tongue Fern'e doğru gidiyor ama onu şimdilik boş verin. Birkaç adım daha gittiğinizde her çağda bulacağınızı söylediğim aleti göreceksiniz. Düşmesine basın ve Saavedro'nun mesajını alın. Şimdi açılan köprüden geçebilirsiniz.

Karşıya geçtiğinizde sağa dönün ve üzerinde mantarların yetişmiş olduğu ağaçtan tırmanın. Sağa giden dalı şimdilik boşverin ve Aurora Blossom'a ulaşana kadar ilerleyin. Lensten baktığınızda görüntüyü değiştiremediğinizi fark edeceksiniz. Neyse ki zaten hedefimize doğru dönmüş durumda. Arkanızda, yukarı tarafta bir Lambent Orchid göreceksi-

niz. Onun yanına çıkın ve aşağıdaki çiçeği nişanlayın. Değişen bir şey olmadı değil mi? Çünkü ışık kaynağınız hala Tongue Fern'e çevrili durumda.

Kavşağa dönün ve merdivenlerden orkidlerin yanına inin. Son çiçeği birinciyeye nişanlayın. Şu anda ışık kaynağı Aurora Blossom'a kadar ulaşmış ve aşağıdaki kabuk açılmış olmalı. Electra Ray, Venüs bitkisinin köklerini yemeye başlayacak ve kuş serbest kalacak.

Buradan ayrılmadan önce ışığı diğer orkidde çevirmeyi unutmayın, böylece Tongue Fern tekrar karşı tarafa geçmenizi sağlayacak. Tekrar kavşağa dönün ve sol yola girerek Tongue Fern köprüsünden geçin. Sağa dönün ve kütükten geçin. Tekrar sağa dönün ve sağdaki oyun kütüğe girin. Bu pasajdan ilerlerken günlük sayfalarını almayı unutmayın. Çıkışa ulaştığınızda okyanusu göreceksiniz. Aşağı inerek asılı duran sarmaşığa gelin ve tıklayarak alt kata ulaşın.

Edanna Swamp

Mümkün olan iki yoldan sağdaki merdivenden giderseniz Jumping Dragon'a gelirsiniz ki bu da sizi bir önceki bölüme geri götürür. Şimdilik bunu yapmanız için hiçbir sebep yok. Soldaki yola girin ve mavi renkli bölgeye ulaşın.

Burası Edanna bataklığı ve biri karanlık, biri daha aydınlık olmak üzere iki kısma ayrılıyor. Kemerden geçtiğinizde sola dönün ve rampadan çıkmaya başlayın. Birkaç adım sonra solda göreceğiniz yol bataklığın aydınlık tarafına doğru gidiyor. Şimdilik onu boş verin ve rampanın sonuna doğru ilerleyin.

İlerlerken sağ tarafta büyük bir Nemel Lotus göreceksiniz. Yukarıdaki Lambent Orchid yardımıyla ışığı Nemel Lotus'un üzerindeki çiçeklere yönlendirin. Çiçeğin üreme organları açılacak, bunları böcekleri çekmek ve bitkiyi tamamen açıp içindeki meyveyi almak için kullanacaksınız. Az önce bahsettiğim pasaja geri dönün ve ilerleyerek ikinci Nemel Lotus'un olduğu yere gelin.

Bu bölge aydınlık olduğundan bitkinin üreme organlarının açık olduğunu göreceksiniz. Ayrıca çiçeğin üstünde vızıldamakta olan böcekler var, bunları diğer çiçeğe götürmemiz gerekiyor. Sağa gidin ve palmye ağacının tabanındaki soğana dokunarak çiçeğin üzerine gölge düşmesini sağlayın. Şimdi bitkinin diğer tarafına geçin, mavi köke doğru ilerlediğinizde yuvarlak bir kabuk fark edeceksiniz. Bu kabuğa dokunduğunuzda havaya sporar saçılacak.

Yine Nemel Lotus'a dönün ve altına doğru yürüyün. Soldaki en büyük mantarı ittiğinizde havaya sporar yayılacak ve böcekleri diğer

kısma doğru harekete geçecekler. Köke doğru dönün ve deliğe girin. Bu büyük oyuk kökün içinden ilerlerken yerdeki günlük sayfa larını almayı unutmayın.

Diğer taraftan çıktığınızda diğer Nemel Lotus'un içinde olduğunuzu fark edeceksiniz. İçerisi meyve dolu yukarıda da diğer çiçekten kaçırdığınız böcekler var. Dönün ve bir kez tıklayarak tırmanın, sonra da sağdaki veya soldaki saplardan birine dokununuz. Yolculuğunuz bittiğinde kendinizi kuşun yuvasında bulacaksınız. Anne kuş sizden hoşlanmadığı için buradan biran önce ayrılmalısınız. Sola dönün ve aşağıya doğru kayın. Karşınızda Nature sembolü bulunuyor. Yakındaki bağlantı kitabını kullanarak Observatory'e geri dönün.

Bu sembolü de masaya yerleştirdiğinizde kafesteki kitaba giden bir yol ortaya çıkacak ve Atrus'un oğulları için kaydettiği holografik mesajı alacaksınız. Kafese doğru gidin ve kitabı açın. Bağlantı paneline tıklayarak yolculuğunuzun son durağı olan Narayan'a ulaşın.

Narayan : Denge Çağı

Dönün ve beş çift kırmızı halıya doğru bakın. Üzerlerindeki kelimeler ve sembollere dikkat edin. Çünkü birazdan çözeceğiniz bulmaca için önem taşıyorlar. Yeşil merdivenlerden yukarı çıktığınızda çoğu kapalı olan çıkışları ve sol tarafta da mekanik bir aygıt göreceksiniz.

Sarmaşıkla örtülü olan kapıdan baktığınızda dışarıda duran hava aracını görebilirsiniz. Soldaki kapı ise buz kalkaniyla kapatılmış. Yerdeki konsola tıkladığınızda bir ses duyacaksınız ama gerçekten çalışabilmesi için gerekli olan enerjiye sahip olmadığını göreceksiniz. Dönün ve dönen merdivenlerden yukarı çıkarak güç istasyonu kulesinin tepesine çıkın. Bir adım ileri gittiğinizde Saavedro karşı kapıdan çıkacak ve sizinle konuşacak. Konuşması bittiğinde sağa dönün ve kırmızı kolu sağa doğru çevirin. Şimdi merdivenlerden aşağı inin ve ikiz konsollarla onların arasındaki düğmeye doğru bakın.

Kalkan Şifresi Bulmacası

Bu bulmaca da iki parçadan oluşuyor, sol konsolun kontrol ettiği İç Kalkan ve sağ konsolun kontrol ettiği Dış Kalkan. Ortadaki düğme gücü konsollardan birine yönlendiriyor ve ilgili kalkani açıp kapatıyor. Güç olmadığı zaman iki kalkan da açık durumda – bu ipucunun oyunun sonunda kullanacaksınız. Güç şu anda sağ konsola gidiyor, kolu sola çevirin ve sol konsola yaklaşın.

Küreye tıkladığınızda yükselecek, tekrar tıklayarak kapağını açın. Önünüzde üç çemberin içindeki yay şekillerini kullanarak her bir çağın sembolünü buraya girmeniz gerekiyor.

Elinizdeki semboller eksik olduğundan bölümün başındaki hallardan ve Atrus'un günlüğünden yararlanarak hangi parçaların eksik olduğunu bulmalısınız.

Hallardan öğrendiğinize göre Voltaic'in ilgili kelimeleri Future ve Motion, Amateria'nın kiler Force ve Change, Edanna'nınki ise Nature ve Encourage. Atrus'un günlüğünden de şu cümleleri öğreniyoruz:

Energy powers future motion.
Dynamic forces spur change.
Nature encourages mutual dependence.
Balanced systems stimulate civilization

İlk üç şifreyi çözmemize rağmen dördüncü şifrenin (yani Denge Çağı'nın) şifresindeki kelimelerden sadece Civilization'ın sembolünü hallardan öğrenebildik. Diğerlerini birazdan çözeceğiz. Neyse şimdilik bildiğiniz üç çağın sembollerini girmeye başlayın. Hangi çembere hangi çağın sembolünü girdiğiniz önemli değil, dikkat etmeniz gereken tek şey sembollerin bileşenlerini en üstten başlayarak saat yönünde girmeniz gerektiği. Resimde üç çemberi de nasıl yapacağınızı görebilirsiniz.

Şifreleri girdiğinizde kapının önündeki buz kalkani eriyecek ve uçan gemiye giden çıkıntıya ulaşabileceksiniz. Dışarı çıktığınızda ise gemiyi kullanmanızı engelleyen dev buz kalkaniyi göreceksiniz. Dış kalkani da nasıl çözeceğinizi bulmanız gerekiyor. Soldaki merdivenlerden aşağı inin.

Merdivenlerden indiğinizde sol tarafta sizi Atrus'un evine gönderecek olan Tomahna bağlantı kitabını göreceksiniz. Bu kitabı alın ama sakın kullanmayın. Saavedro'yu bulamadan Atrus'a dönerseniz oyun bitecek. Yine de önce oyununuzu kaydedip sonra neler olacağını görmek için kitabı kullanabilirsiniz.

İlerlemeye devam ettiğinizde Denge şifresinde eksik olan kelimeleri bulacağınız hallar göreceksiniz. Balance, Stimulate ve Systems için gerekli olan semboller öğrendiğinizde üst kata çıkın ve kolu sağa çevirerek sağ paneli açın. Az önce kaldırdığınız buz kalkanının tekrar çalıştığını göreceksiniz. Bu panelde tek bir çember bulunuyor, dördüncü şifrenin çemberi. Yine en üstten başlayarak saat yönünde şifreyi girin. Çemberin görüntüsü resimdeki gibi olmalıdır. Doğru yaptığınızda dış kalkan da kalkacak.

Şimdi Saavedro ortaya çıkacak ve size bir öneride bulunacak. Releeshahn kitabı karşılığında düğmeyi çevirip gemiye ulaşmasına izin vermenizi isteyecek. Bu noktada vereceğiniz karar oyunun farklı sonlarına ulaşmanızı sağlayacağından öncelikle oyunu kaydedin ve tüm sonları bir kez oynayın.



1. Kötü Son: Eğer Saavedro'nun teklifini kabul edip düğmeyi çevirirseniz gemiye binip kaçacak ve size kitabı vermeyecek.

2. Kötü Son: Saavedro'yu takip edip onunla konuşun. Eğer onu uzun süre rahatsız ederseniz kitabı fırlatacak ve size saldıracak. Eğer sizi tehdit ederken ayrılır, sonra yeniden dönerseniz sizi bir kez daha tehdit edecek. Eğer ayrılıp üçüncüye dönerseniz size saldıracak.

İyi Son: Merdivenlerden çıkın ve güç düğmesini çevirerek gücü kapatın. Böylece her iki kalkan da aktif hale geçecek ve Saavedro dışarıda kısıllı kalacak. Merdivenlerden inin ve kapıdan onunla konuşun, size kitabı verecek.

Burada da verebileceğiniz iki karar var. Tomahna kitabını kullanıp Saavedro'yu buz kalkanları arasında bırakabilir veya onu kurtarabilirsiniz. Düşmenin yanına gidin ve sağa doğru çevirin (yanlış tarafa çevirirseniz iç kalkani açarsınız ve Saavedro size saldırır). Şimdi merdivenlerden çıkın ve düğmeyi çevirin. Dış kalkan kalkacak ve Saavedro size el sallayıp gözden kaybolacak.

Artık gönül rahatlığıyla Tomahna kitabını kullanabilirsiniz. Bahçeye döndüğünüzde yüzünüzü Atrus'un çalışma odasına dönün ve bir kez ilerleyin. Catherine ve Atrus ortaya çıkacak, Atrus kitabını alıp inceleyecek. İkisi de size teşekkür edecekler ve oyunun son filmi başlayacak. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



DESPERADOS

Bu yazıyı okuduğunuza göre Vahşi Batı'da zorluklarla karşılaştınız sanırım. Hiç merak etmeyin, her zaman olduğu gibi strateji rehberimiz sizi takıldığınız yerde kurtaracak. Hoş yazıyı okurken de fark edeceksiniz ama ben yine de hatırlatayım. Bu sayıdan itibaren bu tür oyunlarda kullandığımız strateji tarzımızda ufak değişiklikler yapmaya karar verdik. Bundan sonra gerekmedikçe 'şuraya git, soldaki kapıdan gir, önündekini vur, önce sağa sonra sola ilerle' türü yazılar yazmayacağım. Bunun yerine adım adım açıklamalar yerine daha fazla strateji vermeye çalışacağım. Yani bu yazıyı bölümleri harfi harfine geçmek için değil, haritalardan ve önerilerden yararlanarak kendi stratejinizi oluşturmak amacıyla kullanacaksınız. Evet bu yenilik hepimize hayırlı uğurlu olsun diyerek Desperados stratejimizi başlıyoruz.

BÖLÜM 1 : AN OLD FRIEND

Bu bölüm John'un hareketlerini öğrenmeniz için hazırlanmış oldukça kolay bir bölüm. Kısaca yapacaklarınızı özetleyeyim, Bill'i takip ederek çatınız üzerine çıkacak ve karşı bina-daki çiçekleri vurun. Silahınızı doldurduktan

Arka kapısından gireceğiniz bu ahır sayesinde dört nöbetçiyi de rahatça vurabilirsiniz.



Bölüm 2 : Southern Comfort

sonra (simgesine çift tıklayarak) tekrar Bill'i takip edip boks ringindeki adama yumruk atın. Bıçak atmaya da öğrendikten sonra balonlardan birinin ipini kesin. Bill'in kamp kurduğu yere doğru yaklaşip saati yere yerleştirin, saatin etki alanına dikkat edin, Bill'in kırmızı renk olması gerekiyor. Bill saate doğru gelince yumruğu çakın ve atı eğerleyip haritayı terk edin.

BÖLÜM 2 : SOUTHERN COMFORT

Bu bölümdeki amacımız Sam Williams'ı kurtarmak. Bunu yapmak için Sam'in baygın yattığı yerle, haritanın en sol alt köşesinde atların bulunduğu yer arasında kendinize nöbetçilerden arındırılmış, uygun bir yol yaratmanız gerekiyor. Tavsiye ettiğim yolu haritada görüyorsunuz. Haritadaki koyu kırmızı yuvarlaklar ölü nöbetçileri gösteriyor, bu sayede de kimleri öldüreceğinizi göreceksiniz. İlk olarak resimde de gördüğünüz gibi haritanın 1 nolu bölgesindeki nöbetçileri bıçağınızla öldürüp cesetleri diğer nöbetçilerin göremeyecekleri şekilde saklayın. 2'deki ahıra girip ister bıçağınızla saman balyasını kesebilir, ister

yükseklik avantajını kullanarak nöbetçileri öldürebilirsiniz. Etraf sakinleşince 3 nolu yere gidin. Buradaki saman tarlasında sürünerek ilerlediğinizde nöbetçileri sizi fark etmeyeceklerdir. Yalnız ortadaki korkuluğa pek yaklaşmayın, kargalar sizden korkup gürültü yapıyorlar. Tarlanın yanında dolaşan nöbetçiyi de öldürdükten sonra 4 nolu bölgeye doğru ilerleyin ve buradaki nöbetçiyi öldürün. 5 nolu yere ulaşın. Yine bıçak fırlatarak buradaki nöbetçiyi de öldürdüğünüzde kendinize güvenli bir yol yaratmış olacaksınız. Şimdi yine aynı yoldan Sam'in yanına dönün ve onu sırtınıza alarak tekrar aynı yolu kullanıp atların yanına ulaşın. Sam'i ayıltın ve atlara atlayıp doğruya doğru yola çıkın.

BÖLÜM 3 : SMOKE SIGNALS

Burası da Sam'in hareketlerine alışmanız için oynayacağınız bölüm. Dikkat etmeniz gereken iki şeyden biri taramalı tüfeği kullanırken vagona ateş etmek, diğeri de fitilini ateşledikten sonra fiçiden uzaklaşmak.

BÖLÜM 4 : HANG'EM HIGH

Bölüm başladığınızda 1 nolu yere gelecek olan rahibi yumrukla bayıltın ve bağlayın. Buradaki amacımız vagonu havaya uçurmadan önce mümkün olduğunca çok nöbetçiden kurtulmuş olmak. 2 nolu kayanın arkasında saklanarak gelen ilk nöbetçiyi öldürebilirsiniz. Görünmeden 3 nolu çitlerin arkasına sakla-



Bölüm 4 : Hang'em High



Stock binasının üzerinden birkaç kişiyi rahatça öldürebilirsiniz.

nin ve uygun zamanı kollayarak 4 nolu çatıda bulunan nöbetçiyi bıçak atarak öldürün, Çatıya tırmandığınızda birkaç nöbetçiyi daha buraya çekerek öldürmeniz mümkün. Şimdi isterseniz 5 nolu bölgeye giderek buradaki iki nöbetçiyi de öldürebilirsiniz. Şimdiki amacımız hem Sam, hem de John ile 6 nolu bölgeye gitmek, buradaki nöbetçiyi yine bıçak atarak hakladikten sonra Sam ile barut fişisini alın. 7 nolu evin etrafında gezinen nöbetçiyi dikkat ederek ikisiyle de 7 nolu yere ulaşın (Haritadaki yeşil çizgi Sam'in yolunu gösteriyor). Vagonun dibine barut fişisini koyun ve evin arkasına doğru ilerleyin. Fıtlı ateşleyip Sam'i evin arkasına, Cooper'ı da tam önüne yerleştirin. Patlama olunca gelecek olan nöbetçilerin menziline girmelerini bekleyin ve tabancanızla tek tek indirin. John ile 8 nolu bölgeye gidin ve ortada başka nöbet-

İşaretli gölgenin yardımıyla ufak çaplı bir katliam yaratabilirsiniz.



çi kaldıysa (ki 1 yada 2 tane kalmıştır), bıçağınızla onlardan da kurtulun. Şimdi Doc'un yanına çıkın ve ipi bıçakla kesin, John ile 9 nolu yere gidin ve şerifi yumrukla bayıltın. Doc ile eşyalanınızı alın. 4 nolu evin önünde iki tane at var, John ve Doc bunlara binsin. Sam de 3 nolu çitini baktığı evin önündeki ata binsin. Üç kişi 1 nolu yerden haritayı terk edin.

BÖLÜM 5 : DOC MCCOY'S CABIN

Doc'un hareketlerini öğreneceğiniz sıradan bir bölüm.

BÖLÜM 6 : HIGH STAKES

Artık görevler yavaş yavaş zorlaşmaya başladı. Bu bölümdeki en büyük yardımcınız haritada mavi renkle gösterilen gölge alanlar. Bu alanlardayken düşman sizi göremez. Yani kullanacağımız strateji şu: Gölge alana girip ateş edeceksiniz. Silah sesine doğru gelen düşmanları da tek tek vurup kaydedeceksiniz. Öncelikle tüm elemanlarınızla 1 nolu yere saklanın ve yaklaşan nöbetçileri öldürün. Sonra John ile 2 nolu bölgeye gidin ve az önce anlattığım taktiği kullanarak nöbetçileri üzerine çekin ve onları öldürün. Sırada 3 nolu bölge var, buradaki nöbetçiyi vurduktan sonra yere yatın ve bekleyin. Etrafta dolaşan bir sivil var ve bu sivil sizi gördüğü zaman ortalığı ayağa kaldırıyor. Sivil eve girdiğinde kapının yanında bekleyin, dışarı çıkınca yumrukla bayıltın ve kuytuya sürükleyin. Şimdi bu bölümün en zevkli yeri alan 4 nolu gölgeye gideceksiniz. Resimde de gördüğünüz gibi burası taktiğimizin doruk noktasını yaşadığımız yer. Buraya yakın olan nöbetçileri vurduktan sonra John'la gemiye doğru ilerleyin, oradaki nöbetçilere doğru ateş edin ve sizi takip etmelerini sağlayın. Yine gölgeye saklanın ve onları da öldürün. Biraz git - gel yapmanız gerekse de sonuçta 3-4 nöbetçi hariç hepsini öldürebiliyorsunuz. Şimdi Doc'u da John'un yanına götürün ve Doc'u 5 nolu odunları kullanarak gemiye çıkarın. Kate bir üst güvertede bulunuyor. Kilitli kapiya doğru ilerleyince kapılardan birindeki nöbetçi alarm verecek. Doc ile Kate'in kapisını açın. Şimdi yine John'u kullanarak aynı taktiği uygulayacak ve geminin önündeki nöbetçileri üzerine çekip öldüreceksi-





**Doc ile gaz şişerlerini aşirtma şeklinde kimse-
nin ruhu duyma-
dan atabilirsiniz.**

niz, Etraf durulunca John'u da gemiye çıkarın ve Kate'in ipini kesin. Hep beraber 1 nolu yere dönün, John ile yan taraftaki atları birer birer 1 nolu yere getirin ve herkesi atlara bindirip haritadan çıkın.

BÖLÜM 7 : A WOMAN'S WEAPONS

Kate'in hareketlerini öğrenme bölümünüz. Açıkçası Kate benim favori karakterimden biri oldu. Özellikle jartiyer numarası çok güzel :)

BÖLÜM 8 : INTO THE LION'S DEN

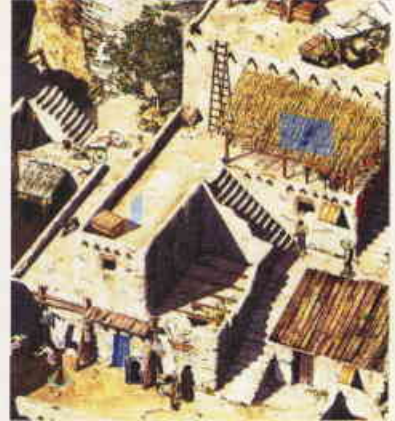
6. bölüme nazaran daha basit bir bölümle karşı karşıyayız. Neredeyse tüm bölüm boyunca tek bir taktik kullanacağız. Kate'in jartiyer numarasıyla nöbetçiyi üzerine çek, tekme atarak bayılt, John ile güvenli bir yere taşı ve Sam ile bağla. Hepsini bu kadar. Zaten Kate'in jartiyer numarasına alıştığınızda sürekli yapmaya başladığınızı göreceksiniz. Dışarıdaki nöbetçileri (at üstünde olan dahil) bu şekilde etkisiz hale getirdikten sonra kalenin sol tarafındaki yoldan devam edin. En yukarıdaki iki kişiyi bayıltmak için bir tanesine Quick Action ile tekme atmaya ayarlayın, diğerine tekme attığınız anda Space tuşuna basarak diğerine de tekme basın (Quick Action'lar hakkında bilgiyi oyundaki ipuçlarından alabilirsiniz). Şimdi içeride de aynı taktiği kullanarak neredeyse tüm nöbetçilerden kurtulmanız mümkün. Bir iki istisnayı da şimdi anlatacağım zaten. Doc'u resimde gördüğünüz yere getirin ve orada bekleyen iki nö-



Sanchez'i bayılttıktan sonra yolu Doc ile temizleyeceksiniz.

yüklemeniz gerekebilir. John'a Quick Action vererek avizeye ateş etmesini gösterin. Kapının ağızına geldiğiniz anda Space tuşuna basın, iyi bir zamanlamayla iki nöbetçiden de kurtulacaksınız. Eğer bu zor geldiyse Doc'un sniper kurşunlarıyla (sanırım TNT'yi bulduğunuz yerde bunlardan da vardı) da avizeyi vurmayı deneyebilirsiniz. Tüm nöbetçileri bayılttığınızda bölüm bitecek.

Sanchez'e kestirmeden ulaşmak için bu alt kapıdan girip, üst kapıdan çıkın.



Önce yılan sayesinde bayıltın, sonra da bıçaklayın.





Bölüm 11 : Ambush In Snake Pass

BÖLÜM 9 : LIKE A THIEF IN THE NIGHT

Bu bölümde oldukça dikkatli olmalısınız çünkü çıkaracağınız en ufak bir ses bölümün başarısız olmasına yol açıyor. Bölüm boyunca her zaman yürüyün, sakın koşmayın. İlk olarak nehrin size yakın olan yakasındaki nöbetçileri öldürmelisiniz, burada birkaç deneme yapmanız gerekebilir çünkü diğerleri öldürdüğünüz nöbetçiyi başka yere sürükleseniz bile orada olmadığını fark edebiliyorlar. Yani bölümün başında hızlı davranmalısınız. İlk bölgeyi temizledikten sonra Kate ve John ile ikinci nehre gidin ve nehrin size yakın tarafına Kate ile iskambil atın. Nöbetçi kartı görüp de geldiği zaman bıçak atarak öldürün ve gizleyin. Şansınız yaver giderse kartı bir nöbetçi daha göreceksiniz ve o da aynı kaderi paylaşacak. Şimdi nehrin karşı kıyısına kart atın, bir kart da nehrin size yakın kıyısında olsun. Gelen nöbetçilerden yine kurtulun. Bu bölümde en dikkat etmeniz gereken adamlar mavi elbiseli şişko olanlar. Bunlar hemen paniğe kapılıp kaçıyorlar ve bölüm başarısız oluyor. Kate'in bacakları ve John'un bıçağı yardımıyla yolunuzu temizleyin ve kampın olduğu açıklığa ulaşın. Burada ilk olarak John ile sola kıvrılıp yoldaki tek nöbetçiyi öldürün, sonra da tüm elemanlarınızı harita-

nın en sol üstündeki vadiye götürün. Şimdi John ile nöbetçilere dikkat ederek ahıra girin ve çitlerde aslı duran eğeri atlara geçirin. Atları tek tek ahırdan çıkarın ve vadiye götürün. Götürdüğünüz eğeri üç ata elemanlarınızı bindirin. Dördüncü atı ahırdan çıkarırken, eğersiz olan bir atı da ata bağlayarak çıkarın (atın üzerindeyken eğersiz bir ata tıklarsanız sizi takip eder). Vadiye götürdüğünüz eğersiz atları, eğeri atların üzerindeki adamlarını kullanarak bağlayın. Tüm atları vadiye soktuktan sonra John ile sessizce kampa yaklaşın ve yine iyi bir zamanlamayla askerin ipini bıçakla kesin, onu yumrukla bayıltın ve sırtınıza alıp vadiye götürün. Kampta panik başlayacak ve kamp lideri durumu Sanchez'e haber vermeye gidecek, siz de peşinden...

BÖLÜM 10 : LULLABY FOR FOUR ACES

Bölümün başlar başlamaz ekranın alt tarafından nöbetçilere görünmeden ilerleyin ve en sağdaki Doc ile sniper kullanarak öldürün. Cooper ile sağdaki kayalardan tırmanın ve kalenin içine girin. Etrafta uyuklayan birçok nöbetçi var, yani burada da pek koşmamanız gerekiyor yoksa onları uyandırırınız. Ayaktaki nöbetçileri bıçak fırlatarak, uyuyanları da doğrudan bıçaklayarak öldürün ve en kısa yoldan ana kapıya ulaşın. Kapıyı açtığına göre artık tüm elemanlarınızı içeri sokabilirsiniz. Herkes içeri girince Sam ile kapıya bir yılan bırakın, bölümün sonunda bunun büyük faydasını göreceksiniz. İçerideki tüm nöbetçileri öldürmenize gerek yok, amacınız sol taraftaki merdivenlerden ve binalardan çıkarak kalenin en üstüne ulaşmak. O yüzden size sorun çıkarabilecek olan nöbetçileri öldürseniz yeter. Birçoğu Kate'in jartiyer numarasını yuttacaktır ama burada dikkat etmeniz gereken bir önemli nokta bazı nöbetçilerin diğerlerinin

Snake Pass bölgesinde bir adet toplu mezar ortaya çıkarıldı.



Bölüm 12 : Escape from El Paso

yokluğunu fark edebilmeleri. Yani sık sık oyunu kaydedin ve yanlış bir şey yaparsanız o nöbetçi için farklı bir taktik geliştirin. Uygun bir anda John ile resimdeki binanın alt kapısından girin ve üst kapıdan çıkın. Yukarıda oturan üç gringo sizi görmüyorlar, merdivenden onların yanına çıkın. Yine tahta merdivenden bir üst kata çıkın. Şimdi Kate, Sam ve Doc'u da bu kata çıkarın. Şimdi Sanchez'in katına tahta merdiveni kullanarak çıkmaya kalkarsanız içerideki nöbetçi duyup dışarı çıkıyor. Nöbetçi sizi duyduğu an John ile koşup yumruğu çakmalısınız. Eğer yeterince hızlı olamıyorsanız Sanchez'in kapısına giden arka yolu kullanın. Doc ile merdivenlerden çıkmaya başlayın. Nöbetçi dışarı çıktığında kapının sağında sakladığınız John ile vurun yumruğu. Şimdi sıra Sanchez'de. Önce Doc ile kapının kilidini açın. Şimdi Kate'le kapının önünde bekleyin ve Sanchez kapıya yaklaştığında koşup tekme basın ve Sam ile ellerini bağlayın (burada da birkaç deneme yapmanız gerekebilir). Sanchez'i ele geçirdiğinizde bir sürprizle karşılaşacaksınız, yaklaşık 15 atlı kaleye gelecek ama kapı önüne koyduğunuz yılan sayesinde atlar şaha **Sam'i bu Gatling Gun'a çıkardığınızda katliam yapabileceksiniz.**



kalkacağından hepsi teker teker bayılacak. Yılan koymasaydınız yine zorlu dakikalar sizi bekliyor olacaktı. John ile kapıya gidin ve yukarıdaki nöbetçilere dikkat ederek hepsini tek tek bıçaklayın. Hepsini öldüğünde yine Sanchez'in yanına çıkın. Sanchez'i sırtınıza aldığınızda tahta merdivenlerden inemiyorsunuz, o yüzden taş basamaklardaki nöbetçilerden de kurtulmanız lazım. Bunu da Sanchez'in odasından aldığınız gaz balonları sayesinde Doc yapacak. Nöbetçilerin buldukları yerlere yukarıdan gaz atarak bayılın. Yol serbest olunca da Sanchez'i sırtınıza alıp ana kapıya gidin.

BÖLÜM 11 : AMBUSH IN SNAKE PASS

Bu bölümde de yine önceliklerde olduğu gibi dikkat çekme yeteneklerinizi sonuna kadar kullanacaksınız. Elbette yine Kate en büyük yardımcınız olacak. Ancak bu bölümdeki bazı tipler Kate'i görünce işkileniyor ve arkadaşlarına haber veriyorlar. O yüzden sık sık kayıt yapmanızı tavsiye ederim. Öncelikle John ile haritada tırmanılabileceği gösterilen kayalara tırmanıp buradaki nöbetçileri öldürün. Sonra da John ve Kate ile 1 nolu bölgeye gidin. Buranın üst tarafını mezarlık olarak kullanacaksınız, yani öldürdüğünüz herkesi John ile buraya taşıyacaksınız. 2 nolu kısımdan itibaren Kate'in bir avantajını daha kullanmaya başlayalım bari. Kate'in silahı ile ateş ederseniz çok yakındakiler hariç kimse ateş sesini duymuyor. Bu sayede nöbetçileri birer birer üzerine çekebilirsiniz. Yine de bölümün başında jartiyer numarasıyla da bu sorunu halledebilirsiniz. Eğer öldürüp sakladığınız nöbetçiyi biri fark eder de sağda solda koşturmaya başlarsa bir süre bekleyin, eninde sonunda sakinleşiyorlar. Sürekli Kate ve John'u kullanarak 3 nolu bölgeye ulaşın. Burada yükseklik avantajını kullanarak aşağıdaki iki nöbetçiyi öldürün. Eğer isterseniz ateş

Sanchez'i hapis-hanenin kuzey batısında bulacaksınız.

edip geçitten geçen düşmanları tek tek öldürebilirsiniz. 4 nolu yere sağ salım ulaştığınızda Doc ve Sam'i de buraya getirin. Bir üst bölgede Doc için sniper kurşunları, Sam için ise TNT var. Şimdi Doc ile 5 nolu bölgedeki Gatling Gun'un yanında duran adamı sniper silahı ile vurun. Birkaç kişi gaza gelip köprüden üzerinize saldıracaklar ama onları köprüden çıkışında John ile rahatça vurabilirsiniz. Şimdi yine Doc ile mermileriniz elverdiğince yamacın kıyısında duran nöbetçileri vurun. Etraf temizlendikten sonra Sam ile yavaş yavaş köprüden karşıya geçin ve Gatling Gun'un yanına çıkarak görünürdeki (ve menzilinizdeki) tüm nöbetçileri tarayın. Diğer elemanlarınızı da karşıya geçirin ve John ve Kate ile aşağıya doğru gidip nöbetçileri vurmaya başlayın. 6 nolu bölgeye yaklaştığınızda biraz plan yapmanız gerekiyor. Burada yaklaşık 5-6 tane sabit, bir de gezinen nöbetçi var. Gezinen nöbetçi buraya bakıp arkasını döndüğü anda hemen Doc ile sol taraftaki üçüne doğru gaz bombası atın. İsterseniz nöbetçiyi bekleyip sağ taraftakilere de gaz bombası atabilir veya bu kısmı John'un bıçağına bırakabilirsiniz. Her iki durumda da bayılanları da öldürmeyi unutmayın. Şimdi tüm adamlarınızla aşağı inip atlara binin ve 6 nolu bölgenin hizasına gelince durun. 7 nolu bölgedeki vagonun içinde pusu kurmuş bir nöbetçi var. John veya Doc ile onu temizledikten sonra tekrar atınıza binip kuzeye doğru gidin. Yolu kapatmış olan kayaların önüne TNT'yi koyun ve kayalar havaya uçtuğunda açılan geçitten ilerleyerek bölümü bitirin.

BÖLÜM 12 : ESCAPE FROM EL PASO

Azıcık dikkat ederek kolayca tamamlayabileceğiniz bir bölüm. İlk olarak 1 nolu bölgedeki Sam'e ulaşacaksınız. Ona ulaşmanızı engelleyebilecek zaten üç tanecek nöbetçi bu-



Kate'in çekici giysilerini değiştirmeyi istemediğinizi biliyorum ama napalım...

lunuyor. Sam'in kontrolünü alınca onu hemen yanındaki eve sokun. Şimdi yavaşça 2 nolu bölgeye doğru ilerlemeye başlayın. Artık size vurmanız gereken tüm nöbetçileri söylemediğime dikkat etmişsinizdir. Zaten bu bölüme kadar gelebildiğinize göre artık nöbetçilere nasıl dikkat edip, nasıl sessizce öldürebileceğinizi biliyor olmalısınız. Haritadan da görebileceğiniz gibi bu sefer size sorun çıkarabilecek 6 tane nöbetçi bulunuyor. Doc'un yanına ulaştığınızda kontrolü ona geçirin ve kilisenin yan kapısını açıp Doc'u içeri sokun ve ön kapıyı içeriden açın. Şimdi Sam'i de kiliseye getirin. Kilise kulesindeki sniper kurşunlarını alın ve avludakileri bu sayede Doc ile öldürün. Rayların yakınındaki su deposunu gördünüz mü? Sam ile onun üstüne çıkın ve merdivenlerin önüne yılan bırakın. Şimdi hava ateş ettiğinizde nöbetçiler merdivenden yukarı çıkmaya çalışacak ve yılanınız onlara acımayacak. Bu işlemi etrafta nöbetçi kalmayana kadar devam ettirin, sanırım bölümdeki nöbetçilerin yarısını temizlemişsinizdir. Şimdi istasyona biraz dikkat ettiğinizde trenin orada durduğunu ve makinistin çıkıp tuvalete gittiğini göreceksiniz. John ile ondan önce tuvalete gidip bekleyin ve geldiğinde yumruğu indirin. Şimdi 3 nolu

Böylesine ağır bir heykeli yalnızca Sanchez gibi bir ayı itebilir.





bölgeye doğru gidip Kate'e ulaşın. Artık tek yapmanız gereken etrafta biraz dolaşip atları bulmak ve güneye doğru gidip bölümü bitirmek.

BÖLÜM 13 : THE WALLS OF FORTEZZA

Bu bölümün başlarında nöbetçileri sessizce öldürmeye çalışın. İlk olarak kale duvarlarının dışındaki nöbetçilerle ilgileneceğiz. Kate ile haritanın batısında devriye gezen nöbetçinin dikkatini çekin ve onu tekmeleyerek öldürün. Sonra John ile yakınında gezinen iki nöbetçiyi bıçak atarak öldürün. Şimdiki hedefimiz TNT fişisinin üzerinde oturan nöbetçiler. Bunları da bıçak atarak öldürdükten sonra dışarıda dolaşın ve kalan nöbetçileri tek tek öldürüp saklayın. Şimdi John'u tırmanabileceği duvarın önüne getirin ve Doc ile yukarıya gaz bombası atarak oradaki 3 nöbetçiyi bayıltın. John ile hemen yukarı tırmanın ve nöbetçileri bıçaklayarak öldürün ve kilere saklayın. Şimdi John ile boşluğa ateş edip hemen kilere girin. Nöbetçiler geldiğinde Doc ile bir gaz bombası daha atıp yine birkaç nöbetçi bıçaklayın :) Şimdi John ile merdivenin karanlık kısmına saklanın ve ateş edip nöbetçileri üzerinize çekerek tek tek vurun. Artık ön kapıyı havaya uçurma vakti geldi. Sam ile TNT fişisini alıp ön kapıyı yerleştirin ve etrafta zarar görecektir bir adamınız olmadığından emin olup kapıyı yok edin. Bu sırada gelen nöbetçileri yine John ile bulunduğunuz yerden öldürebilirsiniz. Şimdi Doc'u içeri sokun ve önce hücre bölgesine giden kapıyı, sonra da Sanchez'in hücresinin kapısını açın. Batıdaki duvara gidin ve Kate ile atları duvarın hemen alt tarafına getirin. İçerideki adamlarınızla atların üzerlerine atlayın ve bölümü bitirin.

BÖLÜM 14 : THEY CALLED HIM GRIZZLY

Sanchez'in alıştırtma bölümü. Oldukça basit.

BÖLÜM 15 : DANCE WITH THE DEVIL

İlk önce duvarın yanında uyulamakta olan nöbetçiyi Kate ile tekmeleyip bayıltın, Sanchez ile başladığını yere çekin, sonra da Kate ile tekmeleyerek öldürün. Şimdi amacınız Doc'un çiftlik kapısına rahatça gidebilmesini sağlamak. Bunun için Sanchez'le kapının oraya doğru gidin ve ateş edin. Ateş sesine birkaç nöbetçi daha gelecek, hemen arkanızdaki kapıya girerek saklayın. Nöbetçiler peşinizden girecekler ve Sanchez onları dışarı fırlatacak. Yerde baygın yatan nöbetçi grubunu Shotgun kullanarak öldürün. Ateş sesine yine nöbetçiler gelecek ve siz de yine aynı taktiği uygulayacaksınız. Etraf sakinleştiğinde Doc ile ana kapıyı açın ve Kate ile içeri girerek siyah giysili elemanı tekmeyle öldürün. Gaz bombalarının yanındaki jartiyer göstererek üzerinize çekip etkisiz hale getirin Doc ile bombaları ve yandaki evin çatısındaki sniper kurşunlarını alın. Etraftaki cesetleri Sanchez ile saklayın. Şimdi kontrolü John'a geçirin ve bıçağınızı konuşturmaya başlayın. Sam'in saklandığı yere doğru ilerleyin ve yolunuza çıkabilecek tüm düşmanları öldürün. Şimdi Sam'in etrafındakileri temizleyeceğiz. Tüm elemanlarınızı evin sol köşesinde saklayın, Doc ile devriye gezen nöbetçi diğerinin yanına gelince gaz bombası atın. Kate ile sağdaki elemanı tekmeleyerek öldürün. John ile cesetleri saklayın, Sanchez ile de eve girip temizleyin. Şimdi de güneydeki üç sivilin üzerinde gaz bombası atın, çünkü cesetlerden birini gördükleri anda ortalığı ayağa kaldırıyorlar. Onları da Sam ile bağladıktan sonra Kate ile bölüme başladığınız yerin yanındaki giysileri alarak giyin ve Carlos'un salonuna gidin. Çatıdaki dört nöbetçiyi Doc'un sniper kurşunlarıyla öldürün (sakın ilk olarak pembe giysiliyi vurmayın). Salonun etrafındaki nöbetçileri Sanchez ile John'un başlangıç noktasının yanındaki teki la şişesini alıp kullanarak sızdırın ve sizan nöbetçileri John ile bıçaklayın. Şimdi Carlos'un ofisini Doc ile açın ve kapının önüne Sam ile yılan bırakın. İçeri girip çıkın, gelecek olan nöbetçi yılanın kurbanı olacak. Yılanı tekrar yerleştirip merdivenlerden çıkmaya kalkınca bir nöbetçi daha yılanı yem olmak üzere gelecek. Yılanı ortadan kaldırın ve içeride kalan-



Bu Gatling Gun'lara ulaştığınızda işiniz çok kolaylaşacak.

ları da bayılttıktan sonra tüm adamlarınızla ofise girin ve Doc ile kasayı açın

BÖLÜM 16 : A FISTFUL OF DOLLARS

Bölüme başladığınızda tüm adamlarınızı hemen alt taraftaki eve saklayın. Bu bölümde de daha önceden yaptığımız gölgelerde saklanıp ateş etme, sonra da gelenleri vurma taktiğimizi kullanacağız. Saklandığınız evin yakınlarında dolaşan üç nöbetçi olacak, bunları bıçakla kesip saklayın. Kilisenin önündeki üç sivil Sanchez ile hallettikten sonra onları da kilisenin içine saklayın ve tüm adamlarınızla kiliseye girin. Şimdi dikkat ettiyseniz bankayı koruyan nöbetçiler ikililer halinde geziyorlar. Tüm bu ikilileri temizlemeniz lazım. Dördü bir araya gelince Doc ile gaz bombası atıp John ile hepsini bıçaklayın. Diğerleri cesetleri fark edip de başlarına gelince, onlara da bir gaz bombası yollayın. Şimdi oradaki herkesi bıçaklayın ve hepsini kiliseye saklayın. Kate'in yanına giden yolda önünüzde çıkan nöbetçileri temizleyin ve uygun anı kollayarak Kate'in yanında dört nöbetçi de olduğu bir an Doc ile gaz bombası atın. Bayılan nöbetçileri John ile bıçaklayın ve Kate'i Doc'un yardımıyla uyandırın. Hemen yakınlardaki bir binaya saklanın ve eğer dışarıda

Süvarilerle haydutların çatışmasının tam ortasında kalacaksınız.



şüphe içinde koşuşturan birileri varsa etrafın sakinleşmesini bekleyin. Kate ile bankaya gidin, tünelin gittiği kapının yakınlarında durunca tüm nöbetçilerin size doğru baktığını göreceksiniz. Şimdi diğer elemanlarınızla apmanız gereken kuzeydoğudaki heykelin yanına gitmek. Oraya giderken oldukça zorlanacaksınız çünkü nöbetçilerin yerleri biraz sakat. Yine de önceden öğrendiğiniz taktikleri kullanarak tüm adamlarınızla heykelin yanına gidin. Sanchez'i kullanarak heykeli itin ve tüneli ortaya çıkarın. İçeri girin ve bankadan çıkın. Doc ile gaz bombalarını alın ve kapı ağzından içeri bomba sallayın. Tekrar Kate'i uyandırın ve diğerlerini öldürün. Kasa kapısından geçin ve bir torba parayı John'a, diğer iki torbayı da Sanchez'e yükleyin. Doc ile tünelden geri çıkın ve banka kapısının önünde gezmekte olan iki nöbetçiyi gaz yardımıyla bayıltın. Tüm adamlarınızla başlangıç noktanıza geri dönün.

BÖLÜM 17 : TO THE LAST BULLET

Bu bölüm hiçbir planlama yapmanız gerekmeyen bir bölüm. Yapmanız gereken tek şey yaklaşık otuz tane düşmanla, küçük bir bölge içinde savaşmak. Amacınız bütün bu düşmanları öldürmek, yani bunun dışında sağa sola gidip bir şeyler yapmanıza gerek yok. Her zamanki taktikleri kullanın. Kate'in bacalarını, tekmesini, John'un bıçağını ve silahları. Bir önceki bölümün zorluğundan sonra sanırım biraz nefes almanız için hazırlanmış bu bölümü. En güzel taktik başladığınız yerde ağaçların altına gizlenip ateş etmek, sese gelen düşmanlar geri dönerken geride kalan iki üç kişiyi taş, bıçak, tekme gibi sessiz silahlarla haklayıp kaldırmak, sonra bir daha ateş edip bu olayı devam ettirmek.

BÖLÜM 18 : THE MAGNIFICENT SIX

Bölümün başında çok dikkatli olmalısınız. Hareket eder veya silahınızı çekerseniz hemen fark ediliyor ve ateş altında kalıyorsunuz. Burada yapmanız gereken birkaç quick action belirlemek. Cooper'a öndeki platformdaki üç kişiyi nişanlatın. Sam soldaki çatıdaki alsn, Doc ise sağdaki çatıdaki. Sanchez'e ise sağdaki sandıkların üstünde oturana nişanlatın. Artık space tuşuna basıp bir saniye içinde nasıl katliam yapılmış görebilirsiniz. Hemen tren istasyonuna saklanın ve John ile çatıdaki diğer elemanı öldürün. Sanchez binanın içinde olduğuna göre bu avantajı kullanmalıyız. Sam'i çatıya çıkarın. John ile binadan dışarı çıkıp ateş edin ve geri kaçın. Nöbetçiler yaklaştığında Sam ile ateş edip dikkatlerini çekin, binaya girdikleri anda Sanchez onların icabına

bakacaktır. Bu taktikle mümkün olduğunca çok nöbetçiyi etkisiz hale getirin. Sanchez'le birazlık kuzeye gidin ve orada ateş ederek dışarı çıkan herkesi öldürün. Tekila şişesini ve sniper mermilerini alın. Burada ayrıca bir de eğer bulunuyor, yerini unutmayın çünkü bölümün sonunda ihtiyacınız olacak. Şimdi güneydeki Gattling Gun'ın olduğu tarafa gidin ve silaha giden yolu temizlediğiniz anda Sam'i göndererek etrafı kan gölüne çevirin (bu sırada batıdaki sivilleri vurmamaya dikkat edin). Sivillerin olduğu yerdeki nöbetçileri önce gaz bombasıyla bayıltın, sonra da John ile bıçaklayın. Şerifin etrafındakileri onlar şerifi vurmadan önce temizlemelisiniz. Bunun için Sanchez'le aralarına dalmayı deneyebilir veya Doc ile yakındaki bir evin çatısına çıkıp gaz balonu atabilirsiniz (gaz balonunu vurmak için sniper kullanmalısınız). Şimdi kuzeydeki bahsettiğim eğeri alın ve ana caddedeki atı eğerleyin. Yakinlarda eğerli başka bir at daha var. İhtiyacınız olan üçüncü at ise güneyde bulunuyor. John, Sam ve Sanchez'i atlara bindirin ve kuzeybatıya doğru yola çıkın.

BÖLÜM 19 : BLOOD MONEY

Yine 17. bölüm gibi karışık bir şey yapmanızı gerektirmeyen bir bölüm. Kamp temizlemek için ateş gücü kullanacağız, tüm adamlarınızla hemen yakınınızdaki kayanın ardına saklanın ve ateş edin. Üstünüze gelecek olan herkesi başta Sanchez'in pompalısı olmak üzere silahlarınızla öldürün. Kamptaki çadırlara Sanchez'ler girin ve dışarı attıklarını da öldürün, Gattling Gun'ların yakınlarındaki adamları da havaya ateş edip çadırlara çekebilir ve öldürebilirsiniz. Gattling Gun'ın başındakilerin dikkatlerini çekmeden diğer adamları da tekila şişesi ve Sanchez yardımıyla (tabii John'un bıçağının da katkısıyla) temizleyin.

Şimdi soldaki silahın başındakine bıçak, sağdakine ise taş fırlatın. Hemen silahlardan birinin başına geçin ve gördüğünüz tüm nöbetçileri öldürün. Dağa doğru ilerleyin ve oradaki silahın başında duran nöbetçiyi sessizce temizleyin. Dağdan yukarıya çıkarken sürekli olarak yukarıdakilerin dikkatini taş atarak çekebilir, sonra da onları öldürebilirsiniz. Kulübenin çatısına ulaştığınızda bölüm tamamlanacak.

BÖLÜM 20 : LITTLE CHINA GIRL

Mia'nın alıştırma bölümü, her zamanki gibi söylenenleri yapın.

BÖLÜM 21 : PIGGIES IN THE MIDDLE

Oyunun en zor görevine hoş geldiniz. John ile en yakındaki askeri öldürdükten sonra diğer adamlarınızı ahırın arkasına götürün. Diğer askeri de vurduğunuzda El Diablo'nun adamları binanın kontrolünü alacaklar. Hemen oraya bir dinamit atarak haydutları öldürün. İçeri girip bayılanları öldürün. Sanchez'le çeşitli binalara girin ve John ile adamların dikkatini çekip binalara girmelerini sağlayın. Sanchez icaplarına bakacaktır. Şimdi Mia ile batıya gidin ve oradaki fiçinin içine saklanın. Fiçiden çıkıp tam ortalarına firecracker atın ve onları kör edin. Bir tanesini borunuzu kullanarak vurun ve fiçinin içine girin. Vurulan deliye dönüp arkadaşlarını vuracak. Geri kalan adamları da John ve Sanchez ile baskın yaparak vurun. Ortam güvenli olduğunda tüm adamlarınızı avlunun sol tarafındaki eve saklayın. Sanchez ile çatıya çıkın, ateş ederek dikkat çekin ve merdivenden çıkan herkesi öldürün. Etrafta kimse kalmayana kadar bunu tekrarlayın. Güneyde kalan bölgedeki haydutları

Yetişin, Doc abiyi dövüyorlar...



da temizlediğinizde süvariler gelecek. Bunları da John veya Sanchez ile vurarak kolayca öldürebilirsiniz. Kilisenin arkasındaki süvari birliğini Mia'nın borusu sayesinde temizleyin. Şimdi Sam'le kalan askerleri tüfeğinizi kullanarak öldürün. Taşları ve dinamitleri alın. İstasyonun yanındaki atlı haydutları ve köprüdeki süvari birliğini iki dinamit kullanarak yok edebilirsiniz. Bunun için azıcık kuzeydeki toplardan sağdakini kullanan iki süvariye dinamitle öldürün. Atlı haydutlar köprüye doğru gidecekler. Şimdi köprüdeki askerlerin ortasına bir dinamit atın. İşte hepsinden kurtulduz. Grubunuzu ikiye bölün, Sam ve John ile en arkadaki vagondan trene sızın, Sanchez ve Mia ile köprünün yanındaki eve saklanın. Mia ile dışarı çıkıp istasyonun yanında savaşmakta olan askerlerden birini vurun. Asker delirecek ve arkadaşlarının çoğunu öldürecek. Mia ile de trene binin. Sanchez ile istasyonda kalan askerleri taş fırlatarak halledin ve trene binin.

BÖLÜM 22 : SHOWDONE IN DEADSTONE

Yine sadece nişan alma yeteneğinizi konuşturacağız. İlk başta biraz güneye gidip John ile evin köşesine saklanın ve havaya ateş ederek üzerinize birkaç kişi çekin. Yaklaşık 4-5 tane haydut üzerinize gelecek, onları öldürebilmek için oldukça hızlı olmalısınız. Saklandığınız evin yakınında ufak bir kulübe daha var. Şimdi John ve Sanchez'le bu evin arkasına saklanın ve yine havaya ateş ederek gelenleri tek tek haklayın. John ile etraftaki cesetleri güvenli bir yere taşıyın, Sanchez'le nöbetçilere doğru ateş edin ve evin içine girin. Peşinizden giren nöbetçiler birer birer dışarıya atılacaklar. Şimdi de Gattling Gun'ların başlarındakileri öldürmelisiniz. İlk olarak güneydekini öldürün, ona doğru bir taş atın ve Sanchez'le işi bitirin. Silahı elinize alın ve etrafta resmen bir kıyım yaratın. Artık Doc'a giderken önünüzü keşbilecek bir düşman kalmamış olmalı. Sanchez'le ahırın sol tarafına gidin ve mavi elbiseli elemanı vurun. Diğerleri de atış menziline girecekler ve siz bir bölüm partisi daha vereceksiniz. Şimdi John'la Doc'un yanına gelin. Artık Doc'u kurtardığınıza göre bölümün geri kalan kısmını Sanchez ve efindeki gattling gun ile dolaşip önünüze çıkan talihsiz elemanları öldürebilirsiniz. Adamlarınıza at bulduktan sonra kuzeydoğuya doğru gidin.

BÖLÜM 23 : AT THE GATES OF HELL

Yine bol kurşunlu bir bölüm. Artık bu tür şeylerde ustalaşmışsınızdır, ne de olsa bu bölüme kadar gelebilme hiç de kolay değil. İlk olarak Kate'i arkasındaki kapıya gönderin.

John ile Doc'u doğudaki yokuşa çıkarın ve havaya ateş edin. Gelen düşmanları haklayın. Tekrar ateş edin ve yine gelenlerin icabını görün. Şimdi yokuştan biraz daha yukarı çıkın. Sanchez, Sam ve Mia'yı yakındaki eve sokun ve Sam ile ateş edip etraftaki nöbetçileri son durakları olacak olan eve çağırın. Dışarı çıkıp bayılanları vurun, ateş sesine gelenler de aynı akıbete uğrayacaklar ne de olsa. Atların yanındaki iki kişiyi Sam ve Sanchez'le quick action vererek halledebilirsiniz. Şimdi Doc ve John ile evin yanına saklanın ve havaya ateş edip nöbetçileri üzerinize çekin. Gördüğünüz gibi sürekli aynı taktikleri kullanıyoruz aslında, yazmaya bile gerek yok. Gattling Gun'ın yanındakini Sanchez ile haklayın ve silahı yüklenip önünüze geleni vurun. Gaz bombalarıyla mağara girişinin önündekileri bayılın, Kate ile de uyumakta olan nöbetçiyi tekmeleyerek halledin. Kate'in saklanma yerinin yakınındaki ikinci gattling gun'ı alın ve mağara girişine doğru gidin. Ateş edin, dışarı çıkanları tarayın. Herkesi mağaraya getirin ve içeri girin.

BÖLÜM 24 : DEATH'S OVERTURE

Bu bölümü ayrıntılı anlatmak yerine neler yapacağınız hakkında ipuçları vereceğim. Bu bölüme ulaştığınıza göre kendi planlarınızı da rahatça yapabiliyorsunuzdur. İlk olarak silahlarınıza ulaşmanız gerekiyor. Hücre kapısını açmak için Mia'nın maymunuyla nöbetçinin dikkatini çekin ve John ile yumruğu çıkarın. Hücrede ateş ederek üzerinize adam çekebilir ve etrafı temizleyebilirsiniz. Dışarıdaki sandıkta tüm eşyalarınızı bulacaksınız. Bir sonraki odaya da yine ateş edip dikkat çekerek temizleyeceksiniz. Buradaki malları aldıktan sonra küçük bir hile yapacaksınız. Düğmeye bastığınız zaman bariyer açılıyor gördüğünüz gibi. Bariyeri açın ve bir elemanınıza bariyere basma quick action'ı verin. John ile biraz ilerleyin, perdeler açıldığında hemen geri koşun ve quick action'ı gerçekleştirip bariyeri kapatın. Bariyerin diğer tarafındaki elemanlardan birini Mia'nın borusuyla vurun, deliren eleman etrafı kan gölüne çevirecektir. Perdeli kısma geçin ve John ile gattling gun'ın başında durana adamı bıçak atarak vurun. Doc ve John'u perdelerin arkasına sakladıktan sonra Sam ile silahın kontrolünü alın ve mağaradaki elemanlardan birini yaralayın. Size gelmek için perdeli yerden geçtiği sırada John ile işi bitirin. Bu işlemi yalnızca gun'ın başındaki kalana kadar tekrarlayın, onu da Mia'nın borusuyla vurun. Eğer şanslıysanız sizin için tüm mağarayı temizleyecektir. Sanchez'in bulunduğu yerin dışındaki 3-5



Bıçak ve gaz tuzaklarından kurtulmak için bu köşeye saklanın.

adamı da öldürdükten sonra Sanchez'in arkasındaki elemanı temizlemeniz gerekiyor. Dikkatini çekmek için maymunu kullanın ve John ile öldürün. Bir sonraki kısımda pentagram şeklinde bir tuzak var. Burada bolca save/load yapın ki yanlış bir yere bastığınızda geri dönme şansınız olsun. Mia ile pentagramın ucundaki düğmeyi kullanarak tuzağı kapatın. John ile El Diablo'nun çıktığı kapının önündeki duvara tırmanın ve şeytanın kendisiyle yüzleşmeye hazır olun.

BÖLÜM 25 : INFERNO

Son bölüm olmasına rağmen pek de zor sayılmaz. Yapmanız gereken sütunların arkasına saklanmak ve El Diablo size ateş ettiği anda dışarı çıkıp ona ateş etmek. El Diablo'nun size saldırmak için kullandığı dört tuzak var. Bunları fenerleri çekerek çalıştırıyor, hangi fenerin hangi tuzağı çalıştırdığını öğrendiğinizde ise bunlardan da kurtulmak çocuk oyuncağı oluyor. En sağdaki fener odaya gaz yayıyor, resimde gördüğünüz köşe tamamen güvenli. Sağdan ikinci fener yerde gördüğünüz yarıklardan dönen bıçaklar çıkmasına neden oluyor. Yine gaz da olduğu gibi resimdeki köşede hiçbir zarar görmezsiniz. Soldan ikinci fener iki tane gattling gun'ın çalışmasına neden oluyor, ayrıca bu tuzak size en çok zarar verebilen tuzak olma özelliğini de taşıyor. Yine boşluğun en sol köşesine yapışarak veya ortadaki sandalyenin arkasına geçerek bu tuzaktan da kurtulmanız mümkün. En soldaki fener ise alev tuzağını çalıştırıyor. Bundan kurtulmak için ise güneydeki boşluğa saklanmanız gerekiyor. Zaten tuzakları bir iki kez gördükten sonra güvenli yerleri siz de fark edeceksiniz. El Diablo'ya belli bir miktar zarar verdiğinizde ikinizin de kurşunu bitecek ve El Diablo sizinle erkek erkeğe dövüşmek için aşağı inecek. Hemen merdivenlerden yukarı çıkın ve sandalyeye asılı duran bıçağınızı alın. El Diablo yanınıza geldiğinde onu bıçağınızla tanıstırın ve Desperados'u bitirin. ☺

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Geçen ay açıkladığımız Dune serisinin en son oyunu Battle for Dune'a gelenekselleşmiş bir şekilde strateji ustasıyla devam ediyoruz. Önce size madde madde genel stratejiler ve bazı ince püf noktaları anlatacağım, sonra da her ana evin her birliği hakkında ufak tanımlar ve kime karşı ne zaman kullanılacağı gibi bilgiler vericem. Buradaki bir çok stratejiyi gerek bilgisayara karşı gerekse de multiplayer oyunlarda kullanabilirsiniz. Zamanla kendinize özgü stratejiler de geliştireceksiniz ama o zamana kadar burayla ilerlemenizi tavsiye ederim dostlar. Buyrun madde madde genel stratejiler:

GENEL

• Unutmayın ki Westwood RTS'lerinin en önemli yanı en güçlü birliklerin bile genelde tüm birliklere zarar verememesi. Yani kimi birlikler binalara, kimilere araçlara, kimileri de infantry'lere zarar verecektir. Hangi birliğin hangisine spesifik olduğunu çok iyi bilmeniz ve ordunuzu buna göre kurmanız gerekir. Bilgisayara karşı oynarken unutmayın ki, her türlü birlik düşmanınız olarak çıkacaktır, o yüzden en azından 2 tane infantry'e karşı, 4 tane de zırhlı araçlara karşı birlik kurup yanında da bir tane en güçlü birliğinizden (sonic tank, deviator) koyup öyle saldırın.. Başka bir oyuncuya karşı oynarken

de mutlaka ama mutlaka scout'la keşfe çıkıp (hatta en azından bir tanesini rapip üssüne yakın bir yerlerde sabitleyerek) her daim ne yaptığını görmeye çalışın; böylece ona göre hazırlanırsınız.

• Oyun ekranının 3 boyutlu olduğunu ve bunu avantajınıza kullanabileceğinizi unutmayın. Yani yüksek yerlere (daha çok defansif amaçlı) birlikler koyarsanız, menzilleri artacak daha uzağa atabileceklerdir (Minataurs veya Kobra gibi).

• Savaş alanlarında kimi zamanlar küçük, korunmuş infantry rock'lar göreceksiniz. Buraya gelen bir çok infantry hem zırh bonusu alacaktır, hem de zırhlı araçlar tarafından



ATREIDES BİRLİKLERİ

Light Infantry

L1'nin zirhi çok hafiftir ve infantry'lere spesifik birliklerin karşısında çok ayakta duramazlar. Taşıdıkları hafif makineli tüfek de zırhlı araçlara karşı hiç bir işe yaramaz, sadece infantry'lere karşı etkilidir, ama bir tek çok az paranız ve aceleniz varsa yapın. Onun haricinde oyunun ilerlerinde falan hiç etkisini görmeyeceksiniz.

Sniper

Oyunda bulunan en uzun menzilli infantry bu. Sahip olduğu özel keskin nişancı tüfeğiyle oyundaki tüm infantry'leri en fazla iki vuruşta öldürebilirsiniz. Ayrıca unutmayın ki atış hızı çok seri değil ve en hafif zırhlı araçlar haricinde diğer araçlara karşı hiç zarar veremez. Minatour yaptığınız sürece bence hiç yapmanıza gerek yok, Minatour aynı işlemi çok daha etkili yapıyor (alan etkili).

Kindjal Infantry

K1'nin iki silahı var. Birincisi yakın silahlarda kullanmak üzere basit bir tabanca ve ikincisi yere monte edilen mortar bir top (yani diğer toplar gibi düz değil, havaya doğru ateş ediyor). K1'yi deploy ettiğinizde bu silahı kullanabilirsiniz ve hem her türlü araca hem de her türlü infantry'e karşı kullanabilirsiniz. Yavaş hareket ettiğini unutmadan saldırılarda kullanmayın. 10-15 tanesini birbirlerin çok yakın olmayacak şekilde üsünüzün önüne deploy ederseniz, gayet ucuza etkili bir defans bile kurmuş olursunuz.

Engineer

Binaları el geçirebilirsiniz, leech tohumlarını temizleyebilirsiniz ve kendi binalarınızı onarabilirsiniz. Dikkatli bir şekilde kullanırsanız, çok etkili olabilirler (bkn. önceki sayfalar)

Sand bike

Çok hızlı olmalarına rağmen zırhları çok hafif ve sadece infantry'lere karşı etkili. Hani keşif amaçlı kullanıyorsanız ama onun için de scout var, bence ilk iki bölüm haricinde hiç dokunmayın bu birliğe!

Mongoose

Sand Bike'dan daha dayanıklı ama daha yavaş. Atreides'ların yerden havaya tek zırhlı aracı. O yüzden oyunun sonuna kadar hep yanınızda bir kaç tane bulunduracaksınız. Atış hızı çok seri değil, ama unutmayın ki karaya karşı bile etkili.

Minatours

Minotaurs: Mongoose'dan daha yavaş ve yine daha dayanıklı. 4 büyük topu infantry'lere karşı aşırı ölümcül ve alan etkili. Bu da oyunun sonuna kadar kullanacağınız birliklerden, zırhlı araçlara karşı da etkili olan Minotaurus'un en büyük dezavantajı, havaya karşı hiç bir şey yapamaması ve nişan alma konusunda zayıf olması (yani hızlı bir birlik rahatlıkla minatour'un atışlarından kaçarak ona zarar verebilir (bkn. La-

Sonic Tank (zer Tank))

Atreides'ların en gelişmiş ve en güçlü silahı. Orta zırhta, hızlı ve oyundaki tüm birliklere karşı ölümcül sonik bir silah taşıyor. Unutmayın ki bu silahla hareket halinde ateşleyemezsiniz ve daha da önemlisi yolunun üzerindeki herkese zarar verir. Yani sizin birliklerinize dahil. O yüzden kesinlikle tüm saldırı ordularınızda en fazla bir tane olsun. Savunmada kullanırsanız yine 1 veya 2 tane olsun ve kesinlikle en önde dursun!..

Repair Vehicle

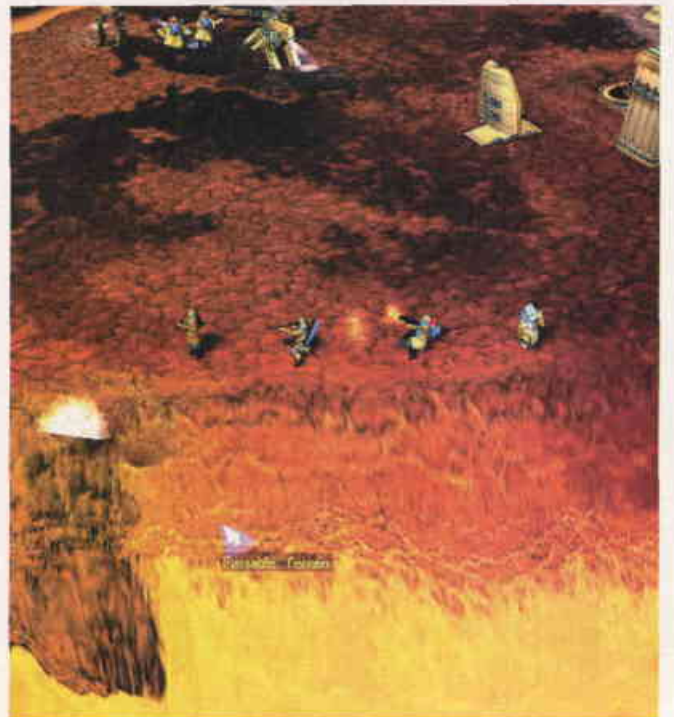
Zirhi çok hafif olmasına karşın Atreides'ların bence en önemli birliği. Her ordunuzda en az 2 ya da 3 tane bulundurun. En değerli birliklerinizi uzun yaşaması başka türlü imkansız olur. Sonic tankla kullanırken de lütfen tankın atış yönünde tamir ettirmeyin.

Ornithopter

Çok hızlı ama hafif zırhlı bir hava aracı. Taşıdığı roketlerle stratejik birliklere karşı toplu baskınlarda bulunabilirsiniz. Ama çabuk ölmesi ve mermisi bitince üsse geri dönmesi yüzünden tavsiye etmiyorum. İle de kullanırsanız defansif olarak kullanın.

Scout

Hızlı ve hareket etmediği sürece düşman birliklerine görünmez askerlerdir. Oyundaki en büyük görüş alanına sahip scout'lar üç ana evin hepsinde de varlar ve tahmin edeceğimiz gibi keşif amaçlı kullanılırlar. Her hangi bir savaş yetenekleri yoktur. Oyuna başlayınca bunlardan en az 2 tane yapın ve tüm haritayı dolaşarak her türlü stratejik noktayı belirleyin. Düşman üssünü de açıp yetrince yakınında sabitleyerek her an ne yaptığını gözlemleyin.



ezilmekten kurtulacaklardır.

- Scout'larınızı haritayı keşif amaçlı kullanabileceğiniz gibi üssünüzde görünmez birlikleri görme amaçlı defansif olarak da kullanabileceğinizi unutmayın ve her zaman üssünüzde bir ya da iki tane scout bulundurun.

- Üssünüzü kurarken çok dikkat edin, çünkü kimi bölümlerde yer bulmaktan şikayetçi olacaksınız. Taşlık alan değerli ve azdır, o yüzden binalarınızın yerleştirme planını iyi yapın. Ayrıca bilgisayara karşı oynuyorsanız ve rakibiniz Harkonnen'sa, dikkat edin çünkü süper silahını öncelikli olarak ya con.yard'a ya da refinery'inize atacaktır, o yüzden bu binaların yanına windtrap yapmayın, çok yakınında birlik (özellikle infantry) bulundurmayın.

- Eski C&C serilerinin aksine bu oyunda havayı ele geçirmek hem gereksiz hem de kolay değil. Genel olarak hava silahlarını çok zayıf bulurken, karadan havaya ateş edenleri de güçlü buldum. Dolayısıyla o kadar para harcayıp hemencecik yokolacak bir sürü uçak yapmak yerine kara birliklerinizi kuvvetlendirin 10 kat daha iyi.

- Oyun boyunca haritaya çok iyi hakim olun. Haritayı açtıkça çeşitli kalıntılar ve RA2'deki gibi sandıklar bulacaksınız. Eski kalıntıları yok edip 2000 kredi almanız mümkün, ki oyunun başında rakibinize avantaj sağlamanız açısından bu ekstradan para çok önemli. Sandıklardan ise çeşitli birlikler çıkar, bu da kimi zamanlar çok işinize yarayabilir.

- Diğer RTS'lerde en stratejik ve bir çok kişinin göz ardı ettiği olay olan "en hızlı şekilde 2. refinery'i çıkarmak bu oyunda başka bir anlam kazanıyor, çünkü iki refinery'iniz olmadan da 2 harvester'ınızı aynı anda çalıştırıp 2 refinery'iniz varmış gibi oynayabilirsiniz. Bunu için refinery'inizi upgrade etmeli ve 2. harvester için ekstra pod çıkmalısınız.

- Üç evin de oyundaki en stratejik binası tartışmasız istisnasız Starport. Olabildiğince hızlı bir şekilde çıkın ve ilk işiniz eğer ucuzsa harvester getirtmek olsun. Daha sonra ise oyu-



nun sonuna kadar devamlı olarak buraya bakıp normalden daha ucuz satılan birliklerden toplu olarak getirin (kullanmadığınız dandik birlikler istedikleri kadar ucuz olsa da getirtilmeleri gerekmez, ucuz traktör lastiği satsalar alır mısınız?).

- Bir Advanced Carryall kullanarak 1 APC ve 5 tane Engineer'i düşman üssünün yakınına indirebilir, ve en azından 1-2 binasını hızla ele geçirebilirsiniz. Binalarını ele geçirdikten sonra ya önceden yaptığınız ve hazır bekleyen bir savunma binasını hemen yanına yerleştirin ya da düşman engin'erin gelip binayı geri almasına izin vermeden satın. (bu taktiğin aynısını Ordos'ların Saboteur birliği için de kullanabilirsiniz)

- Barracks'ınıza elite bir birlik sokarsanız üretilen birlikleriniz veteran olur.

ATREIDES

- Ordularınızı kurarken dengeli olmasına dikkat edin. Sonic tank özellikle de rütbe atlamışsa aşırı kuvvetli olan ve oyundaki tüm rütbesiz birlikleri tek vuruşta yok edebilen bir silah haline geliyor, ama yolu üzerindeki herkese zarar verdiğinden. Ordularda birden fazla kullanılmasını hiç tavsiye etmiyorum, ve o zaman bile gözünüz devamlı üzerinde olmalı. Her ordunun en önünde durmalı, ama o zaman bile arkadana gelen bir saldırı karşısında çok acı çekersiniz, çünkü böyle bir durumda sonic'in ateş etmesi demek, tüm birliklerinize zarar vermesi demek. Sonic'in yanında en az 3 minatours ve 2 de moongose olsun. Eğer bunları da 2 ya da 3 repair vehic-

le 'la desteklerseniz bir çok ordu karşınızda duramaz.

- Con. Yard'ınız zarar gördüğünde undeploy edip repair vehicle'la onarabilir, böylece para vermekten kurtulabilirsiniz.
- Açıkçası süper silahı pek kullanmasanız da olur, birlikleri kaçırmaktan daha etkili bir işe yarayabilirdi. Paranızı oyun boyunca en çok üreteceğiniz birlik olan Minatours'a harcayın.
- Sakın üssünüzün ortasına süprizlere karşı defans koyim diye sonic koymayın, binalarınızı baştan kurmak zorunda kalırsınız.

ORDOS

- Saldırı timinizin en az 4-5 Lazer tank, 2 Kobara ve 1-2 Deviator'dan oluşsun. Unutmayın ki Ordos birlikleri kolay ölür ama zamanla kendilerini regeneren eden zırhlara sahiptirler ve hızlıdır. Bu özellikle lazer tankta fazlasıyla işe yarayan bir özellik ve çok etkili kullanın. Sakın odun gibi düşmana klikleyip savaş gidişatına bırakmayın, kontrol devamlı sizde olsun, lazer tanklarla vurup hemen kaçın; onları böyle oyalarken deviator'la ele geçirin.
- Orduda birden fazla deviator kullanıyorsanız sakın hepsini "ctrl" ile aynı şekilde gruplamayın, hepsini ayrı ayrı belirleyin ve ayrı yönetin.

- Özellikle Tliexu'lara karşı 10-15 tane chemical yapın ve üssünüzün önüne defans olarak yerleştirin, o böceklerin hiç şansı olmayacaktır.

- Başka oyunculara karşı oranken üssünüzün içinde bir tane deviator bulundurun ki bazı gözü açık oyuncuların yaptığı gibi üssü-



HARKONNEN BİRLİKLERİ

Light Infantry

Atreides'ların LI'sı ile hemen hemen aynıdır. Oyunun başlarında belki belki ama sonlara doğru kesinlikle beş para etmezler.



Trooper

LI'dan daha yavaşlardır ama zırhları daha kalındır. En önemlisi bir tür misil atıcı kullanarak hem havaya hem de karaya karşı etkilidirler. Özellikle karadayken zırhlı araçlara kök söktürürler. Benim tavsiyem ise üssünüzde defansif amaçla ama daha çok hava saldırılarına karşı olmak üzere en azından bir kaç tane bulundurun.



Flamethrower Infantry

Harkonnen'ların en yavaş infantry'si. Sırtlarında taşıdıkları benzinle ateş saçan FI'lar özellikle düşman askerlerin karşı çok çok etkililer. Ama yapılmasına hiç gerek yok çünkü babası Flame Tank ondan çok daha hızlı ve etkili. Yine de bedavaya falan gelirse kullanın tabii, ama yine hızı yüzünden defansif olarak.



Buzzsaw Harkonnen'ların en hızlı karar aracı olan Buzzsaw'ların iki tane ana silahı var. İlki hafif makineli tüfek ve zırhlı araçlara karşı kullanılabilir (ve pek bir etkisi olmaz); ikincisi ise tam ortasında bulunan dev bıçaklardan oluşan metal bir tekerleği. Bunla tüm spice madenlerinin olduğu toprakları ve düşman askerlerini kırım kırım kesebilirsiniz. Ama yine sadece oyunun en başına yönelik bir araç, çünkü abisi Flame Tank yine Buzzsaw'a yer vermeyecektir.



Assault tank Harkonnen'ların en standart ve oyunun başından sonuna kadar gönül rahatlığıyla kullanacağınız araçlarından biri. Zırhı orta güçlü, menzili orta uzaklıklı, atış gücü hem binalara hem de zırhlı araçlara karşı etkili ama yavaş bir tanktır bu Assault. Her ne kadar askerlere karşı pek etkili olmasa da paletlerini kullanarak her tür yürüyen canlıyı (contaminator'lar hariç) ezebilir. Silahı sabitlenmiş olduğundan hızlı birliklere karşı çok başarılı olamaz.



Flame Tank Assault'tan daha yavaş olmasına rağmen her iki yanındaki alev saçan silahları onu askerlere karşı inanılmaz etkili yapar. En büyük avantajlarından biri de silahlarını hareket ettirebilmesi ve giderken ateşleyebilmesidir. Böylece gerektiğinde iki silahını tek bir hedefe doğru yöneltilip zırhlı araçlara karşı bile etkili olabilir. Oyunun her yerinde yine gönül rahatlığıyla yapabilirsiniz, hatta şiddetle yapmanız gerekir.



Missile Tank Aynı anda 8 güdümlü roket atabilen bu tank Harkonnen'ların en güçlü ve en korkulan araçlarından biridir. Zırhı çok zayıftır ama menzili uzundur. En önemlisi ise havaya da ateş edebilir, aynı anda 8 roket oyundaki bir çok araç için ölüm demek olduğundan iyi kullanılmalıdır, çünkü tekrar silahlarını doldurması epey uzun zaman alır (projector tank'la kullanarak süper bir ikili yapabilirsiniz (hatta üçlü, dörtlü, beşli...)).



Inkvine Catapult Uzun menzilli ve zehirli maddeler atabilen bir mancınıktır kendileri. Düşman askerlerine karşı çok etkilidir ama zırhlı araçlara karşı pek bir şans yoktur. Tavsiyem üste defansif amaçlı bir kaç tane bulundurun, ama saldırılarda hiç gerek yok.



Devastator İşte Harkonnen'ların en gelişmiş ve en ilginç aracı. Aşırı yavaş ama aşırı kuvvetli ve dayanıklıdır. 2 tane plazma topuyla bir çok birliği tek atışta öldürebilir. Ayrıca karadan havaya güdümlü bir roket atarı vardır. Tüm bunlara ilaveten enerjisi azaldığında istenildiği takdirde kendini patlatıp etrafındaki tüm araç ve binalara zarar verir. Çok yavaş olmasaydı rahatlıkla kullanılırdı, ama böyle çok kullanışlı değil. Ama eğer advanced Carryall'la kullanılırsa çok ilginç sonuçlar verebilir.



Air Defence Platform Çok yavaş bir araçtır ve kolaylıkla zarar verilen bir zırha sahiptir. Sahip olduğu hareket edebilen makineli tüfeği hem havaya hem karaya zarar verebilir. Ama sonuç itibarıyla o kadar etkili değil, sırf görmek için bir tane yapıp üssünüzde defansif olarak bulundurun.



Gunship ADP'ye göre çok daha hızlılar ve Ornithoptere silahları dışında çok benziyorlar, oyun boyunca çok büyük bir önemleri yok ve hiç yapmasanız da olur.



nüzün arkasına ya da ortasına bir advanced carryall'la bırakılan devastator'lerin kurbanı olmayın!

- Süper silahı iyi bir zamanlamayla kullanırsanız çok iş yapar. O yüzden devamlı düşman askerlerinin toplu olduğu bir alan arayın. Eğer bunun size karşı yapılacağını hissediyorsanız "x" tuşunun askerleri hızlı bir şekilde dağıttığını unutmayın.

HARKONNEN

- Assault Tank'lar en çok kullandığınız araç olduğundan olabildiğince çok yapın ve yanına bir kaç Missile Tank ve infantry'lere karşı Flamer bulundurun. Flamer'ların binalara karşı da çok etkili olabildiğince unutmayın.

- Unutmayın ki Buzzsaw Leech'lere karşı çok etkilidir, ve onların spore'larına karşı da dayanıklıdır. Ayrıca Buzzsaw'larla düşman harvesterinin nerelerde çalıştığını bulup onun spice'ını üzerinde yaklaşık 10 tanesiyle dolaşarak yok edebilirsiniz, bu düşmanı parasız bırakması açısından çok etkili bir taktiktir.

- Advanced Carryall'ı kullanarak küçük bir üsse aynı anda 2, orta bir üsse 4, büyük bir üsse de 6-7 tane Devastator indirin. Bunu yapmadan önce üssü iyice keşfedip (scout'la mesela) zayıf ve savunmasız yerlerini bulun, AC'ı kullırken de çok dikkatli olun ortamda hava savunması olmasın. Ayrıca unutmayın ki bu taktik haricinde güzelim Devastator'lerinizi kullanmanız çok zor, çünkü çoookook yaşılar!!

- Gun Turret yapmayın, onun yerine Missile Tank'ı kullanın, hem ekonomik, hem hareketli, hem de elektrik emmiyor.

- Death Hand Missile bir fabrikayı tek atışta yok edebilir, dikkatli kullanın.

Alt Evler

Diğer evlere yaptığım gibi tek tek tüm birliklerini ve kimlere karşı işe yaradığını açıklamak istemedim; onun yerine bunlardan gerçekten ilginç olanlarını nasıl kullanırsanız etkili olabileceğinden bahsetmek istiyorum.

(Öncelikle skirmish ya da başka bir oyuncuya karşı oynarken 2 tane alt ev seçmek zorunda



olduğunu unutmayın)

- Kuşkusuz alt evlerin tüm birlikleri arasında ki en etkili ve en ilginç olanı Ix'lerin projection tankı. İsteddiğiniz bir birliğin bire bir kopyasını çıkartabildiğiniz bu tankın en psikopat ve dengesiz yanı bunu bedavaya ve istediğiniz kadar yapabilmemiz. Yani düşünsenize bir anda bedavaya Harkonnen Missile Tanklardan 20-30 taneye, canınız isterse 100 taneye bile sahip olabilirsiniz! Bu birlikler tek vuruşta veya herhangi bir temasta yok olmalarına rağmen, orjinal birliğin atış gücüne ve menziline ve diğer tüm özelliklerine aynen sahip. Yani bir kere bile vursanız ölmeden (hele missile tankların bir vuruşunun 8 güdümlü roket olduğunu düşünürsek) kardır. Bu birliği dikkatli kullanarak ana ordunuzun kılına bile zarar gelmeden çok zarar verebilirsiniz. Fremen, APC gibi birlikleri kopyalarken de görünmez özelliklerin de aynen geçtiğini hatırlayın. Eğer rakibiniz size karşı aynı taktikle geliyorsa, üsünüzde bir sürü scout bulundurmamayı unutmayın, çünkü sevgili, küçük, işe yaramaz gibi gözükten scout'umuz büyüü rahatlıkla bozabiliyor.

- Guild'in NIAB tankları kendilerini teleport ediyorlar ve ettiklerinden sonra da bir süre dinlenmek zorunda kalıyorlar. Bunları kullanırken sayıca çok olmalarına dikkat edin ve önce düşmanın olduğu tarafa doğru haritanın en ucuna düşmanın göremeyeceği şekilde ışınlayın, onlar orada güçlerini doldururken siz üsteki askerleri çekmek için küçük bir saldırı düzenleyin (düşman harvester'ına saldırabilirsiniz mesela), üsteki ordunun büyük bir kısmı sizinle uğraşırken arkadan ışınlanın ve düşman cücüğünü dürmenin zevkini çıkarın.

- Tleilaxu Leech'leri en çok düşman harves-

terlarında etkilidir. Çünkü Leech'in spore'unu almış bir harvester carryall tarafından taşınmıyor, bu da sizin için açık hedef haline getiriyor. Leech'le saldırdıktan sonra ölümü hızlandırmak için ekstra zarar vermeyi unutmayın. Eğer size Leech'le saldırmıyorlarsa, Atreides'larda Repair Vehicle'la tamir ederek, Ordos'larda Lazer Tankla (dikkat eğer bunu başka bir lazer tank üzerinde kullanırsanız ikisi de patlar), Harkonnen'larda ise Assault Tank'la zehirlenmiş birliğimize ateş ederek kurtulabilirsiniz. (Ama bence yine de Leech falan yapmayın, hem o kadar zarar vermiyorlar, hem kolayca ölüyorlar, hem de gereksiz para kaybı.)

- Fremen Fedaykin'leri deploy ederek Worm'leri kontrol edebilirsiniz, ayrıca unutmayın ki zarar görmüş bir Fedaykinin Worm'u kullandıktan sonra enerjisi tamlanacaktır. (unutmayın ki Fedaykin'lerin silahı sonnic tanka benzer, o yüzden yolu üzerindeki herkese zarar verir, dikkatli kullanın).

- Sardaukar askerleri infantry'lere karşı epey etkilidir, ama açıkçası o binayı yapıp o kadar para vereceğinize seçtiğiniz evin asker ve araçlarına harcama yapın daha iyi. Ayrıca Eite Sardaukar'ların tek atışta Ordos Lazer Tanklarını ve APC'leri öldürdüğünü unutmayın, iyi kullanın (ayrıca bu birlikler havaya karşı da etkilidir).

- Ix'lerin infiltrator'leri ve Tleilaxu'ların Contaminatorleri oyunda o kadar kuvvetli değil, hiç yapmasanız bile olur (ille de contaminator yapacam diye tutturacaksanız, çok sayıda yapın ve düşmanın çok fazlasını yok etmesine fırsat vermeden, hemen asker öldürerek sayılarını arttırmaya bakın, zırlı araçlar geldiğinde de özenle kaçın) ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



ORDOS BİRLİKLERİ

Chemical trooper

Kısa menzilli kimyasal gaz püskürten birliklerdir. Infantry'lere karşı bir hayli etkilidirler. Her zaman üssünüzde bir kaç tane bulundurabilirsiniz, ama ofensif amaçla kullanmak için yavaşlar..



AA Trooper

Harkonnen'ların Trooper'larına çok benzeyen AA'lar onlardan daha az güçlü ama daha hızlıdır. Roketleri güdümlü ve uzun menzillidirler. Havaya karşı da ateş edebildiklerinden 5-10 tanesini üssünüzde bulundurabilirsiniz. (infantry'lere karşı masiv etkili olan araçları da akılda bulundurup hepsini top gibi sıkı sıkıya yapışık tutmayın!).



Mortar Infantry

Bu da Atreides'ların Kindjal'ine benzer bir birliktir. Kullanılmak için deploy edilmek zorundadır. Aslında infantry'lere karşı gayet uzun da menzilli iyi bir birliktir, ama diğer araçlar varken çok kullanılmasına gerek yoktur. Yine de kullanacaksanız en az 5-10 tanesi bir arada olsun ki, etkili olabilirsiniz.



Saboteur

Binalara, askerlere ve araçlara karşı etkili intihar timleridir. Kendilerini imha ederek küçük bir menzildekileri epey zarar verirler. Ama bence özel bir taktikle kullanılmadığı sürece (bkn. önceki sayfalar) hiç kullanışlı değililer ve defansif olarak da kesinlikle kullanılmamaları gerekir. Yapmazsanız da eksikliğini hiç hissetmezsiniz.



APC Atreides APC'sinden daha hızlı ama daha az dayanıklıdır. 5 tane kadar asker taşıyabilmesine rağmen bence asıl etkili tarafı havaya karşı da atılabilen roketleridir. Üstelik Ordos'lardaki tek karadan havaya araç olduğu düşünülürse...



Dust Scout Çok hızlı ama çok dayanıksız olmakla beraber sadece infantry'lere karşı etkili bir silah taşırlar. Hızları yüzünden keşif amaçlı kullanılabilirler ve bazı kumlu alanlarda kendilerini gömerek saklayabilirler. Diğer tüm Ordos araçları gibi zırhları bittiğinde hızları inanılmaz derecede düşer.



Laser Tank İste oyundaki en stratejik birliklerden biri. Genel özelliklerine bakarsak epey hızlı, orta zırlı ve orta atış gücündüler. Taşıdıkları lazer infantry'lere karşı hiç etkili olmamasına rağmen bina ve zırlı araçlara karşı rahatlıkla kullanılabilir. En büyük özelliği olan hareket ederken atış gücü sayesinde çok iyi komuta edildiği takdirde 10 tane Minatours'u bile hiç zarar almadan yenebilirler. Oyunun en başından en sonuna kadar kullanacağınız bir birlik.



Kobra Ordos'ların en dayanıklı ve en yavaş kara aracıdır. Silahı özellikle infantry'lere karşı bir hayli etkilidir, eğer deploy ederseniz menzili epey artacaktır. Hem saldırı hem de defans timlerinde olması gerekir, çok fazla sayıda da kullanılmasına gerek yoktur. Havaya karşı savunmasızdır.



Deviator Hızlı ve hafif zırhlıdır ama dengeleri epey bozacak bir silah taşır. Hareket ederken de kullanılabileceği bu silah sayesinde rakiplerinizi kısa bir süreliğine sizin kontrolüne geçirir. Yani eğer o yeşil gazlı başanlı bir şekilde atabilirsiniz istediğiniz birlik sizin olur. Özellikle Harkonnen'larda Devastator'e karşı kullanın ve kontrolün biteceğini hissettiğinizde de patlatın. Diğer birlikleri de ele geçirin ister düşman üssüne yollayın (dikkat edin ki süresi bitmeden saldırabilisin), ister de kendi birliklerinizle ctrl'yi kullanarak öldürün (aynı şekilde düşman harvester'ını ele geçirebilirsiniz, böylece caryall'la kaçma ihtimali de olmaz ve rahatlıkla öldürürsünüz.)



Eye in the Sky Yavaş giden bir hava intihar aracı. Zarar vermek istediğiniz araç veya binanın üzerine gelip patlatabilirsiniz. Bu sırada pilotu kendini dışarı atarak yere paraşütle inecektir. Pilotu da saboteur gibi kullanabilirsiniz. Çok pahalı ve gereksiz bir birlik, uzak durun derim.



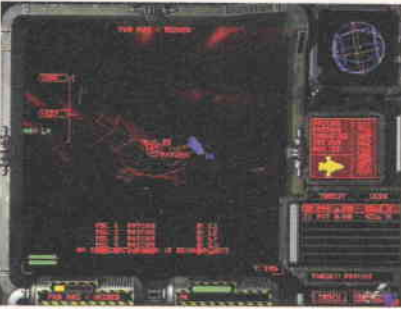
hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Independence War 2: Edge of Chaos

Önce dizin altındaki .ini dosyasını açın. Sonra developer_mode = 0 satırını developer_mode = 1 olarak değiştirin. configs klasörüne gidin ve bu satırları default.ini klasörünün altındaki chets key bölümüne yani yazıların en altına ekleyin.

| | |
|--------------------------------|----------------------|
| Pilot zarar görmez | Klavye, I, CTRL, ALT |
| 0 anki hedef yok olur | Klavye, X, CTRL, ALT |
| Oyuncu hedefteki düşmana gider | Klavye, G, CTRL, ALT |
| Oyuncu kendine zarar verir | Klavye, K, CTRL, ALT |



Echelon

Görevi otomatik olarak kazanmak için

Oyun sırasında * tuşu ile konsolu açın "sv_success 1" yazın. Tüm hedeflerinizi otomatik olarak kazanacaksınız. Görevi bitirmek için [ESC] tuşuna basın.



Anachronox

'Anachronox\anox\data\CONFIGS\Default.cfg' dosyasını herhangi bir text editörü ile açın.'set debug 0' satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin. Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

| | |
|-----------------|------------------------|
| invoke 1:86 | Hile Menüsu |
| battewin | Savaşlardan Kaçarsınız |
| noclip | No Clipping |
| exec noxdrop | Bilinmiyor |
| exec noxdrop_ai | Bilinmiyor |
| exec bed | Bilinmiyor |
| exec envshot | Bilinmiyor |



Starwars: Battle for Naboo

Options/Passcodes bölümüne gidin ve listedeki kodları girin. Kodlar kabul edildiğinde ufak bir klik sesi duyacaksınız.

| Kod | Sonuç |
|----------|------------------------------|
| JHGNRGAS | Tüm levellara girebilirsiniz |
| FMRYLDAD | Dark Side bölümü |
| EOWXZGAS | Takım fotoğrafı |
| DWVNZAR | Credits ekranını gösterir |



Pearl Harbor: Zero Hour

Ekstraları açmak için

İşte hiç aklı gelmeyecek bir hile...Görev seçim ekranında sağ tarafta arkada ufak bir uçak gibi görünen siyah gölgeye bir defa tıklayın. Böylelikle üç özel uçağı ve bir özel level'i



CHEATSTATION

Covert Ops: Nuclear Dawn (Chase The Express)

Sınırsız cephaneye: oyunu durdurup L1, L2, R1, R2, kare ve X(2) yapın. Doğru yaparsanız bir çığlık duyacaksınız. Bölüm atlama: oyunu durdurup L1, R1, X, yuvarlak ve kare yapın. Bu sayede bir sonraki bölüme geçeceksiniz.

World's Scariest Police Chases

Tüm bonuslar: ana menüde hızlıca sol, sağ, L1, R1, yuvarlak, kare, R2 ve L2 yapın. Doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız. Patrol modda tüm silahlarla beraber tüm bonuslar menüsü de açılacak.

Bölüm seçme: ana menüde aşağı, yukarı, sol, sağ, X, üç-



gen, yuvarlak ve kare yapın.

Patrol modda tüm başlama noktaları: ana menüde aşağı, yukarı, L2, L1, X, üçgen, R2 ve R1 yapın.

Tomb Raider Chronicles

Tüm eşyalar (gizler hariç), tüm silahlar, sınırsız cephaneye, ve özel seçenekler: oyun esnasında select' e basın ve inventory' de Timex-TMX üzerine gelin. L1 + L2 + R1 + R2 + aşağı + yuvarlak tuşları basılıyken üçgene basıp çıkın. Inventory' ye tekrar girdiğinizde özel ekstraları bulacaksınız. Oyundan çıkarsanız PlayStation 2' de çıkacak olan yeni Tomb Raider oyununun videosunu izleyebilirsiniz. Not: oyununuz PAL versiyon ise L1 + L2 + R1 + R2 ve aşağı yapın.

Tüm silahlar: aynı şekilde Timex-TMX üzerine gelip L1 + L2 + R1 + R2' yi basılı tutup yukarı, üçgen yapın.

Sınırsız eşya: aynı şekilde Timex-TMX üzerine gelip L1 +

Kohan: Immortal Sovereigns

Oyun sırasında ENTER tuşuna basıp aşağıdaki kodları girin

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| free gold | Altın miktarınız maksimum olur |
| hoody hoo | Tüm üretilmeye +10 verir |
| speed it up | Hızlı inşaat |
| unpleasant dreams | Kiyamet kopar |
| yeahbam | Görevi kazanırsınız |
| mass production | Bilinmiyor |
| gimmie five | Bilinmiyor |
| time flies | Bilinmiyor |
| good to go | Bilinmiyor |
| feeling fine | Bilinmiyor |
| overpopulation | Bilinmiyor |
| griff shadow | Bilinmiyor |
| faction free | Bilinmiyor |
| there is no spoon | Bilinmiyor |
| the end is near | Bilinmiyor |
| i repent | Bilinmiyor |
| endgame | Bilinmiyor |
| already | Bilinmiyor |



Vietnam 2: Special Assignment

"T" tuşuna basıp aşağıdaki kodları girebilirsiniz

| Kod | Sonuç |
|-----------------|-------------------------------|
| JohnWayne | Tanrı Modu |
| getsome | Tüm Cephaneler |
| fullmetaljacket | Tam Zırh |
| didnthurt | Tam Sağlık |
| almighty | Tüm Silahlar, Tam Sağlık/Zırh |
| onemanarmy | Tüm Silahlar |
| rocknroll | Sonsuz Cephane |
| ghost | Spectator Modu |
| retreat | Level Geçme |

Anarchy Online Cheats For PC

Birkaç ufak ipucu :

1- Mission Tokens: Bazı insanlar bunların ne işe yaradığını bilmiyorlar. Siz ilk öğrenenlerden olacağınız için onlara fark atabilirsiniz. Bu tokenları yakmanız takabiliyorsunuz, 10 adet olduklarında onlara sağ tıklayın, Oni-Tek merit haline dönüşecektir, Bu merit sizin maksimum sağlığınıza +21 ekleyecektir. Değişik sınıflarda bu hareketin değişik etkileri olabilir.

2- Heavy Grinner: Bu büyük silah 200 adete kadar mermi alabilir ve verdiği zarar çok büyüktür. Eğer pistol/firearms kullanabiliyorsanız 35 kilo olmasına karşın bu silah kullanabileceğiniz en iyi teçhizatlardan biridir.



TROPİCO

Hileyi girerken [CTRL] tuşunu basılı tutun. Eğer hileyi birden fazla kullanmak istiyorsanız [CTRL] tuşunu bırakıp tekrar basın ve kodu gene girin.

| Kod | Sonuç |
|----------|--------------------------------|
| pesos | \$20,000 para |
| contente | Mutluluk derecesini 10arttırır |
| rapido | Hızlı inşaat |



Alone in the Dark IV: The New Nightmare

Sonsuz sayıda Charm of Saving almak için

Carby olarak malikânenin lobisinden çıktıktan sonra araya bir kısa film girecektir. Filmde Edenshaw ile karşılaşacaksınız ve sonunda size bir charm of saving verecektir. Eğer film sona erdikten hemen sonra save edip sonra da yeniden yüklerseniz film yeniden başlayacaktır. Her tekrarda 4 save kazanacaksınız. Yaşasın bug !



World War 2: Normandy

Konsolu açmak için "-" tuşuna basın.

| Kod | Sonuç |
|---|-----------------------------|
| give (weapon ammo) [miktar] | Silahlar için cephane verir |
| noclip | No Clipping |
| Silah ve cephane listesi | |
| Örneğin give Colt45Ammo 100 veya give Colt45 1) | |
| Colt45, Bazooka, Rifle, Bazooka, Machinegun, | |
| Colt45Ammo, BazookaAmmo, MachineGunAmmo, | |
| Backpack, RifleAmmo, Machele, Landmine | |



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açtı deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde e harfi bulunan tuş) ya da - hilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- 2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapıyorsanız söylemiyorsanız aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
- 4- Eğer hex editörü kullanıyorsanız bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çabıyorsanız muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlemeyin.



CHEATSTATION

L2 + R1 + R2' yi basılı tutup aşağı, üçgen yapın.

Sınırsız medkit ve flare: aynı şekilde Timex-TMX üzerine gelip L1 + L2 + R1 + yukarı + yuvarlağa basılı tutup üçgene basın. Not: oyununuz PAL versiyon ise L1 + L2 + R1 + R2 basılıyken yukarı basın.

Tüm anahtarlar: aynı şekilde Timex-TMX üzerine gelip L1 + L2 + R1 + R2 + aşağıyı basılı tutup üçgene basın.

Bölüm atlama: ana menüde "New Game" üzerine gelip L1' i basılı tutarak X' e basın.

Tüm videoları izleme (PAL versiyon): ana menüde R2 + select yapın.

Black Isle level: ana menüde "New Game" üzerine gelip yukarı + L2 basılıyken X' e basın.

Russian Base level: ana menüde "New Game" üzerine gelip yukarı + L1 basılıyken X' e basın.

Tower Block level: ana menüde "New Game" üzerine gelip yukarı + R1 basılıyken X' e basın.

Rome level: ana menüde "New Game" üzerine gelip yukarı + R2 basılıyken X' e basın.

Hızlı flare: elde silah yokken Select + R1 veya R2 yapın.

MAT HOFFMAN' S PRO BMX

10x multiplier: oyunu durdurup L1' e basılı iken kare, yuvarlak(2), yuvarlak ve aşağı(2) yapın.

10x divider: oyunu durdurup L1' e basılı iken yukarı, aşağı, yukarı, yuvarlak(2) ve kare yapın.

Mükemmel balans: oyunu durdurup L1' e basılı iken kare, sol, yukarı ve sağ yapın.

Balans derecesini gösterme: oyunu durdurup L1' e basılı iken sol, yuvarlak, kare, üçgen, kare, yuvarlak ve X yapın.

Özel daima açık: oyunu durdurup L1' e basılı iken sol, aşağı, üçgen, yuvarlak, yukarı, sol, üçgen ve kare yapın.

Extra zaman: oyunu durdurup L1' e basılı iken kare, yukarı, yuvarlak ve X yapın.

Zaman yavaş aksın: oyunu durdurup



Baldur's Gate 2: Throne Of Bhaal

Oyun klasörünün altındaki "baldur.ini" dosyasını açın. ("Program Options") başlığı altına "Debug Mode=1" satırını ekleyin. Oyuna başlayın ve [Ctrl] + [Space] tuşlarına basarak konsol penceresini açın. Aşağıdaki kodları girdikten sonra [Enter] tuşuna basın. Daha sonra [Ctrl] + [Space] tuşlarına basarak konsolu kapatın. Böylelikle hile aktif olacaktır.

| Sonuç | Hile Kodu |
|---|--|
| Tüm haritayı açar | CLUAConsole:ExploreArea() |
| Oyun içi hile için kısa yol tuşlarını açar | CLUAConsole:EnableCheatKeys() |
| Seçili grup veya karakter için experience puanlarını belirler | CLUAConsole:SetCurrentXP("0-2950000") |
| Altın miktarını ayarlar | LUACConsole:AddGold("rakam") |
| Girilen noktaya teleport eder | CLUAConsole:MoveToArea("koordinat") |
| Yaratık çıkarır | CLUAConsole:CreateCreature("yaratık adı") |
| Eşya çıkarır | CLUAConsole:CreateItem("eşya adı") |
| Bir eşyadan bir sürü çıkarır | CLUAConsole:CreateItem("eşya adı","rakam") |

Oyun içi hile kısa yol tuşları

Yukarıdaki "CLUAConsole:EnableCheatKeys()" kodunu yazdıktan sonra aşağıdaki kısa yolları kullanabilirsiniz.

| Result | Keys |
|---|----------------------|
| Karakterini iyileştirir | [Ctrl] + R |
| Grubu pointerin olduğu noktaya götürür | [Ctrl] + J |
| Grubun üstündeki tüm zararlı büyüleri kaldırır ve iyileştirir | [Ctrl] + T |
| Seçili karakterini veya yaratığı öldürür | [Ctrl] + Y |
| Seçili karakterin AC sini değiştirir | [Ctrl] + I |
| Önceki seçili karakter modelini getirir | [Ctrl] + 6 |
| Seçili karakterin modelini değiştirir | [Ctrl] + 7 |
| Karakter yaratma ekranında maksimum değerleri verir | [Shift] + [Ctrl] + 8 |

Yaratık adları

Yukarıdaki "CLUAConsole:CreateCreature("yaratık adı")" kodunu yazdıktan sonra aşağıdaki kısa yolları kullanabilirsiniz.

| Yaratık | Yaratık adı |
|--------------------|-------------|
| Black Dragon | dragblac |
| Blue Salamander | icsalcol |
| Bone Golem | icbone01 |
| Demi Lich | hildemi |
| Djinni | gendji01 |
| Drow Warrior | uddrow27 |
| Elder Orb Beholder | beheld01 |
| Gauth Beholder | behgau01 |
| Giant Troll | trogj01 |



| | |
|------------------|----------|
| Greater Ghoul | ghogr01 |
| Greater Mummy | mumgre01 |
| Iron Golem | goiro01 |
| Lich | lich01 |
| Mature Vampire | vammato1 |
| Mind Flayer | mindfl01 |
| Minotaur | icmin01 |
| Mist Horror | mistho01 |
| Ogre | ogre01 |
| Orog Warrior | orc05 |
| Red Dragon | dragred |
| Silver Dragon | dragsil |
| Skeleton Warrior | skelwa01 |
| Splitter Troll | troiuo01 |
| Stone Golem | goisto01 |
| Wyvern | wyvern01 |

Eşya Adları

Yukarıdaki "CLUAConsole:CreateItem("eşya adı")" kodunu yazdıktan sonra aşağıdaki kısa yolları kullanabilirsiniz.

| Eşya | Eşya adı |
|---|----------|
| 2-Handed Sword +3 | sw2h20 |
| Abazigal's Wardstone | bazplo01 |
| Ageis Fang | ageis |
| Ammo Belt | bag03 |
| Amulet Of Cheat Speed | amu26 |
| Amulet Of The Master Harper | amu28 |
| Angurvadal +4 (Ls) | swlh60 |
| Angurvadal +5 (Ls) | swlh61 |
| Armor Of Faith +3 | chan 18 |
| Arrow +3 | arow15 |
| Asliferund's Elven Chain +5 | chan19 |
| Axe Of Unyielding +3 | axlh14 |
| Axe Of Unyielding +5 | axlh15 |
| Baalor's Claw | compon04 |
| Bag Of Plenty +1 | quiver05 |
| Bag Of Plenty +2 | quiver06 |
| Bala's Axe (Wizard Slayer) | axlh07 |
| Bard's Gloves | brac24 |
| Bastard Sword +3 | swlh72 |
| Battle Axe +3 | axlh17 |
| Big Metal Rod | secret01 |
| Big Metal Unit | secret05 |
| Bigby's Clenched Fist (Mage, 8th Level) | scrib1 |
| Bigby's Crushing Hand (Mage, 9th Level) | scrib2 |
| Blessed Bracer | brac23 |
| Blue Dragon Plate | plat20 |
| Blue Dragon Scales | compon19 |
| Bolt +3 | bolt09 |
| Bone Club +2, +3 Vs Undead | belt23 |
| Boots Of Lightning Speed | boot10 |
| Boots Of The West | misc8j |
| Bow String Of Gond | compon10 |
| Breath Potion | bazplo04 |
| Bronze Ioun Stone | helm27 |
| Bullet +3 | bul105 |
| Bullet +4 | bul106 |
| Carsomyr +6 | sw2h19 |
| Case Of Plenty +1 | quiver02 |
| Case Of Plenty +2 | quiver04 |
| Chain Mail +3 | chan07 |

| | |
|-----------------------------------|----------|
| Chain Mail +3 | chan 21 |
| Circlet Of Netheril | compon17 |
| Circlet Of Netheril | helm28 |
| Cloak Of Bravery | clck30 |
| Club +3 | belt31 |
| Club Of Detonation +3 | belt26 |
| Club Of Detonation +5 | belt27 |
| Composite Long Bow +3 | bow24 |
| Crimson Dart +3 | dart08 |
| Dagger +2 "Ixiel's Spike" | dagg23 |
| Dagger +3 | dagg24 |
| Dagger +4 "Life Stealer" | dagg20 |
| Dagger Of The Star +4 | dagg21 |
| Dagger Of The Star +5 | dagg22 |
| Dark Elven Chain | cloth |
| Darkfire Bow +4 (Sb) | bow20 |
| Darkfire Bow +5 (Sb) | bow21 |
| Darksteel Shield +4 | shld31 |
| Dawn Ring | ring38 |
| Deck Of Many Things | deck |
| Draconis' Head | bazplo02 |
| Efreeti Bottle | botsmith |
| Empty Breath Potion Flask | bazplo07 |
| Enkidu's Full Plate +3 | plat21 |
| Erinne's Sling +4 | sing08 |
| Erinne's Sling +5 | sing09 |
| Eye Of Tyr | compon02 |
| Fflar's Scabbard | compon03 |
| Firetooth +4 | xbow15 |
| Firetooth +5 | xbow16 |
| Fiail +3 | belt32 |
| Fiail Of Ages +4 | belt30c |
| Fiail Of Ages +4 | belt30d |
| Fiail Of Ages +5 | belt30 |
| Foebane +3 (Bs) | swlh62 |
| Foebane +5 (Bs) | swlh63 |
| Frag Grenade | secret03 |
| Full Plate Mail +2 | plat23 |
| Gargoyle Boots | boot12 |
| Gauntlets Of Extra Specialization | brac21 |
| Girdle Of Fire Giant Strength | belt11 |
| Golden Girdle | belt02 |
| Golden Ioun Stone | helm23 |
| Gram The Sword Of Grief +5 | sw2h17 |
| Gram The Sword Of Grief +5 | sw2h18 |
| Grand Master's Armor +6 | leat24 |
| Halberd +3 | halb12 |
| Handmaiden's Mace +2 | hloht |
| Hangard's Axe +2 | axlh08 |
| Heart Of The Damned | compon15 |
| Heartseeker +3 (Lb) | bow10 |
| Heartwood Ring | ring44 |
| Heartwood Ring | ring45 |
| Heavy X-Bow +3 | xbow17 |
| Helm Of The Rock | helm31 |
| Hindo's Doom +3 (K) | swlh70 |
| Hindu's Hand | compon07 |
| Holy Cloak | clck21 |
| Holy Symbol Of Heim | belt13 |
| Holy Symbol Of Lathandar | belt12 |
| Holy Symbol Of Talos | belt14 |
| Horn | compon12 |

| | |
|---------------------------------|----------|
| Horn | compon13 |
| Horned Helm Of The Rock | helm32 |
| Hundo's Doom +4 (K) | swlh71 |
| Improved Cloak Of Protection +2 | clck31 |
| Ixiel's Nail +4 | sper11 |
| Ixiel's Spike +6 | sper12 |
| Jester's Chain +4 | chan 10 |
| Katana +2 | swlh55 |
| Katana +2 "Malakar" | swlh45 |
| Katana +3 | swlh75 |
| Kiel's Helm | helm14 |
| Kiel's Morning Star | belt19 |
| K'logarath +4 | axlh16 |
| Laser | laser |
| Lavender Ioun Stone | helm26 |
| Light X-Bow +3 | xbow18 |
| Liquid Mercury | compon01 |
| Long Bow +3 | bow25 |
| Long Sword +2 "Varsocona" | killsw01 |
| Long Sword +3 | swlh73 |
| Mace +3 | belt33 |
| Magic Flute | brdfute |
| Maila's Soul Stone | amsoul01 |
| Montilo's Clasp | compon11 |
| Montilo's Cloak | clck32 |
| Montilo's Cloak | compon16 |
| Morningstar +3 | belt34 |
| Nymph's Tear | compon14 |
| Oaken Ring | ring43 |
| Obsidian Ioun Stone | helm24 |
| Paladin's Bracer | brac22 |
| Potion Blade | bag06 |
| Psion's Blade +5 | sw2h21 |
| Pulse Ammo | secret02 |
| Purifier +4 (Bs) | swlh64 |
| Purifier +5 (Bs) | swlh65 |
| Quarterstaff +3 | staf24 |
| Quiver Of Plenty +1 | quiver01 |
| Quiver Of Plenty +2 | quiver03 |
| Ravager +4 | halb10 |
| Ravager +6 | halb11 |
| Reversal Scroll | bazplo06 |
| Ring Of Anti-Venom | ring46 |
| Ring Of Improved Invisibility | ring42 |
| Ring Of Protection +3 | ring41 |
| Rod Of Reversal | rods06 |
| Rope | bazplo05 |
| Roranach's Horn | compon05 |
| Rune Hammer +4 | hamm10 |
| Rune Hammer +6 | hamm11 |
| Rune Of Clangeddin | compon09 |
| Scimitar +3 | swlh76 |
| Scimitar +3 "Water Edge" | swlh52 |
| Scorcher Ammo | secret04 |
| Serpent Staff +2 | staf23 |
| Shadow Thief Cloak | clck28 |
| Shakti Figurine | figure01 |
| Shapechange (Mage, 9th Level) | scri9y |
| Shield Of The Lost +2 | shld26 |
| Shield Of The Order +4 | shld32 |
| Short Bow +3 | bow26 |
| Short Sword +3 | swlh74 |

CHEATSTATION



L1'e basikken kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın.

Büyük tekerlekler: oyunu durdurup L1'e basikken aşağı, yuvarlak(2) ve aşağı yapın.

Nine: oyunu durdurup L1'e basikken yukarı, kare, X(2), aşağı ve yuvarlak yapın.

Ram Kodları

Disney's Atlantis: The Lost Empire

Sınırsız sağlık: 80096762 - 0064

80096768 - 0064

Sınırsız yaşam: 80096760 - 0063

Tüm bölümler (daha önceden save dosyanız olmalı):

80098F3C - FFFF

80098F3E - FFFF

Tüm yeşil kristaller (tüm bölümleri açmayla beraber kullanıldığında "Concept Art" ve "Model Viewer" da açılır):

8009676A - 0001

80098F40 - FFFF

Çok sayıda beyaz kristal:8009676A - 00FF

World's Scariest Police Chases

Sınırsız zaman:800456C6 - 2400

Tüm bölümler (Pursuit Mod):800FC0BA - 0014

Tüm görevler (Single M. Mod):800FC342 - 0014

Free Patrol modda tüm bölgeler:800FC340 - FFFF

Tüm bonuslar:800FC344 - FFFF

Sınırsız cephanesi:8006B454 - 2400



| | | | | | | | |
|--------------------------------|----------|----------|----------------------------------|----------|-------------------------------|----------|---|
| Short Sword Of Mask +4 | sw1h58 | 06 | Reversal scroll | 10 | Bow string of Gond | rods06 | Rod of reversal |
| Short Sword Of Mask +5 | sw1h59 | 07 | Empty breath potion flask | 11 | Montilo's clasp | scr19m | Spell strike (mage, 9th level) |
| Shuruppak's Plate | plat22 | belt02 | Golden girdle | 12 | Horn | 9y | Shapechange (mage, 9th level) |
| Silver Horned Helm | helm33 | 11 | Girdle of fire giant strength | 13 | Horn | b1 | Bigby's clenched fist (mage, 8th level) |
| Silver Ioun Stone | helm25 | 12 | Holy symbol of Lathandar | 14 | Nymph's tear | b2 | Bigby's crushing hand (mage, 9th level) |
| Skull Of The Lich | compon06 | 13 | Holy symbol of Helm | 15 | Heart of the damned | b4 | Wish (mage, 9th level) |
| Sling +3 | sling03 | 14 | Holy symbol of Talos | 16 | Montilo's cloak | secret01 | Big metal rod |
| Sling +3 | sling10 | 19 | Kiel's morning star | 17 | Circlet of Netheril | 02 | Pulse ammo |
| Soultaker Dagger | dagg10 | 23 | Bone club +2, +3 vs undead | 18 | White dragon scales | 03 | Frag grenade |
| Spear Of Withering +4 | sper10 | 26 | Club of detonation +3 | 19 | Blue dragon scales | 04 | Scorcher ammo |
| Spectral Brand +4 (S/W/N) | sw1h68 | 27 | Club of detonation +5 | dagg10 | Soultaker dagger | 05 | Big metal unit |
| Spectral Brand +5 (S/W/N) | sw1h69 | 28 | Storm Star +3 | 20 | Dagger +4 "Life Stealer" | shld26 | Shield of the Lost +2 |
| Spell Strike (Mage, 9th Level) | scr19m | 29 | Storm Star +5 | 21 | Dagger of the Star +4 | 31 | Darksteel shield +4 |
| Staff Of Command | staf09 | 30 | Flail of Ages +5 | 22 | Dagger of the Star +5 | 32 | Shield of the Order +4 |
| Staff Of The Ram +4 | aurstaf | 30C | Flail of Ages +4 | 23 | Dagger +2 "Ixil's Spike" | sling03 | Sling +3 |
| Staff Of The Ram +4 | staf21 | 30D | Flail of Ages +4 | 24 | Dagger +3 | 08 | Erinne's sling +4 |
| Staff Of The Ram +6 | staf22 | 31 | Club +3 | dart08 | Crimson dart +3 | 09 | Erinne's sling +5 |
| Starfall Ore | compon08 | 32 | Flail +3 | deck | Deck of many things | 10 | Ravager +3 |
| Storm Ring | ring37 | 33 | Mace +3 | figure01 | Shakti figurine | sper10 | Spear of withering +4 |
| Storm Star +3 | belt28 | 34 | Morningstar +3 | halb10 | Ravager +4 | 11 | Ixil's nail +4 |
| Storm Star +5 | belt29 | bol109 | Bolt +3 | 11 | Ravager +6 | 12 | Ixil's spike +6 |
| Studded Leather Of Thorns +6 | leat23 | boot10 | Boots of lightning speed | 12 | Halberd +3 | staf09 | Staff of command |
| Taralash +4 (Lb) | bow22 | 12 | Gargoyle boots | hamm10 | Rune hammer +4 | 21 | Staff of the Ram +4 |
| Taralash +5 (Lb) | bow23 | botsmith | Efreeli bottle | 11 | Rune hammer +6 | 22 | Staff of the Ram +6 |
| The Answerer +4 (Ls) | sw1h77 | bow10 | Heartseeker +3 (LB) | 12 | Warhammer +3 | 23 | Serpent staff +2 |
| Thieves' Hood | helm29 | 20 | Darkfire bow +4 (SB) | helm14 | Kiel's helm | 24 | Quarterstaff +3 |
| Thieves' Hood | helm30 | 21 | Darkfire bow +5 (SB) | 23 | Golden ioun stone | sw1h45 | Katana +2 "Malakar" |
| Tzu-Zan's Bracers | brac26 | 22 | Taralash +4 (LB) | 24 | Obsidian ioun stone | 52 | Scimitar +3 "Water Edge" |
| Usuno's Blade +4 (S/W/N) | sw1h67 | 23 | Taralash +5 (LB) | 25 | Silver ioun stone | 55 | Katana +2 |
| Wand Of Cursing | wand19 | 24 | Composite long bow +3 | 26 | Lavender ioun stone | 58 | Short sword of Mask +4 |
| Wand Of Spell Striking | wand18 | 25 | Long bow +3 | 27 | Bronze ioun stone | 59 | Short sword of Mask +5 |
| Warhammer +3 | hamm12 | 26 | Short bow +3 | 28 | Circlet of Netheril | 60 | Angurvadal +4 (LS) |
| White Dragon Scale | chan20 | brac21 | Gauntlets of extra specializaion | 29 | Thieves' hood | 61 | Angurvadal +5 (LS) |
| White Dragon Scales | compon18 | 22 | Paladin's bracer | 30 | Thieves' hood | 62 | Foebane +3 (BS) |
| Wish (Mage, 9th Level) | scrib4 | 23 | Blessed bracer | 31 | Helm of the Rock | 63 | Foebane +5 (BS) |
| Wondrous Gloves | brac25 | 24 | Bard's gloves | 32 | Horned helm of the Rock | 64 | Purifier +4 (BS) |
| Wong Fei's Ioun Stone | helm34 | 25 | Wondrous gloves | 33 | Silver horned helm | 65 | Purifier +5 (BS) |
| Yamato +4 (S/W/N) | sw1h66 | 26 | Tzu-Zan's bracers | 34 | Wong Fei's ioun stone | 66 | Yamato +4 (S/W/N) |
| Yellow Dragon Egg | bazplo03 | brdflute | Magic flute | holth | Handsmaiden's mace +2 | 67 | Usuno's blade +4 (S/W/N) |
| | | bull05 | Bullet +3 | killsw01 | Long sword +2 "Varscona" | 68 | Spectral Brand +4 (S/W/N) |
| | | 06 | Bullet +4 | laser | laser | 69 | Spectral Brand +5 (S/W/N) |
| | | chan07 | Chain mail +3 | leat23 | Studded leather of thorns +6 | 70 | Hindo's Doom +3 (K) |
| | | 10 | Jester's chain +4 | 24 | Grand Master's armor +6 | 71 | Hundo's Doom +4 (K) |
| | | 18 | Armor of Faith +3 | misc8j | Boots of the West | 72 | Bastard sword +3 |
| | | 19 | Asliferund's elven chain +5 | plat20 | Blue dragon plate | 73 | Long sword +3 |
| | | 20 | White dragon scale | 21 | Enkidu's full plate +3 | 74 | Short sword +3 |
| | | 21 | Chain mail +3 | 22 | Shuruppak's plate | 75 | Katana +3 |
| | | clck21 | Holy cloak | 23 | Full plate mail +2 | 76 | Scimitar +3 |
| | | 28 | Shadow thief cloak | quiver01 | Quiver of plenty +1 | 77 | The Answerer +4 (LS) |
| | | 30 | Cloak of bravery | 02 | Case of plenty +1 | sw2h17 | Gram the sword of grief +5 |
| | | 31 | Improved cloak of protection +2 | 03 | Quiver of plenty +2 | 18 | Gram the sword of grief +5 |
| | | 32 | Montilo's cloak | 04 | Case of plenty +2 | 19 | Carsonmyr +6 |
| | | clolth | Dark elven chain | 05 | Bag of plenty +1 | 20 | 2-handed sword +3 |
| | | compon01 | Liquid mercury | 06 | Bag of plenty +2 | 21 | Psiion's blade +5 |
| | | 02 | Eye of Tyr | ring37 | Storm ring | wand18 | Wand of spell striking |
| | | 03 | Ffiar's scabbard | 38 | Dawn ring | 19 | Wand of cursing |
| | | 04 | Baalor's claw | 41 | Ring of protection +3 | xbow15 | Firetooth +4 |
| | | 05 | Roranach's horn | 42 | Ring of improved invisibility | 16 | Firetooth +5 |
| | | 06 | Skull of the lich | 43 | Oaken ring | 17 | Heavy x-bow +3 |
| | | 07 | Hindu's hand | 44 | Heartwood ring | 18 | Light x-bow +3 |
| | | 08 | Starfall ore | 45 | Heartwood ring | | |
| | | 09 | Rune of Clangeddin | 46 | Ring of anti-venom | | |

Eğer yukarıdaki kodlar çalışmazsa aşağıdaki kodları da görebilirsiniz

| Kod | Eşya |
|----------|-----------------------------|
| ageis | Ageis Fang |
| amsoul01 | Malla's soul stone |
| amul26 | Amulet of cheetah speed |
| 28 | Amulet of the Master Harper |
| arow15 | Arrow +3 |
| aurstaf | Staff of the Ram +4 |
| ax1h07 | Bala's axe (Wizard Slayer) |
| 08 | Hangard's axe +2 |
| 14 | Axe of Unyielding +3 |
| 15 | Axe of unyielding +5 |
| 16 | K'logarath +4 |
| 17 | Battle axe +3 |
| bag03 | Ammo belt |
| 06 | Potion case |
| bazplo01 | Abazigal's wardstone |
| 02 | Draconis' head |
| 03 | Yellow dragon egg |
| 04 | Breath potion |
| 05 | Rope |



Sınırsız sağlık (düşmanlar için de geçerli):
800707E4 - 2400

Alone in the Dark: The New Nightmare

Sınırsız hayat:801450D8 - 0064



CHEATSTATION

Sınırsız Revolver mermisi:801452C8 - 000A

Sınırsız Grenade L mermisi: 80145300 - 0005

Sınırsız Barrel mermisi:801452D0 - 0009

Sınırsız Photoelectric Pulsar mermisi: 801452D8 - 000A

Sınırsız Rocket L mermisi: 801452E8 - 0003

Sınırsız Plasma Cannon mermisi:801452F8 - 0064

Roswell Conspiracies:

Aliens, Myths & Legends

Tüm bölümler (bölüm seçme ekranından çıkıp "continue" yapın. Dikkat, bu kod aktifken sekizinci bölüm yük-

lemez.):

8009DB40 - 0010

Sınırsız mermi: 800961C0 - 2400

1. bölümde sağlık için L1:

D006F512 - FBFF

800EA55A - 0064

D006F512 - FBFF

800EA55E - 0064

D006F512 - FBFF

800EA562 - 0064

Kodlarımız halis muhlis yerli üretim olup, uzman

veterinerler tarafından bizzat test edilip onaylanmış, bilahare çocuklara da denettirilmiştir. ☺

MegaEmin™ megamin@level.com.tr

donanım



17" monitörler

Sıcağın her şeye hükmettiği bir ayın donanımında tekrar buluştuk. Gerçi sürpriz olmadı, bir buçuk senedir her ay buluşmuyor muyuz?

Bakalım bu ay neler oldu. Öncelikle bir delilik krizi sonucunu geniş bir 17" monitör testi yapmaya karar verdik. Piyasadaki hemen her marka ve modeli topladık. Sonunda sizin için toplam 21 adet 17" monitörü test ettik. Ama bu kadar çok monitörün testi için çok fazla sayfa gerektiğinden bir aylığına EZ's Zone ve Teknik Servis'in bir sayfasından vaz geçmek zorunda kaldık. Gelecek ay onlara kaldığımız yerden devam edeceğiz. Bu arada sizlerden teknik servis için gelen mailler o kadar çok ki artık tek tek cevaplamamız mümkün değil. Biz yine elimizden geldiğince çok mail cevaplayacağız ancak bundan sonra seçici olmamız gerekiyor. Bu yüzden teknik servise yolladığınız mailler kısa ve öz olursa cevap şansı artacaktır. ☺

Tuğbek Ölek

haberler

sf 98

17" monitör testi

sf 100

Acer P791

ADI Microscan G700I

ADI Provista E55

ADI Microscan M700

Hitachi CM615

Iiyama VisionMaster Pro 410

LG 774FT

LG 775FT

LG 775N

LG 795FT Plus

Miro 17F95

Miro A1770F

Miro A-1795

Philips 107T

Philips 107B

Philips 107X

Sony CPD-E220E

Sony CPD-G200P

ViewSonic E70

ViewSonic E70F

ViewSonic GS773


teknik servis

sf 106

donanım pazarı

sf 107

 LEVEL HIT

 LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.



sony, pinnacle birlikteliği

DCR-TRV330 ve Studio DV çok iyi anlaşiyor

Dijital kameralar konusunda lider olan Sony ile capture kartları ve yazılımları konusunda lider olan Pinnacle'in ortaklığı sayesinde kendi filmlerinizi yaratabilirsiniz. Sony'nin düzenlediği kampanya sayesinde şu sıralar bir DCR-TRV330 alanlar Pinnacle'in Studio DV kartında sahip oluyor. Bu kart ve beraberinde gelen yazılım sayesinde çektiğiniz görüntüleri yüksek çözünürlükte kolayca bilgisayarınıza aktarmak ve

üzerlerinde oynama yapmak elinizde. Tek yapmanız gereken Studio DV ile birlikte gelen i-Link bağlantısını kullanarak görüntüleri PC'nize real-time almak. 0.8 Mega piksel çözünürlüğüne sahip olan DCR-TRV330, 25X optik ve 700X dijital zoom'a, 0 Lux gece çekim yeteneğine ve 2.5" LCD ekrana sahip. Ayrıca kamera memory stick üzerine fotoğraf da kaydedebiliyor. ☺

ati'dan üst üste teknoloji atakları

Radeon II sırtını DirectX 8.1'e veriyor ve AGP 8X geliyor!

3D Hızlandırıcılar konusunda NVIDIA'nın karşısında ayakta kalmayı başarabilen tek üretici ATI yeni ekran kartı ile GeForce 3'ü geçmeyi hedefliyor. Ancak Radeon II'nin çıkış tarihi kesinleşmediğinden, ATI şimdilik kullanılacak teknolojilerle ilgi çekmeye çalışıyor.

ATI'nin son açıkladığı teknoloji Smartshader. NVIDIA'nın GeForce 3'de ilk defa kullandığı ve DirectX 8.0 sayesinde mümkün olan Vertex ve Pixel Shader'ların gelişmiş bir versiyonu olan Smartshader, DirectX 8.1'in getireceği avantajları kullanacak. Bu avantajların başında tek düzümde 6 doku işleyebilme geliyor. GeForce 3 bir seferde 4 doku işleyebiliyordu. Bir seferde fazladan iki doku işlemek performansın daha yüksek olması anlamına geliyor.



ikinci önemli özellik Pixel Shader'larda. Daha önceki DirectX 8 ve GeForce 3 yazılımını okuduysanız oyunlardaki görsel efektlerin programlanabilir hale geldiğini ve oyun tasarımcılarının hayallerini gerçekleştirme konusunda artık daha özgür olduklarını hatırlarsınız. DirectX 8.0 ve GeForce 3'de bu konuda aksayan bir yön vardı. Bu da performans kaybı yüzünden Pixel Shader'ların bu programlanarak eklenecek olan efektler konusunda Vertex Shader'lar kadar esnek olmamasıydı. DirectX 8.1 ile birlikte bu fark ortadan kalkıyor ve bir anlamda Pixel Shader'lar gerçek anlamına kavuşuyor.

Bunların haricinde Smartshader'da DirectX 8.0'da bulunmayan başka özellikler de var. Ama bunlar her şeyi unutup heyecanlı Radeon II'nin çıkışını beklememizi gerektirmiyor. Çünkü kartın çıkış tarihi belli değil ve Radeon II ile hemen hemen aynı zamanda DirectX 8.1 destekli bir GeForce 4 ile de karşılaşabiliriz. Kaldı ki oyun geliştiricileri sadece küçük bir azınlıkta GeForce 3 olduğunun farkında olduklarından (Allah'a şükür) bu yeni teknolojileri henüz kullanıyorlar.



Belki Smartshader ile ATI, NVIDIA'nın önüne geçemeyebilir ancak AGP 8X konusunda şimdiden rakibine çalım attığı bir gerçek. NVIDIA'nın anakart çipseti pazarına girmesinin ardından iyice yaklaşan Intel ve ATI bir açıklama yaparak AGP 8X konusunda ortak çalıştıklarını duyurdular. Bu durumda NVIDIA kendi çipsetleri ile bu ikiliyi geçmezse büyük ihtimalle ilk AGP 8X anakart Intel'den ekran kartı ise ATI'dan gelecek. Heyecanlı bir kavgaya olacağı benziyor. ☺

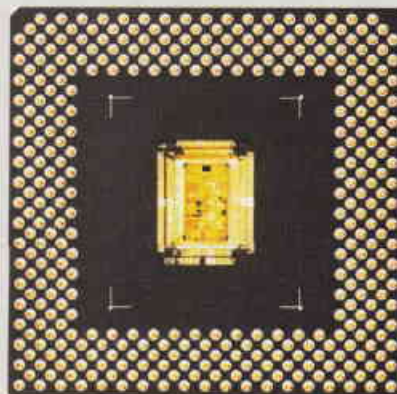
VIA'nın yeni işlemcisi

Çin ve Afrika dışına satamasa da VIA ısrarla işlemcilerini geliştirmeye ve bu pazarda tutunmaya çalışıyor. Yıl sonunda çıkacak olan yeni C4 işlemcisi 128kb L1, 256kb L2 cache'e sahip olacak ve 1.2GHz hızında piyasaya çıkacak. Ancak Intel ve AMD'nin 2GHz'e yaklaşan hızları karşısında VIA'nın pek bir şansı olmayacak gibi.

Microsoft vs SUN kavgası

Windows XP'de Java yok?

Bu ay Microsoft bir açıklama yaparak Windows XP'ye Java desteği eklemeyeceğini açıkladı. Java



apletlerine sahip web sitelerini göremememiz anlamına gelen bu karar ortalığı karıştırdı. Microsoft bu kararının sebebi olarak Java'nın kullanıcıya faydası olmayan pek çok kod içermesi ve SUN ile aralarında ki yasal sorunlar olarak açıkladı. Ancak pek çok kişi bu kararın MS'nin kendi platformu olan XML'i ön plana çıkarmak için aldığını düşünüyor. SUN ise yaptığı bir açıklama ile Microsoft'a 7 sene daha Java'yı kullanma hakkı tanıdıklarını ve bu kararın hem kullanıcıları hem de web sitesi sahiplerini zor durumda bırakacağını söyledi. Ayrıca SUN Windows için Java desteğini download edilebilir olarak sunacağını açıkladı.

güle güle pentium III

İşlemci dünyasından bir yıldız daha kayıyor

Pentium 4'ün gelişinin ardından bunun olacağını içten içe biliyorduk. Ama Intel beklenenden yaklaşık altı ay önce Pentium III'ün tarihe karışacağını doğruladı. Coppermine çekirdeğine sahip 133MHz RAM destekli Pentium III'ler bu sonbahardan itibaren raflardan kalkacak. Pentium III'lerin bir 6 ay daha piyasada olacağını düşünmemizin sebebi Intel'in yeni hazırladığı Tualatin çekirdeği. Coppermine yerine bu çekirdeğe sahip Pentium III'lerin piyasaya çıkacağını düşünüyorduk. Ancak Tualatin sadece Celeron'larda kullanılacak. Yani bundan sonra sadece orta ve üst seviye için Pentium 4 ve alt seviye içinde oldukça gelişmiş yeni Celeron olacak. Üstelik bu sene bitmeden 256kb L2 cache'e sahip ve 100MHz hızında çalışan yeni Celeron 1.2GHz hıza ulaşmış olacak. Büyük ihtimalle de perfor-

mans olarak Celeron rakibi Duron'u geçmiş olacak. Bunlar Intel'in doğruladığı bilgiler. Ama Intel'den sızan ve henüz doğrulanmamış başka bilgilerde var. Mesela geçen ay 1.8GHz'lik Pentium 4'ü duyuran Intel bu ayın sonunda 2GHz'lik ilk işlemcisini duyuracak. Yine bu ay Coppermine çekirdeğine sahip son Celeron'lar 1.1GHz hızında piyasaya sürülecek. Eylül'ün ortalarında ise i845 çipseti piyasaya çıkacak. Kasım sonunda Intel fiyatlarında ciddi bir indirim yapacak ve 1.8GHz Pentium 4 250\$ civarında satılırken 1.2GHz Celeron 120\$ civarında olacak. Kış başında Intel 1.2GHz Celeron ile birlikte yeni çekirdeğe sahip Pentium 4'lerini piyasaya sunacak. Northwood adındaki bu yeni çekirdek 0.13 mikron mimarisine sahip. Bu çekirdeğe sahip ilk

Pentium 4'ler 2GHz ve 2.2GHz hızlarında olacak. Yeni yıl ile birlikte Intel'in ilk DDR-RAM'li anakartının piyasaya çıkması bekleniyor. Ayrıca Celeron'da 1.3GHz hıza ulaşacak. Pentium 4'lerin 2.4GHz hıza ulaşması için baharı beklememiz gerekecek. Bu arada Celeron 1.4GHz'e ulaşacak. Gelecek yıl bu zamanlarda ise uzun süredir hayalini kurduğumuz SerialATA'ya sahip ilk anakartlar ile 2.5GHz üzerindeki Pentium 4'leri göreceğiz. ☺



philips'den mp3 atağı

Philips eksiksiz bir seri hazırlıyor

Bu senenin sonunda piyasaya sürmeyi planladığı yeni MP3 çalarlarıyla Philips ortalığı karıştıracak gibi. Piyasaya sürülecek olan yeni ürünler içinde Expanium'un geliştirilmiş simsi-

yah bir modeli, sadece 8cm'lik CD'leri çalan küçük bir CD-MP3 Player ve 64MB Flash-Ram'e sahip yeni Rush. Hepsinin ortak özellikleri sahip oldukları yeni özellikler kadar çarpıcı olan tasarımları. Ayrıca Philips 2002 baharında hem MP3 CD'lerini çalan, hem de müzik

CD'leri yazabilen süper bir mini müzik setini piyasaya sürecek. MC-90 isimli bu yeni modelin ve yeni MP3 çalarların fiyatı henüz belli değil. ☺



seagate'in balıkları uçuyor

Barracuda serisinin büyük başarı kazanması üzerine Seagate üst üste bu serinin yeni üyelerini geliştiriyor. Chip'in son hard-disk testlerinde birinci olan Barracuda ATA III'ün yeni versiyonu olan Barracuda ATA IV ile Seagate rakipleri ile arasında ki farkı açacak gibi. Hatta Seagate barracuda ATA IV'ün

dünyanın en hızlı hard-diski olduğunu söylüyor. Ve hatta yeni Barracuda'lar kullanılan yeni bir motor tipi sayesinde çok daha sessiz çalışıyor ve çok daha yüksek kapasitelere çıkabiliyor. 7200rpm devirli hard-diskler içinde sadece Barracuda ATA IV 80GB'a ulaşabiliyor. ☺

Spectek RAM'ler Türkiye'de

Kaliteli RAM bulma sorunu iyiden iyiye aşıyor. Piyasada bulunan Kingston, Century ve Apacer'a ek olarak artık dünyanın en büyük RAM üreticilerinden Micron'un ürettiği Spectek marka RAM'lerde piyasada bulunabilecek. Üstelik ömür boyu garantili olarak.

Acer'dan 20X CD-RW

Sürücüler konusunda çok başarılı olan Acer 20X hızında ki yeni CD yazıcısını duyurdu. Seamless Link teknolojisine sahip olan CD-RW 2010A 10X hızında yeniden yazabiliyor.

nForce'un eli kulağında

Geçen ay size uzun uzun nForce'u anlatmıştık. Bu ay da çıkacak ilk kartların haberini veriyoruz. Pek çok firma Ağustos ayı içinde nForce çipsetine sahip anakartlarının çıkacağını duyurdu. Ancak kartların ülkemize gelmesi Eylül sonlarını bulabilir. İlk anakartlardan biri MSI'nın MS-6373 olacak. www.msicomputers.com adresinden bu kartla ilgili daha detaylı bilgi alabilirsiniz. Henüz web sitelerinde duyurulmayan ancak prototipleri CompuTex'de sergilenen diğer kartlar ise Asus A7N 266V, Gigabyte GA-7NTM. Abit'in üreteceği kartın ismi ise henüz belli değil. ☺



17" Monitörler

Tam 21 monitör yarışıyor.

Grup testlerimize işi bir parça büyüterek devam ediyoruz. Bu ayki testimiz önceliklere oranla daha kapsamlı. Bunun sebebi uzun süredir kimselerin doyurucu bir monitör testi yapmamış olması. Monitör testleri pek çok zorluklar içerdiğinden genelde çok seyrek yapılır. Diğer yandan kullanıcıların en zorlandığı konulardan biri olan monitör seçiminde testlere duyulan ihtiyaç ortada olduğundan kolları sıvamaya karar verdim. Şu an için ideal monitör tercihi 17" olduğundan piyasada geniş olarak bulunan en önemli 9 markanın 21 ayrı 17" modelini test ettik.

Bir monitör alırken karar vermek zordur çünkü dikkat etmeniz gereken çok fazla şey vardır. Ekran kartı alırken fiyat/performans ve üretim kalitesi yeterli olabilir. Ama aynı şeyi monitörler için söyleyemeyiz. Ayrıca her kullanıcı için öncelikler farklıdır ve bu yüzden herkese uyan ideal bir tercih söz konusu olamaz. Monitörünüzü seçerken nelere dikkat edip, ihtiyaçlarınıza nasıl karar vermeniz gerektiğini adım adım açıklamaya çalışacağım.

Tazeleme Oranı

İlk önce monitörünüzü hangi çözünürlük ve tazeleme oranında kullanacağınıza karar vermelisiniz ve belirlediğiniz bu kriterin altında kalanları baştan elemelisiniz. Monitörün tazeleme oranı ne kadar yüksek olursa elbette o kadar iyidir. Düşük tazeleme oranları göz bozuklukları ve baş ağrısına yol açar. Ayrıca monitör



başında çok daha çabuk yorulursunuz. Kullanılması gereken minimum tazeleme oranı 60 Hz'dir. Ancak bu 60 Hz'in yeterli olduğu anlamına gelmiyor. Konfor seviyesi dediğimiz gözün rahat ettiği varsayılan seviye ise 85 Hz'dir. Gözünüzün sağlığından tamamen emin olduğunuz ve monitör başında saatler geçirmekten kaçınmayacağınız seviye ise 100 Hz'dir. Elbette yüksek tazeleme oranı aynı zamanda yüksek fiyat anlamına da geliyor. Bu yüzden kullanacağınız tazeleme oranına cebinizde ki parayı da düşünerek belirlemelisiniz. Benim tavsiyem kesinlikle 85 Hz'in altını düşünmemeniz. Mümkünse diğer özelliklerden feragat edip 100 Hz seçmeniz. Sonuçta sağlığınız her şeyden önce gelir. Ancak 17" moni-

törlerde 100 Hz kolay yakalanan bir değer değil ve bu yüzden fiyata etkisi büyük. Öyleyse 85 Hz seçip monitör başında çok uzun süre kalmamaya, elden geldiğince sık gözlerimizi dinlendirmeye dikkat ederek de gözlerimizi koruyabiliriz.

Çözünürlük

Ancak kullanacağınız tazeleme oranına çözünürlükle birlikte karar vermelisiniz. Çünkü monitörler farklı çözünürlüklerde farklı tazeleme oranına sahiptirler. 17" monitörler için ideal masaüstü çözünürlüğü 1024x768'dir. Bundan düşük ve yüksek çözünürlükler Windows'ta çalışırken gözlerinizi rahatsız edecektir. 800x600 veya 1280x1024'de daha rahat ettiğinizi düşünüyorsanız bile

1024x768'e geçmenizde fayda var. Eğer karşılaştırma tablo muza bakarsanız bütün monitörlerin bu çözünürlükte 85Hz'i desteklediğini görürsünüz. Ama "Öyleyse sorun yok, hepsi istenen değerli tutturuyor" deyip geçemeyiz. Çünkü Windows'un tersine oyunlarda sürekli aynı çözünürlüğü kullanmayız. Oyunun sistem gereksinimlerine ve sistemimizin performansına göre 1600x1200 çözünürlük kullandığımız bile olur. Öyleyse kullanacağınız çözünürlük ekran kartınızın performans ile de ilgili. Eğer ekran kartınız zaten 1024x768'in üzerinde ki çözünürlüklerde oynanabilirliği altında performans veriyorsa düşük tazeleme hızına sahip bir monitör düşünebilirsiniz. Ama GeForce 2 Ultra veya GeForce 3 gibi deli bir

ekran kartına sahipseniz veya bir sene içinde almayı düşünürseniz düşük tazeleme oranlı bir monitör ekran kartına verdiğiniz paranın boşa gitmesi veya gözünüzün bozulması anlamına gelir. Çok iyi bir ekran kartı için ideal monitör bence 1024x768'de ise 85 Hz verebilmelidir.

Eğer hali hazırda düşük tazeleme oranına sahip bir monitör ve çok iyi bir ekran kartınız varsa bir şeye dikkat etmelisiniz. Kesinlikle ekran kartından tam performans alacağım diye monitörü 85 Hz'den az tazeleme oranı verdiği çözümlüklere zorlamayın. Bunun yerine çözünürlüğü 800x600 veya 1024x768 gibi düşük bir seviyede tutup FSAA (Full Scene Anti Aliasing) kullanın. 4x FSAA'ya sahip 800x600 çözünürlükteki bir görüntü ile FSAA'sız 1280x1024'lük bir görüntü arasında çok büyük fark yoktur.

Tam düz ekran

Monitörlerdeki genel trend Flat olarak da anılan tam düz ekran monitörlerden yana. İki sene önce herkes TFT monitörlerin patlayacağından bahsediyordu ama asıl patlayan Flat monitörler oldu. Bu tip bir monitörü seçmenin getireceği pek çok fayda var.

Öncelikle Flat monitörlerde monitör üzerindeki rahatsız edici yansımalar daha azdır. Çünkü klasik monitörler dışbükey olduklarından pencere, florasan gibi ışık kaynaklarının yansımalarını direkt size yönlendirirler. Flat monitörler ise tam düz olarak yansıtarak çevreye dağıtılar. Böylece bu yansımaları görmezsiniz.

Klasik monitörlerin dışbükey olması aynı zamanda görüntünün de dışbükey olduğu anlamına gelir. Flat monitörlerde görüntü tam düzdür ve deformasyon yoktur.

Flat monitörlerde Trinitron veya Flat Square Tube kulla-

nılır. Bu tip tüplerde görüntü kalitesi Dot Pitch'lere göre daha iyidir.

Flat monitörlerin tek kötü yanı fiyatlarının yüksek olması. Ancak fiyatını karşılayabiliyorsanız kesinlikle Flat tercih edin.

Nokta Birleşim Oranı

Monitörlerde görüntüyü oluşturmak için elektron tabancasından ekrana kırmızı, yeşil ve mavi renklerde üç ayrı ışın yollar. Işımların ekrana çarptığı yerde bir nokta oluşur ve görüntü bu noktaların birleşiminden oluşur. Bu üç ışından hangisinin ne kadar güçlü olduğu ise rengi belirler. Mükemmel görüntü için bu üç ışının aynı noktaya denk gelmesi gerekir. Ama hiçbir monitör mükemmel değildir ve mutlaka sapmalar olur. Nokta Birleşim bu sapmanın oranını belirler. Nokta birleşimi düşük olan monitörler net bir görüntü veremez.

Beyaz alanların çevresinde renkli gölgeler oluşur.

Nokta Çözünürlüğü (Aralığı)

Az önce anlattığımız üç ışının ekrana çarpması ile oluşan noktaların bir biri ile arasındaki uzaklıktır. Görüntüyü oluşturan bu noktalar bir birlerine ne denli yakınlarsa ekrana o kadar çok nokta sığar ve monitörün görülen çözünürlüğü o denli artar. Düşük nokta çözünürlüğüne sahip monitörlerde güzel ve net bir görüntü elde edilemez.

Anti-glare Tabakası

Ekran camının üzerine kaplanan anti-glare tabakası monitörde yansıyan ışığı bir parça soğurarak rahatsızlık veren yansımaları azaltır. Bu tabakanın yetersizliği yansımaların daha rahatsız edici olmasına yol açar. Tabakanın aşırı kalın ve güçlü olması da monitörün daha karanlık ve cansız bir görüntü vermesine yol açar.

Interference Hatası

Monitör üzerinde oluşan ve sürekli hareket eden gölgelere interference denir. Monitör çevresinde ki manyetik alanlardan kaynaklanan bu hata kaliteli monitörlerde görülmezken bazı monitörlerde çok rahatsız edici seviyededir. Interference en iyi düz donuk gri bir ekranda gözlemlenir.

Contrast Seviyesi

Monitörün verdiği görüntünün ne kadar net, parlak ve çarpıcı olacağı büyük oranda Contrast seviyesine bağlıdır. Bir monitörde contrast ne kadar yüksekse görüntü o denli iyi olur.

Renk Skalası Başarısı

Bir monitörde sabit hızla değişen parlaklıkta ki bir renk skalası düzgün olarak görüntülenmelidir. Eğer monitör bu skalayı düzgün veremiyorsa renkler yanlış gösteriliyor demektir. Ayrıca farklı tonlarda kimi renklerin daha açık veya



koyu görüntülenmesi de başarısız renk skalasına sahip monitörlerde görülür.

Görülebilir Alan

Monitörlerin ebatları 17", 19" gibi ifade edilse de gerçekte görülebilir alanları daha düşüktür. Çünkü yaklaşık 1"lik bir alan monitörün kenarından taşar. 17" için standart görülebi-

len alan 16"dir. Elbette bu değerün üzerine çıkılması artı bir özelliktir.

Boyutlar

Ayağımızı yorganımıza göre uzatığımız gibi monitörümüzü de masamıza göre seçmeliyiz. Eğer yeterli alanınız olmadığı halde büyük kasalı bir monitör seçerseniz ya yıllarca dar alanda

paslaşırırsınız ya da başınıza masasa masrafı açarsınız.

TCO

Her monitörün üzerinde TCO 95 veya TCO 99 ifadelerini görürsünüz. Bu Uluslararası olmasına rağmen çok yaygın olan bir standarttır. TCO kriterleri tazeleme oranı, aydınlık dağılımı, güç tüketimi, radyas-

yon emisyonu, manyetik koruma ve geri dönüştürülebilir materyal kullanımını kapsar. TCO 99'un kriterleri TCO 95'e oranla daha ağırdır. Bir monitörün TCO kriterine sahip olmaması veya ancak TCO 95'e sahip olması bu kriterlerden birini yerine getiremediği anlamına gelir. Ⓢ

Acer P791

Acer'in testteki tek monitörü olan P791 diğer tüm rakiplerinden çok farklı. Artı özellikleri de eksi özellikleri de uçlarda. Mesela tazeleme frekansı konusunda testteki diğer tüm monitörlerden açık farkla iyi. Ayrıca Contrast seviyesi ve renk skalası da çok başarılı. Ancak monitör ergonomi konusunda diğer tüm monitörlerin gerisinde kalıyor. Çok büyük bir kasa ve kullanımı çok zor olan menüler bunun başlıca sebebi. P791 yine diğer monitörlerden farklı olarak BNC girişine sahip. Ucuz olduğunu söylemek pek mümkün olmasa da P791'i ergonomiden çok performans arayanlara tavsiye edebiliriz.



ADI Microscan G700i

ADI'nin üç monitörü içinde en profesyoneli olan G700i tam düz ekranı, 0,24 mm nokta çözünürlüğü, contrast ve renk skalasındaki yüksek performansı ile göz dolduruyor. Başta bir parça iri olması dışında G700i'ye hata bulmak oldukça zor. Ancak G700i'de Achilles'in topuğu misali bir hata var: Tazeleme frekansının düşük olması. Eğer tazeleme frekansı konusunda zayıf olmasa G700i her konuda Acer P791'i geride bırakıyor. Özellikle nokta birleşim konusunda G700i en iyi monitörlerden biri.



ADI Provista E55

Provista E55 teste katılan monitörler içinde en ucuz olanlardan olsa da performans ve kalite olarak sonlarda yer alıyor. Düşük tazeleme frekansı, renk skalasını olmasından çok farklı göstermesi, 0,28 mm'lik nokta aralığı, ve hayli yüksek nokta birleşim hatası ile hemen her özellikte bizi hayal kırıklığına uğrattıyor. Provista E55'in başarılı olduğu tek konu ise Contrast Seviyesi. Ancak tek başına contrast'ın bir işe yaramayacağı açık.



ADI Microscan M700

Microscan M700 aynı fiyata sahip olan Provista E55'den çok daha başarılı. Gerçek tazeleme frekansı konusunda onun kötü kaderini paylaşıyor ancak nokta birleşim konusunda testin başarılı monitörlerinden biri. Kontrastı oldukça yüksek ve güç tüketimi düşük. Hesaplı bir monitör arıyorsanız ve 1024x768'in üstüne çıkmamayı göze alıyorsanız tercih edebilirsiniz.



Hitachi CM615

Monitörler konusunda lider markalardan biri olan Hitachi'nin testimize katılan modeli bizi hayal kırıklığına uğrattı. Flat olmayan, çok düşük contrast ve renk skalasına sahip, nokta birleşimi yüksek, anti-glare tabakası başarısız ve yapabildiklerine göre çok yüksek fiyata sahip bir monitör CM615. Görülebilir alanının normalden 0,1", fazla olması ve 0,24 mm nokta çözünürlüğü dışında elle tutulabilir tek yanı yok.



Iiyama VisionMaster Pro 410

Geldik testimizin en pahalı monitörüne. Şık ve ağır görünüşü ile baştan dikkat çeken ve kalitesini ortaya koyan VisionMaster Pro 410'un en önemli özelliği renk konusunda tüm rakiplerini geride bırakması. Contrast ve tazeleme frekansı konusunda da monitör çok başarılı. Fiyatı dışında VisionMaster Pro 410'un en büyük sorunu kullanımı zor menüsü ve nokta birleşiminin kötü olması.



LG 774FT**LEVEL HIT**

Yuvarlak formda ki klasik monitör tabanı yerine çok daha gelişmiş ve kullanışlı bir ayak sistemi kullanan 774FT'de monitörün bakış açısını ayarlamak çok kolay. Üstelik klavyenizi monitörün altında ki özel yerine kaldırabiliyorsunuz. Bu farklı yapısı, şık metalik görünüşü ve en kullanışlı menülerden birine sahip olması sebebiyle 774FT testteki en ergonomik monitörlerden biri. 0.24 mm nokta çözünürlük, yüksek renk ve contrast gibi özelliklerle ergonomiyi pekiştiren 774FT'nin tek dezavantajı nokta birleşim konusunda başarılı olmaması. Ergonomi ve performansı birlikte isteyenler için iyi bir seçim.

**LG 775FT**

Daha önceden LG'den 775FT'nin tüm teknik özellikler ve tüp yapısı olarak LG 774FT ile aynı özelliklere sahip olduğunu söylendiğini hatırlıyorum. Ama test sonuçlarına bakınca ya ben yanlış duymuşum ya da birileri yanlış söylemiş diye düşünüyorum. 774FT'nin contrast ve renk konusunda ki başarısından eser yok 775FT'de. Üstelik vasa-tın altında olan nokta birleşim çok daha kötü durumda. İki monitör arasında sadece 22\$ fiyat farkı olduğunu ve 774FT'nin ergonomik özelliklerini düşününce 775FT hiç de çekici gelmiyor.

**LG 775N**

LG'nin tam düz serisi Flatron'a ait olmayan tek monitörü olan 775N ideal bir düşük seviye monitör. Pek çok özelliği vasat ancak hiç birinde en kötüler arasına girmiyor. Ayrıca tazeleme frekansı konusunda kendi fiyat grubu içinde en iyilerden birisi. Zerde TCO standardına uygunluğu ile ilgili hiçbir ibare bulunmayan 775N kullanışlı bir menüye ve küçük bir yapıya sahip. Hesaplı ve hiçbir özelliği çok akşamayan bir monitör arıyorsanız LG 775N ideal.

**LG 795FT Plus**

Testteki en pahalı modellerden bir diğeri olan LG 795FT Plus nokta çözünürlük ve tazeleme frekansı konusunda başarılı. 1600x1200 çözünürlükte 75Hz çok iyi bir değer. Diğer çözünürlüklerde 85Hz'in üzerine çıkamamasın aldanmayın. Bu değerler o monitör için hazırlanmış preset'ler ve üreticinin getirdiği bir sınırlama söz konusu.

Ne yazık ki 795FT Plus nokta birleşim, contrast ve renk konusunda çok başarısız. Bu fiyata satılan bir monitörün bu özelliklerde başarılı olmasını bekledik. 795FT'nin en çarpıcı özelliği ise testteki monitörler için USB Hub'a sahip olan tek model olması.

**Miro 17F95****LEVEL HIT**

Ülkemize ilk defa giriş yaptıktan sonra ayağının tozuyla testimizi katılan Miro'lar Almanların önemli markalarından. Miro 17F95 testteki üç monitör içinde tek flat olanı. 17F95'in özellikleri genelde ortalamanın üzerinde değerler. Üstelik testteki monitörlerin çoğu gibi onu dibe çeken bir eksi yanı yok. Hatta contrast seviyesinde çok başarılı. 1600x1200 çözünürlükte 75Hz tazeleme frekansı verebilmesi bu konuda sorun yaşamayacağınız anlamına gelir. Miro 17F95'in fiyatı da oldukça uygun.

**Miro A1770F**

Miro monitörler içinde en düşük seviye olanı A1770F. Dışbükey tüpe sahip olan A1770F'in 0.27 mm'lik nokta çözünürlüğü zayıf. Aynı şey nokta birleşim ve renk konusunda da geçerli. Contrast'da iyi bir sonuç verse de genel özellikler olarak ortalamanın altında kalıyor. Ancak fiyatıyla değerlendirdiğiniz de bu seviyedeki monitörler içinde oldukça iyi bir yere sahip.

Görünüş olarak tüm Miro'lar birbirine benziyor. Çok sade olan görünümleri diğer monitörlerle karşılaştırınca biraz cansız gelebilir.

**Miro A-1795**

Miro'nun son modeli olan A-1795, A1770F modelinin gelişmiş. Onun gibi dışbükey tüpe sahip ancak ebatları daha küçük. İki monitör arasında ki en önemli fark A-1795'in 0.25mm nokta çözünürlüğünde olması. Ayrıca A-1795, 1280x1024 çözünürlükte 88 Hz'i destekliyor. Nokta birleşim konusunda A1770F gibi başarısız olsa da A-1795 renk konusunda çok iyi bir sonuç veriyor. Aynı şey contrast içinde geçerli.

**Philips 107T**

Philips'in bu modeli piyasada bulabileceğiniz en ucuz flat monitörlerden biri. Düşük tazeleme oranı, zayıf anti-glare tabakası ve renk skalasındaki başarısızlığı en büyük handikapları. Ancak 0.25 mm nokta çözünürlüğü, düşük tüketimi, ufak hatları ve ortalama contrast değeri ile ucuz bir Flat arayışları tatmin edebilir. Ama ucuz olsun diye kötü bir Flat almaktansa iyi özelliklere sahip bir dışbükey almak daha mantıklı olur.



Philips 107B**LEVEL HIT**

Philips'in diğer Flat modeli 107B çok yüksek olmayan fiyatına karşılık testin en başarılı monitörlerinden. Tatmin edici bir tazeleme frekansı, çok iyi contrast seviyesi ve nokta birleşimine sahip. Renk skalasında verdiği ortalama değer dışında hiçbir açığı yok. Üstelik zarif ve küçük yapısı ve düşük güç tüketimi ile oldukça ergonomik. Görülebilir alanının 16.1" olması da bir artı.

Sonuç olarak Philips 107B testimizdeki monitörler içinde ideal olanı temsil ediyor. Gerçi bu ideal bir 20-30% daha ucuz olsaydı daha mutlu olabilirdik.

**Philips 107X**

Philips'in elimizdeki son monitörü olan 107X teste hoparlöre sahip olan tek model. Aslında 107X, Philips'in başka bir modeli olan 107S'den türetilmiş. Bu modele opsiyonel olarak sunulan hoparlörlü monitör kasesi eklenip kasa renklendirilerek 107X elde edilmiş.

16.1" görülebilir alanı dışında bize hiçbir konuda umut vaat etmeyen 107X'in hoparlörleri de hiçbir oyuncu için tatmin edici seviyede değil. Ayrıca monitörü renklendirirken seçilen renklerde monitöre pek hoş bir hava katmamış.

**Sony CPD-E220E****LEVEL HIT**

Sony'nin testteki iki monitörden hesaplı olanı CPD-E220E üst seviye bir hoparlör. Çok şık bir tasarıma sahip olan CPD-E220E nokta birleşim dışında ki tüm konularda çok başarılı. 1024x768'de 100 Hz'in üzerine çıkabilen, özellikle contrast ve renk konusunda çok başarılı olan CPD-E220E her türlü ihtiyacınızı karşılayabilecek seviyede.

Çok güçlü bir anti-glare tabakasına sahip olmasına rağmen CPD-E220E'nin renklerinde ki canlılık göz alıcı.

**ViewSonic E70**

ViewSonic'in testteki iki dışbükey monitörü en başarılı nokta birleşim değerlerini verdiler. E70 bu konuda GS773'den çok az farkla daha da iyi. Maalesef ViewSonic E70'in nokta birleşim dışında çok başarılı olduğu başka bir konu yok. Hatta renk ve tazeleme frekansı konusunda çok kötü sonuçlar verdi. Contrast seviyesinde ortalama değere sahip olan monitör bu özelliklerle pek iç açıcı gözüküyor.

E70'in ve diğer ViewSonic monitörlerin sade ve şık ön yüzünde yer alan menü oldukça kullanışlı.

**Sony CPD-G200P****LEVEL HIT**

Sıra geldi testimizin tartışmasız bir numarasına. Sony'nin CPD-G200P modeli hemen her özellikte rakiplerini geride bıraktı. E-220E ile aynı ebatlara ve şık tasarıma sahip olan CPD-G200P 1600x1200'de 75 Hz'den başlayarak tazeleme frekansları için ön gördüğümüz tüm ideal koşulları yerine getiriyor.

CPD-G200P yine tartışmasız olarak tüm monitörler içinde en yüksek contrast değerine sahip olanı. Ayrıca renk skalası da en yüksek seviyede. Tamdüz Trinitron tüpe sahip olan CPD-G200P'nin nokta aralığı 0.24 mm ile 0.25 mm arasında değişiyor. TCO99 kriterlerine uymasına karşın CPD-

G200P'nin tek kötü yanı yüksek güç harcamasında yatıyor.

CPD-G200P'nin en ilginç özelliği çift VGA girişine sahip olması. Yani bu monitöre aynı anda iki bilgisayar bağlayabilirsiniz. Ön tarafta bulunan bir switch yardımıyla iki bilgisayar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer bir şekilde iki bilgisayar kullanıyorsanız CPD-G200P ile hem en iyi 17" monitör sahip olacaksınız üstelik hem yerden hem paradan tasarruf edeceksiniz. Elbette iki bilgisayar kullanmasanız da CPD-G200P hala en iyi monitör ve parasını denkleştirebildiğiniz sürece tercihiniz olmalı.

**ViewSonic E70F**

Viewsonic'in testimizdeki tek Flat monitörü olan E70F çok önemli iki hataya sahip. Birincisi diğer iki modelde de olan düşük tazeleme frekansı sorunu. İkincisi ise çok kötü olan nokta birleşimi. Bu çok önemli iki kriterde kötü sonuçlar veren E70F contrast ve renk konusunda oldukça iyi. Bunu 0.25 mm'lik nokta çözünürlük ve tam düz ekran ile birleştirince karşımıza oldukça iyi bir görüntü kalitesi çıkıyor. Ancak nokta birleşimin düşük olması görüntünün netliğini bozuyor.

**ViewSonic GS773**

GS773 oldukça ilginç bir monitör. Her şeyden önce 300\$'ın üzerine çıkan tek dışbükey monitör. Buna sebep olarak başka hiçbir monitörde olmayan bir özellik arıyor gözlerimiz. Ancak bulabildiğimiz tek özellik ViewSonic GS773'ün testteki tüm monitörler içinde en kısa derinliğe sahip olması. Bunun bir monitörü benzerlerinden 100\$ daha pahalı yapmaya yeteceğini sanmıyorum. Ama fiyatını bir yana bırakırsak GS773 dışbükey monitörler içinde en başarılılarından. En düşük ikinci nokta birleşim, iyi contrast seviyesi ve ortalama renk skalası kayda değer.



| Model | ADI Microscan 6700i | ADI Microscan M700 | ADI Provista E55 | Hitachi CM615 | İiyama VisionMaster Pro 410 | LG 774FT | LG 775FT | LG 775N | LG 795FT Plus | Miro 17F95 |
|-------------------------------|------------------------|-----------------------|------------------|-----------------|--------------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|-------------------|---------------------|
| İthalatçı | Harmony | Harmony | Harmony | Ölçsan | Ölçsan | Ufotelek | Ufotelek | Ufotelek | Ufotelek | SKY |
| Telefon | (212) 317 96 50 | (212) 227 17 56 | (212) 227 17 56 | (212) 229 6065 | (212) 229 6065 | (212) 274 56 60 | (212) 274 56 60 | (212) 274 56 60 | (212) 274 56 60 | (212) 225 68 08 |
| İnternet | www.acer.com.tr | www.adi.com.tw | www.adi.com.tw | www.iiyama.com | www.iiyama.com | www.ige.com | www.ige.com | www.ige.com | www.ige.com | www.mirodisplays.de |
| Fiyat | 290\$+KDV | 190\$+KDV | 190\$+KDV | 272\$+KDV | 389\$+KDV | 289\$+KDV | 267\$+KDV | 196\$+KDV | 328\$+KDV | 260\$+KDV |
| Boyutları | 439x441x441 mm | 400x404x422 mm | 420x398x418 mm | 402x430x425 mm | 412x424x420 mm | 420x433x487 mm | 415x439x435 mm | 415x439x435 mm | 415x439x435 mm | 410x411x430 mm |
| (Geniçlik/Üst/Derinlik) | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" |
| Ekran Diagonal Boyutu | 16" | 16" | 16" | 16.1" | 15.9" | 16" | 16" | 16.1" | 16" | 16" |
| Maksimum Görünür Alan | | | | | | | | | | |
| Tip | | | | | | | | | | |
| Diğer Özellikler | | | | | | | | | | |
| Emisyon Gereklilikleri | TC099 | TC0 95 | TC0 95 | TC099 | TC099 | TC095 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 |
| Kullanılan Enerji Açık/Kapanı | 130W/5W | 78W/3W | 100W/5W | 100W/5W | 110 W/10W | 105W/3W | 105W/3W | 105W/5W | 105W/3W | 100 W/5W |
| Test Sonuçları | | | | | | | | | | |
| Nokta birleşim hatıa Toplamı | 16.5 | 14 | 18 | 17 | 23 | 16.5 | 19 | 17 | 20 | 13.5 |
| Contrast Sıvıysı | 7 | 7 | 6 | 2 | 7 | 7 | 3 | 3 | 4 | 7 |
| Renk Skalaası | 7 | 3 | 1 | 1 | 9 | 8 | 2 | 5 | 4 | 6 |
| Model | Miro A-1795 | Philips 107B | Philips 107T | Philips 107X | CPD-E220E | CPD-E200P | ViewSonic E70 | ViewSonic E70F | ViewSonic 6S773 | |
| İthalatçı | SKY | Boğaziçi | Boğaziçi | Boğaziçi | Empa | Empa | Empa | Empa | Empa | |
| Telefon | (212) 225 68 08 | (212) 217 29 29 | (212) 217 29 29 | (212) 217 29 29 | (212) 599 30 50 | (212) 599 30 50 | (212) 599 30 50 | (212) 599 30 50 | (212) 599 30 50 | |
| İnternet | www.mirodisplays.de | www.philips.com | www.philips.com | www.philips.com | www.Sony.com | www.Sony.com | www.viewsonic.com | www.viewsonic.com | www.viewsonic.com | |
| Fiyat | 224\$+KDV | 287\$+KDV | 246\$+KDV | 292\$+KDV | 320\$+KDV | 379\$+KDV | 200\$+KDV | 269\$+KDV | 319\$+KDV | |
| Boyutları | 410x438x450 mm | 399x410x408 mm | 399x410x419 mm | 399x410x408 mm | 414x404x420 mm | 414x404x420 mm | 425x417x427 mm | 405x413x420 mm | 436x420x385 mm | |
| (Geniçlik/Üst/Derinlik) | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | "17" | |
| Ekran Diagonal Boyutu | 16" | 16.1" | 16" | 16.1" | 16" | 16" | 16" | 16" | 16" | |
| Maksimum Görünür Alan | | | | | | | | | | |
| Tip | | | | | | | | | | |
| Diğer Özellikler | | | | | | | | | | |
| Emisyon Gereklilikleri | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | TC099 | |
| Kullanılan Enerji Açık/Kapanı | 100 W/5W | 90 W/3W | 75 W/8W | 90 W/3W | N/A | 130 W/7 | N/A | 100W | 90W/5W | |
| Test Sonuçları | | | | | | | | | | |
| Nokta birleşim hatıa Toplamı | 18.5 | 14 | 12.5 | 13.5 | 17.5 | 14 | 10 | 20 | 11 | |
| Contrast Sıvıysı | 6 | 7 | 5 | 5 | 7 | 8 | 5 | 7 | 7 | |
| Renk Skalaası | 3 | 4 | 1 | 2 | 8 | 8 | 3 | 7 | 4 | |

Nokta aralığı, nokta birleşim hatıa toplamı tam değerlerinin küçük olması daha iyidir. Diğer kriterlerde büyük olan daha iyidir.

teknik servis



Selamlar arkadaşlar. Sonunda tatilden dönebildim ve mektuplarınızı cevaplamaya başladım. Bakalım elden geldiğince birikenleri cevaplamaya çalışacağım!! Bu arada cevapların arasına güneş, deniz ve kum karışabilir. Artık o kadarını tatil rehabetine verin.

Onur Bayram

Merhabalar Tuğbek ve Onur,

Daha önce de belirttiğim gibi sistemimi yeniledim, ASUS CUSL2-C anakart, Leadtek 64mb GF 2 PRO.

Ama şu an bilgisayarımın içi çok sıcak. Anakartım 30-35 C arasında, işlemcim (Celeron 850) de 45-50C arasında değişiyor. Bir tane CPU'nun üzerinde, bir tane ekran kartının üzerinde, bir tane power supply'da ve bir tane de kasanın ön tarafında toplam 4 fan olmasına rağmen sistemim aşırı sıcak. Bazen CD sürücümün çıkan CD'ler gerçekten de ısınmış oluyor! Celeron 850@986 (fsb116), 256MB century PC133 RAM, ASUS CUSL2-C anakart, ve Leadtek 64MB Geforce 2 Pro (@220/420) ekran kartıyla 3dmark2k1'da sadece 3039 puan alıyorum ve sistemimin kesinlikle bundan daha iyi sonuçlar verebileceğini biliyorum. Biraz daha overclock yapabilirsem eğer, mesela CPU'nun FSB'sini 116 değil de 125 civarlarına çıkarırsam 3500 civarına çıkıyor puanım, ama dediğim gibi kasa şu an zaten aşırı sıcak. Sormak istediğim www.coolerguys.com'daki gibi soğutucu parçaları nereden bulabilirim? Mesela ekran kartına bir blower, CPU'ya da bir goldenorb harika olurdu. Veya şu PCI kartı şeklindeki soğutucular da mükemmel. Bir de başka sormak istediğim, ekran kartım Leadtek 64MB Geforce 2 Pro Enhanced Version, ama üzerindeki heatsink ve fan plastiğe benzer bir maddeden yapılmış. Sanırım bunu kesinlikle değiştirmem gerekiyor.

Şimdiden çok teşekkürler :)

Baykal Çakıcı

Öncelikle yazdığın mailin içinde sıfıra yakın yazım hatası olduğu için sana teşekkür ediyorum. Baykal gibi arkadaşlarımız aramızda dolaşiyor. Bu arkadaşları kısaca "Isı ve FPS delisi" olarak adlandırıyoruz. Bu gibi arkadaşların içlerinde bağımlılık sonucu oluşan inanılmaz bir istek onları bir yandan overclocka zorlar. Diğer yandan da ısının çok olmasıyla vicdan azabına girerler. Bu şekilde hayatları zindan olur. Akılları hep evdeki sıcak kasadadır. 45C overclock edilmiş bir Celeron 850 için oldukça iyi bir sıcaklık. AMD 1.3GHz işlemcinin açılış sıcaklığı

ğının 46C olduğunu hatırlatırım, 3039 puan da çok düşük değil. Belki biraz daha fazla çıkabilirdi ama eminim o da sürücü seçiminden kaynaklanıyordu. Isı ile ilgili yersiz kaygılarına son verip grafik kartının üzerindeki firmanın yeterli gördüğü soğutma sistemini de rahat bırak. (Güzin Abla gibi oldum ama...) Bu arada CD-ROM'un içinden CD'ler genelde sıcak çıkar. Bunun kasayla değil CD-ROM'unla alakası var.



Selam Onur,

Sanırım sana mail atanlar genelde "Selam Tuğbek" diye başlarlar (ben hariç). Ben bir iki gün içinde kendime yeni bir sistem alacağım, Derginin son sayısında konfigürasyonlarda AMD kullanmışsınız. Ama ben AMD'nin sorun çıkartacağından ve bir takım uyumluluk problemleri olacağından kaygılanıyorum. Hatta bu konuda arkadaşlarla iddiaya bile girdik. AMD işlemcileri gerçekten ucuz. Ama dostlarım ucuz olan şeyin adı olacağından bahsediyorlar. Benim soracağım sizin gerçekten bu işlemciyi çalışırken görüp görmediğiniz? Veya en azından Intel kadar sorunsuz ve en azından onun kadar performanslı çalışacağına garantisini bana verebilir misiniz?

Osman Ceyhan Tuna

Artık sadece ben varım! Bu konuyu bu kadar sık yazmamın sebebi sizi alıştırmak. AMD işlemcileri ofiste kullanıyoruz. Bu çalışırken gördük anlamına geliyor. Dünyanın birçok yerinde birçok bilgisayar markası bu işlemciyi kullanıyor. Bu da güvenilir olduğu anlamına geliyor. Bu kadar kanıt artık yet-

meli. Sorun olayına da gelince, Bir Pentium IV işlemcinin sorun çıkarma ihtimali ne kadarsa AMD'nin de o kadar. Performansının ise daha fazla olduğunu kullanmaya başlayınca göreceksin... Tuğbek sözü alır...

İşte tam bu noktada tatil havasını üstünden atamayan Onur'un pili bitti. Neyse ben devam edeyim kaldığı yerden. Ama bunu yanınıza bırakmam Onur efendi. Dur ben bir aylığına Karayıplara kaçayım da gelecek ay gör gününü.

Merhaba Tuğbek, Ben sizi fazla sıkmayım. İki sorum var

1- Bende WinFast GeForce 2 MX var. 128 MB SD-Ram ve P3 800 var. Max Payne çıkınca adam gibi takılmadan oynayabilecek miyim?

2- Subwoofer neden masa üstüne konmaz? Ne zararlar verir, ben koydum. HDD garip garip sesleniyor bana bazen ondan mı acaba?

Erdem Parlaksu

Kenan/Edirne

Elbette Max Payne çıkmadan bunu söylemek zor. Ama şöyle bir ipucu verebilirim. Max Payne'in grafik kalitesinin gerisinde yüksek çözünürlüklü dokular yatıyor. Bu yüzden her şeyden önce AGP 4X kullanmayan sistemlerin işi çok zor. İkinci dertli grup ise 32MB'ın altında RAM'e sahip ekran kartları olacak. Çünkü daha çok doku daha çok RAM gerektirir. Bu arkadaşların oyunun ayarlarından high-res dokuları kapatması gerekecek. Tabii öyle bir seçenek olursa. Muhtemelen 32MB RAM'li GeForce2 MX düşük çözünürlüklerde oyunu çalıştırabileceklerdir. Ama üzülme, çünkü Max Payne düşük çözünürlüklerde bile çok iyi gözükecek. 64MB RAM'li GeForce2 GTS ve üzeri sistemlerin oyunu sağlıklı çalıştırabileceğini umuyoruz. Ama bunların hepsi sadece tahmin.

Bunun pek çok sebebi var. 1- Subwoofer'ı masanın altına yerleştirirseniz masanın altında hacimsel bir akustik oluşturur ve bu istenen bir şeydir. 2- Subwoofer'ların %90'ı manyetik korumaya sahip değildir. Monitör ve HDD'lere ne kadar yakın olurlarsa o kadar çok zarar verirler. 3- Subwoofer'lar büyüktür ve masa üstünde gereksiz yer kaplarlar.

Bu ay monitör testi sebebiyle Teknik Servisi biraz kısa tutuk. Gelecek ay tekrar iki sayfa devam edeceğiz. ☺

Donanım Pazarı

Pazar dönüş

Bu ay donanım pazarında çok büyük değişiklikler olmadı. Yaptığımız monitör testine paralel olarak monitörlerimizi yeniledik. Ayrıca bir kaç ürünün fiyatında değişiklik oldu. Bu arada tekrar hatırlatalım. Buradaki fiyatlar İstanbul piyasasından alınmış gerçek fiyatlardır. İncelemelerimizde kullandığımız distribütörlerden alınan fiyatlar veya sizin çevrenizdeki bilgisayarların verdiği fiyatların altında olabilirler.

Boğaziçi (212) 217 29 29
Çizgi (212) 356 70 70
Datagate (212) 288 53 11
Empa (212) 599 30 50
İhlas-Acer (216) 317 96 50
Leadtek (212) 366 05 74
Microsoft (212) 258 59 98

Multimedya (212) 212 98 50
Ölçsan (212) 229 60 65
Pasifik (212) 212 88 67
SKY (212) 225 68 08
TET (212) 256 35 32
Ufotek (212) 336 61 23

Donanım Pazarı

Yan Ürünler

| | EKONOMİK | IDEAL | SÜPER |
|------------------------|---|---|---|
| İşlemci | AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 42\$ | AMD Duron 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 125\$ | Intel P4 1.7Ghz + 128MB RDRAM Empa: 376\$ |
| Anakart | ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 105\$ | Iwill KK266 Pasifik: 150\$ | ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250\$ |
| Bellek | 256MB SD-RAM Fiyatı: 36\$ | 2X 128MB DDR-RAM (Mushkin) Fiyatı: 270\$ | 2X 128MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 170\$ |
| Hard-disk | Western Digital 20GB İhlas-Acer: 115\$ | Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 158\$ | 2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 280\$ |
| Ekran Kartı | Abit GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 105\$ | Winfast GeForce2 GTS Leadtek/Multimedya: 200\$ | Winfast GeForce III Leadtek/Multimedya: 399\$ |
| Monitör | Philips 107E 17" Boğaziçi: 189\$ | Sony E220E 17" Empa: 285\$ | Sony G400 19" Empa: 655\$ |
| DVD-ROM | Aopen 12X DVD-ROM İhlas-Acer: 75\$ | Aopen 16X DVD-ROM İhlas-Acer: 99\$ | Pioneer 16X DVD-ROM Multimedya/SKY: 146\$ |
| Ses kartı | Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28\$ | Soundblaster Live! DE 5.1 Empa/Multimedya: 80\$ | Soundblaster Live! Platinum 5.1 Empa/Multimedya: 190\$ |
| Modem | Apache 56K V90 Internal Multimedya: 38\$ | Elsa Microlink USB TET: 74\$ | Elsa Microlink USB TET: 74\$ |
| Kasa | Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$ | Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$ | Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$ |
| Klavye ve Mouse | Genius Venus (Genius Venus'e Dahil) | Microsoft Value Pack Microsoft: 28\$ | Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$ |
| Floppy | Fiyatı: 10\$ | Fiyatı: 10\$ | Fiyatı: 10\$ |
| Toplam | 810\$ | 1539\$ | 2758\$ |
| Hoparlör | LCS-2514 Ölçsan: 72\$ | Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 135\$ | Creative DTT3500 Empa/Multimedya: 325\$ |
| Joystick | Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$ | Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$ | Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$ |
| Direksiyon | Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$ | Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$ | Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$ |
| CDRW Sürücü | Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$ | Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$ | Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$ |
| Web Cam | Creative Webcam III Plus Empa/Multimedya: 55\$ | Intel Create & Share Empa: 70\$ | Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$ |

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadaki fiyatlarıdır. Bu yüzden incelememizdeki fiyatlarla ve bilgisayarınızda ki fiyatlarla uyumsuz olabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşılabiliyorsunuz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

ne izliyoruz ne dinliyoruz

dibe dalıyoruz...

Sinemada kaçırdığım ama DVD ortamlarında yakalayabildiğim bir film U-571. Daha önce Das Boot ve Kızıl Ekim gibi iki tane sağlam denizaltı filmi izlemiştim ama U-571'in de onlardan geri kalır yanı olduğunu söyleyemem. Bu sene en iyi ses dalında oskar alan film 2. Dünya Savaşı döneminin adrenalinli yüksek deniz savaşlarına götürüyor bizi.

Sene 1942 ve Almanlar, U-Boat adındaki denizaltıları ile Atlantik okyanusuna deşet salmaktadır (Naziler olmasa Hollywood ne yapardı acaba?). Haberleşme kodları çözülemeyen bu denizaltılar adeta birer hayalet gibi takılabilir. Bir tanesinin hasar görüp yüzeye çıkması

Amerikan deniz kuvvetlerini harekete geçirir. Plana göre, Truva atı hesabı Nazi bayrağını çekmiş bir Amerikan denizaltısı, yardım bekleyen bu U-Boat'ın imdadına koşacak (!) ve mürettebatını esir aldıktan sonra 'Enigma' adındaki şifre çözücüyü ele geçirecektir. Tam operasyon başarıyla sonuçlanmak üzereyken, esas yardım getirecek olan U-Boat meydana çıkar ve bir torpidoyla Amerikan denizaltısını gafil avlar. Bu sürpriz saldırının sonucun-



da bir avuç Amerikalı hasarlı Alman denizaltısıyla dibe dalarak kaçmak zorunda kalır. Ve böylece kovalamaca başlar...

U-571 başından sonuna kadar düşmeyen bir tempoya sahip ve oyunun bir denizaltıda geçmesi atmosferi oldukça gerginleştiriyor. Düşünün bir kere, denizin yüzlerce metre altındasınız ve üzerinizde müthiş bir basınç var. Ayrıca yüzeydeki destroyerlerin radarına yakalanmamak için çitınızı çıkarmamanız gerekiyor; tüm mürettebat fısıldaşarak konuşuyor. Kontrolörün Almanca olması ve sadece bir torpidonuzun kalması da ekstra germe faktörleri. Klostrofobinin ve stresin hakim olduğu bu denizaltıda Teğmen Tyler'in (Matthew McConaughey) doğru ve çabuk kararlar vererek adamlarını yönlendirmesi gerekiyor.

Baba oyuncularından Harvey Keitel ve rock star Jon Bon Jovi de filmde yer alıyor (ilginç bir kombinasyon).

Bu film kesinlikle geniş ekran bir televizyonda ve home theater sistemi eşliğinde izlenmeli; çünkü başka türlü o sonar sesinin ve torpidoların tadını çıkarabileceğinizi sanmıyorum.

ensonunda popart!

Evet, biraz geç de olsa İstanbul pop art'a kavuşuyor. Dalı'den ve Picasso'dan sonra pop art'ın babası Andy Warhol'un eserlerini de bizzat görme imkanına erişiyoruz. Yapı Kredi Kazım Taşkent Sanat Galerisi, Warhol'un eserlerini ağırdayacak mekan (hemen Galatasaray meydanının köşesinde).

Daha geçenlerde '15 Dakika' filmi ile Warhol'un 'gelecekte herkes 15 dakikalığına ünlü olacak' lafını hatırlamıştık, bugün ise sanatı bir dolmuş mesafesi uzaklıkta duruyor (en azından benim için öyle). Andy Warhol, tüketim dünyasının simgelerini



(Coca-Cola, Dolar gibi) ve pop ikonlarını (Marilyn Monroe, Elvis Presley gibi) alıp aynen bir ham madde gibi kullanarak, serigrafi tekniğiyle çoğaltıyor ve yorumluyordu. 60'lı yıllara pop art damgasını vuran çalışmalarını birçok sanatçıya da esin kayna-



ğı olmuştur. Warhol sanatında da imna endüstriyel bir üretim içinde olmuştur; atölyesinin ismini 'Fabrika' olmasını da buna bağlayabiliriz. Aslında Warhol'un kendi

disi de çok enteresan bir kişilik; grafiker ve reklamcı olmanın yanı sıra bağımsız bir sinemacı, bir müzik prodüktörü (Velvet Underground) ve bir dergi yayıncısı (Interview) olarak da pop art'ı sanatın diğer dallarına adapte etmeye çalışmış. Başarımı da. Bugün hala onun izinden gidenler var, yok değil. Kendisiyle ilgili birkaç ilginç şey söylemek gerekirse, reddettiği bir oyuncu tarafından vurulup (göğsünden üç kurşun) ölümden dönmesi, albino olduğu iddiaları ve taktığı birbirinden uçuk peruklar aklima ilk gelenler.

Sergi 28 Ağustos'a kadar sürüyor. Andy War-



haberiniz var mı?

FANTEZİ ÜZERİNE İLK DEFA

Biraz önce demiştim ya 'fanteziden yoksunuz' diye, aslında bu tabii ki hepimiz için geçerli değil. Birtakım adamlar fantezi üzerine gerçekten kafa patlatıyor ve üretiyor. İşte bu adamlar, 24 Haziran günü Bilgi üniversitesinde ilk fantezi ve bilim kurgu etkinliği olan 'Fikir Rönesansı'nı gerçekleştirdiler (aslında geçen ay bahsetmek isterdim ama olay maalesef derginin bitişine denk geldi). Belki siz de oradaydınız ve benimle beraber bir ilke tanık oldunuz.

O gün kendi alanında gerçekten bir şeyler üretmeye çalışan ve belki de uzmanlığa doğru adımlar

atan insanlar söz aldı; deneyimlerini aktardı. Konuşmacılar şöyle bir sıralamak gerekirse, Lost Library tasarım koordinatörü ve aynı zamanda arkadaşım olan yüksek mimar Murat Sönmez, yine Lost Library yazarlarından Engin Deniz, sinema duayeni Giovanni Scognomillo, Metis yayınevi editörü Bülent Somay, İthaki yayınlardan Ahmet Öz ve Xsakiork Ölümsüz Öykü Klubü kurucusu,



bağımsız yazar Orkun Uçar. Panelin sunuculuğunu Lost Library genel yayın yönetmeni Ali Aksöz yaptı. İlk bölümde ilginç konulara değinildi; özellikle Giovanni hocanın Türk sinemasında bilim kurguyu özetelemesi ve Ahmet Öz'ün ülkemizde neden fantezi ve bilim kurgunun gelişemediği üzerine düşüncelerini aktarması oldukça doyurucuydu. Güzel sorular soruldu ve güzel cevaplar verildi.

neokuyoruzneyapıyoruz?

hol ismini daha önce duymamış olabilirsiniz ama bu, pop art'ın yaratıcısıyla tanışma fırsatından mahrum kaldığınız anlamı da gelmiyor. Gidin ve popu yeniden keşfedin!

bir silahın hikayesi...

En sonunda Brad Pitt ile Julia Roberts'ı aynı filmde izleyebildik. Zaten ikili uzun zamandır karşılıklı oynamak istiyorlarmış ve şeytanın bacağı kırarak 'The Mexican'a nasip olmuş. The Mexican alışlagelmiş bir romantik-komedi değil aslında; aynı zamanda aksiyonu bolca bir yol filmi.

Jerry (Pitt) şaşşal ama sevimli bir mafya kurmesidir. Tam bir kaybeden olmasından dolayı başı bir türlü dertten kurtulmaz. Sevgilisi Samantha'ya söz verse de son bir kez işe çıkmak zorunda kalır; bu onun 'canlı' kalmak için son şansdır. Aslında Jerry'nin işi çok basittir. Meksika'ya gidecek ve çok değerli bir antika silah olan 'Mexican'ı ilgili kişiden alıp Amerika sınırlarına sokacaktır. Tabii sürprizler Jerry'nin yakasını bir türlü bırakmaz. Öte yandan Samantha, Jerry'nin bu işi almasını kabullenemez, hatta çıldırır ve kendi Las Vegas yollarına vurur. Jerry silahın peşinde Meksika'nın derinliklerine sürüklenirken, Samantha da Jerry'nin silahı getirmesini garantilemek için gay tetikçi Leroy (James Gandolfini) tarafından kaçırlır. Silah elden ele geçerken hikayesi de yavaş yavaş ortaya çıkar; bir silah ustasının, kızıyla evlenecek olan zengin bir asilzadeye düğün hediyesidir 'Mexican'. Kız, asilzadeye yar olmaktan sonra ölmeyi tercihe edecek kadar babasının çırağına aşiktir, çırak da ona...

Tüm bu karmaşa-



nın ortasında böyle bir hikayenin anlatılması gerçekten çok hoş. Silahın, sadece doğru kişilerin elinde ve sadece aşkın gücüyle ateş alması da hikayenin etkisini güçlendiriyor. Geriye dönüşlerle anlatılan hikaye aynen bir sessiz film tadında. Karnavallarıyla, 'el camino'larıyla Meksika gerçekten başka bir alem ve bu doğal hava filmde yansıyor. Özellikle renklerden hemen Meksika'da mı yoksa Las Vegas'da mı olduğunuzu anlayabiliyorsunuz. 'The Mexican' yine de bana biraz Pitt ve Roberts'ın gölgesinde kalmış gibi geldi. Gore Verbinski iyi bir yönetmen belki ama oyuncu seçimi daha mütevazı olabilirdi; o zaman film de ön plana çıkmış olurdu bence. Sanıyorum sadece Brad Pitt ve Julia Roberts hayranlarının filme gitmesi bile işe için yeterli olacaktır.

küpdeyipgeçmeyin...

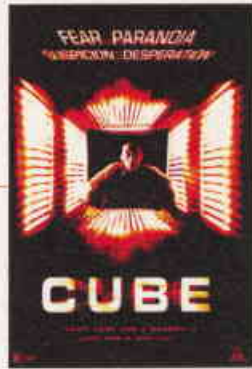
Üç yıllık bir rötardan sonra 'Cube' sinemalarımızda gösterime girdi. Matematiksel yönünden dolayı bir başka gösterime geç girmiş olan 'Pi'yi hatırlatsa da tamamıyla orijinal bir film Cube. Gerçekten de son dönem bağımsız İngiliz ve Amerikan sineması çok düşük bütçelerle çok iyi işler çıkartıyor. Biz de hala para yok diye yakınıyoruz. Sorun para değil, fanteziden yoksun olmamız bence...

Filmin başlamasıyla adamın birinin güzelce 'dilimlenişine' tanık oluyor ve farklı bir filmle karşı karşıya olduğumuzu anlıyoruz. Birbirini tanımayan altı

kişi kendilerini uyandırdıklarında bir kübün içinde bulur. Hiçbirinin neden ve nasıl bu kübün içinde oldukları hakkında en ufak bir fikri yoktur; tek hatırladıkları normal yaşantılarında uykuya daldıkları andır. Grup ilk şoku atlattıktan sonra bir çıkış yolu aramaya başlar. Yüzeylerdeki mekanik kapaklar sayesinde başka küplere geçebilmektedir ama bazı küplerin ölümcül tuzaklarla donatılmış olması havayı birazcık (!) gerginleştirir. Dakikalar geçtikçe, bu altı kişiden her birinin farklı yeteneklere (ve tabii ki zayıflıklara) sahip olduğu ortaya çıkar. Örneğin Rennes hapishanelerden kaçma konusunda ün yapmış bir hırsızdır veya içine kapanık bir öğrenci olan Leaven'in matematikle arası bayağı iyidir. Grup tuzaklara yakalanmamaya çalışırken bir yandan da kübün sırrı üzerine teoriler üretmeye başlar. Acaba bu teoriler kurtulmaları için yeterli olabilecek mi?

Herhalde filmin en ilginç olayı, tüm çekimlerin tek bir küp içinde yapılmış olması. Renkler ve kamera açıları öyle iyi kullanılmış ki karakterlerin gerçekten de devasa bir kübün içinde olduklarını düşünüyorsunuz. Kübün klostrofobik etkisi de çok iyi kullanılmış; zaten takıntılı olan karakterleri bir adım daha uca yaklaştırıyor. Filmin aslında böyle bir kübün kimin ve niçin inşa ettiği gibi bilinmeyenleri açığa çıkarmak gibi bir derdi yok; üzerinde durduğu şey karakterlerin birbirleri arasındaki mücadele. Cube matematiksel açıdan da 'sağlaması' yapılabilecek bir film; her türlü sayısal olay uzmanlara danışılarak senaryoda yer almış. Zaten matematiğinizi pekiyi ise, birtakım hesapları siz de yapabiliyorsunuz. Cube, Vincenzo Natali'nin ilk uzun metrajlı filmi ve görünüşe bakılırsa arkası gelecek. Sinemada kaçırdıysanız, DVD'sini bulun derim. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Şimşek hızında

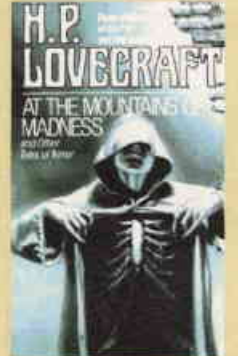
➔ Ama ikinci bölümün biraz daha elektrikli (!) geçtiğini söyleyebilirim. Evrim teorileri üzerine konuşan Orkun Uçar, birinci olduğu öykü yarışmasında sadece Bülent Somay'ın elini sıkmadığını söyleyip, yayınevlerine ve editörlere açtı ağzını yumdu gözünü. Tabii ortam birazcık (!) gerildi ve ister istemez bazı cevap hakları doğdu. Bence oldukça gereksiz ve kişiseldi. Neyse ki Murat Sönmez fante-



zi ve bilim kurguda mimari üzerine konuşarak havayı biraz yumuşattı; gösterdiği örneklerle mimarinin etkisinin ne denli güçlü olabileceğini anlattı. Son olarak Engin Deniz'in çeşitli illüstrasyon sanatçıları ve çalışmalarını tanıtmalarıyla panel sona erdi (yalnız koskoca Giger'e neden 'Caygır' dediğini anlamış değilim).

Herhalde en büyük sürpriz Yüzüklerin Efendisi'nin sadece film şir-

ketterine verilen 17 dakikalık sahne arkasının gösterimi oldu. Finalin Dark City ile yapılmasını da ayrıca takdir ettiğimi söyleyebilirim. Umarım bu panellerin arkası kesilmez ve bu fikirler ürünlere dönüşebilir (tabii bizim de desteğimizle). Teşekkürler Murat...





FRP

Topraklar ve Mızraklar. Ya da onun gibi bi şey

Dragonlance'i mi daha çok seviyorsun yoksa Forgotten Realms'i mi?

Bu soru, "Annemi mi daha çok seviyorsun, babamı mı?" "Fener mi Galatasaray mı?" "Yumurta mı tavuktan çıkar, tavuk mu yumurtadan?" şeklindeki bi tip tükenmez muhabbetlerin FRP versiyonu olsa gerek. Yıllardır bu konunun bilmem kaç kere tartışıldığına tanık oldum -itiraf etmek gerek, kimi zamanlar ben de aktif tartışmacı olarak katılmadım değil, ama bir kez bile işin içinden çıkıldığını, konuşmaya kesin bir sonuç getirildiğini görmedim. Zaten bu ayki yazıda da mevzuya bir dalarsak çıkmayacağımızı biliyorum, o yüzden niyetim "Abi Drizzt var ya, Thanis'e bi koyar, bi de yer koyar!" geyiklerine girmek yerine her iki dünyanın Campaign Setting'leri hakkında birkaç söz etmek...

Yeni oyuncular için kısa bir bilgiyle başlayayım: Campaign Setting, oyuncuların bir FRP dünyasını tanımaları için gerekli tüm bilgileri içeren setlere verilen addir. Bir dünyanın Campaign Setting'inin içinde o dünyanın coğrafyası, önemli karakterler, dünya üzerinde yaşayan ırklar, ve daha birçok konuyla ilgili bilgiler yer alır. Bazen Campaign Setting'ler tüm bir kıtaya değil, yalnızca onun belli bir bölgesiyle ilgili de olabilirler.

Kuşbakışı, ama fazla yukarıdan...

Forgotten Realms Campaign Setting'i aldığımızda 96 yılıydı sanırım. Hatırlıyorum, bizden daha eski FRP oyuncularından ikinci el olarak almıştık. Haritalar biraz yıpranmış, kitapların köşeleri azıcık kıvrılmıştı belki, ama o bizim ilk Campaign Setting'imizdi ve ne olursa olsun, tartışmasız "çok güzeldi"! İçinden çıkan A Grand Tour of the Realms ve Running the Realms adlı kitaplarda Realms ile ilgili aradığım her şey bulunuyordu.

Daha doğrusu o zamanlar bana öyle geliyordu.

Sonraları farkettim ki, tek başına Forgotten Realms Campaign Setting okumak size Realms'in belli başlı bölgelerinin coğrafyası ile ilgili çok detaylı bilgi verse de, (Coğrafi yapıya ve kentlere ayrılan bölüm, toplamı 198 sayfa olan iki kitabın 100 sayfasını kaplıyordu!) oyunda kullanacağınız pek çok malzeme yetersiz kalıyordu. Örneğin Realms'deki dini inanışlara, tanrıların özelliklerine

ayrılan bölümde oyuna yönelik hemen hiçbir bilgi yoktu. Hele benim gibi, karakterlerinin çoğu priest olan biri için tanımlamalar o kadar yetersizdi ki. Faiths and Avatars'ı okumadan kiliseler, dinler, tanrıların ve rahiplerinin özellikleri hakkında bilgi sahibi olmak imkansızdı (Yer gelmişken, Faiths and Avatars TSR'in yayımladığı en iyi yardımcı kitaplardan biridir bence). Ayrıca ırklar da Player's Handbook'tan çok farklı olmayarak, üstünkörü anlatılmış gibi gelmişti bana. Tamam, her ırka yarım sayfa ile bir sayfa arasında yer ayrılmış, burada yaşayışları ve genel özellikleri anlatılmıştı ama bu özellikler biraz "fazla genel"di ve rol yaparken çoğu zaman bilgilerinizin eksik olduğunu hissediyordunuz.

Aslında kimsenin bir suçu yoktu, çünkü Realms zaten "fazla genel" olması için tasarlanmış bir dünyaydı. Siz Campaign Setting'ii okuyacaksınız, ondan sonra Elf'lerle ilgili daha detaylı bilgi mi istediniz, Complete Book of Elves'i alıp okuyacaksınız. Paladinlerle ilgili yarım sayfa tanım az mı geldi, hooop alacaksınız Complete Paladin's Handbook'u... Ve böyle sürüp gidecekti.

Detay, daha detay...

Dragonlance Campaign Setting'le tanışınca böyle sürüp gitmediğini de anlamış oldum. Worldbook of Ansalon, tamamen masaüstüne uygun olması

amacıyla hazırlanmış bir kitaptı. Ülke coğrafyasına ayrılan yer yalnızca 25 sayfa olmasına karşın (Tabii bunun başlıca nedeni Ansalon'un, Realms'in Faerûn kıtası kadar geniş olmaması) her ırka 3-4 sayfa yer verilmişti. Bu sayfalarda, örneğin dwarf'ların kısa bir tarihçesini, yönetim şekillerini, sosyal yapılarını, kullandıkları kendilerine özgü silahları ve bu silahların özelliklerini vb. pek çok detayı bulabiliyordum. Meslekler, tanrılar ve inanışlar üzerine de tonla bilgi vardı ve okuduğum çoğu satırdan sonra "Hah, bunu oyunda kullanma-



lı" diyordum. Daha az sayfada daha detaylı ve daha kullanışlı bilgileri bulduğum bir kitapta Book of Ansalon. Eğer daha fazla bilgi istiyorsanız bu iş için özel olarak hazırlanmış yardımcı kitaplar yerine Dragonlance romanları okumanız, ortalıkta neler olup bittiğini öğrenmeniz için yeterliydi.

Buraya kadar yazılanları okuyup başlangıçta girmek istemediğim Realms-Lance tartışmasını sürdürdüğümü sanmayın. Ne FR'i alçaltıyor, ne de DL'yi yüceltiorum. Yalnızca "İyi bir Campaign Setting nasıl olmalı?" sorusuna kendimce yanıt vermeye çalışıyorum. Neden dersiniz, sizleri asıl vermek istediğim haber için biraz ısındırmak istedim de ondan! Forgotten Realms Campaign Setting tümüyle yenilenmiş ve 3rd Edition kurallarına uyarlanmış biçimde yeniden piyasaya çıktı. Tamamına 340 sayfa ve tek kitap halinde geçen ay yayımlandı. Hatta ilk satış gününün bir gün öncesinde tüm dizayn ekibinin uyumayıp sabaha kadar kitap imzaladığını söyleyebilirim. Tabii Realms'in önceki versiyonunun tasarımcısı Ed Greenwood'da oradaymış (Meraklısına not: Ed Greenwood Realms'le birlikte kitanın en ünlü büyücüsü Elminster'in da yaratıcısıdır. Ed baba göğsüne dek uzanan sakallarıyla kendini tıpatıp Elminster'a benzetmiş bulunmaktadır. Bilmem büyük FRP organizasyonlarında onun şapkası ve uzun piposuyla gelip Elminster'ı canlandırdığını söylememe gerek var mı?).

Eski dostlar neredeler ?

Yazının bundan sonrası, eski Realms oyuncularını daha çok ilgilendirecek, çünkü arada neler olmuş, bitmiş ondan bahsedeceğim. Bi kere yeni Forgotten Realms'de oyuncuların çok alışık oldukları, her köşe başından gıkıp onlara görev veren ya da zor durumlarda Hızır gibi yetişen büyük kahramanları daha az göreceğiz. Çünkü onların da derterli başlarından aşkın. Örneğin Khelben ile Harper'lar birbirlerine küsmüşler, meydan da eskiden tanıdığımız, ama şimdi güçlerini arttırmış olan Red Wizards, Cult of the Dragon, Zhentarim gibi tarikatlara kalmış. Adil bir krallık olarak bilinen Cormyr bile diken üzerindeymiş, kral ölürse isyana kalkacak ya da sürgünden taht mücadeles için geri dönecek o kadar çok soylu varmış ki! Yani eski Realms'de iyileri bilir, iyileri tanırdık ya; yeni Realms'de esas olan kötüler. Ortamı toparlamak zorunda kalanlar da bizim gariban kahramanlar. Özet olarak "Khelben gelir, kurtarır nasılsa, abicim dalyoruz orc'lara, hobbaa!!!" olayı bitmiştir. Girdiğiniz her kasabada muhakkak cübbelerinin altında Red Wizards dövmesi taşıyan birileri olacaktır. Ha, çekinmeniz gereken bir tehlike daha var. Eski bir paladin iken şimdi Zhentil Keep ordularının başına geçen, kara büyücülerin "Jan D'Arc'in kötülüğü seçmiş olanı" diye niteledikleri bir kadın. Adı Scyllua Darkhope ve ordularıyla ilerlemeye devam ediyor. Yoluna çıkmadan önce düşünün.



Her şeyin bir var derler. Bedel miydi o sözcük, neydi ?

Realms'deki tanrılar ve inanışlar da değişikliğe uğramış. Yeni kitapta tam yüz yirmi farklı inanç yer alıyor ve oyuncular birden fazla tanrıya inanabiliyorlar, kendi düşünce tarzlarına en çok uyanı ise ana inançları olarak seçebiliyorlar. Bu yüz yirmi inanıştan doksanı detaylı, otuzu ise çok detaylı olacak şekilde açıklanmış (Sahi adamlar kaç sayfa ayırdılar bu işe ??!)

Yeni büyüler, Elven High Magic, Rune Magic, Circle Magic, sizi Realms içerisinde -daha korkuncu dışarısında- bir yerlere postalayacak portallar, yeni haritalar, eski Forgotten Realms Campaign Setting'de arayıp da bulunmayan her şey bu kitapta olacak. Realms'e yakışan bir Setting olacak yani. Yalnız fiyatı biraz tuzlu dostlar, 50 doları bastırmadan Setting Metting yok bize! Üstelik bu kriz zamanı neresinden baksan 65 kağıda denk geliyo, üç beş kişi birleşmeden almak pek mümkün değil gibi. Artık domuzcuk kumbaranızı mı kı-



rarsınız, ek iş mi bulursunuz, yoksa "Şimdilik eski Realms bize yeter, yenilikleri bizim DM zaten yapıyor!"mu dersiniz, orası size kalmış.

Her ay kepenkleri indirmeden bir şeyler sıkıştırma huyumuz var ya, adeti bozmayalım : Öncelikle ivmesi git gide artan mektuplar için eksik olmayın, yalnız ben (Batu) dergiye uğrayamadığımdan (Modem azizliği, evden mail'lere ulaşamıyorum da...) temmuzda yazanları az bekletmiş oldum, kusura bakmasınlar. Aslında bu ay 32 yaşında eski bir FRP oyuncusu (yanlış anlaşılmasın eski derken ta 1983 yılından beri oynamasını kastediyorum, yoksa halen aktif bir oyuncu kendisi) olan Argun Başış ağabeyin mektubuna yer vermek istiyorduk, yer dolayısıyla olmadı ama o mektubu size okutmayı çok istiyoruz, gelecek aylarda da olur umarız. Mektubunu "keep up the good work fellas" diye sonlandırmış (Sade bize değil, hepimize!). Dediği gibi, işe devam dostlar, gelecek aya görüşürüz !

Batu & Gökhan | batuhu@level.com.tr



kahramanları anlamak...

Babam beni hiç hayalkırıklığına uğratmadı...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Demek "kahramanlara" inanmıyorsunuz? Kahramanlık içi boş bir kelimedir, ödenen ağır bedellerden hiç bahsetmez.

Peki ya "kahramanları" izleyen kitleler? Onlar ortadaki fikirlere inanmış, bedel ödemeyi göze almıştır. O yüzden lideri izlerler.

Peki ya inandığı yolda yürürken ölenler? İnsan zaten ölümlü değil midir? Herkes bir gün ölmeyecek mi? Ne var bunda?

Sence bu yazı bazı insanlardan tepki alır mı? Sanmıyorum, burada yazan zaten herkesin bildiği ama kimsenin söylemediği bir gerçek.

Kahramanlık öyküleri ve destanlar iyidir, hoştur ama gerçekten de doğru mudur? Yani gerçekten de tüm o insanlar ve hikayeler görüldükleri, tarih kitaplarında okudukları gibi midirler? Büyük İskender dünyayı fethetmeye kalkıp ta soluğu Hindistan'da aldığında, ya da Fatih Sultan Mehmet asırlardır alınamayan İstanbul'un kapılarını girdiğinde, ya da Mustafa Kemal Atatürk kendisini çöken bir imparatorluğun tüm olası cephelelerinde aşın altına sürdüğünde neler düşünüyorlardı? İlacı olmayan bir hastalığa tutulmuş da "kahramanlık" nöbetleri mi geçiriyorlardı? "Nasil yapsam da tarihte adımdan altın harflerle bahsettirsem?" diye mi yaklaşıyorlardı ölümün soğuk yüzüne?

Öyle ya, Büyük İskender çölde adamları susuzluktan kırılırken kendisine ikram edilen azıcık suyu içmeyi reddetmemiş miydi? Peki Fatih Sultan Meh-



dir. Gözünüzün önünde şöyle bir canlandın, henüz 3-4 yaşlarında ufak tefecik bir çocuk. Kafasını kaldırıp dizinin dibinde durduğu babasına bakıyor ve ne görüyor? Yukarılardan bir yerden, sanki bulutların arasından kendisine gülmeyen bir çift göz, aşağı inip saçlarını okşayan kocaman bir el! Ben olsam ne düşünürdüm? "Herhalde devam!

«Babam büyümekte olan bir çocuğun kafasından geçenleri bilecek denli bilge idi.»

met gemilerine iyi kumanda edilmediğini görüp, öfke ve hiddetle atını denize sürmemiş miydi? Ya Atatürk? Çanakkale'de bulunduğu mevziye yağmur gibi gülle yağarken, subaylarının saklanma önerisini "Artık çok geç, askerime kötü örnek olamam!" diye geri çevirmemiş miydi? Tarih bu ve benzeri kahramanlık öyküleriyle dolu değil mi? Bir insan evladı neden rahatına bakmak varken sırf inancını yamak için insan tahammülünü aşan zorluklarla dolu yollarda yürümeyi seçer ki? Tarihin tozlu sayfalarını dolduran sayısız erkek ve kadını çoğu zaman korkunç sonlara sürükleyen bu "kahramanlık" denen şey neyin nesidir?

Benim babam...

Nur içinde yatсын, babam her zaman için eğriye eğri, doğruya doğru diyen bir adamdı.

Şimdi şunun altını çizeyim ki, bir erkek çocuk için babası dünyadaki en önemli kişidir.



bahsettikleri tanı böyle bir şey olsa gerek!" düşüncesi hiç mi geçmedi kafamdan o yaştayken? Öyle ya, devamlı yanımda olan, beni koruyan, dev gibi bir babam var! Tabii aslında babam dev gibi değildi, kimseninki değildir, ama boyunuz yarım metrenin altındayken insana hemen herşey dev gibi geliyor.

Ama ben kendi hesabıma şanslıydım, çünkü babam büyümekte olan bir çocuğun kafasından geçenleri bilecek denli bilge idi. Bana kendini asla bir efendi, bir tanrı gibi göstermedi, aksine "insan" olduğunu her fırsatta üstüne basa basa söyledi. "Bak evlat, ben bunu böyle yapıyorum." derdi, suratında bir hoşnutsuzluk ifadesi belirlediğinde. "Çünkü aklım ancak bu kadarına eriyor, bilgim bu kadarına yetiyor ve yapılması gerekenin bu olduğuna inanıyorum. Sen büyüdüğünde beni geç, daha iyi olanı bul ve onu yap." Böylece ben babamın, hayatımdaki en önemli kişinin bir "insan" olduğunun farkında olarak büyüdüm. O da herkes gibi hastalanabiliyor, gülebiliyor, ağlayabiliyor, sinirlendiğinde delirip ortamda kim varsa kafa göz dalabiliyordu. Ve hatta her insan gibi, o da zamani geldiğinde uzanıp ölebiliyordu. Acı belki, ama yaratılışın yolu budur, insanoğlu görmek istemese de.



"Kahraman" diye bir şey yoktur...

Ben babam sayesinde dünyada tapılacak, gözü kapalı inanılacak "kahramanların" ve "kahramanlık öykülerinin" olmadığını öğrendim. Büyük İskender dünyayı fethetmeye çıkmıştı, çünkü bunu yapması gerektiğine inanıyordu. Fatih Sultan Mehmet kimsenin yapmadığını yapıp İstanbul'u aldı, çünkü ülkesinin ve halkının geleceğinin buna bağlı olduğuna inanıyordu. Mustafa Kemal Atatürk saraya davat olup rahat bir yaşam sürmeyi reddetti. Çünkü yaklaşan fırtınayı görüyor, ülkesinin ve halkının hayatta kalabilmesi için kanla, ateşle yıkanmış yollarından geçilmesi gerektiğini biliyordu. Onları ve tüm diğerlerini yürüdükleri yola inançları ve günün şartları sevk etmişti. İstisnasız herbiri yoruldu, usandı, çoğumuzun asla göze alamayacağı ağır bedeller ödediler. Bunu "kahraman" oldukları için değil, yürüdükleri yola inandıkları için yaptılar. Ve eğer gerçekten anlamak istiyorsak, onları oldukları gibi görmeli, öyle değerlendirmeliyiz. "Kahraman" gibi içi boş ve anlamsız etiketler yapıştırmak, onları ve yaptıklarını silip atmaktan başka hiçbir işe yaramaz. ☹

ahşap kafa

Hiçbir şeyden çekmedi, forumlardan çektiği kadar

Daha önce de bir kez bahsetmişim sanıyorsunuz. Ülkem insanının her türlü konuyu bir şekilde ciddi yarış malzemesine dönüştürmesini hiçbir zaman anlayamadım. Tuttuğu takım, oy verdiği parti yaptığı iş, elele gezdiği sevgilisi; ve hatta okuduğu bilgisayar oyun dergisi. Diğerlerine karışmak bana vazife değil, ama bu sonuncusu artık yavaş yavaş çığırından çıkıyor gibi. Birçok sitenin forumlarında en popüler topic'lere bakacak olursanız, "CS'de hangi silah daha iyi", "Benim dergim seninkini katlar" başlıklı olanların pınl pınl parladıklarını göreceksiniz.

Bu forumları her gördüğümde, sınırlarım bozulacağını bile bile, okumadan geçemiyorum. Okuduğu dergiye sevip, onun iyi yönlerini savunmak doğal. Ama hiç bilmedikleri konular hakkında ahkam kesip atıp tutanlar, sırf kendi okuduğu dergiye okumuyor diye ağıza alınmayacak küfürler edenler... Bu forumlarda girila gidiyor. Sanırım ülkem insanındaki "hayatındaki boşluğu birşeylerle doldurma" mantığından kaynaklanıyor. Birşeylere sarılıyor, onu çok seviyoruz. Daha sonra ondan kopamadığımızı fark ediyoruz, "O'na benzemeyen herşey yabancı gelmeye başlıyor. Fanatikleşiyoruz, bizden olmayanları düşman görmeye başlıyor ve saldırganlaşıyoruz.

Eminim, eğer Internet ve bu forumlar olmasaydı, bu tür tartışmalar da yaşanmayacaktı. İnsanlara (sadece bizim insanlarımıza değil, tüm dünyayı kast ediyorum) karşısındaki insanları görmeden ulaşabilme gücünü veren iletişim teknolojisi, görünmez düşmanlar edinmemizi de sağlıyor. Belki chat/forum ortamında gördüğünüzde midenizin burulduğu bir nick'in sahibi, okulda yandaki sınıfta okuyor, her gün aynı kantinden tost alıp, aynı bankalarda

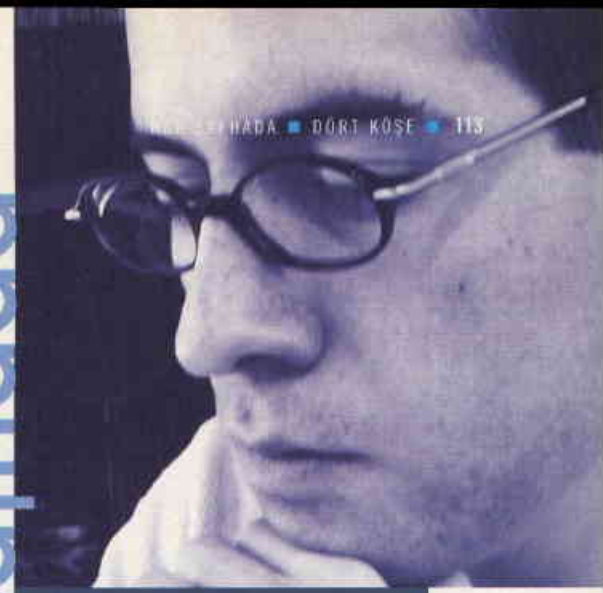
oturuyorsunuz? Ben bilmem. Benim bildiğim tek şey, "o" benim ölesiyeye sevdiğim bir şeyi sevmiyor, "o" hatalı, "o" yanlış. O, düşman.

Oysa bu forumları açıp, gözünü kapadığı gibi kılıcını rastgele savurmaya başlayan insanlar bir bilse, ben de, tüm Level ekibi de, Gameshow'daki arkadaşlarımız da, Gamepro'daki dostlarımız da bu saçmalıkları okurken hem kızıyor, hem de üzülüyoruz. Zaten hiçbir şeyin kolay olmadığı bir ülkede yaşıyoruz. Bu ülkede yaratıcılık ve bilgi birikimi ile hayatta kalmaya çalışmak ise iki kat daha zor. Hele bir de olmayan bir sektöre dergi hazırlıyorsanız. Evet, bunu açık açık söylüyorum: Türkiye'de oyun sektörü diye bir şey yoktur. Korsan kopya ticareti ağı vardır. Sadece Electronic Arts ve Microsoft'un oyunları ile bir oyun sektörüne sahip olduğumuzu söyleyemeyiz.

«Bu ülkede yaratıcılık ve bilgi birikimi ile hayatta kalmaya çalışmak, inanın, iki katı daha zor.»

Level olarak ne zaman "neden orijinal oyun almali" konulu bir yazı yazsak orijinal oyun karıştırlarının en büyük sığınağı "Amerika, Avrupa ile bizi bir mi tutuyorsunuz, bizim alacak gücümüz yok. Oradan konuşmak kolay tabii...". Ama buna ne diyebilirsiniz bakalım, sizce Komünizm'den yeni çıkmış Çek Cumhuriyeti'nde ekonomik durum bize göre çok mu iyidir? İşte; şu an dünyanın en çok satan oyunu Operation Flashpoint onlardan çıktı ve adamlarda orijinal oyun sektörü son üç yılda dev gibi büyüdü. Peki, sizce dağılan Yugoslavya'nın bir parçası olan, daha yeni savaştan çıkmış Hırvatistan'ın ekonomik durumu bize göre çok mu iyidir? İşte; adamlar Serious Sam diye mükemmel bir oyun yaptı, üstelik kendi grafik engine'leri ile. Ayrıca, adamlar "kopya oyun" diye bir şey bilmiyorlar, oyun almak isteyen, bu işe gönül veren dışından tırnağınan arttırıp çatır çatır orijinal oyununu alıyor.

Biz ise en iyi olayları kendimize göre yontmayı beceriyoruz Türkiye'de. Olmayan bir sektöre dergi



Sinan Akkol sakko@level.com.tr

Kızdın mı? Yazıya başlarken bayağı kızgındım, evet... Ama istim attım biraz, rahatım şimdi.

Yoksa, biraz da kendine kızıyor olmayasın? Olabilir... Kendime kızmak için çok sebebim var. Görmezden geliyorum, en azından kısa bir süre için.

Sıkıyım oyuncuyu bunlarla, ha, ne dersin? Haklısın. Sen de haklısın... Ama anlayışlıdır okuyucu. Bizi öldüğümüz gibi sever.

hazırlamanın ne kadar zor olduğunu, her geçen yıl enflasyonun üstünde artan maliyetleri göğüsleyerek ayakta durmaya çalışan Gameshow, GamePro ve Level gibi dergilerde çalışanlara sormadan bilemezsiniz arkadaşlar. Biz hepimiz aynı yolcu suyuz, tek farkımız farklı zevklere hitap etmemiz. Bizim düşse onun açığı bir daha kapatılmaz. Za-

ten önümüzde saçma sapan bir ekonomi, bağınazlık, çarpık değerler, oyunların ve oyuncuların gereksiz görülmesi gibi büyük engeller varken, inanın birbirimizi yemeye hiç ihtiyacımız yok!

Bu ay tatlı bir yazı yazayım diye oturmuşum klavyenin karşısına, ama birtakım forumlarda son anda gördüğüm tread'ler kanın beynime sıçramasına neden oldu. Sanmayın ki bu forumlarda konuşulanlara kayıtsız kalınıyor, diğer dergiler de takip ediyordur mutlaka. Ama bizim adımızı sadece, "Dergimizi nasıl geliştirelim arkadaşlar" benzeri tread'lerin altında görebilirsiniz. Diğerleri 1-2 saatliğine sinir bozup, sonra da unutulmaktan başka bir işe yaramıyor çünkü. Tıpkı sırf ismi duyulsun diye o forumları açanlar gibi.

Neyse, bitirmeden önce son bir şey var söylemek istediğim. Bu ay bizi ziyarete gelen okuyucularımıza da teşekkür ediyorum. İstemedim de olsa bizi en saf, dergideki gibi süzgeçlenmemiş halimizle gördünüz. Her ne kadar gencecik beyinlerinize bu gerçeği yansıtmamak için elimizden gerçeği yapmış olsak da. Burada gördüklerinizi kimseye anlatmanın, mezara kadar gidecek bir sır olarak kalsın aramızda :) ☺



neongenesis evangelion

Zankoku na tenshi no thesis madobe kara yagate tobitatsu...

Öyleyse ben neyim?

Ben neyim?

Bu benim...

Bu başkalarının beni tanımasını sağlayan formum.

Bu benim sembolüm.

Bu...

Bu...

Bu...

Bu bir simge. Her şey sadece bir tanımlama, gerçek ben değil.

Her şey sadece bir şekil, bir form diğerlerinin beni ben olarak görmesi için bir tanıtıcı.

Öyleyse ben neyim?

Öyleyse ben neyim?

Bu ben miyim?

Gerçek ben?

Kendim?

Sen sensin.

Senin kendini yorumlamanla başkalarının seni yorumlaması arasında çok az fark vardır.

Doğru.

Giysilerim...

Ayakkabılarım...

Odam...

Tüm bunlar beni ben yapan şeyler.

Bu nesnelere senin bilincine bağlılar.

Öyleyse ben olarak tanıdığım şey benim.

Ama kendimi anlamıyorum.

Neredeyim?

Neredeyim?

Neredeyim?

Neredeyim?

Bir duvar diledin, dünyanı mühürlemek için bir engel.

Kimse beni anlamıyor!

Nesin sen, salak mı? Elbette kimse

seni anlamıyor!

Seni kimse anlayamaz.

Seni anlayabilecek ve seni önemseyebilecek tek kişi sensin.

Öyleyse kendini önemsemelisin.

Ama kendimi hala anlamıyorum ben!!!

Beni ben yapanın ne olduğunu bile bilmiyorum.

Kendimi nasıl sevebilirim.

Korkuyorsun.

Hala kararsızsın.

Bu mevcut olan sensin.

Çevrendeki insanlarda mevcut olan sen.

Seni saran çevrede mevcut olan sen.

Bunların hiç biri sonsuza dek dayanmaz.

Zaman akıp gider ve zaman değişimi getirir.

ilk ne zaman başladık, ilk bölümün gelmesiyle. Shinji Ikari'nin Tokyo 3'e gelişiyle ve ikinci melek'in gelişiyle. Her şey apar topar başladı. Evangelion Bölüm 1 ile.

Daha sonra tamamen ona odaklandık. İlk heyecanlı bölümler sarınca her bölümü tek tek arayıp bulmaya başladık. O zaman ona çizgi film diyorduk veya anime. Onu ilk böyle tanıdık. Bir japon çizgi filmi bir anime: Neon Genesis Evangelion.

Sonra işin şekli değişti. Aslında hiçbir şeyin dev robotlar ve melek isimli canavarlar arasında ki savaş kadar basit olmadığını gördük. Aslında hiçbir şeyin olmadığını, insan ve kaderi dışında, insan ve gelişkeni dışında, insan ve duyguları ve yalnızlığı dışında.

Sonra 19'da takıldık. Hepsini elimizdeydi artık sonuna kadar gidebilirdik, 19 hariç. Hiç bitmek bilmeyen bir hafta boyunca 19'un gelmesini bekledik. Ve sonunda 19 geldiğinde ben monitör ormanımı

bıraktım bir kenara, Si-nan da editörlerin peşinden koşmayı. Ve saatlerce sırasıyla, son bölümüne kadar hepsini bir çırpıda izledik, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 ve nihayet End of Evangelion. O zaman Evangelion'un bir çizgi film olmadığını anladık veya bir anime. Benim için okumaya cesaret edemediğim Dante'nin İlahi Komedyasıydı, Si-nan içinse sadece izleyenini içini doldurabileceği bir hiçlik.

Şimdi bu satırların bitmesini bekliyorum. Bu satırlarla birlikte bu derginin bitmesini. Daha sonra Evangelion'u, Shinji'yi, Rei'yi, Asuka'ya diğerleriyle de paylaşacağız. Bütün ekip oturup Evangelion'u baştan izleyeceğiz. Ama önce sizinle paylaşmak istedim.

Neredeyim? ☺

cesur yeni dünya



Tuğбек Ölek tuğbek@level.com.tr

Si-nan zombi mi oldu? Hiç sormayın gitti kaç gibi adam. Dedim ben ona Beneath the Ground'a karşı konulmaz diye. Sonunda zombiler gelip yerin altından götürdüler Si-nan'ı.

Beneath the Ground ile Underground arasında ne fark var? BTG, Underground'un içinde bağımsızlığını ilan etmiş bir fanzindir. Bir isim koyma tartışmasının ardından isyan etmiştir. Amacı adım adım Underground'ı ele geçirmektir. Viva Le Resistance!

Peki Underground'a bir şeyler yolladığımız gibi Beneath the Ground'a da yollayabilir miyiz? Gönlünüzden ne geçerse yollarsınız.

Ben bişi anlamadım tüm bunlar nerde? Bizim CD'de Underground dizininin altında, 12 cm'lik bir plastik parçasında ne fırtınalar kopuyor.



insan kaç derecede erir?

Bu soruyu bir arkadaşım gayet ciddi bir cevap bekleyerek sordu geçen gün, cevabı bilenler lütfen söylesin...

Bu yılın her açıdan en zor zamanları. Sıcak, karışık, dağınık, huzursuz ve yorucu. Yine de iyi bir yanı var tüm bunların; yeni bir şeyler yapma ihtiyacı doğurması. En azından benim açımdan böyle bir etkisi oldu zor zamanların. Normalde, yani kendimi "eh işte" bir ruh haliyle tanımladığım zamanlarda, akşam eve gittiğim saat kaç olursa olsun televizyonu açmak için basit bir sebep yaratabiliyorum örneğin. Saat 7 civarında haberleri izlemek, 9 civarında "zaten yorgunum, şu aptal filmlerden birini bulayım" demek, ya da daha geç bir saatte müzik dinlemek için televizyonu kullanmak gibi garip bir refleks sahibi olmuşum. Şimdi öyle

şekkürler.

Bu ayın mevsimsel ve duygusal mesajlarını böylece sonlandırıp "gaming" aşamasına gelirse, ki geldik, bu ay bilgisayar karşısında vakit geçirmenin kötü yanı, yan tarafta "duran" perdenin gerçekten de hiç hareketsiz durmasıydı (bu biraz mevsimsel bir yaklaşım, farkındayım), iyi yanı ise iş yaparken oyun oynamanın suçluluk yaratmamasıydı. Yine de bu aramızda kalsın. Küçük, hikaysiz, çabuk tükenen ya da asla bitirmek için kasmayacağınız ve saplantı haline getirmek için psikopat bir bünye gerektiren türden oyunlarda buldum mutluluğu. Eylemsizlik kanunu-

«Yaz mevsiminin iyi tarafı bu, hiçbir şekilde uyuşukluk ve **korunma ihtiyacı** duymaya mahal vermemesi.»

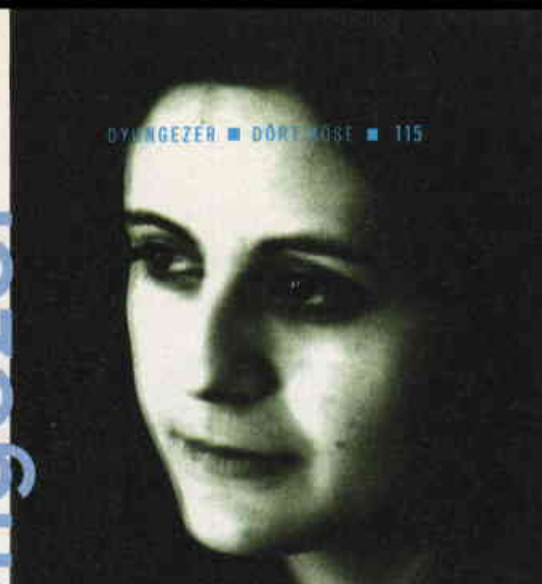
değil. Televizyon izlemek için hala akla yakın sebeplerim var ama izlememek için daha iyi sebepler bulmuş gibiyim. Çünkü bir süredir bu refleksten kurtulduğumu fark ediyorum. Hele cumartesi ve pazar sabahları çizgi film izlemek için sabahın köründe uyanıp televizyonun başına geçip ardından da çizgi filmler bittikten sonra bile o ekrana sapanıp kalmaktan kurtulduğuma ciddi şekilde seviyorum. Yaz mevsiminin iyi tarafı bu, hiçbir şekilde uyuşukluk ve korunma ihtiyacı duymaya mahal vermemesi. Yorucu ama kaçınılmaz bir enerjiyle taze, ferah bir arayış söz konusu bu mevsimde. Kış mevsiminin rüya gibi beyaz örtüsü ve soğuk rüzgarı ne kadar huzurlu ve dinginse yaz günlerinin sarı sicağı da o kadar rahatsız ve hareketli.

İletişim

Bu ay, tahmin ettiğimden çok daha fazla mektup aldım sizden. Uzun zamandır merak ettiğim sorunun cevabını da vermiş olduğunuz böylece; evet demek ki orada okuduklarını kurcalayan birileri var... Bu durum bir açıdan gurur verici, bir açıdan "ayağını denk al" dedirten bir şey. Sonuçta ben ilk kısmıyla daha çok ilgileniyorum sanırım, bir de zaten ayağımı denk almak konusunda gayet temkinli olduğumu bildiğimden, bu nokta gözümü fazla korkutuyor. Yine de gelen mektuplar içinde "hep böyle kal" diyenler kadar "sen ne yaptığını sanıyorsun"lara da rastladığımı söylemeliyim. Her iki tepki için de te-

na pek uyum sağlayamadığım dönemde olmaktan kaynaklanan bir şey bu. Daha anlaşılır söyleyeyim, sürekli elimdekini bırakıp yeni bir şeye saldırma gereksinimi. Bu yüzden internete yakın, CD'lerden uzak bir ay söz konusu oldu.

Geçen ay söz ettiğim Habbo Hotel'den de resmi ve kesin olarak olmasa da taşınmış sayılabiliirim. Artık pek az uğruyorum otele, çünkü sanırım hadimi aşıp çok fazla arkadaş edindim ve artık onları kırmamak adına konuşup durmaktan otelin yeni yerlerini keşfedemez oldum. Habbo'lular fazlasıyla cana yakın insanlar, bu durum onları biraz sıkıcı yapıyor... Bunun dışında "tek atışlık" labirentler, online yarışlar, hız ve refleks ölçen "çerez" dediğiniz türden şeylerin gayet yeterli ve heyecanlı olduklarını fark ettim. İnternette çok alakasız bazı yerlerde karışımıza çıkan bu küçük, sevimli şeylere vakit ayırmanızı öneririm. Aslına bakarsanız, affilli bir ismi olsun diye bile uğraşılmamış bu mütevazı oyunları oynarken hiç de vakit ayırması gibi hissetmiyorsunuz. Tek yapmanız gereken, bütün hissizliğinizle, parmaklarınızı biraz yormak. Vakit mevzuu kendiliğinden halledilecek, göreceksiniz. Öte yandan gayet agresif bir biçimde beklemekte olduğum oyunlardan bir tanesi çıkmış olsaydı da yine böyle mi davranırdım bilemiyorum. Sanırım bunaltıcı havaya ve yerimde dur-



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Ayın olayı neydi? Ayın olayı kesinlikle Nick Cave konseriydi, belki de yılın olayı. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nı seviyorum. PJ Harvey'i de seviyorum ama N.C.'den iki gün sonra gelmesi pek iyi bir fikir değildi.

Ayın önerisi var mı? T-shirtlerinizi boyayın. Batık yapmaktan bahsetmiyorum, suyla çıkmayan kalemle sevdiğiniz bir şeyler yazın, resim yapın, gıyın, iyi hissettiriyor.

Ayın başka nesi var? Tatil mevsusu var tabii ama nedense bu konuya girmek istemiyorum. Sıcak bir havada daha da sıcak yerlere gitmek biraz sakat bir durum, ama nedense...

mak istemiyor olmama rağmen şu Broken Sword'un yeni bölümüne hayır diyemez ve bitirene kadar masanın başından ayrılmazdım. O tarihe daha epey vakit olduğunu bilmek can sıkıcı ama neyse ki durum çok da umutsuz değil.

Bayanlar baylar, sayfa bir kez daha bitiyor. Oyungezer'in hayret, merak ve kafa karışıklığı diye tabir ettiğimiz duygular eşliğinde, Ağustos ayının son günlerine kadar sürecektir suskunluğuna sadece birkaç satır kaldı. Önümüzdeki bu vasatı 30 günün sonunda sizlere aydınlanmış, renklenmiş, sonbahara yakın şeyler söylemeyi umuyorum. Bunu yapabilmek için de o hayret, merak ve kafa karışıklığının üzerine gitmek gerekiyor ve tabii geçen zamanın sonbaharın lehine işlemesi... Mektuplar için adres değişmedi: oblomovie@hotmail.com. ☺

☺ Karışık bir kafa için buradaki sorun anne karıncaya gitmek için doğru yolu bulmak değil, sorun oraya gittiğinde ne olacağı ve buna değip değmeyeceği.



inbox



Madd abinizi salıverdik, biraz istim atması gerekiyordu. Tıpkı eski güzel günlerde olduğu gibi ben, Blaxis, cevap veriyorum mektuplarınıza. Ben kim miyim? Yeni arkadaşlar eskilere sorsun beni. Onlar beni tanır.

Oyuncu Kimliği

Ocak 2001 sayısından itibaren Level dergisini takip etmekteyim. Takdir edersiniz ki bu gerçekten kısa bir süre ama gerçekten ekip olarak değindiğiniz konular ve ilkeleriniz karşısında size bir e-posta yazma gereği hissettim. Fikirlerimi ve görüşlerimi sizlerle paylaşmanın doğru olacağını düşündüm. İlk belirtmek istediğim şey kopya-orijinal tartışması...

Kopya oyunlar konusundaki görüşlerinden oyunculuk konusunda en az bizim kadar geçmişe sahip olduğunu gördüm. Büyük bir kısmını altın makasla tanıştırmak zorunda kaldım, ama şunu söylemeliyim ki sorunumuz hakkında %100 doğru tespitlerin var. Çözüm yollarında atılacak adımlar hakkında ise büyük bir detayı atlıyorsunuz: Yurtdışından oyun ithal edip sonra fiyatını nasıl makul bir seviyeye düşürürüz diye düşünmektense, bir an önce Türkiye'de, Türkiye'ye uygun oyunlar yapılması orijinal oyunlara olan ilgiyi çok daha fazla arttıracaktır.

Sonuçta ben şuna inanıyorum: Artık ülkemizdeki orijinal/kopya oyunlar hakkındaki görüşler sabitleşti, değiştirilmesi de çok zor. 30 dolarlık orijinal oyun, 15 dolara satılmaya başlansa da, kopya alan yine kopya almaya devam edecektir, kafa alanı çünkü. Kaldı ki, tamamı yurtdışında olan oyun üreticilerinin de kendilerine göre prensipleri vardır. Birçok firma oyunlarını yurtdışında 30 dolardan daha aşağıya satmayı kabul etmez, adam nereden bilsin burada birtakım açığızlerin piyasadan yüzlerce oyunu 20 dolara toplayıp İngiltere'ye, Amerika'ya 35-40 dolardan satmayacağını? Yani bu işler gerçekten görüldüğünden daha karışık ve üstünde uzuuuu uzun, senin de söylediğin gibi oyuncu-üretici-kanun koyucu bir araya gelip konuşulmadan çözülecek şeyler değil. Ama bütün bu söylediklerimiz de şu saçma sapan ekonomik kriz döneminde zaten olacak şey değil. İki ucu b. klu değnek.

İkinci konum ise oyuncu kimliği. Nedir oyuncu? Vaktimizi oyun oynayarak boşa mı harcıyoruz? Yoksa kazandırdıkları var mı? Her oyun oynayan oyuncu mudur? Yok mu bu kitlenin belirgin özellikleri?

Toplumumuz maganda zengini olduğu ve oyun camiasında da maganda eksikliği çekildiği için gerekli desteği vermek için hemen kollar sıvanmış. Bilmiyorum farkında mısınız ama oyun magandaları da artık ülkemizde. Net magandalarından sonra dünyada bir ilk gene bizden. Tamam rekabet düzeyli olduğu sürece zararsızdır ama oyunları insanları ezmek yada aşağılamak maksatlı kullanmak bana gerçekten ters geliyor. Futbolda olduğu gibi bir zihniyetin sanal ortama da sıçramasından korkarken korktuğum başıma gelmekte gecikmedi. Net cafelerde saatlerce oturup tek oyuna odaklanıp sonrada "Adamsan gel kapışalım!" gibi bir lafı dünyanın başka yerinde eden birleri var mıdır çok merak ediyorum. Oyun ortamında da fütursuzca hakaretler yağdırmanın bir anlamını göremiyorum. Gene sorunun kökü her zaman ki gibi toplum yapımızda gizli bence. Çoğu insan bana yanlış düşündüğümü kafama bunları takmamam gerektiğini söyledi. Bu tür hareketler samimiyet ibaresi olarak yorumlanıyor ama gerçek olansa toplum içinde saygı samimiyetten daha önde geldiğidir. Aslında onlara pek bir şeyde söylenemez. Toplum içinde yaşamasını bilmeyen, sanal bir alemde ne yapsın. Umarım kimleri kastettiğimi anlamışsınızdır.

Size sormak istiyorum sanal bir ortamda birbirimizi kırmanın, rencide etmenin ne manası var? Önemli olan zevk almak değil mi? Ben sadece oyun oynamak istiyorum, çok mu?

Soruna mı, yorumuna mı cevap versem karar veremedim bir an. "Oyun magandaları" teriminin cuk diye yerine oturuyor. Evet doğrudur, her şeyde olduğu gibi bilgisayar oyunlarının da ülkemizde ayağa düşmesi ile (ki bunda en büyük etken de sokak satıcılarıdır) birçok insan "Oyunculuk" ne demek "Oyun Kültürü" nedir bilmeden ekran başına toplandı. Bunlara bir şey yapamazsın, yapamazsın. Sonuçta bir insana "Hadi git, sen oyun oynamayı haketmiyorsun!" diyebilir misin? Ne yazık ki bu tür cahil insanlardan ülkemizde bolca bulunuyor,

bu da bizim gerçeklerimiz. Ya onlarla yaşamayı öğreneceğiz, oyunlardan soğumamaya çalışarak; ya da lanet edip oyuncululuğu bırakacağız, ki ikinci seçenek mümkün değil gibi görünüyor. Can çıkar, huy çıkmaz misali :)

Oyuncu kimdir? Bence üç tür oyuncu vardır. Birincisi senin bahsettiğin tipler. Oyunları kendi egolarını tatmin etmenin bir başka yolu olarak gören insancıklar. İkinci tür, okuldan veya işten evine döndüğünde bir-iki saat oyun oynayan, oyun oynamayı bir ihtiyaç olarak değil; sinema, spor gibi hobi olarak görenler. Üçüncü tür ise, "power-gamer" denilen, hayatının büyük bir bölümünü oyunlara adanmış, bir oyunu yıllarca bekleyebilen, normal yaşamında bazen gerçek ile sanal dünyasını da karıştıran oyunculardır ki, işte biz bu türe giriyoruz.

Oyun oynayarak boşa mı vakit kaybediyoruz? Bu bence "sinemaya giderek vakit mi kaybediyoruz, spor yaparak zamanımızı boşa mı harcıyoruz" demek kadar saçma. Öncelikle "boşa geçen zaman dolu geçen zaman" nedir onu tanımlamak gerek. Eğer böyle bir ayrım yapılması lazım ise, sadece işte veya okulda harcadığımız zaman mı "dolu geçen" sıfatını hakeder? Yoksa zevk alınarak yapılan her şey, insana artı bir değer katan her hobi ile zamanımızı iyi değerlendirmiş sayılabilir miyiz? Bence sayılırız. Oyunlar insanların hayal gücünü ateşler, duygularını dışarı vurmasını sağlar, hatta içinde atıl kalmış yaratıcılığı ortaya çıkartır. Oyun oynamak boşa zaman geçirmek midir? Senin yerinde olsam bunu söyleyenlere ilk cevabım şu olacaktır "Sen kendi işine bak, bana ve sınırsız hayal dünyama işleme!"

Son olarak sizden bir isteğim olacak. Aylık verdiğiniz CD'nin içine mod koyarken diğer oyunları da hatırlayın, dünyada sadece Half-Life yok. Bu istediğimi bir gün dikkate alırsanız çok memnun olacağım.

Gerçekten de uzun bir yazı oldu eğer bu son cümleleri okuyorsanız gerçekten sabırlı bir insanınız ve bu sabrınızdan dolayı sizi tebrik ederim. Sizin yazdıklarınıza cevap ve eleştiri göndermeniz dileği ile. Sizi okuyordum, içimden geldi ve paylaştım. Hoşçakalın :)

Olğay Ertez

outbox



Dürüstlüğün Böylesi!

Mayıs sayısındaki, Targit kardeş "üniversite sınavları nedeniyle oyun oynamıyorum ama bu dergiyi almıyorum demek değil tabii ki" demiş. Valla ben de Anadolu Liseleri sınavları nedeniyle oyun oynamıyorum ve dergiyi de almıyorum neden diye sorarsanız biraz sonra anlayacaksınız.

Yine Mayıs sayısında bir arkadaş "posterleri biraz daha büyütseyiz iyi olur" demiş. Bence posterleri biraz daha küçültüp aynı posterlerden 2 tane verin. Bizim gibiler de poster yüzü görsün.

Yine Mayıs ayında Erkan Yanbul kardeş, "ürün incelemeyi felan CD'ye aktarsanız geri kalan sayfaları daha değişik şekilde değerlendirseniz" demiş. bence siz herbişeyi siteye aktarın. Böylece benim gibi adamlar dergi istemek için arkadaşının peşinde koşmazlar.

Yine Mayıs ayında yine aynı şahıs 2. sorusunda ödül verseniz felan demiş. Bak buna katılıyorum.

Yine Mayıs ayında yine aynı şahıs 6. sorusunda "seviyeyi yükselttin ben dergiyi 10 kere alacağım" demiş. Valla siz seviye yükseltirseniz ben 10 kere değil ama belki 1 kere alabilirim.

Yine Mayıs ayında Ranger adlı arkadaş, "98'den beri sizi takip ediyorum" demiş. Evet ben de takip ediyorum pardon arkadaşım takip ediyorum ben de onun sayesinde takip ediyorum.

Yine Mayıs ayında yine aynı şahıs filmin devamını sormuş. Bence de fragman güzel olmuş (fragmanı nisanda izledim de, adı arkadaştan CD'yi zorla aldım) devamı gelsin.

Yine Mayıs ayında Taner adlı arkadaş, "2. Cd'yi vermeyin" demiş. Bence de vermeyin. Onun yerine 2 dergi çıkartın. Böylece biz de arkadaş peşinde koşmayız.

Neyse kalın sağlıcakla;

"EN İYİ HAYAT, BELEŞ HAYATTIR."

Ha bu arada niye sürekli Mayıs ayından söz ettiğimi sorarsanız dergiyi arkadaştan yeni aldım da!!! :)

Kerem Gürsoy

Veto!

Dergi çok iyi gidiyor fakat poster konusuna değinmeden edemeyeceğim. Bu ayki sayınızda Diablo II ve ne olduğu bilinmez, ucube Playstation posterini verdi. Fakat bu verdiğiniz 2. Diablo II posterini oluyor.

Ne olduğu belirsiz ucube PS posterini dediğin şey, dünya üzerinde toplam 100 milyondan fazla satmış Final Fantasy serisinin 10. oyunudur desem. Ayrıca, tabii ki 2. kez Diablo posterini vereceğiz, o posterdeki Barbarian'daki karizma hangi oyun karakterinde var. Aha sana inat, onu bir de kapak yapalım da sen gör!

Diablo II'ye çıkan her ek görev paketine poster verirken, Counter Strike, Oni, Age of Empires... gibi güzel ve çok geniş oyun kitlelerine sahip oyunlar es geçiliyor. Yani ben bir ay Level aldığımda, eğer poster veriyorsa güzel bir şeyler görmek isterim. Fakat şu birkaç ay içinde asmaya layık gördüğüm tek poster Sudden Strike'in posteriydi.

Son birkaç ay ve Sudden Strike? Sudden Strike'in posterini 2000 yılında verdiğimiz ve daha sonra da poster vermeyi kestığımız, geçen ay tekrar ve çok daha büyük posterler vermeye başladığımız gözden kaçırmış olmayasın sakın? Ayrıca, Diablo 2'ye şimdiki kadar kaç düzine ek görev paketi çıktı da biz "heh" Diablo 2 görev paketi ile ilgili poster verdik merak ettim.

Yani dünyada şu anda satış rekorları kıran Black and white ve Emperor: Battle for Dune gibi oyunlar dururken, şimdi bir Diablo ek paketi çıksa onun posterini vereceksiniz demekki. Hani benim gibi Strateji manyaklarının hakkı? Hani FPSçiler? Lütfen, biz dergi alıyoruz, ve bu dergiyi poster için almıyoruz. Eğer yapılmayacaksa umurumda değil, ama yapacaksanız da eşit dengeli olsun. Ben bir okur olarak, dergimi böyle daha güzel göreceğime inanıyorum. Kimseyi yargılamıyorum, sadece görüş belirtiyorum, o kadar.

Bak bunda haklısın. Bu dergi içinde ne yapılıyorsa, mutlak bir denge içinde yapılıyor. Poster konusunda da adaletsiz davrandığımızı söylemeden önce, keşke birkaç ay daha bekleyip vereceğimiz posterleri görseydin. Ayrıca, her oyuna poster verebilecek kalitede materyal bulunmuyor. Gidip de 1024x768 çözünürlükte bir ekran görüntüsünü okuyucularımıza poster diye verecek halimiz yok.

Çıkacak oyunların tarihlerini vermeye devam edin, fakat biraz gerçekçi olun, her tarih Commandos II'nin Mayıs'ta çıkacağı haberi gibi olursa

biz yandık. Yani oyuncum neredeyse beni dükkandan kovacaktı, "yok ulan gelmedi Commandos!" diye diye. Bir de son olarak şunu sorayım: Delta Force 4 diye bir çalışma var mı?

Devam edelim; okey. Gerçekçi olun derken, çıkış tarihlerini kafadan atın demek istiyorsun sanırım... Çünkü bizim dergide verdiğimiz tarihler, oyunları yapan firmaların yayınladığı resmi çıkış tarihleri. Türkiye'ye oyunların bir ay da geç geldiğini hesaba katarak bu tarihlerin üstüne bir ay ekleyerek yayınlıyoruz. Yani senin istediğin gibi bizim bu konuda "gerçekçi" olmamız demek oyun çıkış tarihlerini içgüdülerimizde dayanarak yazmamız demek. Bu da mümkün değil. Delta Force 4 diye bir çalışma henüz yok. Novalogic şu anda harıl harıl ilk korku-action oyunları olan Necroicide üzerinde çalışıyor.

Bu arada sana çok yüklediğimi düşünüyorsan, gel bir de yazısını geciktirdiğinde Tuğbek'e yaptıklarımı gör! Ben bu kadar uykucu, bu kadar ağırkanlı bir insan yavrusu daha görmedim. Adam öğlen evden kalkıp geliyor, sonra da akşama kadar ofiste uyuyor ya! Bir de bana zombi demiş, der tabii. Herif üç kere uyuyup uyanıyor, ben hala dimdik ayakta oluyorum. Der.

Beni de aranızda alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediklerinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd., Ön İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim

inbox



Hayallerin Kapsında

Sevgili LEVEL yazarları, Bu mailde size derginizin ne kadar güzel olduğundan, yazılarınızı ne kadar sevdiğimden ya da ne zamandan beri derginizi takip ettiğimden söz etmeyeceğim... Hayır, size teşekkür ederek başlayacağım bu yazıya. Tesekkür ediyorum, çünkü sizden, mücadele anlayışınızdan, zorluklar ve imkansızlıklar karşısındaki tutumunuzdan ve insan olarak sizden çok şey öğrendim. Gerçekten de bu tür tecrübeler kolay elde ediliyor. Ve size teşekkürden öte birşeyler yaptığıma inandığım için bu maili yazıyorum. Bugüne kadar imkansız bulduğum, beceremeyeceğimi düşündüğüm bir işi halletmek için kolları sıvadım. Doğrusu, inancınız ve uğraşlarınız sonucu geldiğiniz yer, bana bu konuda yeterli cesaret verdi. Lafı fazla uzatmadan, konuya gireyim...

Bu derginin okuyucuları olarak, bizler, her za-

man yeniliklere açık, çevremizde her ne kadar tam tersi gözüyle bakılsa da kültürel anlamda öncülük eden insanlar olduk. Bunu da yaratıcılığımızla borçluyuz. Ben inanıyorum ki, hepimizin kendi düşünce dünyamızda yaşadığımız bir hayal dünyamız var. Tıpkı Tolkien'in Orta Dünyası ya da Herbertz'in Dune'u gibi... Ama bunları sadece hayal etmekle yetindik, çünkü hiçbir zaman çevremizde bu yazarlar gibi, neden söz ettiğimizi anlayacak insanlar olmadı. Yasadığımız gerçek dünya beynimizdeki hayal alemini yavaş yavaş ele geçirmeye başladı ve çoğumuz o dünyadan vazgeçmek zorunda kaldık. İşte benim çabam da buna yönelik. Bu küçük harikalarla dolu dünyalarımızı bizi anlayabilecek insanlarla paylaşabileceğimiz bir web sayfası. <http://yetmisyedi.cjb.net> Bu sitenin amacına ulaşabilmesi için ihtiyacım olan şeyse insanların bu siteden haberdar olması. İşte sizden bu noktada yardım istiyorum. Biliyorum ki derginiz benim gibi düşünen dostlarıma ulaşıyor. İyi birşeyler yaptığıma, en azından yapmaya çalıştığıma inanıyorum. Biliyorum ki siz her zaman bu tür girişimleri desteklersiniz. Yardımlarınızla bu sitenin amacına ulaşabileceğini düşünüyorum. Hatta biraz da ileri giderek bu sayfada siz LEVEL yazarlarının da öykülerini görmek istiyorum. Bugüne kadar pek çok güzel şeyde öncülük ettiğiniz gibi bu konuda da öncülük etmenizi istiyorum. Bu konuda neler yapabileceğinizi tam olarak bilmiyorum ama yapacağınız en küçük yardımın bile benim için değeri ve önemi büyük. Şimdiden teşekkür ediyor, başarılarınızın devamını diliyorum.

Rex ANON

Umarım bu kadcark bir yardım işine yarar. Sayfana girdim, henüz hakkında birşeyler söylemek için çok erken. Ama insanların eserlerini sergileyebileceği bir site yapman hoşuma gitti. Çok yakın zamanda siteni çok daha gelişmiş bir halde görmeyi ümit ediyorum.

Minareyi Hazırla

Ben bu maili size hayatın garip bir şekilde geçip gittiği, milletin vaktinin yüzde seksenini bilgisayar denen aletin başında geçirdiği bir şehir olan İstanbul'dan gönderiyorum.

Size birkaç sorum olacak;

Heroes 4 çıkacakmış diye derginizde bir

Ayin Okuyucu İncisi

Ayin Okuyucu İncisi, sessizce gitmişti bu derginin sayfalarında. Ama dayanamıyoruz, yine inciler dökmeye başladı ortaya. İnceden insanların aklını başına getirmek için, densizlere haddini bildirmek için, daha mutlu bir dünya için: AÖİ GERİ DÖNDÜ!

Birkaç ay önce şöyle bir mail almıştık ve gülmekten yarılmıştık. Bakalım, sizi nasıld etkileyecek...

... Sevgili Level,

Size bir mail atacağım ama önce orada mısınız değil mısınız diye sorınak istedim. Orada mısınız? Eğer oradaysanız bana mail atın, ben de size mail atayım...

LyLn Yrm: Aradığımız istikametteki tüm Level editörleri öldür. Lütfen aklınızı başınıza devşirip tekrar arayınız...

yerde okumuştum. Bu oyun hakkında bahsedermisiniz? Ve yerine hangi isim gelecek? Ne zaman çıkacak? Acaba aynı grafik motorunu mu kullanacak? Yeni kale ve artifact'ler olacak mı? :) Evet kendinizi hazırlayıp Heroes 4 geliyor. Şu ana kadar elimize ilk Bakış yapacak kadar bilgi ve materyal ulaşmadı ama öğrendiğimiz yeni bilgiler arasında, artık bir orduda sadece bir tane hero olmayabiliyor, çeşitli yetenekleri olan birden fazla Hero'yu bir ordunun başına verebiliyorsunuz. Ayrıca, savaş alanları artık yandan değil, izometrik bir açıdan ve üstten görünüyor. Hero'larınızı savaş sırasında direkt olarak yönetebiliyorsunuz, yani arkada durup sadece büyü yapan karakterler değil artık. Harita ekranı ve kale görüntüleri de bayağı değiştirilmiş. Ve yeni kale, artifact ve büyüler konusunda abartacaklarından da emin olabilirsiniz.

Counter-Strike'in yeni sürümü ne zaman çıkacak? Ya da çıkacak mı?

Sen bunu okuduğun sırada çıkmış olması lazım. Eğer bir sorun çıkmazsa, önümüzdeki ayki CD'ye Level CS Pack 2'yi yetiştirmeye çalışıyoruz.

Yakınlarda bir yerlerde anket sesi duyuyorum. Yeni bir anket ne zaman yapacaksınız?

Bilmiyordunuz: Tuğbek



Bundan böyle kendimizi en acımasız şekilde eleştirip, halleden şahısları yerin dibine geçireceğiz. Bu ayki kurbanımız "Mütemadiyen Uyuyan Hücre Yığını" olarak literatüre

geçen Tuğbek. Kendisini süper karizmatik sahanelerden, yazdığı psikolojik içerikli ve gönderme bolluğundan muzdarip yazılanndan tanıyor sunuz. Ama gerçek, tam olarak sizin sandığınız gibi değil...

Kimdir: Bu şahıs ayın 31 gününü oyun oynayıp uyuyarak, download edip uyuyarak, mızır mızır gevezelik edip uyuyarak, çok çalışıp daha çok uyuyarak geçirir.

En kötü özelliği: İkna yoluyla insanları çok iş yaptırma mandırır. Ne kadar başarılı olduğu, ikna etmeye çalıştığı kişinin IQ'su ile ters orantılıdır.

En iyi özelliği: Ufak tafek olduğu için çok güzel dayak yer. Hele bir de derginin tamamı matbaada onun yazısını beklerken hala uyuyorsa... Tıpkı şu an olduğu gibi... Aklına gelmişken, bir saniye bekleyin, hemen geliyor...

LEVEL DERGİSİ'NE GİRİŞİMİZİN İÇİN, BU AYI KURBANIMIZI SAĞLIKLI VE MUTLU BIRAKTIK.

outbox



Şuna "Ne zaman ödül dağıtacaksınız" desene. Bu arada, geçen ankettan donanım ödülü kazanan ve hala ödülleri ellerine ulaşımayan arkadaşlarımızdan özür dilemek istiyorum. Ödüller Anket sponsoru olan Creative tarafından bize gönderilmişti ama yeni çıkan saçma sapan Gümrük Yasası yüzünden bir türlü elimize ulaşamadı ve gümrükten gerisin geri Creative'e yollandı. Hem de tam üç kere. Kanun da şöyle bir şey: Gümrükten belli bir miktarın üstünde değere sahip olan bilgisayar parçalarını alabilmek için, Türkiye'nin 7 bölgesinde, 7 tane onaylı Teknik Servisimiz olması gerekiyor! Ulan biz bilgisayar dergisiyiz, bilgisayar parçası ithal etmiyoruz ki!

Ödülleri alabilmek için hala uğraşıyoruz, ama gümrük sistemimiz sağolsun, "düzgün" bir yoldan bu parçaları almamız imkansız gibi görünüyor. Madur olan herkesten özür diliyor, hatanın bizde değil, hakkında en ufak bilgiye sahip olmadıkları konularda kanun çıkartmayı çok seven insanlarda olduğunu bilmenizi istiyorum.

Sorucuklarım bu kadar. Hepiniz sağlıklı kalın ve dergimizin kalitesinden ödün vermeyin sakın.

The_lavalake_rabbi (Kısaca uzunkulak) :)

Stratto-tatavatorus

Ben bir Team-Fortress hastası olarak TF: CS de yaptığınız gibi TF'ye de bir inceleme yapsanız?? Ve CD'ye de TF ile ilgili birkaç şey ekleseniz (Bot, Mot) Ne dersiniz, hoş olmaz mı?) Ama özellikle de bütün TF'cilerin SNN ve ANET dışında hızlı serverlara ihtiyacı olduğunu biliyorsunuzdur... Varsa bildiğiniz derginizde yer verir misiniz, lütfen... Bırakın hızlı olmasını başka TF serverlarına hakka-ten ihtiyaç var (reklam yapmak istemem ama mümkün ise Turk.Net, çünkü CS'de de olduğu gibi en hızlı serverlar onlar).

Team Fortress ülkemizde CS kadar yaygınlaşmadı nedense. Biz de CS oyuncuları olarak özellikle bu oyunun her türlü girdisini, çıktısını bildiğimizden bu konuda detaylı yazılar yazmak bir problem olmuyor. Ama şu noktadan sonra TF'ye başlayıp, şu an CS'de olduğumuz kadar bilgiye sahip olmamız için çok fazla zaman harcamamız gerekiyor. Peki o zaman, alın size görev: Var mı aranızda TF'i

benden daha iyi bilen yoktur diyen ve bu konuda yazı yazabilecek kadar kendine güvenen? Eğer varsa, TF üzerine 8000 karakterlik mümkün olan en fazla detayı içeren bir yazı yazıp level@level.com.tr'ye atacağınız bir maile ekleyin. Biz de yakın gelecekte yazacağımız bir TF yazı dizisinde sizi kullanalım, sömürelim, çoşalım! Yaşasın kapitalizm!!!

ADSL almayı düşünüyorum (Haziran sayınızdan yola çıkarak) bana sıkı ve hesaplı bir modem önerebilir misiniz? Gerçi dergide de vardı bununla ilgili birşeyler ama tamamen bana olan maliyetini öğrenmek istiyorum. Bir de bu modemleri nereden bulabilirim? Yazıcıoğlu'nda satılır mı? :)

Tuğbek şu an kapalı (yani uyuyor! Saatin öğlen 12 olduğuna dikkatinizi çekerim). Ama ben açtım ve sordum, o yamulmuş halife (normal insanlarda buna uyku mahmurluğu deniyor) bana "External Motorola" dedi. Ben pek inanmadım. Eğer alır da beğenmezsen, odun benden. Anlamışsındır. (Şaka bir yana, piyasadaki ADSL modemlerin sayısı artsın diye bekliyoruz. İki ay sonra detaylı bir Donanım Testi yapacağız, o zamana kadar bekle derim)

LVL clanı olarak TF'ye de başlayacak mısınız? Ya da başladyısanız hangi serverlarda oynuyorsunuz?

Başlamadık, başlayana da bizzat döverim! CS yüzünden yeterince gecikiyor zaten, bir de TF'ye bulaşırsa bizim iradesizler güruhu, yandık ki ne yandık...

Clana sonradan eleman alıyor musunuz? Sadece sordum... Editör olmak gibi bir şartınız yoktur heralde... Çünkü SNN forumlarında kadronuzdaki adamların yarısı editör bildiğim kadarıyla, devamı neci?

O elemanların, Allah seni inandırın, birisi hariç hepsi editör. Ama bir kısmı kardeş dergi CHIP editörleri. Editör olmayan arkadaşın ismini söylemiyorum, ama kendisi bir editörümüzmüş kadar sevdiğimiz bir arkadaşımızdır. Hatta geçenlerde ofise geldi, biraz kalkmış gibi göründü gözümüze, iki üç el CS attık, sonra kuyruğunu kıstırdığı gibi kaçtı ofisten! Değil mi, Rythm? Öyle olmadı mı? Yalansa yalan de...

Ağımızdan Kaçırdık...

Oyun oynarken kontrolünü kaybeden insanlar olduğumuz belli. Muhtelif oyunlar sırasında söylediklerimizden/yaptıklarımızdan size bir demet. Nasıl tipler olduğumuzu var siz düşünün. Hepsi gerçektir ve yaşanmıştır.

Sinan (Alien vs Predator oynarken)

- Hay ben Alien'la Predator genini karıştıran zihniyeti...AAAAAHHH!!!
(bunu söyledikten 1 saniye sonra bir Predalien tarafından parçalandı)

Maddog (Ağ üzerinden karşılıklı Starcraft oynarken)

- Lan bi adilik seziyorum ama...
(bunu söyledikten 20 saniye sonra herifin üssüne sürü halinde yaklaşık 100 adet Archon geldi! Üstelik bu saldırının bir kız tarafından gerçekleştirilmiş olması ayrı bir peşni oldu!)

Onur (Sanane'de Counter oynarken)

(Öncelikle Chip dergisinde çalışan Ecevit isimli çok sevdiğimiz bir arkadaşımızın olduğunu ve bu arkadaşın hobisinin insanları paketlemek olduğunu bilmeniz gerekiyor. Kendisi 100 kiloluk bir badicidir)
Ecevit odaya gelir
(ece) counter mı oynuyorsun? Nerede?
(onur) Sanane!
(ece)
(onur) yo, yoo öyle demek istemedim, aahhrğ!!!
(onur bunu söyledikten 45 saniye sonra Level ofisinin tabanında küp şeklinde bulundu)

İsminle dalga geçmez misin? (pazarlık fln yapmıyorum)

Geçerim, hatta çok da eğlenirim (gördün mü, ben hiç pazarlık yapmam)

Başarılarınızın devamını diliyorum,

FF Stratovarius ☺

ayın oyunu: half life penny games todeganst

Independence War 2:Edge of Chaos Infogrames



Ve bir kez daha, Independence War ile karanlık uzaya açılıyoruz. Yılın ilk sağlam uzay simülasyonuna merhaba deyin. Sadece en önemli tuşları burada açıklıyoruz. Oyun içindeki Training bölümünü oynamadan demoya başlamayın. Kontroller biraz zor çünkü. Ve oyuna başlamadan mutlaka Control Options'dan kontrolleri Keyboard Only'ye çevirin.

Kontroller

W,A,S,D: Kontrol, **Numpad:** Kontrol, **Space:** Ateş, **T:** Hedef seçme, **L:** LDS **Ç,Ö:** Sonraki, önceki hedef, **Shift+M:** Starmap

Technomage Sunflowers



Büyük ve teknolojinin gücüne aynı anda sahip olan ana karakterimiz, eski Amiga oyunlarına benzeyen izometrik bir açıdan oynanan Technomage'de iki farklı dünyanın üzerine çöken laneti yenmeye çalışıyor. Demo, oyunun her türlü özelliğini öğrenebileceğiniz bir tutorial ile başlıyor. Tatlı grafikleri ve kolay oynanışı ile hemen kalbinizi kazanacak bir oyun Technomage.

Kontroller

Cursor: Hareket, **Ctrl:** Action, **Alt:** Jump, **G:** Büyü yapımı, **V:** Tools menüsü, **X:** Kamera kontrolü, **I:** Envanter, **M:** Harita, **Q:** Quest Log, **Esc:** Pause Menü, **F1:** Silahlar, **F2:** Büyü, **F3:** Savunma Araçları, **F4:** Eşyalar, **F5:** Küçük iyileştirme iksiri, **F6:** Küçük büyü iksiri, **F9:** Quicksave, **F11:** Load/Save menüsü, **F12:** Quickload

Get the Bunny Databecker



Moorhuhn'ın çok daha geliştirilmiş versiyonu diyebileceğimiz Get the Bunny, etrafta dolaşan bir sürü hayvanı avladığınız eğlencelik bir oyun. Çok fazla bir şey beklemeyin, ama arada sırada açık oynamayı da ihmal etmeyin. NOT: Demo, Windows 2000 ve NT sistemlerde çalışmıyor.

Kontroller

Sol Mouse: Ateş, **Sağ Mouse:** Zoom



Todeganst, Half Life için hazırlanmış en başarılı amatör tek kişilik görev paketlerinden birisi. Konuyu Half Life'in bittiği yerden devralıyor. Xen boyutundan geri dönen Gordon Freeman, bu sefer Mr. G'nin patronu ve Black Mesa araştırma laboratuvarının yöneticisi olan profesör tarafından bir odaya hapsedilir. Bir cehennemden yeni çıkmış olan Gordon, bu sefer sadece kendi hayatını kurtarmak ve profesörün Xen yaratıkları üzerindeki deneyleri durdurmak için harekete geçer.

Todeganst'i Nasıl Kuracağım?

- 1- Todeganst'i çalıştırmak için Half Life'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekiyor. Öncelikle CD'deki Ek Görev klasörüne gidin ve Todeganst adlı dosyaya çift tıklayın.
- 2- Eğer Half Life olması gerektiği gibi C://Sierra/Half-Life klasörüne kurulu ise UNZIP'i tıklayıp Todeganst'i kurun.
- 3- Eğer Half Life başka bir dizinde kurulu ise BROWSE düğmesine tıklayıp Half Life'in kurulu olduğu dizini bulun. Dizin listesinin sonuna TODEGANST yazıp, UNZIP'e tıklayın. **DİKKAT:** Todeganst Half Life'in altında, kendi isminde bir klasöre kurulmak zorundadır.
- 4- Kurulum bittikten sonra, Half Life'i başlatın, CUSTOM GAME'den Todeganst'i seçip ACTIVATE'e tıklayın. İşte bu kadar kolay.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'indeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeyiz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerine görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de hadinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

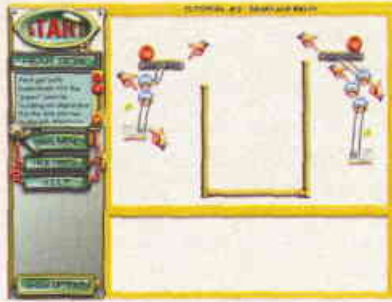
Filmler: CS: Phoenix Rising, Call of Othulhu, Final Fantasy Tribute

Hotshots: Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Comanche 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Preatorians S.W.I.N.E.

Shareware: Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirc v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

Yamalar: Anachronox 1.1, Giants 1.4

Incredible Machines: Even More Contraptions Sierra



Birçok çizgi filmde evde bulunan aletlerle kurulan tuzakları görmüşsünüzdür. Hani Tom'un Jerry'yi, Coyote'un Roadrunner'i tuzağa düşürmek için kullandığı cinsten, abuk subuk tuzaklar. İşte Incredible Machines, her türlü eşya ile bu tür mekanizmalar yapabildiğiniz bir oyun. Bulmaca şeklinde tasarlanmış bölümlerde gerçekleştirmeniz gereken belli bir amacınız var ve elinizdeki sınırlı sayıdaki eşya ile bu görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Kontroller

Sol Mouse: Herşey

State of War Cinemax



Real Time Strateji denilen oyun türünün suyunun iyice ısınmaya başladığı günümüzde, oyunların neredeyse tamamen 3D olarak tasarlanmaya başladığını görüyoruz. State of War ise RTS'lerin altın çağını yaşadığı günlerdeki halini bilgisayarlarımıza yansıtmaya çalışıyor. Tamamen 2 boyutlu, ama gayet güzel görünen grafikleri, patlama efektleri ile ilgi çekiyor.

Kontroller

Mouse: Herşey

Sting! JoWood



Thief'den başka, daha değişik bir hırsızlık temalı oyun oynamadığınız için üzülüyorsanız, Sting'i denemenizi tavsiye ediyorum. Yapacağınız hırsızlıklar iki aşamada gerçekleşiyor. İlk aşamada yapacağınız hırsızlığı en ince noktaya kadar planlıyorsunuz. Bu aşamada kesinlikle yakalanmanız mümkün değil. Hırsızlığınızı planlayıp, kaçış için kullanacağınız araca kadar geri döndükten sonra, planınızı çalıştırıyorsunuz. Bu ikinci aşamada olanlara karışmanız mümkün değil. Planlama aşamasında atladığınız her şey, alarmlar, sizi gören bir güvenlik görevlisi vs. planın uygulanması sırasında boğazınıza çökebiliyor. Oyunun ilk bölümü kapsamlı bir eğitim görevi olarak planlandığından oynamaya alışmak için size verilen direktifleri harfiyen uygulamanızı tavsiye ediyorum.

Kontroller

Mouse: Herşey

Toon Car Revistronic



Çizgi film grafikli bir oyun daha. Bu ayki demolarımız bir şekilde çizgi film temalı geliyor. Toon Car da çizgi film karakterlerinin minik arabalarla birbirleriyle giriştiği yarış konu almış. Yoldan topladığınız silahları rakiplerinizin üzerinde denemek serbest. Çok eğlenceli bir oyun.

Kontroller

Oklar: Kontrol. **Sağ CTRL:** El Freni. **Sol Shift:** Silah Ateşle.

F5: Kamera Açısı Değiştir

Level CS Pack 2

Mayıs'ta verdiğimiz ve bir çok kişi tarafından oldukça beğenilen Counter-Strike Paketinin devamı olan yeni bir paketle karşınıza çıkıyoruz. Paket içeriği değişebilir olmasına rağmen (vallah BLX'in lafı) yine de ilk paketimizin benzeri bir yapıya sahip olacak. Counter-Strike 1.3 ve HL 1.1.0.8 update'leriyle beraber, yeni Türk haritaları ve resmi harita paketleri, PODBot'un en son sürümü de sizlerle birlikte olacak tekrar. Tabii ki yine Türkçe ve tek paket halinde elinizde olacak. Siz bu ay Phoenix Rising'i izleyin sonra da bu paketi bekleyin derim :)



LVL_SISL



Anachronox

Gerçi buna son anda yazmaya pek gerek yok, çünkü 20 saatlik bir oyun tecrübe oldu. Ve şunu söyleyebilirim, eğer Final Fantasy seviyorsanız, Anachronox'u mutlaka deneyin. Ama oyunun başlarındaki sıkıcı oradan oraya dolaşma şanslarına kendinizi hazırlasınız iyi edersiniz.



Max Payne

Yıllarca bekleddikten sonra, sonunda, en sonunda Max Payne çıkıyor. Henüz oynamadık, daha çıkmasına üç gün var. Gelecek ay bu oyun yüzünden dergide olacakları anlattığımızda bize acır mısınız, yoksa güler misiniz bilmiyorum. Bildiğim, birilerinin canının çok fena acıyacağı.



Legends of Might & Magic

Oyunun kutusunda Might & Magic yazısını görüp de hemen heyecanla atlamadan önce bizi dinleyin. Bu oyun hakkındaki ilk izlenimlerimiz hiç de hoş değil. Birkaç saat oynadıktan sonra fantastik bir dünyada geçen vasat bir Counter Strike klonundan öte bir şey olmadığını düşündük. Daha detaylı inceleme için Eylül sayımızı bekleyin.

ELİMİZE GEÇİP DE YAZAMADIKLARIMIZ

SON ANDA

LEVEL

| | |
|-----------------------------------|----------------------|
| Genel Yayın Koordinatörü: | sunmare@cnip.com.tr |
| Çiğdem Sarıgözüoğlu | |
| Genel Yayın Yönetmeni (Seranlığı) | sakka@level.com.tr |
| Şenay Akbal | |
| Yazın İşleri Müdürü | lugbu@level.com.tr |
| Uğurluk Ökçü | |
| Yazın İşleri | |
| Burak Akmetin | burak@level.com.tr |
| Kadir Taştan | kadir@level.com.tr |
| El. Bekir Sarıgözü | elbekir@level.com.tr |
| Seydi Özdülük | seydi@level.com.tr |
| LEVEL web Sitesi: | www.level.com.tr |
| Seçkin Hızmetoğlu | |
| Serbest Yazılar | |
| Batu Hergüçen | batu@level.com.tr |
| Emre Ergeç | emre@level.com.tr |
| Emre Güven | emre@level.com.tr |
| Gökhan Habiboglu | gokhan@level.com.tr |
| Gökçe Çelikkale | gokce@level.com.tr |
| Ömer Akpaşan | omer@level.com.tr |
| Özdemir Tasarım | |
| Özdemir İnşaatçı | ozdemir@level.com.tr |
| Yazın İşleri e-mail Adresi: | level@level.com.tr |

| | |
|--|--|
| Genel Müdür | Hermann W. Paul |
| Genel Müdür Yardımcısı | Berna Özgenç |
| VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi | Çiğdem Sarıgözüoğlu |
| Work Agency/Print Çıkartıcı | Azer Mübarracıoğlu Ltd. Şti. |
| | Tel: (212) 283-8438 |
| Baskı | Azer Mübarracıoğlu Ltd. Şti. |
| | Tel: (212) 283-8438 |
| Dağıtım | IBRXXX A.Ş. |
| VOGEL Yayıncılık | Fevkîpaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cad. 23123 |
| | 80380 Katmaçaya İSTANBUL |
| | Tel: (212) 297-1723 Pbx |
| | Faks: (212) 297-1723 |
| VOGEL ANKARA Temsilatı | Sercia Yurttaşlar |
| | Tel: (312) 495-24 47 |
| | E-Mail: vogelinedya@stn.net.tr |

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Pazarlama Müdürü | Gülen Ökmenç |
| Pazarlama Bölümü | Dilem Çankır, Aydın Çar |
| Vogel Satış Müdürü | |
| Özgül Akaylı | oguzgul@vogel.com.tr |
| Beklem Koordinatörü | |
| Selime Karapınar | selime@vogel.com.tr |
| Özgül Proje Müdürü | |
| Gülcan Bayraktar | gulcan@vogel.com.tr |
| Rakam Servisi | |
| Norman Aydın | norman@vogel.com.tr |
| Nurhan Başçı | nurhan@vogel.com.tr |
| Yeliz Koyun | yeliz@vogel.com.tr |
| Beklem Trafikçi | Ayşe Hanı |
| Beklem Servisi Faks: | (212) 297-1723 |
| Abone Satış Müdürü | Ayşe İzzayla |
| Abone Servisi | Ayşe Akgüne, Ebru Çankır |
| Dağıtım Asistanı | Mehmet Şiş |
| Dağıtım Müdürü | Can Çankır |
| Abone Servisi Faks: | (212) 297-1723 |
| Abone E-Mail: | abone@vogel.com.tr |
| Özgül Koordinatörü | Tugay Tokatay |

